

que le jeune magicien avait quitté l'Île Youc pour venir à son aide et qu'il avait dû renoncer à partir à sa recherche pour se consacrer à celle du cristal d'Émeraude. La jeune femme semblait en tout cas heureuse pour Jahmir, mais elle ne quittait pas pour autant son attitude défiante face au vieux rebouteux.

Ce dernier prit justement la parole :

— Je me nomme Morius et je suis le guérisseur d'un petit village du col des Pierres, nommé Colas.

Comme les regards se tournaient maintenant vers la sorcière, tous purent s'apercevoir qu'elle ne croyait pas un seul mot de ce que venait de dire le vieillard. Elle ne l'exprima cependant pas de vive voix et se présenta plutôt brièvement :

— Je suis Amélia, sorcière candidate de l'institut d'Avonella.

Th'iam se mit soudain à rire, ce qui ne sembla pas au goût de la jeune femme.

— Eh bien ! s'écria-t-il. Nous sommes tous compatriotes ! Et que faisons-nous, lorsque nous nous rencontrons en terre étrangère ? Nous nous battons ! Le duc Erec ne serait pas fier !

En prononçant le nom de son régent, Th'iam se frappa la poitrine de son poing. Il continua à rire, mais remarqua bien vite qu'il était le seul à être d'humeur joyeuse. Comme personne ne semblait réagir, il décida finalement de se taire.

Jahmir voulut reprendre la parole, lorsque Amélia pointa un index inquisiteur contre Morius et lui lança :

— Vous êtes un hérétique !

Morius sourit imperceptiblement avant de rétorquer :

— Soit. Et alors ?

Amélia parut décontenancée. Elle toisait Morius avec une fureur contenue. Th'iam, quant à lui, promenait son regard du vieil homme à la sorcière, espérant enfin découvrir qui était réellement Morius. Il avait depuis toujours suspecté qu'il n'était pas qu'un simple rebouteux, mais jamais il n'avait pu en savoir plus. La sorcière semblait en connaître davantage.

Jahmir décida d'intervenir :

— Le danger que mon Sentiment non maîtrisé pouvait représenter était donc l'unique raison de mon... Jahmir hésita sur le mot ... mon enlèvement ?

Le visage de la vieille femme se rida en un sourire énigmatique.

— Je vois que tu es perspicace, Jahmir. Derrière ta question se cache visiblement le soupçon d'une autre raison et tu n'as pas été dupe.

Avant de poursuivre, elle se tourna vers le feu qui crépitait dans le foyer. La lumière orange donnait à ses traits une sagesse tranquille mêlée d'une ardente vieillesse, singulier mélange que ses yeux semblaient souligner.

Après un instant, elle reprit :

— En effet, je t'ai envoyé sur l'Île Youc pour une autre raison. Vous le savez peut-être, nous allons au-devant de périodes troublées. Un être mauvais que tous croyaient mort étend son emprise sur les Terres sauvages. Bientôt, des guerres éclateront aux abords des Terres habitées, car ce magicien entend bien y imposer son pouvoir.

— Narghôn, souffla Jahmir doucement.

À ce nom, la vieille femme se crispa imperceptiblement. Ses yeux semblaient luire d'une haine mordante et entière. Avec effort, elle se reprit et hocha lentement la tête :

— Je vois que les Youcs t'ont bien renseigné. C'est très bien, cela nous fera gagner un temps précieux.

Amélia, de son côté, devait sans doute se sentir un peu mise à l'écart. Elle n'intervint toutefois pas espérant que les réponses aux questions qu'elle se posait viendraient d'elles-mêmes.

— Effectivement, continua la vieille femme, ce puissant magicien que l'on nomme Narghôn le Damné est parvenu à se libérer d'un sortilège qui l'emprisonnait. Depuis lors, il veut asseoir sa domination par tous les moyens et, pour ce faire, il recherche les quatre cristaux d'essence.

Les pierres de pouvoir, se remémora Jahmir, qui, liées au diadème d'Hélianor, permettaient à un être dépourvu du Sentiment d'obtenir une puissance terrible de Haute Magie.

Le jeune homme s'enquit :

— Si Narghôn recherche les cristaux d'essence, cela signifie-t-il qu'il possède déjà le diadème ?

Son interlocutrice acquiesça tristement.

— Oui, dit-elle, et non seulement il détient le diadème, mais il possède déjà trois cristaux. Il a acquis récemment le cristal d'Azur qui se trouvait à Port-Prêt en possession des Wonks. J'ai tout essayé pour l'en empêcher ; hélas en vain. Pour l'instant, il ne peut pas encore les utiliser, car un équilibre lui est nécessaire, mais lorsqu'il trouvera le quatrième, le cristal d'Émeraude, son pouvoir sera inimaginable.

— Le même pouvoir que possédait la reine Hélianor, dit Jahmir dans un souffle.

— Oui, lui répondit la magicienne, mais Hélianor voulait le bien de son peuple, alors que Narghôn, lui, veut l'asservir.

Sur ces paroles, un long silence s'installa entre les trois personnes. Ce ne fut qu'après plusieurs minutes qu'Amélia le rompit :

— Cela ne nous dit cependant pas ce que vous attendez de Jahmir. Pourquoi devait-il impérativement suivre l'enseignement des Youcs ? Il possède certes le Sentiment, mais je ne pense pas que les bases qu'il a reçues lui permettront de lutter contre Narghôn. Me trompé-je ?

Jahmir hocha la tête pour indiquer qu'il avait suivi le même raisonnement et se tourna vers la vieille femme. Celle-ci, comme plongée dans ses pensées, répondit sans lever les yeux :

— Le diadème et l'expérience de Narghôn lui confèrent un pouvoir bien supérieur à celui de Jahmir, cela va sans dire. Même mon pouvoir ne pourrait rien contre lui. En revanche, les capacités de Jahmir peuvent nous être utiles différemment. En effet,

Leur joie était telle qu'ils en oublièrent un instant leur camarade respectif.

Ni Morius ni la sorcière ne semblaient savoir comment réagir. Ils avaient été dans une situation de combat, mais, devant la rencontre de ces deux amis, la lutte semblait absurde. Le rebouteux l'avait compris et la jeune femme s'était également détendue.

Ils s'approchèrent donc lentement des deux jeunes gens et, lorsque tous furent rassemblés, Th'iam déclara à brûle-pourpoint :

— Il me semble que quelques explications s'imposent.

Comme tous hochaient la tête, Jahmir déclara :

— Venez, allons à notre campement, nous y serons plus à l'aise.

La sorcière ne semblait pas tranquille et observait Morius avec défiance. Th'iam ne s'en soucia pas et se mit en route à la suite de son ami.

Ce dernier ramassa quelques brindilles au bord du chemin et les plaça sur les braises de leur foyer avec deux morceaux de bois de leur réserve. Th'iam voulut s'approcher pour raviver les braises, mais une flamme très vive apparut soudain au milieu du foyer sans aucune raison apparente. Morius écarquilla les yeux, regardant tour à tour le feu et Jahmir sans oser intervenir. Th'iam voulut interroger son ami, lorsque celui-ci prit la parole :

— Très bien, dit-il. Je crois que le mieux serait de commencer par les présentations.

Il prit le silence de ses interlocuteurs pour un acquiescement et poursuivit :

— Pour ma part, dit-il en se tournant vers le vieil homme, je me nomme Jahmir de Bas-Kosk et je viens d'Avonella.

Son ami d'enfance prit ensuite la parole :

— Je suis Th'iam, soldat d'Avonella.

À ce nom, la sorcière sursauta. Manifestement, Jahmir avait déjà dû lui parler de lui. Il ne pouvait toutefois pas se douter

— Regardez ! Elle n'est pas seule !

