

Il continua.

Les moisissures se faisaient maintenant plus rares. Il n'était plus possible de distinguer exactement la forme du couloir et les longues zones d'ombres qui s'étendaient autour de lui le faisaient frissonner. À tout moment, il lui semblait deviner d'inquiétantes créatures tapies entre ces murs, prêtes à surgir. Il essaya de ne pas laisser libre cours à son imagination et se concentra sur son but.

Quelques minutes plus tard, alors qu'il commençait à douter de son choix, le couloir déboucha enfin dans une salle. Instinctivement, Jurdin nagea vers le plafond de la pièce, mais constata amèrement qu'il lui faudrait encore retenir sa respiration. Il savait qu'il ne pourrait plus tenir longtemps et qu'il lui faudrait trouver de l'air rapidement ; néanmoins, il s'arrêta quelques instants pour examiner l'excavation.

Malgré l'obscurité oppressante, Jurdin remarqua que la salle était singulièrement grande. En se déplaçant un peu, il aperçut un escalier sur sa droite qui s'étendait sur toute la longueur de la pièce et qui donnait accès à une sorte de scène. Derrière cette petite esplanade, il devina l'entrée d'une nouvelle galerie. Jurdin sourit intérieurement : cette dernière partait vers le sud. Cette fois, il ne devait plus être loin de la sortie.

Il se remit à nager, mais soudain, une ombre passa devant lui. Refoulant un cri, le Wonks s'arrêta net. Il s'empara de son couteau, observant frénétiquement tout autour de lui. Même s'il ne vit rien, il remarqua immédiatement l'odeur âcre et désagréable qui se répandait.

Pas de doute, c'était la trace d'une siviure.

Jurdin s'en voulait. Obnubilé par ses poursuivants, il en avait oublié d'être sur ses gardes. Cela pouvait lui être fatal. La siviure était un animal dangereux et très intelligent qui vivait dans l'obscurité des fanges croupissantes. Son long corps écaillé pouvait se déplacer avec une rapidité déconcertante et tuer brusquement. En général, les siviures n'attaquaient pas les Wonks

— J'ai testé son instinct magique, commença Dehfu. Je devais découvrir quelle magie lui convenait le mieux.

Cette procédure était habituelle et tout était normal jusque-là.

— Mes tests m'ont tout d'abord révélé qu'il possédait un potentiel remarquable. La magie se manifeste très fortement à travers ce jeune homme.

Ghari'fa acquiesça.

— Je l'ai remarqué également.

— N'avez-vous pas trouvé cela étonnant ? demanda Dehfu à brûle-pourpoint.

L'archiprêtre haussa les sourcils.

— Pourquoi aurais-je dû trouver cela étonnant ? demanda-t-il.

— Comment se fait-il que nous ne l'ayons pas senti plus tôt ? Nous parvenons à détecter des dons bien plus faibles. Comment a-t-on pu manquer un tel talent ?

L'archiprêtre professeur s'était effectivement posé cette même question. Évidemment, ils auraient dû le détecter, mais, d'un autre côté, ils ne pouvaient pas non plus espérer découvrir tous les talents. Il était normal que certains leur échappent. Ghari'fa ne comprenait pas l'agitation exagérée du prêtre Dehfu.

— Oui, effectivement, répondit-il, mais...

Le prêtre l'interrompit :

— Évidemment, s'il n'y avait eu que cela, je ne vous aurais pas dérangé. D'ailleurs, comme vous, je n'ai tout d'abord pas été vraiment surpris. C'est lorsque j'ai commencé à tester son penchant pour la magie que ma curiosité a été piquée.

Ghari'fa essaya de ne rien montrer de son impatience grandissante. Il savait par expérience qu'il valait mieux ne pas brusquer le prêtre, mais il aurait tout de même préféré que ce dernier arrive tout de suite dans le vif du sujet.

— Voyez-vous, reprit Dehfu, je pensais tout d'abord qu'il serait réceptif à la prêtrise, mais, à mon grand étonnement, je m'étais fourvoyé.

