

Tout à fait à l'écart, tournant le dos à tous, comme se désintéressant des bas conflits magiques, s'élevait fièrement le cygne des enchanteurs. D'autres magies encore étaient représentées, certaines disparues et d'autres oubliées, mais toutes formaient un ensemble à l'équilibre parfait.

L'archiprêtre professeur Ghari'fa s'était déjà souvent émerveillé devant cette œuvre magistrale ; toutefois, alors qu'il marchait le long de la petite allée, il décida de s'y arrêter une nouvelle fois. Les mains jointes derrière le dos, il la considéra, l'air vaguement soucieux. Sa mine était plus sombre que d'habitude et son teint affichait une pâleur discrète. Entendant des pas derrière lui sur le gravier, il se retourna et observa le prêtre qui s'approchait rapidement. Lorsque celui-ci fut arrivé à sa hauteur, il lui dit :

— Vous m'avez prié de venir au plus vite, prêtre Dehfu. Votre précipitation n'est pas habituelle. Que se passe-t-il donc ?

— Je vous remercie d'être venu dans ces jardins, maître Ghari'fa. Je ne voudrais pas que notre discussion soit épiée et je crois que ce parc est parfait.

Le visage de l'archiprêtre s'assombrit.

— Vous m'inquiétez, prêtre Dehfu. Y aurait-il un problème ?

— Je ne suis pas vraiment sûr que cela soit un problème, commença-t-il en prenant une lente démarche. Disons plutôt que ce que j'ai découvert est pour le moins... surprenant.

— Surprenant, dites-vous ? répéta Ghari'fa.

— Oui, cela concerne le novice qui est arrivé récemment.

— Jahmir ?

Comme le prêtre Dehfu hochait la tête, Ghari'fa s'inquiéta un peu.

— Eh bien, dites-moi, que se passe-t-il ?

Sans attirer l'attention des deux prêtres qui discutaient dans le parc, une petite forme noire se dessina dans le ciel. Elle grossit rapidement et finalement, un magnifique corbeau se posa sur l'un des arbres de l'allée. Il rectifia son plumage et s'immobilisa, comme pour écouter.

Le chemin que suivaient les quatre cavaliers était bordé de vieux arbres aux troncs tordus qui semblaient murmurer d'étranges plaintes aux passants. Leurs rangées se perdaient dans le brouillard du matin, si bien que lorsqu'une ombre se dessina au loin, elle semblait sortir d'un songe.

Tout d'abord atténué par l'humidité, puis plus clairement, un bruit régulier de sabots émergea à son tour des brumes. La silhouette se déplaçait tranquillement à la rencontre des voyageurs ; elle devint plus nette au fur et à mesure qu'elle s'approchait, jusqu'à ce que finalement un chariot tiré par un cheval sortît de la grisaille.

Le char était conduit par un vieil homme qui tenait les rênes d'une main et une baguette de l'autre. Il portait une longue capuche brune pour le protéger du froid de la matinée. À la vue des quatre cavaliers, il releva la tête et les salua joyeusement :

— Bien le bonjour, messires ! Belle journée en perspective, n'est-ce pas ?

Les quatre étrangers s'arrêtèrent en lui rendant son salut et l'un d'eux remarqua :

— Ce serait effectivement une belle journée si ce brouillard se dissipait un peu.

L'homme se mit à rire.

— Ce n'est que l'affaire de quelques heures, croyez-moi ! La brume se lève toujours avant midi dans la région.

— Tant mieux, répondit le cavalier en lui souriant.

— En plus, poursuivit le charretier, si vous vous dirigez vers Port-Prêt, le temps se lèvera d'autant plus vite.

Son interlocuteur acquiesça.

— À ce propos, s'enquit-il, sommes-nous encore loin de la ville ?

Le vieil homme toussota avant de lui répondre :

— Avec vos montures, dit-il en indiquant les chevaux de sa baguette, vous y serez dans deux heures tout au plus.

Le cavalier sourit.

— Merci, mon brave, et bonne journée !

L'homme lui retourna son salut et tous reprirent leur chemin.

Les quatre voyageurs avaient poursuivi leur route en silence pendant plus d'une heure et le brouillard avait maintenant totalement disparu. L'air s'était progressivement chargé des senteurs marines caractéristiques des cités portuaires, incitant l'imaginaire à voguer dans les profondeurs abyssales du large.

Rahatz de Bas-Kosk laissa un instant son regard se perdre dans le paysage qui s'offrait à lui. En contrebas, là où se dessinaient les hauts escarpements de la côte, il aperçut la grande cassure que formait la baie de Port-Prêt. À cet endroit, le temps avait fait s'écrouler les falaises et la mer s'était engouffrée sur la lande pour former un vaste bassin.

À son embouchure, de chaque côté du défilé, s'élevaient les deux Sentinelles, Orith et Altis. Tours construites en des temps plus troublés pour protéger la ville des pirates qui écumaient jadis les côtes, elles servaient maintenant principalement à diriger les navires dans ce détroit aux récifs particulièrement redoutés. Pendant la nuit ou lors de fortes tempêtes, de grandes flammes étincelaient à leurs sommets, permettant aux capitaines d'emprunter le passage le moins dangereux.

Au centre de la baie, dressé sur une petite île de rochers, le castel Allroc faisait face aux flots. Château aux cinq tours effilées, il bravait fièrement les éléments qui s'abattaient sur ses

## 12 COURANTS MAGIQUES

En ce début d'après-midi ensoleillé, les jardins de l'institut de magie d'Avonella s'éveillaient lentement de leur longue torpeur hivernale. Plus petits que ceux de la citadelle, ils n'offraient pas moins une sérénité favorable à la méditation. C'était d'ailleurs un lieu où les prêtres ainsi que les étudiants aimaient venir se ressourcer. Il était entouré d'une longue galerie couverte aux arcades de pierre, ce qui permettait de profiter de sa quiétude même par temps de pluie.

De petites allées bordées de buissons menaient au centre de la pelouse, là où se trouvait une grande sculpture d'or. Elle représentait la puissance primitive qui se manifestait dans chaque être. Cette force prenait la forme d'une gerbe de feu surgissant du sol qui se démultipliait en de nombreux panaches. Sur ces ramures se reposaient les différents animaux symbolisant traditionnellement les courants magiques du monde des Hommes.

Au sommet se tenait le faucon de la prêtrise. Noble rapace, il montrait, par sa position, l'hégémonie des prêtres sur les autres magies. Plus bas, mais tout aussi intrigant, se tenait le chat de la sorcellerie ; mystérieux animal qui se tapissait sous l'une des gerbes secondaires et semblait scruter le monde d'un regard étrange. Un peu à côté, l'hermine de la confrérie d'Ephia de Tharis considérait avec dédain le renard des conjureurs. Ces derniers étaient les magiciens les plus détestés des courants de Basse Magie humaine, plus encore que les nécromanciens, dont l'araignée tissait sa toile en rongant le panache de pouvoir.

longtemps qu'à l'accoutumée et personne ne savait donc ce qui se passait à Valusar.

Le lieutenant, voyant qu'il n'y avait plus de question, conclut :

— Très bien, je crois que tout est clair. Nous nous retrouvons demain à la première heure. Nous ferons les derniers préparatifs et nous pourrons partir dans la matinée.

fondations et n'était relié à la terre que par un long ponton de pierre menant au cœur de la ville de Port-Prêt.