Deux autres spectres blancs, pareils à Amélia se tenaient à la droite et à la gauche des voyageurs.

Le vieil homme considéra les nouvelles apparitions sans aucune surprise et s'écria :

— Tes illusions ne m'impressionnent pas ! Laisse-nous passer et nous ne t'importunerons pas plus longtemps !

Amélia ne parut pas déstabilisée et réitéra son attaque dans un craquement sourd. Jahmir en avait assez entendu. Concentrant son esprit sur l'air qui séparait la sorcière des deux voyageurs, il créa un vide, comme son maître le lui avait enseigné. Rien ne sembla se produire tout d'abord, mais lorsque l'attaque atteignit cette bulle, elle s'évapora simplement.

Tandis que la sorcière parut clairement contrariée, le vieillard arbora une mine terrifiée. Jahmir ne l'entendit pas, mais il put lire sur ses lèvres livides :

— De la Haute Magie !

Le jeune magicien sortit de sa cachette et s'écria :

— Cessez de vous battre !

À cet instant, Th'iam reconnut Jahmir. Dans la nuit, il ne parvenait pas bien à voir les contours de son visage, mais la voix qui s'était élevée dans le défilé était bien celle de son camarade d'enfance. Il prononça son nom dans un souffle, avant de s'élancer vers lui. Il n'entendit même pas l'imploration de Morius :

— Ne t'approche pas de lui ! Cet homme est dangereux !

Le jeune soldat courut vers Jahmir et l'étreignit avec vigueur.

— Eh bien ! s'écria-t-il. Si je m'attendais à te voir ici !

Puis un énorme sourire éclaira son visage. Il ne put retenir son rire caractéristique, si léger et insouciant que Jahmir avait toujours trouvé contagieux.

Les deux compagnons restèrent un long moment à plaisanter, comprenant à ce moment-là combien leur amitié était forte.

lui seul est capable de découvrir l'emplacement du dernier cristal avant que Narghòl ne le trouve.

Le jeune homme hocha la tête silencieusement, laissant résonner les paroles de la vieille femme dans son esprit. Amélia, de son côté, n'accepta pas l'argument si facilement :

— Cela ne servirait à rien, dit-elle. Le joyau en serait d'autant plus exposé. Puisque Narghòl n'a pas à craindre Jahmir, il lui suffirait de le lui prendre.

— Effectivement, répondit la vieille femme dans un sourire. Cependant, son Sentiment magique lui permettrait non seulement de découvrir le cristal, mais également de le détruire. Et c'est pourquoi c'est le seul homme capable de soustraire à jamais cette pierre des mains de Narghòl.

Amélia intervint :

— Certes, mais même sans les quatre joyaux, Narghòl reste un magicien très puissant.

La vieille femme répondit simplement :

— S'il n'a plus accès à cette source de pouvoir, il sera encore temps de s'unir. Peut-être pourrions-nous ainsi le vaincre. En revanche, s'il possède les quatre pierres, tout est perdu.

Jahmir sentit soudain le poids d'un monde en péril s'appuyer sur ses épaules. Plusieurs choix s'étaient offerts à lui il y a quelques instants, mais au vu des nouvelles révélations, il n'avait plus le droit de tergiverser. Avec une certaine hésitation, il demanda :

— Comment saurai-je où je dois trouver le dernier cristal et ce qu'il me faudra faire pour le détruire ?

La vieille femme plongea son regard dans les yeux du jeune homme et lui dit sur un ton empreint de mystère :

— Va où ton cœur t'emmène, mais suis toujours l'étoile de ton instinct.

C'étaient les mêmes mots que son maître lui avait soufflés lorsqu'il se trouvait sur Youca.

Les Terres sauvages étaient une région très vaste, délimitée à l'ouest par la Grande Faille et qui s'étendait vers l'est jusque dans des contrées qu'aucun homme n'avait jamais arpentées. Leurs forêts étaient très anciennes et avaient de tout temps suscité la crainte. Nombre de récits inquiétants mettaient en scène des héros déchus s'y aventurant à la recherche de trésors fabuleux. Ils y rencontraient des créatures tapies dans l'ancre le plus effrayant de ces lieux inhospitaliers.

On y trouvait également de larges plaines et de sombres étendues d'eau. Les unes, disait-on, étaient recouvertes de maléfices séculaires transportés par des vents mauvais empêchant toute chose de pousser, alors que les autres renfermaient dans leur obscurité des êtres endormis qu'il valait mieux ne pas réveiller.

Jamais les hommes ne se risquaient en ces lieux maudits. Le lieutenant Aldric, pourtant, se trouvait maintenant entre ces arbres aux troncs tordus. Il se tenait debout face à un être énorme et visiblement hostile. Sa main agrippait fermement son épée comme si cette lame pouvait rivaliser avec la créature gigantesque qui lui faisait face. Il resta immobile un instant, mais relâcha soudain la tension qui l'habitait et rengaina son arme. Se tournant vers ses camarades restés en arrière, il leur lança :

— Venez, il n'y a rien à craindre de cette statue.

Attendant que ses compagnons l'aient rejoint, Aldric considéra l'immense sculpture. Le monstre qu'elle représentait ressemblait vaguement à un Ghrenx, mais plusieurs traits différaient

Il avait son bras droit perdu à l'intérieur de son manteau et se balançait nerveusement. L'homme essayait certes de le cacher, mais il était clair qu'il avait sa main sur son arme, prêt à dégainer. Jahmir ne savait pas ce qu'était un magicien de l'ombre, ni un hérétique, mais une chose était certaine, le deuxième homme ne maîtrisait pas la magie. C'était un simple soldat. Aucun magicien ne se serait aidé d'une épée contre une sorcière.

Amélia semblait un peu plus calme. Elle avait écouté les paroles du vieillard et paraissait les considérer sérieusement. Elle voulut prendre la parole lorsqu'une rafale de vent s'abattit sur le défilé. Cette bourrasque, des plus normales dans ce décor, amena quelque chose de singulier entre les êtres qui se faisaient face.

Faisant voler le manteau des deux voyageurs, le vent révéla la figure du soldat et sa lame étincelante qu'il tenait fermement. Amélia y vit une menace ; Jahmir y aperçut son ami.

C'était Th'iam.

Le temps que le jeune magicien réalise que cette vision était bien réelle, il était déjà trop tard. Amélia avait pris cette épée comme la preuve de leur hostilité et n'avait pas attendu qu'ils attaquent les premiers. Une gerbe de puissance se dirigea vers les deux voyageurs.

Sans que Jahmir n'ait pu faire le moindre geste, le sort s'abattit sur les hommes dans un craquement assourdissant. Il cria, mais sa voix se perdit dans l'incroyable explosion qui remplit le défilé.

Heureusement, lorsque tout redevint calme, il réalisa avec soulagement que les deux hommes se tenaient encore face à la sorcière. Th'iam était d'une pâleur cadavérique, tandis que le vieillard exposait ses paumes dans une position de défi. Imperturbable, il lança à Amélia, sur un ton moins conciliant :

— Cesse tes attaques, sorcière ! Nous ne te voulons aucun mal. Laisse-nous simplement passer.

Amélia resta impassible, laissant le silence reprendre ses droits. Th'iam le brisa toutefois à peine plus tard :

Pourquoi avait-elle adopté cette attitude? Non seulement cela pouvait être imprudent, mais en plus, ce n'était certainement que de simples voyageurs. Pourquoi les menacer d'emblée? Amélia avait-elle perçu quelque danger provenant de ces êtres?