Une pointe de déception assaillit le vieil homme. Avec un tel potentiel, s'il était parvenu à le maîtriser malgré son âge, il serait devenu un prêtre puissant.

— C'est un sorcier ? demanda-t-il.

Le prêtre secoua la tête :

— Non, il a très mal réagi au test de la sorcellerie. Il n'est définitivement pas fait pour être sorcier.

S'il ne réagissait ni à la prêtrise, ni à la sorcellerie, Jahmir serait contraint d'apprendre une magie peu renommée. C'était dommage, mais il n'avait pas le choix.

— Nous avons fait beaucoup de tests, continua Dehfu, mais chaque fois, ils se révélaient négatifs. Ce jeune homme comprenait la magie, mais nous n'arrivions pas à cerner son penchant.

Soudain, une pensée traversa l'esprit de l'archiprêtre. Peut-être avait-il compris ce qui tracassait Dehfu. Si c'était le cas, il connaissait le penchant magique de Jahmir et cela posait effectivement un problème.

— Il appartient à la sombre Voie, je suppose, dit-il sans émotion apparente.

Le prêtre Dehfu resta un instant interdit, mais au grand soulagement de l'archiprêtre, il répondit :

— En fait, non. J'ai également pensé à cette possibilité et je craignais qu'il ne soit un hérétique. Toutefois, tout bien considéré, il n'avait pas suffisamment bien réagi à la prêtrise pour me permettre de redouter une telle chose, car n'oublions pas que les prêtres sombres pratiquent une magie très similaire.

Ghari'fa hocha silencieusement la tête. Il n'aimait pas comparer sa science avec l'occultisme des hérétiques, mais Dehfu avait raison ; les deux magies étaient très proches sur beaucoup d'aspects. Quoi qu'il en fût, l'archiprêtre était soulagé que Jahmir n'appartienne pas à cette étrange voie. La doctrine sombre était dangereuse et il aurait fallu prendre des mesures.

Le soulagement fit lentement place à la déception. Si Jahmir n'appartenait à aucun des courants majeurs, il serait contraint

dire, il ne s'en souciait guère. S'il voulait échapper à ses poursuivants, le Wonks devait plonger dans l'eau croupissante. Il se retourna anxieusement et aperçut déjà au loin les lueurs des torches qui perçaient l'obscurité.

Il n'avait pas le choix.

Il déposa tout ce qui l'encombrait, contrôla sa ceinture et se retourna une dernière fois avant de s'élancer dans l'inconnu. Le nez des Wonks avait la capacité de juger de la qualité de l'eau et ils pouvaient ainsi détecter les odeurs qui s'y répandaient. Jurdin fut surpris de constater qu'elle n'était pas écœurante. C'était déjà un point positif ; il ne lui restait plus qu'à savoir quelle distance il devrait parcourir. Il pouvait nager aisément un quart d'heure sans reprendre sa respiration, mais rien ne lui assurait qu'il trouverait de l'air après ce délai.

Tout autour de la galerie, les moisissures s'étaient répandues et Jurdin pouvait progresser rapidement ; toutefois, cette faible lueur ne suffisait pas à combattre l'obscurité. Le Wonks ne pouvait pas voir à plus de dix toises et ce fut avec la mâchoire crispée sur son couteau qu'il progressa dans la noirceur de l'eau. L'escalier était plus long que prévu. Il descendait de plus d'une vingtaine de marches et donnait finalement accès à un couloir un peu plus étroit que le précédent.

Si ses poursuivants étaient des hommes, ils n'avaient aucune chance. Aucun être humain n'était capable de nager si longtemps et aucun d'eux n'oserait de toute manière plonger dans cette eau. En revanche, s'il s'agissait de Wonks, il était possible qu'ils le poursuivent même jusqu'ici.