La cité portuaire s'était développée sur une large moitié de la baie et entourait ainsi la petite île d'Allroc. Les habitations grimpaient également sur les terres, mais elles s'étaient principalement construites autour du port, le centre névralgique de la région entière. Toute la vie de la ville se concentrait sur ses docks, véritables portiques vers les contrées lointaines.

Le commerce était notamment très florissant avec le royaume des Sang-Mers et le duché de Tharis. Quelquefois, pendant la belle saison, des navires se rendaient même jusqu'en Elgaran.

Rahatz distingua d'ailleurs plusieurs navires en partance vers ces destinations exotiques tandis que d'autres voguaient en direction du port, chargés de denrées étrangères.

— Je crois que nous allons nous séparer ici, fit-il après avoir admiré la vue un long moment.

Le chevalier était accompagné de deux soldats de la garde d'Avonella et du capitaine Sahir. Ce dernier était un ami de longue date et Rahatz le choisissait souvent pour le seconder dans ses missions. C'était un homme fier et robuste au visage marqué par de nombreux combats.

Celui-ci se tourna vers son ami et lui répondit :

— Tu as raison. Séparons-nous avant que les gardes de la ville ne nous aperçoivent.

Rahatz avait décidé d'enquêter seul dans la ville sans révéler son identité. Il savait par expérience que le blason d'Avonella était craint et qu'il ne déliait pas les langues. Le chevalier préférait se fondre dans la population comme un simple étranger, alors que Sahir, accompagné par les deux soldats, irait directement au castel Allroc et commencerait les négociations avec les Guildes.

Après avoir salué ses trois compagnons, Rahatz quitta la route principale et emprunta un petit sentier qui sinuait dans la forêt. Il décida de descendre de son cheval et marcha ainsi

plus d'une demi-heure, si bien que lorsqu'il rejoignit finalement la route principale, il ne vit plus trace de ses compagnons. Manifestement, ils étaient déjà arrivés à destination et il pouvait donc se diriger directement vers la ville. Il se remit en selle et chevaucha tranquillement jusqu'aux portes de Port-Prêt.

S'approchant du grand portail de la cité portuaire, Rahatz avait pris soin de dissimuler son appartenance à Avonella. Il portait une cape vert foncé comme beaucoup de voyageurs dans cette région et deux sacoches bien remplies étaient fixées contre les flancs de son cheval. La garde de son épée, marquée de l'emblème du duc, avait été camouflée avec de vieux haillons. Il savait que cette mesure n'attirerait pas le regard, ce signe étant couramment utilisé pour montrer que l'on venait en paix.

À l'approche du cavalier, les deux sentinelles de faction se redressèrent et saluèrent le nouveau venu.

— Salut à vous, étranger ! s'exclama l'une d'elles. Que venez-vous faire dans la région ?

Rahatz s'éclaircit la gorge avant de répondre :

— Je voyage depuis plusieurs semaines et je viens chercher un peu de repos en ville.

— Et combien de temps comptez-vous rester ?

Rahatz était déjà venu de nombreuses fois à Port-Prêt et d'habitude, les gardes étaient beaucoup moins curieux. Visiblement, la situation du comté exigeait déjà des contrôles plus stricts. Il profita de l'occasion pour essayer d'en apprendre davantage. Il fit mine de ne rien savoir et se renfrogna :

— La dernière fois que mes pas m'ont conduit en cette cité, commença-t-il sur un ton parfaitement neutre, l'accueil m'avait semblé plus chaleureux. Pourquoi toutes ces questions ?

Les deux soldats échangèrent un bref regard. Manifestement, ils n'appréciaient guère le franc-parler de l'étranger. L'un d'eux prit la parole :

— Excusez-moi lieutenant, mais si nous sommes des marchands, ne devrions-nous pas avoir quelques produits à proposer ? Si nous voyageons à cheval, nous ne pourrions rien transporter.

Le militaire sourit.

— Judicieuse remarque, Th'iam. J'y ai déjà réfléchi et j'en suis arrivé à la solution suivante : nous ne pouvons effectivement pas nous permettre de ne rien vendre. Notre crédibilité ne durerait pas plus de deux jours. D'un autre côté, nous ne pouvons pas transporter de lourdes marchandises car nous aurions besoin de charrettes et, dans ce cas-là, il nous faudrait au moins quatre semaines pour atteindre Valusar ; sans parler des difficultés que nous rencontrerions dans le col. Il nous faut donc proposer des denrées légères et, si possible, petites. En un mot, il nous faut un article qui soit rare, cher et qui n'est donc transporté que par petites quantités. Nous serons des marchands d'épices, d'herbes rares et autres onguents pour guérisseurs.

Th'iam hocha la tête. L'idée était bonne. Ils pourraient facilement transporter ces fournitures dans des sacoches. Ils ne seraient donc pas retardés.

L'un des soldats posa à son tour une question :

— La mission sera-t-elle dangereuse ?

— Comme nous ne savons pas ce qui se passe à Valusar, je ne peux malheureusement pas répondre à cette question.

Le soldat ne parut pas satisfait :

— Mais nous serons armés ?

— Évidemment, toutefois il nous faudra éviter nos armes de garde. Elles sont trop facilement reconnaissables. Nous ne porterons bien sûr pas notre uniforme et vous ne m'appellerez plus par mon grade, mais par mon nom.

Les soldats acquiescèrent. La mission semblait plutôt aisée, même si la situation de l'autre côté de la frontière restait une inconnue inquiétante. Aux dernières nouvelles, le col n'avait pas encore été franchi cette année. La neige était restée plus

groupe. Vous vous rendez vers lui dès que vous aurez quitté cette pièce et, là, il vous renseignera sur la mission que vous aurez à accomplir. Est-ce que tout est clair ?

Th'iam répondit instantanément :

— Oui, capitaine, parfaitement clair !

La salle de garde qui se trouvait dans la tour nord des remparts de la citadelle était un lieu plutôt sombre. Le feu qui crépitait dans l'âtre ne parvenait pas à lui donner une clarté suffisante et c'est pourquoi plusieurs bougies éclairaient le groupe de huit hommes qui étaient assis autour de la longue table du coin. Une grande carte, posée entre les chandeliers, servait de support aux explications données aux soldats.

Le lieutenant Aldric était un homme élancé au regard clair qui jouissait encore des forces de la jeunesse, mais qui cachait déjà une longue expérience derrière son visage anguleux. Pointant un endroit sur le parchemin bruni par le temps, il disait :

— Évidemment, nous devons passer par les Pierres. Les Hauts de Zūn-Zerak ne sont pas franchissables plus au nord et le voyage pour Valusar nous prendra au bas mot deux semaines. Je pense que nous pouvons atteindre le col en moins de sept jours, mais il est possible que nous soyons retardés pour une raison ou pour une autre. Nous verrons.

Th'iam avait maintenant parfaitement compris pourquoi il avait été choisi pour cette mission. Le duc et le conseil des chevaliers avaient de bonnes raisons de croire qu'il se passait d'étranges événements à Valusar. Comme personne ne connaissait la nature des problèmes que le comte pouvait rencontrer, il fallait être prudent. C'est pourquoi il avait été décidé d'envoyer un petit détachement de soldats qui se feraient passer pour des marchands. Il avait donc été choisi pour sa connaissance du commerce.