Jahmir décida de rester caché entre la sorcière et les voyageurs, observant ce qui allait se passer, prêt à intervenir à la moindre occasion. Sa position pouvait être un atout si la situation dégénérait.

La jeune femme s'éleva un peu plus dans les airs et s'exclama :

— Arrière, magicien de l'ombre! Retourne dans ton royaume, celui de la nuit! Dès que ces mots se furent éteints, un silence pesant se déposa sur les montagnes. Même le vent semblait figé, attendant la réaction des voyageurs.

L'un d'eux se déplaça insensiblement vers Amélia et lui répondit d'une voix sûre :

— Salut à toi, sorcière!

Cependant, la jeune femme ne semblait pas entendre. D'une voix plus menaçante encore, elle s'écria :

— Arrière, hérétique!

L'homme qui lui avait répondu s'approcha encore un peu, relevant sa capuche pour la déposer sur ses épaules. La lune éclaira faiblement son visage et Jahmir put apercevoir un vieillard au crâne presque chauve et à la longue barbe blanche. Encore une fois, il prit la parole de sa voix calme :

— Écoute-moi, sorcière! Je ne sais quel chemin t'a menée dans ces contrées, ni quelle est ta quête, mais sache que je ne suis là ni pour te rencontrer ni pour te défier. Laisse-nous passer dans ce défilé et nous ne t'importunerons pas plus longtemps.

Amélia sembla hésiter. Pourquoi paraissait-elle craindre à ce point ce vieux personnage qui lui faisait face? Quel mystère se cachait en lui?

Jahmir perçut quelques mouvements chez les deux voyageurs. Le compagnon du vieillard ne semblait pas tranquille.

sensiblement. Le visage était moins allongé et les dents étaient plutôt petites. Il était accroupi sur un genou, tenant son bras gauche appuyé sur sa jambe fléchie. La créature semblait s'agenouiller devant son maître.

Arrivé à la hauteur d'Aldric, Staliord s'exclama dans un souffle :

— Par la malepeste! Qu'est-ce donc?

Sans détacher son regard de la statue, le lieutenant Aldric lui répondit :

— Je l'ignore, mais les êtres qui ont érigé ce monument devaient posséder une grande maîtrise de la sculpture.

Les plantes grimpantes avaient recouvert le socle de cet édifice qui s'élevait à plusieurs dizaines de toises de hauteur.

Isard resta plus prosaïque :

— Arrêtons-nous ici, dit-il. La nuit va bientôt tomber et nous devons faire le point sur les traces laissées par les hommes de Valusar.

Aldric acquiesça et déposa sa besace, étirant ses muscles fatigués. Il prit une grande inspiration et considéra la forêt qui l'entourait.

Les grands arbres déployaient leurs branches centenaires et se tordaient dans la pénombre pesante. Au début de leur marche, les hommes de Silnor, de Vonell et de la confrérie avaient dû emprunter un escalier de pierre creusé dans une petite fissure de la Grande Faille. L'ancien chemin n'était plus fréquenté, mais il avait conservé le lien qui unissait jadis les Terres sauvages aux Terres habitées.

La falaise franchie, les voyageurs s'étaient immédiatement plongés dans une forêt inhospitalière. Bien sûr, durant les premières heures de marche, ils n'avaient rencontré que de jeunes arbres à l'instar des forêts qu'ils connaissaient. Cependant, bien vite, la végétation avait rempli l'espace différemment. Elle semblait croître de façon malicieuse, entourant de racines les troncs morts et occultant le soleil comme pour protéger son antre d'une lumière trop vive.

En ce lieu où s'étendaient fréquemment de longues nappes de brume, régnait une atmosphère malsaine. À tout moment, d'étranges hurlements résonnaient, obligeant les soldats à ne jamais baisser leur garde et, à plusieurs reprises, ils durent se défendre contre des bêtes que personne ne connaissait. Grâce à leur bon entraînement, les combats ne durèrent pas, mais la tension se lisait sur chaque visage.

Il observa distraitement les soldats qui aménageaient le camp pour la nuit et vit l'un de ses hommes s'approcher de lui. Ce dernier s'était un peu éloigné du groupe et revenait maintenant, l'air troublé.

— Lieutenant, je crois que nous sommes aux abords d'une ancienne cité. Peut-être pourrions-nous y trouver un abri plus sûr.

Son supérieur fronça les sourcils.

— Une cité ? Vous en êtes certain ?

La question était plus une marque d'étonnement qu'une réelle interrogation. Aldric n'attendit pas de réponse et se mit en marche. Passant près de Staliord et Isard, il leur fit signe de les accompagner avant de s'enfoncer dans les broussailles qui entouraient la statue.

Les plantes grimpantes et les lianes freinèrent les quatre hommes, mais après quelques instants, la végétation laissa entrevoir les pierres qu'elle dissimulait. Une grande arche brisée s'élevait entre plusieurs arbres et ouvrait une voie dallée vers de nombreuses ruines. Les arbres s'étaient toutefois développés partout dans ces pierres et recouvraient maintenant cette ancienne cité d'un linceul de ténèbres.

Alors que ses camarades inspectaient cette entrée avec méfiance, Staliord leur indiqua, un peu à l'écart, un grand amas de roche recouvert par la végétation. Même si la pierre n'avait pas été épargnée par le temps, elle restait reconnaissable.

— Regardez, dit-il. Voilà une deuxième statue. Ces deux monuments entouraient sans doute l'arche d'entrée.

un grand bloc erratique. Là, il attendit plusieurs minutes jusqu'à ce qu'il pût enfin voir les visiteurs nocturnes.

Deux hommes marchaient entre les rochers à la faveur de la clarté lunaire. Ils ne se déplaçaient ni vite ni furtivement et ne semblaient pas se préoccuper d'être repérés. Qui pourrait d'ailleurs les surprendre dans ces contrées ?

De petits murmures lui parvenaient par moments sans que Jahmir puisse comprendre ce qui se disait. Il les observa attentivement de longs instants, mais ne parvint ni à savoir qui ils étaient ni pourquoi ils voyageaient ainsi de nuit.

Les deux hommes portaient chacun une longue cape épaisse et tenaient dans leur main droite un bâton d'itinérant. Rien ne semblait inhabituel dans ces deux êtres, leur aspect était normal, mais Jahmir sentait distinctement une magie émaner de l'un des deux.

Il surveillait leur progression, lorsque soudain le premier se figea, imité immédiatement par le second. Leurs regards étaient fixés dans le noir dans la direction de Jahmir et leurs murmures cessèrent totalement.

Le jeune magicien pensa tout d'abord avoir été repéré, mais en observant mieux, il remarqua que leurs yeux n'étaient pas tout à fait dirigés vers lui ; ils semblaient regarder au-delà. Se retournant d'un geste, il fut parcouru d'un frisson.

Un spectre flottant entre les rochers défiait d'un air terrible les nouveaux venus. Sa longue robe blanche ondulait dans l'air glacé et ses bras, placés autour de ces volutes, menaçaient les arrivants.

Jahmir ne put réprimer un élan de surprise face à cet être évanescent ; toutefois, après quelques secondes, il reconnut Amélia. Elle avait quitté sa couverture de laine et arborait sa tunique blanche de candidate qui semblait briller dans la clarté lunaire. Tandis qu'il s'était terré pour mieux observer ces deux hommes, Amélia, de son côté, s'était élevée devant eux pour les surprendre.

Une Grande Désolation ravagerait le monde que Jahmir connaissait. Il ne pouvait pas le laisser faire impunément.

Le jeune homme soupira. Il ignorait comment il allait retrouver ce cristal, mais il suivait son instinct comme le lui avaient conseillé la mystérieuse dame blanche ainsi que son maître Astihn.