Jurdin, comme tous les membres de son peuple, parvenait assez bien à estimer le temps qu'il avait passé sous l'eau et quelle distance il pouvait encore parcourir avant de manquer d'air. Le couloir était long et, après plusieurs minutes, il comprit qu'il était arrivé au point de non-retour. S'il rebroussait chemin maintenant, il pouvait encore retrouver l'escalier, mais s'il continuait, il perdait cette possibilité.

Le couloir formait un coude maintenant et aucun passage ne permettait de poursuivre vers le sud. Le Wonks hésita. Rien n'indiquait que la galerie reprendrait sa direction initiale ; toutefois, s'il ne voulait pas rebrousser chemin, il était contraint de partir vers l'est.

Soudain, il entendit des bruits.

Très clairement, ces derniers provenaient du couloir par lequel il était arrivé. Aucun doute n'était possible, Jurdin était poursuivi. Ils avaient manifestement retrouvé sa trace.

Sans hésiter, il poursuivit sa route et jeta sa torche à terre. Tout d'abord, l'obscurité totale s'installa, mais lentement, Jurdin remarqua que le fond de l'eau était recouvert de moisissures qui produisaient une faible lumière blanchâtre. Elles étaient réparties en de larges taches et permettaient de distinguer les contours du couloir. Jurdin sourit intérieurement. Grâce à elles, il pourrait poursuivre sa route sans l'aide d'une flamme et ainsi compliquer la tâche de ses poursuivants.

Osant un coup d'œil dans la galerie principale, il aperçut au loin les lueurs dansantes de leurs lanternes. S'il prêtait l'oreille, il pouvait même entendre leurs voix venir jusqu'à lui.

Il ne devait pas rester là.

Instinctivement, il porta la main à sa ceinture, là où se trouvait une petite sacoche bien remplie. S'il se faisait prendre, il perdrait tout, peut-être même la vie, mais s'il parvenait à leur échapper, il pourrait vivre riche jusqu'à la fin de ses jours.

Déterminé à leur fausser compagnie, Jurdin se remit en marche, lentement d'abord, puis plus vite à mesure qu'il s'enfonçait dans la galerie. Il se hâta ainsi pendant plusieurs minutes, avant de s'arrêter brusquement.

Un escalier.

Les quelques dizaines de marches qui descendaient devant lui étaient totalement immergées. Jurdin ôta le mouchoir qu'il avait sur le visage et constata que l'air était moins nauséabond. Peut-être était-ce dû à la plus grande profondeur, mais à vrai

de recevoir un enseignement plus restreint. En effet, les magies mineures étaient certes représentées à l'institut, mais de façon plus discrète. Ce serait évidemment dommage pour le jeune homme, mais cela arrivait ; et ce n'était pas excessivement rare. Pourtant, Dehfu semblait étrangement agité. Qu'avait-il donc découvert au sujet de Jahmir ?

Alors que Ghari'fa semblait plongé dans ses pensées, une ombre se faufila entre les buissons du jardin. C'était une forme inquiétante, une ombre blanche. Elle s'arrêta à une dizaine de toises des deux prêtres et se dissimula discrètement. Si ceux-ci l'avaient aperçue, une impression dérangeante se serait emparée d'eux, mais ils ne remarquèrent rien et poursuivirent leur conversation :

— Vous comprenez maintenant ce qui me tracasse, maître Ghari'fa ?

L'archiprêtre secoua la tête distraitement.

— À vrai dire, non, répondit-il. Je ne comprends pas vraiment pourquoi le cas de ce jeune homme vous inquiète de la sorte. Il appartient à un courant mineur ? Qu'à cela ne tienne ! C'est dommage pour lui, mais ce n'est pas le premier.

Mais Dehfu lui répondit :

— Non, il n'appartient pas à l'un d'eux.

— Que me contez-vous là ? Il doit bien comprendre la magie d'une façon ou d'une autre, me semble-t-il.

Dehfu hocha la tête silencieusement avant de répliquer :

— Oui et c'est bien cela qui me tracasse.

L'impatience de Ghari'fa commençait à poindre dans sa voix.

— Vous avez donc découvert à quel pouvoir ce jeune homme appartient ?