— Nous voyagerons à cheval, continua le lieutenant.

Th'iam l'interrompit :

— La situation à Port-Prêt est un peu tendue et je vous conseille fortement de répondre à nos questions si vous espérez entrer dans ces murs.

Rahatz adopta une attitude plus avenante. Il ne gagnerait rien à être refoulé.

— Je comptais rester quelques jours tout au plus, mais... y aurait-il un danger ? Quelles sont donc ces tensions auxquelles vous faites allusion ?

Les gardes se détendirent quelque peu.

— Non, cela ne devrait pas vous affecter. Ce ne sont que des affaires de Guildes. À dire vrai, personne n'a vraiment compris ce qui se passe exactement, mais tous les habitants sont sur le qui-vive.

Rahatz hocha la tête, l'air faussement surpris.

— En tout cas, reprit l'autre soldat, je vous conseille de ne pas vous en mêler. L'une ou l'autre faction pourrait s'en prendre à vous.

Le chevalier acquiesça une nouvelle fois, avant de rétorquer :

— Merci pour le conseil. J'y veillerai.

Comme les gardes se déplaçaient pour libérer le passage, Rahatz donna à son cheval l'ordre d'avancer et franchit le portail pour s'engouffrer à l'intérieur de la ville. À première vue, il ne remarqua rien d'anormal. Il était passé midi et les ruelles fourmillaient d'individus en tous genres, la plupart étant des Wonks qui s'affairaient aux besognes quotidiennes.

Les êtres qui constituaient ce peuple étaient un peu plus trapus et plus musculeux que les hommes. Ils arboraient une peau turquoise légèrement plus claire dans les régions du nord que dans les contrées méridionales. Leurs mains palmées ne comptaient que quatre doigts et beaucoup d'humains assimilaient grossièrement leur visage à une pointe de flèche dirigée vers le bas. En effet, sous leur sourire un peu carnassier, se profilait un menton fin et souvent pointu, alors que de larges oreilles ornaient chaque côté de leur crâne.

En tout état de cause, les Wonks étaient très bien acclimatés à l'océan et à ses côtes. Grâce à leurs palmures et leur corps reptilien, ils avaient des capacités de nageurs hors du commun et la plupart d'entre eux pouvaient rester en apnée plus d'une quinzaine de minutes.

Comme ils s'établissaient principalement au bord de l'océan, ils avaient fondé la plupart des cités portuaires. Leur talent unique de constructeurs de navires avait fait de ces endroits des villes florissantes. Toutefois ces bourgades n'étaient pas essentiellement habitées par des Wonks ; beaucoup de marins étaient également humains et les deux races cohabitaient en général très bien.

Rahatz avait très peu de contacts avec les communautés wonks, mais il connaissait une petite auberge, dans le quartier du port, réputée pour les ragots qui y circulaient. Comme il désirait savoir ce que les gens racontaient à propos de la mort de Thuwo, il décida de s'y rendre et de s'y installer pour quelques jours.

Il se dirigea donc vers le front de mer, descendant plusieurs rues avant d'arriver devant la taverne de la Brise Sanglante. Sautant à terre, il emmena son cheval à l'écurie où se trouvait un jeune Wonks qui accourut vers lui.

— Bonjour, messire, dit ce dernier.

— Salut mon garçon, répondit Rahatz dans un sourire. Occupe-toi bien de lui, il a beaucoup trotté et il est fourbu.

— Ce sera fait, messire.

Le chevalier le remercia et lui lança une pièce qu'il attrapa avec l'aisance caractéristique des garçons d'écurie. Rahatz pénétra ensuite dans l'établissement et découvrit une salle plutôt exiguë abritant une quinzaine de tablées. Les quelques personnes présentes lui jetèrent des regards intrigués. Pour la plupart, c'étaient des Wonks, mais à sa gauche étaient assis plusieurs hommes, manifestement des pêcheurs, qui stoppèrent leur conversation à la vue de l'étranger.

— Mais qu'à cela ne tienne ! dit-il subitement. Je pense que vous avez besoin d'une expérience un peu différente qui pourra vous confronter à des événements que l'on ne rencontre pas dans une caserne. Je m'explique.

Il fit une courte pause, comme s'il cherchait ses mots, mais reprit presque aussitôt :

— Je ne vous ai pas choisi d'affectation à proprement parler.

Th'iam ne put s'empêcher de sursauter. Avait-il été si impertinent pour mériter cela ? Il avait envie de crier sa façon de penser à son supérieur, mais il se retint. Le capitaine poursuivit :

— En tout cas, pour le moment, vous ne serez affecté à aucun corps de garde. Cela vous paraîtra certainement étrange, mais il me fallait un homme pour accompagner une mission que je qualifierais de non conventionnelle. Votre père est un riche marchand, n'est-ce pas ?

Le jeune homme fut surpris par la question. Non seulement le capitaine avait complètement changé de sujet, mais en plus, Th'iam ne s'attendait pas à être interrogé directement. Il hésita donc un instant avant de répondre :

— Oui, mon capitaine.

Le militaire hocha la tête.

— Et je suppose que, dès votre plus tendre enfance, vous avez été bercé par les affaires et le commerce.

Th'iam réitéra sa réponse.

— C'est précisément une qualité que je recherchais parmi mes soldats. Il me fallait une huitaine d'hommes ayant des talents de soldat, mais également des talents de marchand. J'en avais sept et vous serez le huitième.

Th'iam ne comprenait pas vraiment ce qui se passait, mais il était soulagé de ne pas être le plus mauvais soldat. Finalement, il avait été choisi pour une mission spéciale. Il sentit la fierté remplacer lentement la honte au fond de lui.

— Bien, continua le capitaine. Je vous remets donc ce parchemin où est inscrit le nom du lieutenant qui dirigera votre



insoutenable. Il faudrait tout d'abord faire face au regard du capitaine qui ne se priverait pas d'une remontrance. Ensuite, il devrait subir les moqueries des camarades.

Le soldat quitta la salle et laissa les deux dernières recrues face à leur destin. Le capitaine s'empara de l'un des deux parchemins restants et Th'iam sentit son sang quitter son visage lorsqu'il prononça le nom de son compagnon.

Il était le dernier. Il était le plus mauvais soldat parmi les quatorze qui étaient entrés avec lui. Th'iam n'avait pas pour habitude de perdre ni d'être le dernier. Ce serait difficile, mais il n'allait pas s'effondrer pour autant ; il ferait face en gardant la tête haute. Il n'était pas question de baisser les yeux lorsque le capitaine lui adresserait la parole. Il saurait affronter ses yeux chargés de reproches. Il ne fléchirait pas.

C'est dans cet esprit que Th'iam répondit « présent » à l'appel de son supérieur et s'avança vers lui. Sans ciller, il soutint le regard du capitaine.

Ils étaient maintenant seuls dans le grand bureau. Le silence, pesant, n'était troublé que par le léger crépitemment des bougies et les craquements des lourdes poutres de bois.

Le capitaine prit le dernier rouleau et regarda Th'iam.

— Vous êtes donc le dernier. Vous vous demandez certainement pourquoi, et vous avez raison.