Pourquoi était-il parti vers ces terres inhospitalières ? À dire vrai, il ressentait comme une attirance pour ces lieux reculés. D'ailleurs, à mesure qu'il s'y enfonçait, il sentait grandir en lui une force étrange. C'était peut-être le cristal qui appelait son Sentiment magique.

Jahmir n'avait cessé de se remémorer le dialogue qu'il avait eu avec la magicienne. Chaque soir, il en revoyait les détails et essayait de percer le mystère qui planait sur cette femme. Qui était-elle et comment le connaissait-elle ? Y avait-il un lien entre lui et elle ou n'était-ce que pour le bien des peuples qu'elle l'avait amené sur l'Île Youc ? Alors que toutes ces questions lui torturaient l'esprit, il fronça soudain les sourcils et fouilla du regard le défilé qu'ils avaient choisi pour leur campement.

C'est ainsi qu'il remarqua une ombre se faufilant entre les rochers. Jahmir cessa de respirer quelques instants et écouta le silence qui régnait. Tout d'abord, il ne perçut rien de plus que le cri du vent entre les rochers, mais à mesure que le temps passait, il entendit comme un murmure. Maintenant, il en était certain, quelqu'un s'approchait du campement.

Il n'y avait pas de doute, son instinct l'avait senti. Il concentra ses pensées sur cet être qui s'approchait et observa attentivement. Qu'avait-il vu ? Il en était convaincu, ce n'était pas un animal sauvage vivant dans les montagnes de Denem Nuir. Il en émanait quelque chose de beaucoup plus complexe. À vrai dire, il sentait un sortilège provenir de ces rochers.

Il se leva lentement, s'extirpant de ses couvertures et fit quelques pas sans bruit. Comme il n'entendait plus rien, il s'éloigna encore un peu du camp, se tapissant furtivement derrière

Aldric se retourna, lorsqu'un hurlement strident s'éleva dans la forêt.

En un instant, les quatre hommes eurent leurs armes en main. Les jours qu'ils avaient passés dans les Terres sauvages leur avaient appris à reconnaître le cri d'un de leurs plus fréquents ennemis. Le petit animal vorace apparut dans le branchage et amorça aussitôt son attaque.

C'était une sorte de reptile brunâtre à la gueule disproportionnée. Ses griffes dirigées vers l'avant, l'animal fondit sur Aldric. Ce dernier esquiva de justesse, mais trébucha contre une pierre et tomba à terre. Tentant de profiter de cet instant de faiblesse, la créature ouvrit sa mâchoire et se jeta sur sa jambe. Son élan fut toutefois coupé par la lame agile du prince Isard. Le reptile s'effondra dans un cri de douleur, foudroyé par les armes des hommes qui l'entouraient.

Isard frappa violemment le cadavre du pied.

— Quelle gangrène ! Cela ne cessera donc jamais ?

Aldric se releva et lui répondit :

— Peut-être pourrions-nous trouver une habitation encore entière dans ces ruines. Au moins, ces créatures ne pourraient plus nous attaquer par le ciel.

Isard acquiesça et considéra la ville qui s'étendait devant eux. Manifestement, il n'y avait dans cette cité rien qui lui inspirait confiance ; toutefois, après réflexion, il se rangea à l'avis du lieutenant.

Rapidement regroupés devant l'arche, les soldats pénétrèrent dans la cité à la faveur du jour déclinant. Ils longèrent tout d'abord l'allée principale sur plusieurs centaines de pas, puis s'arrêtèrent aux abords d'une petite place.

Même s'il était difficile de savoir exactement quelle surface les bâtiments occupaient, la ville semblait immense. Quels étaient les êtres qui avaient jadis prospéré sur ces terres inhospitalières ? C'était à n'en point douter un peuple au faîte de sa

grandeur. Aldric admira les vestiges de cette civilisation, s'imprégnant de la force et du talent de ses bâtisseurs.

Le lieutenant remarqua Staliord accroupi devant la splendide sculpture qui ornait la place. Il écartait les plantes grimpantes qui recouvraient son socle avec une émotion évidente. Il mit finalement à jour une grande inscription taillée dans la pierre.

Penché sur l'épaule du frère supérieur, Aldric s'enquit :

— Vous comprenez cette langue ?

Staliord dégagea encore plusieurs symboles à l'aide de son couteau avant de lui répondre :

— Mon vieux maître m'a un jour montré de très anciens langages de civilisations oubliées et il me semble que certains ressemblaient un peu à ceci. Cependant,...

Comme il hésitait, Aldric le poussa à continuer :

— Cependant ?

— Il avait fait de nombreuses recherches pour connaître les peuples qui les possédaient, mais sans résultat. L'existence de cette civilisation s'est sans doute perdue dans les méandres des siècles et si ces pierres n'étaient pas là pour nous la dévoiler, il n'en resterait absolument rien.

Aldric hocha la tête. Comme son interlocuteur agitait son couteau anxieusement contre un symbole fraîchement découvert, il voulut lui demander ce qui le troublait. Celui-ci ne lui en laissa toutefois pas le temps :

— Certains traits de ce dessin me sont familiers. On peut les retrouver dans une ancienne langue ghrenx ...

Aldric haussa les sourcils, stupéfait.

— Les ghrenx possèdent une écriture propre ?

Son ami se tourna et répondit dans un sourire :

— Oui, mais seul un petit nombre d'entre eux s'intéressent à l'art de l'écriture. Leurs ancêtres semblaient plus tournés vers ce moyen de communication ; toutefois, il s'est peu à peu perdu à travers les siècles. De nos jours, il ne reste plus guère que les shamans qui utilisent encore les glyphes ghrenx.

Après que les dernières lueurs orangées du crépuscule se furent ternies, les étoiles commencèrent à apparaître dans le firmament. Malgré quelques nuages épars qui obscurcissaient çà et là la voûte céleste, Jahmir laissa son émerveillement courir entre les constellations visibles. Le jeune homme ne savait pas exactement à quelle altitude ils se trouvaient, mais il n'avait jamais vu les astres aussi brillants. Il avait l'impression de pouvoir les cueillir comme les grappes d'un fruit étincelant.

Puis, au fur et mesure que le temps passait, l'horizon s'illumina d'une clarté indistincte. Tout d'abord blanchâtre, elle devint lentement plus nette et dévoila finalement une lune pâle presque rougeoyante. En même temps, l'éclat des étoiles baissa comme pour laisser place à la reine de la nuit.

Jahmir porta son regard sur le paysage montagneux qui réapparaissait lentement à la faveur de la lumière sélène. Les collines, vallons et saillies rocheuses se découpaient dans cette lueur blafarde, morcelés par les longues ombres des grands blocs de pierre, derniers vestiges de terribles éboulements.

En contrebas, vers l'horizon ouest, Jahmir pouvait entrevoir la grande tache sombre que formait la forêt de Pirydim. Par temps clair et en plein jour, il aurait peut-être pu apercevoir la mer, mais la nuit et les brumes l'en empêchaient.

Jahmir regrettait la ville qu'il avait dû quitter si vite. Pirydim était peut-être la ville de sa prime enfance et il n'avait pas eu le loisir de rester pour mieux l'apprivoiser. La mystérieuse magicienne lui avait fait comprendre qu'il était le seul à pouvoir contrecarrer les plans du puissant Narghôn.