Dehfu hocha la tête gravement, avant de confier enfin :

— Il possède le Sentiment magique.

L'archiprêtre s'arrêta net. Il observa le regard de Dehfu, mais n'y découvrit aucune trace de plaisanterie. Qui voudrait d'ailleurs plaisanter sur le sujet ?

— C'est impossible, affirma-t-il.
 — C'est également ce que je croyais, mais...
 — Comment avez-vous découvert cela ? balbutia Ghari'fa encore sous le coup de l'émotion.
 — En fait, c'est sa façon de réfléchir. Elle me faisait irrémédiablement penser aux Youcs, alors je lui ai fait passer un test...
 — Je ne crois pas avoir entendu parler d'un pareil cas dans toute ma vie, fit pensivement l'archiprêtre.
 — Je me suis renseigné chez un ami archiviste, répondit Dehfu. En plus de six siècles, nous n'avons jamais été confrontés à cela.
 Les deux prêtres restèrent un moment silencieux. Puis l'archiprêtre demanda :
 — Qui est au courant ?
 — Je n'en ai encore parlé à personne excepté à vous.
 — Et votre ami, l'archiviste ?
 — Je lui ai posé la question innocemment. Il ne s'est pas douté qu'elle était intéressée. D'ailleurs, qui pourrait croire à cela ?
 L'archiprêtre ne put que hocher la tête.
 — Que comptez-vous faire, demanda Dehfu ?
 Son supérieur réfléchit quelques secondes, mais dut se résoudre à avouer son impuissance :
 — Je ne sais pas ; vous me prenez au dépourvu. Je suppose qu'il faut...
 Il s'arrêta dans sa phrase, puis demanda :
 — Mais êtes-vous bien sûr de vos résultats ? Les avez-vous contrôlés ? Ne peut-il pas y avoir une erreur quelque part ?
 Dehfu secoua simplement la tête, l'air grave.
 — Je les ai contrôlés, je vous assure. Je lui ai fait passer toutes les épreuves se rapportant à la Haute Magie et il les a toutes réussies avec aisance. Il n'y a pas d'erreur possible.
 L'archiprêtre prit une grande inspiration.

Il regarda autour de lui, mais rien ne semblait perturber la puanteur de l'air. Il n'en décida pas moins de quitter le lieu. Si son sens de l'orientation ne le trahissait pas, il devait suivre ce couloir pour atteindre la sortie sud. Il était certainement la personne la plus recherchée de toute la cité de Port-Prêt et ne pouvait pas prendre le risque d'être vu en ville. Les catacombes s'étendaient sous les habitations et une seule sortie offrait une issue hors des murs et à l'abri des regards indiscrets.

Il lui fallait partir dans cette direction.

La peau calleuse des Wonks offrait une meilleure protection que celle des humains face aux dards d'une siviure ; de plus, leur sang bleu résistait plus efficacement à son poison. Malheureusement, et Jurdin le savait, face à une bête adulte, il n'avait pas la moindre chance.

Que faire ? Il devait prendre une décision. Rester sur place n'avait aucun sens. Il se tourna et lança un bref coup d'œil dans la direction opposée. Sur la gauche, à quelques toises de là, s'ouvrait le couloir par lequel il était venu et, devant lui, sombre et inquiétant, s'étendait le corridor principal.

Tout bien considéré, il n'avait aucun moyen de savoir d'où était venue la siviure. Son gîte pouvait aussi bien se situer d'un côté que de l'autre. Il n'y avait donc pas à hésiter. Avec détermination, Jurdin dégaina son couteau et prit la direction du sud.

Il arpenta pendant de longues minutes le sombre couloir dans un silence uniquement perturbé par les remous de ses pas. À mesure qu'il avançait, le niveau de la vase montait un peu le long de ses jambes et cela ne pouvait avoir qu'une seule signification : il descendait. Cette constatation ne l'inquiétait pas outre mesure ; toutefois, il devait garder à l'esprit que les siviures appréciaient généralement une profondeur d'eau respectable. Même si, pour l'heure, aucun signe ne trahissait leur présence, il devait rester vigilant, car ces bêtes savaient se montrer très discrètes. Toujours sur ses gardes, il marcha encore quelques instants avant de s'arrêter.

gouttes se détachaient du plafond avant de sombrer dans le cloaque nauséabond qui tapissait le sol.