Il fit une petite pause et se leva. Les bras croisés derrière le dos, il se dirigea vers la petite fenêtre avant de poursuivre :

— Je vous rassure tout de suite, vous n'êtes pas la plus mauvaise recrue. Cependant, dit-il en se retournant, il semble que vous ayez quelques problèmes avec l'autorité. Je trouve cela fort dommage. Vous avez un bon potentiel et vous maniez l'épée avec dextérité, mais si vous refusez la discipline, vous ne ferez jamais un bon élément.

En parlant, le capitaine s'était mis à marcher dans la salle, le regard dans le vide. Il réfléchissait. Soudain, il s'arrêta et regarda Th'iam dans les yeux.

Rahatz adressa une salutation à l'assemblée sans pour autant recevoir beaucoup de réponses. Un petit Wonks s'approcha de lui en se frottant les mains dans son tablier. Son visage au teint bleu clair arborait des traits sans expression alors que ses yeux verts scrutaient le nouveau venu attentivement.

Le chevalier le dévisagea à son tour. Il était pieds nus et portait des habits plutôt légers pour la saison. Ses pantalons ne descendaient en effet que jusqu'à mi-mollet, tandis que sa chemise à manches courtes s'ouvrait sur son torse musculeux.

— Salut à vous étranger, dit l'aubergiste avec un fort accent wonks. Qu'est-ce qui vous amène ici ?

Rahatz ne fit pas attention à tous les regards qui se posaient sur lui et répondit dans la langue de l'aubergiste :

— Je cherche un endroit pour me loger. Avez-vous une chambre libre pour quelques jours ?

Le gérant fut visiblement surpris que l'homme connaisse son dialecte et le considéra longuement, avant de rétorquer :

— Peut-être, mais dites-moi, qu'est-ce qui vous amène à Port-Prêt ?

— Je viens de Bas-Kosk, lui répondit Rahatz, et je me dirige vers Morlack. J'ai voulu faire une étape ici.

Alors que le Wonks hochait silencieusement la tête, le chevalier ajouta :

— Combien la chambre ?

L'aubergiste ne lui répondit pas. Il remarqua plutôt :

— Port-Prêt ne se trouve pas vraiment sur votre route, me semble-t-il...

Rahatz s'éclaircit la gorge, avant de répliquer :

— J'ai préféré la route de la côte. Il paraît que l'air marin y est plus sain.

Le Wonks acquiesça avant de déclarer finalement :

— Trois ducs pour la chambre. Avec le repas, ce sera quatre.

Rahatz hocha la tête.

— Parfait, dit-il. Je peux la voir ?

— Suivez-moi, dit l'aubergiste en se dirigeant vers l'escalier.

Rahatz gravit les marches et accompagna le Wonks dans un petit couloir annexe où ils s'arrêtèrent devant une porte. Le tavernier se tourna et lui confia :

— Pardonnez mon accueil, étranger. Vous n'arrivez pas au moment le plus propice...

Le chevalier feignit de ne rien savoir.

— C'est effectivement ce que m'ont dit les sentinelles, mais que se passe-t-il au juste ?

Son hôte plissa légèrement les yeux et s'engagea dans une explication fort détaillée des événements survenus ces derniers mois, en commençant par le problème des taxes. À la façon dont il narrait les faits, il n'était pas difficile de deviner l'appartenance du tenancier. Comme presque tous les Wonks, il était affilié de près ou de loin à la Guilde des pêcheurs.

Tout en montrant la chambre qu'il voulait louer, il commentait et exposait ses propres analyses sans que le chevalier ne puisse placer un seul mot. Celui-ci le laissa parler pendant plusieurs minutes, espérant apprendre un élément nouveau à propos de l'affaire, mais en vain.

Finalement, Rahatz interrompit son hôte pour lui demander :

— Vous avez parlé d'un prêtre guérisseur. Savez-vous où je pourrais le trouver ?

Le gérant le regarda curieusement.

— Que lui voulez-vous ? Vous êtes malade ?

— À vrai dire, ce n'est certainement rien, mais je me suis vilainement écorché et je préférerais ne pas prendre de risque.

Le Wonks hocha la tête.

— Et vous avez raison, dit-il. Nous ne sommes jamais trop prudents. Voyez-vous, pas plus tard que le mois passé, mon cousin est venu ici. Il s'était blessé lui aussi, mais il refusait d'aller se faire soigner. Pour lui, les guérisseurs n'y connaissent rien. J'ai bien essayé de le raisonner, mais que voulez-vous, les Wonks sont bornés... Eh bien, figurez-vous que...

— Bien, commença le capitaine. Je vais procéder de la sorte. Tout d'abord, je prononcerai votre nom et vous répondrez « présent ». Ensuite, vous vous avancerez et je vous remettrai un parchemin sur lequel sera inscrit votre nom et votre affectation. Vous y trouverez également le lieu et le moment où l'on vous accueillera dans votre nouvelle caserne. Est-ce bien compris ?

Les nouvelles recrues répondirent comme un seul homme :

— Compris, capitaine !

Le militaire parut satisfait.

— Très bien. Dans ce cas, nous allons commencer.

Le capitaine se dirigea vers son bureau et s'y assit. Sur la table, se trouvaient quatorze parchemins, le nombre exact de recrues présentes. Tous étaient marqués du sceau de la garde d'Avonella. Il prit le rouleau qui se trouvait tout à droite et appela l'une des recrues. Celle-ci répondit et s'avança vers la table. Lorsque le soldat eut reçu le parchemin, il put disposer et quitta la salle.

Th'iam comptait les recrues qui étaient passées avant lui et commençait à craindre pour son affectation. Il était vrai qu'il avait eu quelques problèmes de discipline, mais il ne se considérait pas comme un mauvais élément. Pourtant, déjà huit camarades avaient été appelés et il n'en restait maintenant plus que six. Th'iam se demanda s'il avait vraiment fait le bon choix. Peut-être n'était-il pas destiné à être soldat.

L'opération se déroulait dans un silence religieux que seules les voix du capitaine et des soldats concernés venaient troubler.

Il restait maintenant trois recrues.

Th'iam n'avait pas encore été appelé et commençait à sentir la honte rougir son visage. Il ne comprenait pas. Il était l'un des meilleurs au maniement des armes et n'avait pas l'impression de faire du mauvais travail. Il avait même plutôt bien apprécié les trois jours passés dans la caserne et ne rechignait pas particulièrement devant les corvées.

L'un des deux autres fut appelé. Ils n'étaient maintenant plus que deux. Que ferait-il s'il était le dernier ? L'affront serait



une nouvelle épée dont la garde ornée d'une griffe de lynx étincelait à sa ceinture.

Le capitaine poursuivit :

— Vous êtes entrés dans cette caserne il y a maintenant trois jours et j'ai eu le temps de vous inculquer les principes de hiérarchie et de discipline que tout garde d'Avonella est en devoir de connaître. Toutefois, il vous manque encore une qualité pour devenir de vrais soldats ; des soldats sur lesquels le duc, les nobles et les citoyens de la ville peuvent compter ; des soldats fiers et des soldats pour qui la vie de leur duc passe avant tout, avant même leur propre existence.