Il devait retrouver le dernier cristal d'essence, le seul que le magicien ne possédait pas encore, et le détruire. Si Narghôn parvenait à réunir les quatre cristaux sur le diadème d'Hélianor, c'en était fini des royaumes, des duchés et autres villes indépendantes qui prospéraient sur les Terres habitées. La puissance qu'il acquerrait serait si phénoménale qu'il régnerait sans partage.

considéra un instant l'horizon. Voyant que le soir commençait à tomber, il décida de se mettre en route vers le campement. Sphinx ne resta pas plus longtemps sur son bras, préférant reprendre son envol pour le précéder.

Comme il s'était un peu éloigné pour chasser, Jahmir dut marcher une dizaine de minutes sur ces terres inhospitalières et rocailleuses. Lorsqu'il arriva enfin à proximité du camp, il aperçut une faible fumée qui s'élevait dans les airs. Le magicien contourna la crête et découvrit Amélia aux abords d'un petit foyer. La sorcière avait profité de son absence pour allumer un feu en attendant son retour.

À l'arrivée de son ami, elle se leva et vint à sa rencontre.

— La chasse a été bonne ? demanda-t-elle dans un sourire.

En guise de réponse, Jahmir lui présenta trois petits rongeurs, tous portant la marque fatale du bec de Sphinx.

— Excellent ! s'enthousiasma la sorcière. Viens, nous allons les préparer.

Jahmir déposa sa besace à côté de sa natte et aida Amélia à dépecer les animaux.

En cette saison, le soir tombait rapidement sur les Monts de Denem Nuir. Une obscurité glaciale s'installa sur le petit campement qui abritait les deux voyageurs et le vent descendant des cimes apporta l'odeur de la neige. Jahmir et Amélia mangèrent à leur faim ce soir-là, mais durent rapidement s'emmitoufler dans leurs couvertures pour ne pas ressentir la morsure du froid des montagnes. Le modeste feu qui avait à peine suffi à cuire leur dîner n'offrit bientôt plus aucune chaleur et s'éteignit après quelque temps. Le bois était une denrée rare dans cette région et ils préféraient sauvegarder leur petite réserve le plus longtemps possible.

Harassée par la marche, Amélia s'était allongée à côté des braises et trouva le sommeil rapidement. Quant à Jahmir, il resta assis contre le rocher pour admirer le ciel.

Aldric réalisa soudain qu'il ne connaissait rien de ces ennemis qu'il avait quelquefois combattus. Peut-être leurs ancêtres avaient-ils bâti des cités formidables et leur culture avait-elle rivalisé avec celle des Hommes ? C'était difficile à croire et pour cause, à force de ne rencontrer que les membres les plus hostiles de cette race, il était impossible de se faire une idée réaliste de l'ensemble de ce peuple. Comment aurait-il pu se douter qu'une telle grandeur les avait fait naître ?

Sortant de sa réflexion, Aldric remarqua que Staliord poursuivait son étude.

— Reconnaissez-vous d'autres symboles ? s'enquit-il.

Le frère supérieur hochait lentement la tête.

— Voyez-vous celui-ci ? Je pense qu'il s'agit d'une sorte d'être de magie qui protégeait le peuple de cette cité. Il n'est en effet pas rare, même à notre époque, de trouver un dessin similaire sur des fétiches ghrenx. C'est une sorte de divinité, je crois.

Le silence s'installa un instant, avant que Staliord ne reprenne :

— Celui-ci, en revanche... Il me semble reconnaître le caractère désignant l'infini. Le temps a beaucoup de valeur pour les Ghrenx et le fait de rencontrer un symbole infini sur l'une de leurs inscriptions est étonnant. Ils ne l'utilisent que dans des cas très précis.

— Lesquels, par exemple ? s'enquit Aldric.

Staliord réfléchit un instant avant de répondre :

— Lorsqu'il s'agit de magie. Certains sortilèges leur semblent éternels.

— Et c'est le cas ?

Staliord fronça les sourcils et répondit en se relevant :

— Je n'en sais trop rien, mais je ne pense pas. Dans tous les cas, nous n'avons rien à craindre de ces vieux murs. Leur longévité n'est due qu'aux racines qui s'y sont insinuées et non à une quelconque magie.

Aldric se releva à son tour.

— Oui, fit-il après un instant, espérons. Car, je vous rappelle que les ruines de Novia semblent également inoffensives au premier abord...

Staliord prit un air plus grave.

— En effet, vous avez raison, mais je pense posséder suffisamment de magie pour détecter un sort de cette envergure si jamais je m’y aventurais... Enfin, je l’espère.

Les ruines de Novia étaient l’une des cicatrices d’une guerre magique qui avait ravagé les Terres habitées voilà plusieurs siècles. L’antique cité ducale était restée debout en parfait état, préservée par un sortilège puissant qui rendait fou tous ceux qui osaient y pénétrer. Encore aujourd’hui, cette magie s’insinuait dans les rues, défiant les âges et empêchant quiconque d’y pénétrer.

Laissant de côté ces tristes considérations, Aldric porta son regard sur les hommes qui l’accompagnaient. Staliord l’imita et ils remarquèrent qu’un attroupement s’était formé au pied d’un large escalier. Les deux hommes rejoignirent le groupe et questionnèrent le prince Isard du regard.

— Le toit de ce bâtiment me paraît en bon état, commença ce dernier. Je pense que nous pourrions installer notre campement ici.

Aldric leva les yeux vers l’édifice qui se trouvait au sommet de l’escalier de pierre. Plusieurs arbres avaient poussé entre ses marches et plus haut, une large colonnade entourée de plantes grimpantes montait jusqu’au toit. La pierre de ces longs piliers avait été rongée par les vents et la pluie, mais le temps n’avait pas encore creusé de brèche dans l’imposant bâtiment.

Une brise se leva et balaya la grande artère. Aldric ressentit comme un frisson à la vue de l’édifice éclairé par le soleil couchant. La lumière orange donnait aux pierres de la ville les couleurs ardentes d’un gigantesque brasier couvant sous les arbres noirs de la vieille forêt.

31 RENCONTRES

Un vent froid d’altitude soufflait en rafales sur les montagnes pelées à l’est de Pirydim. Sphinx survolait ces crêtes rocheuses tachetées d’herbes grasses, se laissant planer au gré des courants pour surveiller les mouvements furtifs qui dérangaient parfois la quiétude du lieu. Son instinct de chasseur se réveillait dans ces vallons de pierres et les petits rongeurs qui y vivaient observaient avec défiance l’oiseau noir sillonner le ciel.

Sphinx tournoyait à bonne hauteur autour d’une saillie rocheuse serpentant contre le flan d’une montagne lorsque, subitement, il plongea vers le sol à une vitesse vertigineuse. Ses ailes regroupées contre son corps, il fila vers une tache brune dans une petite parcelle d’herbe.

Le petit être n’eut pas le temps de réagir. À peine eut-il remarqué cette flèche noire qui s’abattait sur lui qu’il fut frappé à la gorge par un bec sans merci. Plusieurs cris stridents s’élevèrent dans la montagne comme autant d’alertes lancées par les rongeurs pour avertir leurs congénères d’un danger, mais il était déjà trop tard pour l’animal que Sphinx emportait dans ses serres.

Le corbeau s’éleva à nouveau et survola plusieurs défilés avant de redescendre vers des zones plus vertes. En quelques battements d’ailes, il laissa derrière lui les pierriers des hauteurs et, rapidement, il aperçut son objectif en contrebas. Il piqua vers le petit promontoire où se tenait Jahmir et lâcha sa proie devant lui avant de se poser sur son bras tendu.

Le jeune homme le félicita de sa prise en lui caressant le plumage avec fierté. Ensuite, il ramassa le petit rongeur et

— Je n'ai détecté aucun mécanisme suspect et je ne ressens aucune magie étrangère à l'Yzhal. Je crois que nous pouvons l'emporter sans danger.