La lumière devint plus claire et l'on put entendre des bruits de pas plongeant puis émergeant de la fange. Soudain, un petit Wonks sortit d'une galerie annexe. Les rats, effrayés par cette lumière, s'enfuirent dans des bruits de cris et d'eau remuée. L'intrus s'arrêta un instant, inspecta le couloir et parut intrigué par la forme gisant au milieu de la vase. Il tendit sa lanterne pour mieux voir et décida de s'approcher.

Les remous occasionnés par ses mouvements faisaient remonter d'immondes effluves, mais le Wonks ne semblait pas souffrir particulièrement de la puanteur ambiante. Les membres de sa race avaient en effet une capacité hors du commun à retenir leur souffle et, bien qu'ils utilisent principalement cette aptitude pour la plongée, ils pouvaient également suspendre leur respiration lorsque l'air était trop vicié.

Se penchant sur le cadavre, le Wonks l'examina avec dégoût. Il plongea sa main dans la vase, fouillant les habits du malheureux et en ressortit quelques pièces de monnaie ainsi que plusieurs morceaux de parchemins détrempés. Brièvement, il examina sa prise avant de glisser l'argent dans sa poche et de jeter le reste.

Jurdin se retourna subitement.

Il lui avait semblé entendre un bruit. Il resta un instant immobile, scrutant l'obscurité, mais comme rien ne semblait bouger, il revint finalement au cadavre. Par acquit de conscience, le Wonks replongea sa main dans la fange et souleva la jambe droite de la dépouille. Il ne lui fallut pas longtemps pour découvrir ce qu'il cherchait. Une large morsure était visible sur le mollet putréfié et deux dards de bonne grandeur étaient plantés dans la chair.

— Une siviure, murmura Jurdin dans un souffle. Il ne faut pas rester ici.

— Si ce que vous dites est vrai, dit-il, ce sont les fondements même de la magie qui sont ébranlés. Non seulement la Basse Magie, mais surtout la Haute Magie va trembler sur ses fondations.

Il se tourna vers l'allée et se remit à marcher lentement, les mains derrière le dos. Le prêtre en fit de même.

— Depuis la nuit des temps, reprit l'archiprêtre, la magie est divisée en deux parties complètement indépendantes : la Haute et la Basse Magie. De fait, il y a deux parties parce qu'il y a plusieurs races en jeu. Les Youcs sont des magiciens nés. Ils ont le Sentiment magique. Grâce à lui, ils peuvent dominer la Haute Magie. Cependant, seuls les Youcs naissent avec ce don. La Haute Magie n'existe donc que par ce peuple ! La Basse Magie, quant à elle, ne prend corps que dans l'esprit des Hommes, des Wonks et des Ghrenx.

Ghari'fa fit une pause. Il s'était arrêté et avait porté son regard sur la grande sculpture qui dominait le parc.

— Cependant, reprit-il, la frontière entre les deux magies est infranchissable.

Le prêtre acheva la pensée de son supérieur :

— Du moins, le croyait-on.

Jahmir se tenait dans le couloir, appuyé au rebord de la fenêtre ouverte. Il respirait l'air frais de la soirée en admirant au loin les montagnes pour se détendre un peu. La journée de travail avait été dure et il profitait d'un moment de temps libre bien mérité avant le repas du soir.

Dans sa tête, les pensées s'entremêlaient. Il pensait entre autres à son ami Th'iam qui devait avoir intégré le corps des gardes d'Avonella. Il espérait que ses premiers jours au sein de cette milice s'étaient bien déroulés et qu'il s'y plaisait. Jahmir ne pouvait pas s'en douter, mais son ami n'était déjà plus à Avonella. Il avait quitté la ville dans la matinée et chevauchait maintenant vers les Pierres pour rejoindre Valusar.