Le capitaine fit une petite pause et considéra les nouvelles recrues, toutes alignées, le torse bombé et le regard fixe.

— Cette dernière qualité qui vous fait défaut, continua le capitaine, vous l'aurez compris, c'est l'expérience. Un soldat sans expérience est un soldat désarmé. L'expérience est une valeur qui s'acquiert avec du temps et de la patience. Elle sera votre seule aide lorsque vous serez confrontés à une situation délicate. Elle sera à la fois votre attaque et votre défense.

Le capitaine observa l'impact que ses paroles avaient sur les nouvelles recrues. Finalement, il dit :

— J'en arrive donc à la raison de votre présence ici ce soir. Je veux bien sûr parler de votre incorporation. Vous serez tous affectés dans un corps de garde qui, je l'espère, correspondra à vos attentes.

Le moment de la nomination était un instant très attendu chez les nouveaux militaires. Ils désiraient tous être incorporés dans des troupes de prestige, mais rudes étaient les rivalités et seuls les meilleurs parvenaient à intégrer ces corps de garde renommés. La tension se lisait sur les visages immobiles des soldats alignés. En général, le capitaine affectait les recrues dans l'ordre du meilleur élément au plus médiocre. Les soldats savaient donc qu'il valait mieux être appelé dès le début.

Rahatz n'avait aucune envie d'écouter les vicissitudes de la vie dudit cousin. Il l'interrompit donc une nouvelle fois :

— Fort bien, fort bien, dit-il en s'efforçant de dissimuler son impatience. Mais où loge-t-il, ce guérisseur ?

Le Wonks ne parut pas vexé d'avoir été coupé dans son histoire.

— Où il habite ? répéta-t-il. Il demeure à la rue du port. Sa porte se trouve à côté de l'échoppe du poissonnier. Vous ne pouvez pas la manquer.

Rahatz hocha la tête. Comme il se trouvait sur le pas de la porte, il dit au gérant :

— Eh bien, la chambre me paraît parfaite. Je crois que je vais rester ici quelques jours.

L'aubergiste s'éclaira d'un sourire.

— Heureux que cela vous satisfasse !

Il voulut ajouter quelque chose, mais on entendit soudain l'appel d'un client venant d'en bas.

— Bien, je crois que le devoir m'appelle, dit-il. Nous nous reverrons au dîner, je suppose.

Rahatz confirma sa présence au repas et remercia encore le Wonks pour son hospitalité. Puis, il referma la porte et s'installa dans sa chambre.

— J'ai l'impression que d'étranges phénomènes sont à l'œuvre dans cette affaire, fit le guérisseur en se frottant le menton.

Rahatz s'était rendu chez le prêtre juste après avoir déposé ses affaires à l'auberge. De fait, il savait très bien où habitait le guérisseur et, à vrai dire, il le connaissait même plutôt bien. Il avait fait croire à l'aubergiste qu'il s'était blessé pour qu'il puisse s'y rendre sans éveiller les soupçons. Comme il était impossible de se déplacer dans cette ville sans se faire remarquer, il préférait que les habitants ne s'inventent pas d'histoire à son sujet.

— Que voulez-vous dire par d'étranges phénomènes ? demanda Rahatz intrigué.

Le prêtre empoigna le pichet qui se trouvait sur la table et remplit le verre de son invité ainsi que le sien. Il but quelques gorgées de vin avant de répondre :

— C'est difficile à expliquer. D'ailleurs, je me trompe peut-être, mais j'ai le sentiment que la mort de Thuwo n'est pas complètement liée à l'affaire des Guildes.

Rahatz réfléchit quelques instants.

— C'est vrai qu'il n'est pas aisé de prouver qu'il y a un rapport entre les deux affaires, mais une chose est sûre, l'assassinat de ce Wonks n'a pas calmé les esprits, bien au contraire.

— J'en conviens, j'en conviens, répéta le prêtre tout en réfléchissant au problème qui les occupait.

Rahatz sentit que le guérisseur avait des soupçons, mais hésitait à en parler.

— Qu'est-ce qui vous fait dire que les deux affaires sont indépendantes ? demanda Rahatz après un petit moment de silence.

— C'est très flou et mon sentiment ne repose sur aucune preuve matérielle, mais...

Le prêtre hésita.

— Mais ? interrogea Rahatz.

— Je ressens des perturbations inhabituelles depuis quelque temps dans cette ville. Des troubles qui ne sont certainement pas liés à l'affaire des Guildes.

Rahatz plissa légèrement les yeux et invita son interlocuteur à être plus précis.

Le guérisseur resta un instant immobile, plongé dans ses pensées. Puis, soudain, il fixa le chevalier dans les yeux et murmura :

— Cela concerne les flux de pouvoirs. J'ai ressenti des perturbations dans la magie. De puissantes forces...

Rahatz fronça les sourcils.

— Et il y aurait un rapport entre Thuwo et ces... perturbations magiques ? demanda-t-il.

sont convoquées dans son bureau dans une heure. D'ici là, vous avez quartier libre. Rompez !

Les deux soldats frappèrent leur poing droit contre leur torse en signe de salut et s'exclamèrent ensemble :

— Compris, sergent !

Sur ces paroles, Th'iam et Sejh longèrent le chemin de garde en direction de la tourelle et empruntèrent le petit escalier. À l'intérieur, Sejh remarqua :

— Nous n'avons rien dit finalement.

Th'iam se retourna et demanda :

— À quel propos ?

— La lueur que nous avons aperçue.

Dès l'arrivée du sergent, Th'iam avait complètement oublié l'incident. Il était vrai que le phénomène était étrange, mais il devait sans doute y avoir une explication rationnelle. Il haussa les épaules et dit :

— Bah, ce n'était certainement rien d'important.

Ils descendirent encore quelques marches et Th'iam ajouta :

— Viens, allons plutôt manger un morceau avant de nous rendre chez le capitaine. Je meurs de faim.

Sejh le suivit sans hésitation.

Le capitaine regarda tour à tour les nouvelles recrues avant de commencer :

— Vous saviez déjà manier les armes avant de venir ici. Cela a certainement été un apprentissage fastidieux, mais j'ai remarqué que l'on vous avait fort bien enseigné cet art. Vous avez choisi de vous enrôler au service du duc et de sa bannière, je vous en félicite.

Bien que Th'iam n'ait pas vraiment l'habitude de se laisser charmer par de belles paroles, il faisait dès à présent partie des gardes d'Avonella et il était fier d'arborer son nouvel équipement. Il portait une cotte de mailles décorée de l'emblème rouge et vert de la ville. On lui avait confié également une lance et

Th'iam l'avait également aperçue. Il n'avait pas la moindre idée de ce que pouvait être cette apparition, mais il en garda une impression dérangeante. Devant cette lueur, il avait ressenti une sensation effrayante, une sorte d'impuissance face à une menace inconnue.

— Je ne sais pas ce que c'est, répondit-il, mais ça ne me dit rien qui vaille.

— Peut-être devrions-nous avertir le sergent ? proposa son camarade.

Au lieu de répondre, Th'iam posa sa lance contre le parapet, s'appuya contre les créneaux et scruta l'obscurité. La nuit venait de tomber sur la cité d'Avonella et une clarté diffuse permettait encore de distinguer les sombres formes des bois alentours. Th'iam essaya de percevoir cette étrange lueur qui l'avait fait frissonner, mais ne vit que les ténèbres s'installer sur la campagne de Vonell. Lorsqu'il reprit sa lance, une grosse voix tonitruante le fit sursauter.