Sur ces paroles, Aldric s'approcha de la corne et l'empoigna fermement. Comme rien ne se produisit, les trois hommes se hâtèrent vers la sortie du temple. Cependant, lorsqu'ils atteignirent le cercle que formaient les torches, un éclair rouge illumina toute la pièce dans un craquement assourdissant.

Des flammes s'élevèrent entre les flambeaux, créant un gigantesque rideau de feu et projetèrent les trois hommes en arrière. Leurs corps retombèrent lourdement contre la pierre froide et la corne roula à plusieurs pas du lieutenant. Ce dernier, à peine remis de sa chute, se releva et dégaina son arme. Son compagnon d'armes l'imita, mais Staliord resta immobile, une expression d'horreur sur le visage.

Aldric se précipita vers lui et le releva.

— Venez, il n'y a pas une minute à perdre !

Staliord ne semblait pas comprendre ce que disait le lieutenant. Le rideau de feu s'élevait toujours autour d'eux comme une cascade de lumière brûlante plongeant dans les entrailles de la pierre.

Aldric ne comptait pas rester là à attendre que les hommes de Valusar le prennent une nouvelle fois. Il s'empara de la corne et se protégea le visage à l'aide de sa cape pour franchir le rideau de feu. Staliord sortit cependant de sa torpeur et s'exclama à son adresse :

— Ne faites pas cela, lieutenant ! Ce n'est pas un feu ordinaire. C'est de la Haute Magie ! Narghôn lui-même a érigé ce piège.

Aldric prit une courte inspiration et escalada l'escalier ravagé par les mousses. À son sommet, il sentit que de ces longs piliers se dégageait une odeur rance pareille à l'haleine fétide filtrant des puissantes dents d'un monstre endormi. Se refusant toutefois ce genre de considérations, il pénétra dans le bâtiment.

Un air moite et humide s'empara rapidement de lui et il dut rester quelques instants dans l'obscurité pour permettre à ses yeux de s'y habituer. Progressivement, il remarqua que la grande salle était jonchée de débris recouverts d'une épaisse couche de saleté accumulée depuis des temps immémoriaux. Dans un coin, la vieille carcasse d'un animal venu chercher la paix crouissait depuis si longtemps qu'aucune odeur ne s'en échappait plus.

Le lieutenant Aldric fit quelques pas à l'intérieur du bâtiment et décida que le lieu offrirait une bonne protection contre les animaux des Terres sauvages.

La nuit était maintenant tombée sur ces lieux inhospitaliers et les hommes s'étaient installés dans le temple de la cité en ruine. Aldric se trouvait au sommet des marches et observait silencieusement l'obscurité. Tout semblait calme et même les bruits si caractéristiques de la vieille forêt étaient moins présents.

Les yeux du lieutenant se perdirent un instant dans les étoiles, alors qu'un élan de nostalgie s'emparait de lui. Cela faisait plusieurs semaines qu'il n'avait plus revu sa ville natale. Il avait même quitté les Terres habitées et s'était lancé dans une poursuite désespérée pour retrouver un objet qu'il n'avait aperçu qu'à quelques rares reprises. Il savait bien sûr que le sort du monde en dépendait, mais, loin de tout, le doute s'insinuait parfois sans que l'on ne s'en rende compte.

Sa mélancolie ne l'empêcha toutefois pas de repérer l'ombre fuyante qui passa au pied des marches. Sans attendre, il dégaina son arme et descendit promptement l'escalier.

— Qui va là ? s'exclama-t-il dans la clarté blafarde de la lune.

La voix de l'un de ses hommes lui répondit :

— Ce n'est que moi, lieutenant.

Reconnaissant son éclaireur, Aldric rengaina son arme.

— Avez-vous découvert des traces de nos ennemis ? s'enquit-il.

Le visage de son interlocuteur s'éclaira d'un sourire satisfait.

— Mieux que cela, lieutenant ! J'ai découvert leur campement pour cette nuit.

À cette nouvelle, Aldric sursauta.

— Vraiment ? Où sont-ils ?

Sans perdre son sourire, l'homme lui indiqua vaguement la direction du centre de la ville.

— À mon avis, ils ont également découvert ces ruines et ont décidé de les traverser pour plus de sécurité. Ils se trouvent à environ une demi-heure de marche dans cette direction.

Aldric se félicita d'avoir finalement rejoint ses ennemis, mais quelque chose le tracassait. Pourquoi avaient-ils perdu toute leur avance ? D'après les derniers rapports, ils ne devaient pas se trouver à moins d'une journée de marche.

Laissant de côté ses interrogations, il escalada précipitamment l'escalier et pénétra dans le temple. Il se dirigea vers le coin où dormaient Staliord et Isard pour les réveiller et leur communiquer la nouvelle.

Le prince s'assit lentement sur sa couche, les yeux embrumés, tandis que, de son côté, le frère supérieur perdit instantanément toute trace de sommeil à l'annonce d'Aldric.

— Nous sommes arrivés ! déclara-t-il solennellement.

Aldric le considéra sans comprendre, mais Staliord ajouta encore :

— Je m'en étais douté en découvrant ces ruines, mais maintenant j'en suis persuadé : nous avons atteint le lieu où fut jadis forgé l'Yzhal d'or !

Il gravit les quelques marches de l'autel et remarqua que l'odeur âcre qu'il avait constatée tout à l'heure persistait et se raffermissait même un peu. Il n'en fit toutefois pas cas et tendit la main vers cette fabuleuse corne d'or pour s'en emparer. Une voix s'éleva alors dans le temple :

— Arrêtez !

Aldric se figea, sa main gauche à quelques pouces de l'Yzhal et sa main droite sur la garde de son épée. L'homme qui avait crié se trouvait derrière lui. Aldric se retourna d'un bond pour faire face à son adversaire, mais ne découvrit que ses deux compagnons d'armes.

Il resta un instant interdit avant de balbutier :

— Comment... ?

Staliord lui fit cependant signe de rester silencieux. Il s'approcha de lui avant de murmurer :

— Le garde du temple faisait une ronde et allait nous repérer. Nous avons dû l'éliminer pour qu'il ne puisse pas donner l'alerte à son campement. La voie était ainsi libre du côté de la grand-rue.

À peine remis de sa surprise, Aldric hocha la tête, laissant son ami poursuivre :

— Je vous ai arrêté dans votre geste, parce que l'Yzhal est peut-être protégé par un piège.

À cette phrase, Aldric retrouva tous ses esprits. Il se retourna vers la corne et la considéra avec défiance. Il était vrai que, dans sa précipitation, il n'avait pas pris garde à contrôler d'éventuels mécanismes qui auraient pu lui être fatals.

Staliord gravit les quelques marches de l'autel et observa son socle minutieusement. Ensuite, il contempla l'Yzhal d'or, faisant courir son regard sur toute sa surface sans le toucher. Lorsqu'il se releva, il resta un instant pensif, puis ferma les yeux dans un rictus de concentration. Ses mains coururent autour de l'objet et s'agitèrent comme recherchant un flux invisible.

Il rouvrit les yeux et se tourna vers Aldric.

sur le toit, il embrassa le lieu du regard. Comme partout ailleurs, la végétation régnait en maître sur ces anciennes pierres. La mousse recouvrait presque en totalité l'édifice et, par endroits, de petits arbustes croissaient entre les interstices. Les puissants feuillus qui tapissaient toute la forêt ne dépassaient cependant pas la hauteur à laquelle il se trouvait et il avait une vue étonnante sur une mer de feuilles infinie éclairée par une lune blafarde.