Il pensait aussi à son père qui devait être à Port-Prêt en ce moment. Cela faisait déjà presque cinq jours qu'il avait quitté la ville. Combien de temps durerait sa mission ? Rahatz ne le savait certainement pas lui-même.

Soudain, il pensa à Sphinx.

Il ne sut pas si cette pensée amena l'oiseau ou s'il l'avait inconsciemment entendu crier, mais à peine eut-il songé au corbeau que ce dernier apparut dans le ciel nuageux.

Le jeune homme sourit. Il porta ses doigts à la bouche et siffla. L'oiseau lui répondit par un cri d'égale puissance et vint se poser sur le rebord de la fenêtre où il corrigea son plumage avant de plonger son regard de jais dans les yeux de Jahmir. Celui-ci le caressa et lui parla gentiment.

Les deux amis profitaient de ce moment de complicité, lorsqu'un frisson parcourut simultanément leurs deux corps. Sphinx poussa un petit cri et s'envola immédiatement. Jahmir se retourna d'un bond et entendit des pas dans le couloir. Sans hésitation, il se redressa, referma la fenêtre et observa le détour du corridor. À mesure que les pas se rapprochaient, le jeune homme sentit grandir un malaise en lui. Il resta malgré tout immobile et attendit.

Quelques instants plus tard, une vieille dame, tout de blanc vêtue, apparut et s'approcha de lui. Elle portait une longue robe aux motifs étranges et ses mains semblaient perdues dans ses amples manches. S'aidant d'un vieux bâton, elle avançait lentement, les yeux fixés sur le novice. Jahmir était comme pétrifié par la vieille femme. Une partie de lui aurait voulu disparaître, mais son corps ne réagissait pas. Lorsqu'elle se trouva à quelques pas de lui, elle s'arrêta et lui dit :

— Bonjour Jahmir.

Au même instant, Amélia se réveilla.
Le danger était proche.

le poison agissait déjà et Zehyk ne pouvait plus rien pour lui. D'ailleurs, même s'il l'avait pu, je ne suis pas sûr qu'il l'aurait sauvé. Zehyk déteste les Wonks.

Le comte hocha la tête.

— Tout est clair, donc, finit-il par dire. Jurdin veut tuer Thuwo. Il se sert de Zehyk pour accomplir sa basse besogne en prétendant que Thuwo sait tout sur les agissements peu scrupuleux du vice-consul.

— Oui, dit le capitaine, tout est clair. À l'exception d'une chose...

Le comte hocha la tête :

— Pourquoi Jurdin voulait-il tuer Thuwo.

— C'est pour cela qu'il faut absolument le retrouver. Et si possible, avant que les pêcheurs ne lui mettent la main dessus.

Le silence reprit à nouveau ses droits, mais la porte de la pièce s'ouvrit soudain dans un claquement. Les deux hommes assis autour du foyer se retournèrent d'un bond et dévisagèrent le soldat qui avait fait irruption dans la pièce. Ce dernier était essoufflé et l'anxiété se lisait sur son visage.

— Messires, dit-il, la ville est en feu !

Le cadavre qui gisait à terre dans une fange verdâtre pourrissait lentement et dégageait une puanteur insoutenable. Les vers avaient envahi ses yeux et, partout sur son corps, ils se tortillaient en tous sens, dévorant avec avidité la chair putréfiée. De petits cris et de brefs mouvements indiquaient également la présence malsaine mais chronique des rats qui infestaient les catacombes.

À quelques toises de là, au détour du couloir, une lumière incertaine apparut. D'abord faiblement, puis de plus en plus nettement, elle éclaira la galerie. Les murs étaient sales et humides. De longues langues vertes pendaient un peu partout et de grosses

— Laissez-moi vous expliquer, commença Sahir. Nous cherchions, il y a quelques minutes, ce qui avait bien pu convaincre Zehyk à tuer Thuwo, n'est-ce pas ?