— Th'iam, Sejh !

Un homme ventripotent sortit des escaliers en colimaçon et s'avança vers les deux soldats. Ceux-ci se mirent immédiatement au garde-à-vous et attendirent les ordres. Le sergent s'arrêta en face des jeunes sentinelles et les considéra posément. L'homme en charge de l'instruction des nouvelles recrues était un homme sévère, plutôt strict sur les principes militaires et qui, d'après Th'iam, avait incinéré son sens de l'humour depuis fort longtemps.

De son œil acéré, le sergent chercha le petit détail que seul un militaire de son expérience pouvait déceler. Il examina leurs uniformes, la position qu'ils adoptaient et la tenue de leurs armes, mais, comme il ne remarqua rien de répréhensible, il leur dit :

— Bien, votre tour de garde est terminé pour aujourd'hui. Le capitaine aimerait vous voir. Toutes les nouvelles recrues

— Ce n'est pas impossible, dit le prêtre gravement. En tout cas, la prudence est de mise.

Lorsque Rahatz quitta la maison du prêtre, la nuit était déjà tombée. Un brouillard dense et glacial s'était lentement déposé tel un linceul sur les rues sombres de la ville. Les lanternes, étrangement immobiles, s'entouraient d'un halo de lumière diffuse qui ne parvenait que difficilement à percer l'épaisseur de la brume. Les enseignes se balançaient lentement au-dessus des perrons et grinçaient dans la nuit inquiétante.

Les rues étaient désertes et rien ne bougeait. Rahatz repensait à ce que le prêtre lui avait confié. De la magie était en jeu, de la magie puissante. Un frisson le parcourut et il releva le col de son manteau pour mieux se couvrir la nuque. Alors qu'il longeait de lugubres ruelles, il aperçut des ombres se déplaçant au loin. Leur forme fuyante paraissait voler au-dessus des pavés avant de disparaître tels des spectres au coin d'une autre rue. Rahatz frémit. Une étrange impression l'envahit ; une sensation angoissante, comme si des yeux menaçants cachés dans le brouillard observaient ses moindres faits et gestes.

Il se retourna brusquement, mais ne perçut que l'immobilité pesante des lumières de la rue. Il pressa le pas et arriva près du port. Lentement, les ombres imposantes des navires se dessinaient, sortant de l'oubli quelques instants, pareils à d'inquiétants monstres réveillés par le gémissement du vent. À mesure que Rahatz avançait, ces longues silhouettes disparaissaient dans les brumes tandis que de nouvelles se formaient devant lui. Devant un imposant trois-mâts, le chevalier croisa un groupe de Wonks discutant sur les docks. Ils le regardèrent passer, l'air suspicieux, stoppant net leur conversation pour ne la reprendre que lorsqu'il fut à bonne distance.

Finalement, Rahatz arriva, un peu soulagé, devant la porte de la Brise Sanglante. De l'extérieur, l'auberge paraissait animée. La lumière provenant de ses deux fenêtres se répandait

dans la rue et le joyeux brouhaha de la taverne contrastait agréablement avec l'atmosphère morne qui régnait dehors.

Lorsqu'il pénétra à l'intérieur, Rahatz sentit toutefois l'ambiance changer imperceptiblement. Les conversations s'arrêtèrent l'espace d'un instant, le temps pour les habitués de relever la tête et de détailler l'étranger d'un regard sans émotion.

À peine son client fut-il entré que le gérant de l'auberge se précipita vers lui.

— Bonsoir messire, dit-il. Je vous attendais. Le dîner est servi. Rahatz sourit chaleureusement en ôtant son manteau.

— Parfait, dit-il, où puis-je me mettre ?

Le petit Wonks lui désigna une table dans un coin de l'auberge et lui dit :

— Par ici, si vous le voulez bien.

Comme son hôte le suivait, le gérant demanda :

— Alors, comment va votre blessure ? Avez-vous trouvé la maison du prêtre guérisseur ?

Rahatz détestait les indiscrets. Il s'irrita intérieurement, mais ne laissa rien paraître.

— Oui, dit-il, je l'ai trouvée facilement. Ma blessure n'était pas grave. Le prêtre m'a donné un onguent et je ne sens déjà presque plus rien.

L'aubergiste parut soulagé. Rahatz ne parvint pas à savoir s'il l'était par complaisance pour son client ou s'il se souciait vraiment de la santé des étrangers qu'il abritait. Quoi qu'il en soit, le gérant lui dit :

— Tant mieux. Je suis content d'apprendre que vous allez bien. Prenez donc place, je vous apporte votre repas de suite.

Sur ces paroles, il disparut dans la cuisine.

Le chevalier s'installa et considéra la salle de l'auberge. La plupart des tables de la taverne étaient occupées et les discussions allaient bon train. De larges chopes de bière étaient posées devant un grand nombre de clients et les grosses voix des marins emplissaient la pièce.

Le silence se fit dans la pièce. Tous étaient plongés dans ces périodes obscures et réfléchissaient aux explications que maître Sihrajo avait données. Ghari'fa reprit la parole :

— Comment expliquez-vous, alors, que vous ayez eu cette même vision ? Cela voudrait-il dire que ce bouleversement magique va se reproduire ?

Sihrajo haussa les épaules.

— Qui sait ? dit-il. Un magicien découvrira peut-être cette force maléfique et vendra son âme pour accroître son pouvoir.

Ghari'fa hocha la tête et demanda encore :

— Et Narghâl le Damné ? Qu'est-il devenu ?

Sihrajo réfléchit un instant avant de répondre :

— D'après les archivistes, il aurait été emprisonné par un dénommé Joharif. Cet homme, un simple voleur, aurait découvert un objet magique très particulier qui lui aurait permis de contrer le pouvoir du tyran. Cela reste cependant des légendes. Certains prétendent que cet objet serait l'Yzhal d'or, mais, personnellement, je ne crois pas que cette corne ait une quelconque faculté magique.

Ghari'fa réfléchit un instant.

— Il s'agit bien de la corne des Vents, n'est-ce pas ?

Une ombre passa dans les yeux de Sihrajo. Il hésita une seconde avant de répondre :

— Oui, celle-là même ; le symbole de Valusar.

\*\*\*

Au loin, dans la nuit, une froide lueur apparut. C'était une clarté glacée, inquiétante, presque surnaturelle. Lentement, elle se déplaçait en direction de la ville, mais, soudain, aussi mystérieusement qu'elle était apparue, elle s'évapora dans les ténèbres.

Le soldat qui patrouillait sur le chemin de garde s'écria à l'adresse de son camarade :

— Tu as vu ? Qu'est-ce que c'était ?

*les âmes simples par le Regard  
profond des miroirs  
des Sept Brumes.*

Il laissa intentionnellement résonner cette phrase un instant avant de poursuivre :

— Il nous a fallu un certain temps pour saisir le sens de ce texte et nous y travaillons d'ailleurs encore. Nous ne sommes en effet pas parvenus à comprendre toutes ses subtilités, mais certains éléments ne nous ont pas échappé.