Ne s'attardant pas plus longtemps, Aldric sortit son couteau et coupa plusieurs lianes pour se confectionner une corde de fortune. Puis, il se dirigea vers le centre de l'édifice où se trouvait l'Yzhal d'or. Il ne fit pas dix pas avant d'atteindre une faille dans la façade du toit suffisamment large pour y glisser son corps. Se penchant à l'intérieur, il observa les lieux un long moment.

Une dizaine de torches étaient disposées autour de l'autel de pierre, éclairant la salle de leurs reflets dansants. Les ombres que les piliers de la pièce projetaient allaient et venaient comme de gigantesques monstres, gardiens du trésor de l'édifice. Une odeur âcre mais diffuse régnait sur une quiétude singulière. Rien ne bougeait, pas une brise de vent ne semblait entrer dans cette salle.

Aldric se releva et décida de descendre grâce aux lianes qu'il avait fixées autour de plusieurs arbustes à proximité. Il s'introduisit donc dans la faille et descendit lentement le long de sa corde. Lorsqu'il atteignit le sol, ses pas résonnèrent dans le vieux temple, perturbant le silence qui y régnait.

Il s'accroupit rapidement et observa les lieux avec les yeux d'un homme traqué. La sentinelle postée à l'entrée n'était pas très loin ; il ne pouvait se permettre le moindre bruit suspect.

Lentement, prenant garde de ne pas trébucher sur l'un ou l'autre débris, il s'approcha du centre de la pièce et franchit le cercle de torches, s'exposant en pleine lumière. Il devait faire vite. Si d'autres hommes assuraient la garde du lieu, il serait immédiatement repéré.

La phrase du frère supérieur eut un effet foudroyant sur le prince de Silnor. Il se leva d'un bond et dit d'une voix profonde qui remplit toute la pièce :

— Il n'y a donc plus un instant à perdre ! Ils sont peut-être en ce moment même occupés à détruire cette corne !

Aldric et Staliord, encore accroupis, se regardèrent brièvement et réalisèrent qu'Isard avait raison. Il n'était plus question d'attendre le point du jour ou d'épier discrètement leurs ennemis. Il fallait agir maintenant et vite.

Sur un ton des plus autoritaires, le prince s'adressa à ses amis :

— Lieutenant ! Frère Staliord ! Rassemblez vos hommes. Nous partons sur l'heure.

Puis il lança ses ordres d'une voix forte pour que chacun se réveille sur-le-champ :

— Dans cinq minutes, rassemblement au bas des marches du temple. Soyez prêts à marcher et à vous battre. Je ne veux voir aucune trace de métal sur les uniformes. Cachez tous les tissus de couleur par des habits sombres et masquez chaque recoin de votre peau par de la boue. Nous allons nous insinuer jusqu'au campement de nos ennemis à la faveur de la nuit et nous découvrirons l'endroit où ils cachent l'objet de notre quête.

Le prince fit une courte pause, observant la réaction de ses hommes. Comme tous semblaient réveillés, il poursuivit :

— Je le sais, soldats, vous êtes fatigués par la distance parcourue ! Je le sais, vous avez vécu sous la menace omniprésente des créatures de cette forêt maudite, mais sachez que nous sommes maintenant arrivés ! Notre périple s'arrête ici, dans cette ville ! Nous avons rejoint nos ennemis et le destin nous offre l'opportunité de leur montrer ce que nous valons ! Je puis parier qu'ils ne seront pas déçus ! Je vous promets qu'à l'heure cruciale, vous ne sentirez plus vos muscles engourdis et vos estomacs tenaillés ; à l'heure cruciale, qui ne tardera plus maintenant, vous sentirez le vent de votre courage vous pousser vers nos ennemis ! Nous allons nous rendre à leur campement et

nous leur subtiliserons la corne Yzhal à leur insu ou sur leurs cadavres !

Malgré le sommeil que la plupart venaient de quitter, tous les hommes levèrent leur poing et saluèrent les paroles du prince par une ovation enflammée. Aldric ne put réprimer un sourire à la vue de cette soudaine ferveur chez ces soldats fourbus par une marche harassante au beau milieu d'un territoire hostile. Seul un meneur d'hommes comme Isard pouvait en quelques phrases décisives trouver le ton juste pour réveiller chez ces hommes la soif de se battre.

Les ordres du prince furent suivis à la lettre et, en quelques minutes, ce qui était encore un campement il y a un instant n'était déjà plus que le temple abandonné qu'ils avaient découvert en arrivant. Seules quelques traces laissées dans la poussière témoignaient encore de leur passage.

Debout dans l'artère principale, les hommes étaient vaguement éclairés par une lune presque pleine. Leurs uniformes noirs se détachaient un peu sur les pierres blanches, mais ils auraient pu se terrer dans la végétation sans que personne ne pût détecter leur présence.

La ville semblait s'étendre sur une distance infinie. Les rues s'entrecroisaient et les bâtiments se succédaient sans qu'Aldric ne parvienne à voir la fin du complexe. À mesure que les hommes se rapprochaient du centre de la cité, les édifices devenaient plus imposants ; même les habitations s'élevaient maintenant sur plusieurs étages. De grands temples ressemblant un peu à leur précédent abri s'élevaient par endroits. Ceux-ci devenaient plus hauts et présentaient des architectures plus recherchées.

La troupe se déplaçait rapidement dans les petites ruelles sombres et se terrait souvent, croyant apercevoir un ennemi en faction. La pleine lune les aidait certes à se repérer dans le dédale de rues, mais elle pouvait également révéler leurs formes furtives aux yeux d'une sentinelle. Il fallait être prudent, car

mais certains avaient ployé sous le poids du temps, provoquant une trouée dans le plafond.

Les trois hommes durent enjamber plusieurs tas de pierres et écarter quelques rideaux de lianes avant d'atteindre le mur de la salle centrale. À peine la paroi fut-elle en vue que Staliord fut pris d'une excitation inhabituelle. Aldric voulut le retenir, mais son ami se précipita vers une petite fissure qui lézardait le mur. Il y colla son œil avidement et se retourna quelques instants après, un sourire au coin des lèvres.

— Elle est là ! souffla-t-il.

Sans lui répondre, Aldric jeta à son tour un coup d'œil. Trônant sur un autel partiellement détruit, l'Yzhal d'or était à nouveau sous ses yeux. Les reflets scintillants dansaient comme une multitude de lucioles sur sa surface dorée.

Aldric se releva et considéra Staliord.

— Nous avons vu juste, fit-il à voix basse.

Soudain il porta son regard vers l'horizon, avant d'ajouter :

— Nous n'avons pas de temps à perdre. Il nous faut récupérer cette corne avant le point du jour.

Staliord acquiesça.

— Comment comptez-vous vous y prendre ?

— Je ne suis pas certain, mais il me semble avoir entrevu un affaissement dans le toit de la salle. Il est certainement possible de l'atteindre par l'un de ces piliers écroulés.

En terminant sa phrase, Aldric se dirigea vers un amoncellement de pierres formé par une colonne affaissée. Des plantes se déversaient depuis le plafond, entourant un coin de ciel étoilé.

Staliord considéra l'ouverture d'un air sceptique, tandis qu'Aldric montait sur le monticule. Consolidés par la végétation, les éboulis formaient un ensemble uni et offraient un accès aisé aux lianes. Aldric devait compter sur leur solidité pour escalader les quelque cinq pas qui le séparaient du toit de l'édifice. Heureusement, les plantes des Terres sauvages étaient robustes et elles ne cédèrent pas durant son ascension. Arrivé

chercher ses prises à tâtons entre les lianes qui descendaient le long de la paroi, espérant ne pas déranger de petites créatures terrées à l'intérieur d'un renfoncement. Le venin de certains insectes de ces régions était en effet particulièrement agressif.