Sihrajo replongea son regard dans le texte et poursuivit :

— Il est particulièrement intéressant de constater que le *Damné* n'apparaît pas avant ce passage. Nous avons coutume de nommer Narghâl par ce terme, mais, dans ces chroniques, cette désignation ne se manifeste qu'à partir de cette phrase.

Ghari'fa hocha pensivement la tête.

— Effectivement, c'est étonnant, dit-il. Comment pouvons-nous interpréter cela ?

— Eh bien, répondit Sihrajo, nous avons trouvé une solution qui expliquerait cet état de fait et qui justifierait la perfection de la vision.

Intéressé, Ghari'fa l'invita à poursuivre.

— Voyez-vous, nous pensons que Narghâl a provoqué un énorme bouleversement dans la magie pour accroître sa puissance et que, pour ce faire, il a dû vendre son âme à une force occulte.

Ghari'fa prit une mine étonnée.

— Je vois, dit-il. Mais je ne connais aucune entité capable de damner l'âme d'un magicien aussi puissant que Narghâl ?

— C'est vrai, répondit Sihrajo, mais peut-être est-ce une force oubliée. Il est d'ailleurs fort possible que le *Regard* soit une façon de désigner cet être. Nous essayons de trouver d'autres mentions de ce terme, mais il nous faudra encore du temps.

Après un petit moment, Rahatz remarqua un vieil homme attablé non loin de lui qui le fixait. Il avait une courte barbe et ses traits marqués trahissaient les longues années qu'il avait passées en mer. De sa main droite, il tenait une pipe et de l'autre, il caressait un petit verre rempli de vin. Soudain, d'une voix grave, il fit :

— Bas-Kosk, hein ?

Rahatz se retourna pour vérifier s'il s'adressait vraiment à lui, puis demanda interloqué :

— Excusez-moi. Vous disiez ?

Voyant que l'étranger lui avait répondu, le vieil homme se leva et se déplaça lentement vers la table de Rahatz pour s'asseoir à ses côtés.

— Je disais : Bas-Kosk, répéta le vieil homme.

Comme son interlocuteur ne comprenait manifestement pas, il dit encore :

— Vous venez du nord donc.

Le visage de Rahatz s'éclaira.

— Oui effectivement, répondit-il.

Le vieil homme considéra l'étranger et examina son visage.

— En tout cas, vous avez le type des gens de là-bas : les yeux et les cheveux plutôt clairs.

Rahatz avait prétendu venir de Bas-Kosk, car il savait les gens observateurs. Ses origines, comme son nom l'indiquait, étaient effectivement du nord, mais il n'y avait jamais vécu. Il y avait fait toutefois quelques voyages et connaissait plutôt bien la ville. Il pouvait ainsi prétendre venir d'Olériane.

Le vieil homme considérait toujours Rahatz suspicieusement et allait faire un commentaire lorsque l'aubergiste apporta le repas. Il déposa une assiette fumante et une pinte de cervoise sur la table, avant de repartir aussitôt dans sa cuisine.

Le marin se retourna lentement et considéra la salle. Il se rapprocha un peu de Rahatz et se pencha vers lui. Doucement, en faisant attention à ne pas être entendu par d'autres, il dit :



— Vous n'auriez pas dû venir à Port-Prêt. L'air y est malsain.

Le chevalier se raidit quelque peu et regarda le vieil homme.

— Pourquoi dites-vous cela ? demanda-t-il.

Le vieux marin se retourna à nouveau pour vérifier si personne n'épiait la conversation, mais le brouhaha ambiant couvrait aisément sa voix. Rassuré, il porta sa pipe à la bouche et aspira plusieurs bouffées avant de dire sur un ton de confiance :

— Il se passe des choses étranges ici, des choses... occultes.

— Écoutez l'ami, répondit Rahatz en souriant. Je ne crois pas vraiment à ce genre de rumeurs. Il m'en faut plus pour me faire éviter une ville.

Le vieil homme ne modifia pas son expression. Il fixait le chevalier attentivement en mâchouillant sa pipe de ses dents jaunies par le tabac.

— Vous ne devriez pas prendre ces avertissements à la légère, dit-il gravement. Il vous arrivera malheur. La dame blanche hante cette ville et, vous verrez, elle vous remarquera tôt ou tard.

Rahatz oublia son sourire et regarda le marin. Il lut de la satisfaction dans son regard. Le vieil homme avait réussi à capter l'attention de son interlocuteur. Il se rapprocha encore un peu et continua doucement :

— C'est une créature démoniaque, je vous dis. Plusieurs l'ont vue rôder aux alentours du port. Elle porte une longue robe blanchâtre et ressemble à un spectre maléfique. Ressembler ? Que dis-je ! C'est un spectre maléfique. Elle se déplace sur l'eau comme sur la terre ferme et apparaît dans le brouillard pour attirer les personnes égarées. Elle les appelle et les ensorcelle avec des chants diaboliques. Rares sont ceux qui peuvent en réchapper. Je vous dis, étranger, vous devriez quitter cette ville au plus tôt.

Rahatz ne put s'empêcher de repenser aux paroles qu'avait prononcées le guérisseur dans l'après-midi et à l'impression étrange qui s'était emparée de lui sur les docks. Des forces magiques étaient en jeu.

de la prophétie d'une guerre et d'une morte ténèbre qui, elle, n'était pas parfaitement magique.

Son interlocuteur hocha la tête lentement.

— Certes, commença-t-il, mais avez-vous également trouvé trace de cette dernière dans les écrits de l'époque ?

Le vieux prophète acquiesça.

— Oui, nous l'avons recherchée longtemps et nous en avons finalement trouvé mention dans le manuscrit d'un prêtre d'alors.

— Et vous pensez donc qu'il s'agirait de la prophétie qui prédit la venue du fils de la Reine Hélianor et de la Grande Souffrance ? s'enquit Ghari'fa.

Comme Sihrajo hochait la tête en signe d'approbation, l'archiprêtre professeur continua :

— Mais dans ce cas, quelle est cette prophétie de la plume blanche et de ce sang noir qui est parfaitement magique et qui semblait bien plus importante pour des archivistes que la vision de ces guerres ?

— Je comprends votre question, maître Ghari'fa, et pour cause, je n'y ai trouvé une réponse satisfaisante que récemment.

L'archiprêtre reprit une gorgée de thé, puis poursuivit :

— Voyez-vous, après avoir assassiné sa mère, Narghôn a lancé ses armées et a fait ployer sous son joug une grande partie du monde que nous connaissons. Comme vous l'avez dit, les prophéties que j'ai eues sont apparues à cette époque déjà. Nous avons cru, au premier abord, qu'elles prédisaient toutes deux la venue de Narghôn le Damné, mais, dans ce cas, comme vous l'avez souligné, nous ne pouvions pas expliquer la perfection de la vision de la plume. Nous avons donc fait d'autres recherches et nous avons découvert un passage intéressant dans les *Chroniques de la Grande Reine*. Écoutez plutôt :

*La lente souffrance  
des peuples sans lendemain  
mordait sous le joug du Damné*



hommes ? La certitude de la réalité avait été érodée par la succession des années et avait lentement fait place à l'émotion étrange d'un songe. Puis, la caresse du rêve avait effacé les mémoires pour laisser régner l'oubli. Seuls les écrits s'élevaient encore, menaçants, pour rappeler ces temps de souffrance.

Les érudits connaissaient certes ces époques, mais jamais elles n'étaient apparues plus inquiétantes que les vieilles légendes populaires. Maintenant, elles semblaient plus proches, plus effrayantes aux yeux des personnes qui se trouvaient dans la pièce.

L'archiprêtre Ghari'fa avait suivi avec discrétion les explications de maître Sihrajo. La vision que le prophète avait eue à l'équinoxe était déjà apparue voici quelques centaines d'années. C'est pourquoi il avait fait des recherches sur cette période pour découvrir ce qu'elle pouvait prédire. Certains points restaient malheureusement dans l'ombre, mais ils avaient acquis d'intéressantes connaissances. Osant rompre le silence, Ghari'fa s'enquit :

— Une question me taraude tout de même l'esprit. Vous nous avez bien dit que votre vision était purement magique, n'est-ce pas ?

Sihrajo acquiesça.

— Oui, dit-il. La prophétie de ce sang noir coulant d'une plume blanche était parfaite.

— Cependant, continua Ghari'fa plongé dans sa réflexion, si cette vision décrivait l'instauration de la Grande Souffrance par le fils d'Hélianor la Grande, je ne comprends pas qu'elle ait pu être purement magique. Narghôn le Damné a sans doute eu recours à la magie pour asseoir sa domination, sur ce point je suis d'accord, mais il a également utilisé ses armées pour arriver à ses fins. Comment peut-on dans ce cas s'attendre à une vision si parfaite ?

Sihrajo resta un instant interdit avant de lui expliquer :

— Ce n'est pas si simple, maître Ghari'fa. Vous oubliez certainement que cette vision de la plume blanche était accompagnée

Un frisson lui parcourut le corps.

Il se ressaisit rapidement et décida de ne rien laisser transparaître. Il se mit à sourire légèrement et découpa un morceau de viande, posément, pour bien signifier qu'il attachait plus d'importance à son repas qu'aux billevesées d'un vieux marin radotant.

Le vieil homme ne se vexa pas pour autant et continua de fixer Rahatz en suçotant sa pipe.

— Vous ne me croyez pas, étranger ? remarqua-t-il après un moment. Vous devriez pourtant. D'autres avant vous se sont moqués de mes avertissements.

Il ricana sombrement.

— Certains étaient même de la région, voyez-vous. Je leur avais bien dit d'être prudents, mais ils n'ont pas voulu m'écouter. D'ailleurs, l'un d'eux est déjà mort. Il a été tué par la dame blanche. J'en mettrais ma main au feu.

Rahatz, sans le montrer, prêta une oreille plus attentive à ce que disait le vieux marin. Il ne voulait surtout pas lui faire comprendre qu'il était intéressé, car le marin se serait tu aussitôt. Rahatz savait qu'en montrant peu d'intérêt à ce genre d'individus, il pouvait en tirer beaucoup d'informations. Ils essayaient de capter à tout prix l'attention de leur interlocuteur et, pour ce faire, ils s'autorisaient des indiscretions parfois fort intéressantes. Rahatz ne releva donc pas la tête et continua son repas calmement.

Le marin se retourna une nouvelle fois pour inspecter la salle en portant sa pipe à la bouche.

— Les Wonks sont bornés, dit-il. Ils sont pires que des mules.

Il fit une petite pause et laissa échapper une grande bouffée d'une épaisse fumée qui se dissipa lentement.

— Je l'avais pourtant averti. Je lui avais dit : « Thuwo, il se passe des choses étranges ici. Tu devrais quitter la ville un moment. » Mais, évidemment, il n'a pas pris mes avertissements au sérieux. À l'heure qu'il est, voyez-vous, il est mort.

Rahatz prêtait maintenant toute son attention au vieux marin. Son monologue devenait intéressant et la suite pouvait l'être encore davantage. Le chevalier posa son couteau et, sans même regarder le marin, souleva sa chope de bière pour boire plusieurs grandes gorgées. Il la reposa et continua son repas.

— Tout le monde raconte qu'il a été tué par les éleveurs, mais moi, je ne suis pas dupe.

Le marin fit une petite pause et continua :

— Vous savez, étranger, Thuwo était le gardien. Je ne crois pas que ce soit un hasard.

Il allait poursuivre lorsqu'un Wonks, plutôt carré et visiblement énervé, s'approcha de la table de Rahatz.

— Jorge, s'écria-t-il à l'adresse du vieux marin. Tu vois bien que tu importunes l'étranger !

Pendant un court instant, le bruit qui régnait dans l'auberge s'affaiblit un peu et quelques personnes se retournèrent pour voir ce qui se passait. Elles reprirent toutefois leur conversation presque aussitôt.

Sans lui répondre, le dénommé Jorge leva la tête en direction du nouveau venu.

— Je suis désolé, étranger, fit le Wonks. Je ne sais pas ce qu'il vous a raconté, mais n'y prêtez pas attention. Il radote.

Le chevalier sourit. Il fit comprendre que le marin ne le dérangeait en rien, mais fulminait à l'intérieur. Le Wonks avait coupé le vieil homme au moment même où il aurait pu lui révéler une information importante. Il lui avait confié que Thuwo était le gardien. Qu'est-ce que cela signifiait exactement ? Il était possible, comme le suggérait le Wonks, que le vieux marin divague complètement, mais Rahatz n'en était pas si sûr. Le chevalier avait l'étrange impression que l'on voulait l'empêcher de parler. Comme si un secret planait sur cette ville, gardé par la population.

Un secret ? Peut-être. En tout cas, Rahatz était de plus en plus convaincu que le meurtre de Thuwo n'était pas totalement lié à l'affaire des Guildes.

Maître Sihrajo frotta ses yeux fatigués. D'anciens symboles youcs se torsadaient sur le grand manuscrit aux pages jaunies et semblaient se dérober sous son regard égaré. L'après-midi s'allongeait sous une morne grisaille et une pluie fine lavait les carreaux de la pièce. Les douces plaintes du vent qui s'engouffrait dans les fissures du bois troublaient le silence régnant d'ordinaire dans l'étude et rendaient le crépitemment des cierges apaisant.

Le vieux prophète releva un instant la tête et jeta un regard absent par la fenêtre. Plongé dans sa réflexion, il ne remarqua pas le serviteur qui était entré pour déposer un thé fumant sur sa petite table. L'arôme se répandit rapidement et tira finalement Sihrajo de ses pensées. Remerciant le garçon, il amena la tasse à ses lèvres et but une petite gorgée.

— J'ai peur de comprendre, fit le prêtre qui se trouvait en face de son maître.

Le vieil homme reposa délicatement sa tasse et leva les yeux vers le visage froncé de son interlocuteur. D'une voix grave, il dit :

— Pourtant, les textes que nous avons devant nous ne sont que trop explicites, prêtre Qaduz.

Celui-ci, un peu embarrassé, osa contredire son maître.

— Certes, dit-il, mais peut-être est-il possible de les interpréter différemment.

Sihrajo hocha lentement la tête.

— Peut-être, oui... Mais j'en doute.

Un lourd silence s'installa dans la pièce. Comment de si terribles événements avaient-ils pu disparaître de la mémoire des