Il progressa lentement, s'aidant des racines ainsi que des nombreuses anfractuosités. Travaillées par l'humidité, elles offraient énormément d'appuis pour les pieds et les doigts ; toutefois, leur contact très glissant ralentissait singulièrement sa montée.

À force de persévérance, le lieutenant parvint finalement au sommet. Il jeta discrètement un regard par-dessus les pierres du muret pour s'assurer qu'aucun garde ne se trouvait de ce côté avant de se hisser sur le parapet.

Il attendit encore quelques instants, écoutant les bruits de la nuit, puis se faufila sur l'esplanade. Après avoir fixé la corde à une colonne, il la déroula le long de la paroi jusqu'à terre, prenant garde à ne pas provoquer d'éboulement. Bien qu'il ne distinguât pas ses compagnons dans l'obscurité, Aldric sentit qu'elle se tendait sous le poids d'un homme.

Staliord n'était pas très agile, mais il gravit malgré tout la façade relativement rapidement. Lorsqu'il fut sur le replat, il murmura essoufflé :

— La montée était moins périlleuse qu'il n'y paraissait ; Isard a décidé de nous envoyer un homme de plus.

En effet, Aldric remarqua que la corde se tendait à nouveau. Il hochait simplement la tête pour signifier qu'il n'y voyait pas d'objection et aida son camarade à gravir la paroi.

Lorsque les trois hommes furent sur l'esplanade, le lieutenant décida qu'il était temps de mieux connaître les lieux. Suivi de ses deux compagnons, il s'enfonça donc sous la colonnade, essayant de distinguer les détails de la ruine.

Les piliers s'étendaient sur plusieurs rangées et formaient le pourtour de l'édifice. La plupart étaient encore en bon état,

leur meilleure alliée était la surprise. S'il pouvait l'éviter, Aldric préférait ne pas provoquer l'affrontement direct. Ils étaient nettement moins nombreux et moins bien équipés que leurs adversaires. Quoi qu'en ait pu dire le prince, Aldric estimait que leur unique chance de s'emparer de l'Yzhal était la ruse et la seule possibilité de se défaire des hommes de Valusar était la fuite.

L'allée que le groupe arpentait en silence formait un coude et rejoignait l'artère principale à peine plus loin. Un soldat, parti en éclaireur, risqua un coup d'œil dans la grand-rue pour s'assurer qu'aucun ennemi n'était en vue. Selon l'estimation d'Aldric, ils devaient bientôt atteindre le campement de Valusar ; il fallait donc redoubler de prudence.

L'éclaireur fit signe au groupe de rester où il se trouvait. Il revint silencieusement et rapporta à mi-voix :

— Un homme est posté devant un temple de l'autre côté. Il nous est impossible de poursuivre par là sans nous faire repérer.

Aldric afficha une moue contrariée. Il se tourna vers l'homme qui avait découvert le campement.

— Où se trouve le gros de leurs troupes ?

— Leurs tentes se situent derrière l'édifice gardé. Nous pourrions emprunter une autre ruelle pour les apercevoir, mais il sera à mon avis difficile de s'en approcher plus.

Aldric se tourna cette fois vers le prince et Staliord :

— Qu'en dites-vous ?

Les deux hommes restèrent un instant silencieux, mais Isard prit finalement la parole :

— Croyez-vous que Valusar suspecte notre présence ?

Le lieutenant secoua la tête négativement.

— Dans ce cas, continua Isard, pour quelle raison pensez-vous qu'ils gardent ce vieux temple en ruine ?

Staliord sursauta :

— Vous pensez que la corne s'y trouve ?

Aldric hochait la tête silencieusement :

— Effectivement, dit-il, c'est possible. Comment en être certain ?

Isard regarda intensément ses camarades et conclut :

— Il faut que l'un de nous aille s'en assurer.

Même si Aldric était de l'avis du prince, il ne voyait pas comment traverser la grand-rue et escalader les marches du temple sans être repéré. Ils auraient pu tenter de tuer la sentinelle grâce à une flèche, mais si le coup manquait sa cible, c'en était fini de l'effet de surprise. Le risque était trop élevé.

Si seulement Mylandra était parmi eux ! Cette jeune femme aurait eu tôt fait de se fondre dans les ombres des ruines et d'éliminer le garde sans alerter ses compagnons. Elle n'était toutefois pas là et ils devaient trouver une solution.

— Il nous faut rebrousser chemin, proposa Staliord. Là-bas, nous pourrions traverser la rue sous le couvert des arbres et nous rapprocher de l'édifice par l'autre côté.

Isard et Aldric acquiescèrent pour signifier leur approbation et la petite troupe se remit en marche aussitôt.

Le côté opposé offrait un dédale de petites rues encore plus dense que le précédent. Le groupe put ainsi se diriger à couvert en direction du temple, sans devoir rebrousser chemin à cause d'une impasse ou d'un éboulement. Leur progression n'était toutefois pas aisée. La végétation était en effet tellement enchevêtrée qu'il était parfois impossible de reconnaître l'ancien chemin que prenaient jadis les ruelles. De grands arbres s'étaient développés entre les murs en ruine et, par endroits, il devenait même difficile de distinguer les constructions sous l'épaisse couche d'humus que les plantes déposaient depuis des siècles.

Arrivés aux abords du grand temple, les soldats s'arrêtèrent et se dissimulèrent dans un coin sombre. La pleine lune éclairait faiblement les pierres blanches de l'édifice, mais une autre clarté dominait les alentours. C'était une lumière orangée qui chatoyait silencieusement, faisant danser les ombres de la ville.

Isard se tourna vers Aldric et murmura discrètement :

— Ce sont les feux de leur campement. Vous aviez raison, ils ne se doutent pas de notre présence.

En effet, les foyers servaient à réchauffer les hommes, cuire la nourriture et écarter les créatures hostiles, mais malheureusement, ils étaient également très utiles pour d'éventuels poursuivants. Si le comte Eric s'était douté qu'il était suivi, il aurait immédiatement interdit ces feux. Aldric comptait plus que jamais sur l'effet de surprise.

Détachant son regard de la clarté dansante, il observa plus attentivement les fondations du temple. Le grand escalier qu'il avait pu apercevoir contre la face principale laissait place de ce côté-ci à une haute paroi verticale rongée par les mousses. Ça et là, une eau putride suintait des fissures et gouttait à terre sur le sol spongieux. Au sommet, on pouvait distinguer la colonnade visible depuis la grand-rue.

L'escalade n'allait pas être des plus aisées, mais le lieutenant ne voyait pas d'autre alternative. Il déposa donc son sac à terre et en sortit une longue corde qu'il fixa en bandoulière autour de son épaule.

À quelques pas de lui, Isard considéra avec scepticisme la paroi et lui demanda à voix basse :

— Vous espérez gravir cela ?

Le lieutenant hocha la tête sans répondre, avant de se tourner vers Staliord pour lui murmurer :

— Là-haut, je vous lancerai cette corde et je vous aiderai à monter. Comme vous connaissez bien cette corne, je préfère vous avoir à mes côtés.

Le frère supérieur de l'Yzhal acquiesça silencieusement, les yeux perdus vers le sommet du temple. Il n'était manifestement pas rassuré à l'idée de devoir grimper jusqu'à la colonnade. Il n'émit cependant aucune objection et aida Aldric à trouver une fissure suffisamment sèche pour commencer l'ascension.

Ce dernier découvrit un petit replat à bonne hauteur qu'il put atteindre avec l'aide d'Isard et de Staliord. Ensuite, il dut