Une lumière brillait maintenant dans l'œil du comte. Avec un large sourire, il s'exclama :

— Parbleu, c'est évident ! Je comprends maintenant. Jurdin avait beaucoup de contacts avec la Guilde des éleveurs et a appris, par hasard ou non, ce que le vice-consul avait fait.

Le capitaine hocha la tête avec un sourire et termina la pensée du comte Tristan :

— Jurdin alla trouver Zehyk. Il lui fit croire que Thuwo connaissait toute l'affaire et qu'il était sur le point de la dévoiler au grand jour. Zehyk, persuadé de tenir une information capitale pour sa Guilde décida d'éliminer le témoin gênant.

— Témoin qui ne savait en fait absolument rien, conclut le comte en hochant la tête énergiquement.

Le capitaine acquiesça silencieusement et laissa Tristan réfléchir quelques instants. Le silence s'installa progressivement et seuls les craquements de la dernière bûche qui se consumait dans la cheminée résonnèrent dans la pièce.

Après s'être remémoré l'affaire, le comte rompit finalement le silence :

— Votre raisonnement est bon, mais il me semble que vous oubliez un élément, capitaine.

Celui-ci détourna son regard du feu et observa son interlocuteur.

— Comment pouvez-vous être certain que Thuwo ne savait rien de l'affaire et que Zehyk s'est fait berner ? Ne se pourrait-il pas simplement que Thuwo était effectivement sur le point de tout révéler ? Jurdin fait part de ses craintes à Zehyk et celui-ci prend les mesures nécessaires.

— C'est bien simple, commença le capitaine. Zehyk a appris de la bouche même de Thuwo qu'il s'était fait gruger. Thuwo lui a expliqué de vive voix qu'il ne savait rien. Malheureusement,

Elle se trouvait sur son lit, mais ne se souvenait plus s'y être couchée. Se levant d'un bond, la jeune femme voulut regarder par la fenêtre pour estimer combien de temps elle avait dormi. Son instinct ne lui en laissa toutefois pas l'occasion. L'urgence battait dans ses tempes.

— Jahmir ! pensa-t-elle.

Elle courut vers la porte qui refusa de s'ouvrir. Elle regarda la serrure : la clé ne s'y trouvait pas. Amélia jeta un coup d'œil circulaire dans la pièce et conclut qu'elle était enfermée. Elle ferma donc les yeux et se concentra sur la poignée. Tout d'abord, un petit bruit se fit entendre, puis la serrure explosa en mille morceaux.

Elle rouvrit les yeux et se précipita dans les couloirs de l'institut. Elle ne savait pas où se trouvait Jahmir, mais son instinct lui indiquait l'aile est. Pendant qu'elle courait, Amélia eut le temps de réfléchir à ce qui se passait. Comment se faisait-il qu'elle se fût endormie en pleine après-midi ? Cela ne lui arrivait jamais. Elle n'était pas particulièrement fatiguée et n'avait aucune raison de l'être.

Pourquoi avait-elle été enfermée dans sa chambre ? Elle ne verrouillait d'ordinaire jamais sa porte. Qui avait voulu la retenir et dans quel but ?

Elle trouverait certainement les réponses à ses questions lorsqu'elle arriverait près de Jahmir. Si elle n'arrivait pas trop tard...

À bout de souffle, elle atteignit enfin le couloir principal de l'aile est. Le corridor était sinueux et elle dut encore courir quelques instants avant d'apercevoir le novice.

Elle s'arrêta net et embrassa la situation du regard. Une vieille femme était en compagnie de Jahmir. Elle était habillée de blanc et paraissait plutôt aimable. Amélia savait pourtant que son ami était en danger. Ce dernier lui tournait le dos et elle s'écria lorsqu'elle vit sa main s'approcher de la vieille femme :

— Jahmir, non !

Celui-ci se retourna brusquement, comme sorti de sa torpeur, mais la vieille femme n'attendit pas que sa main vînt à elle. Elle s'en empara d'un geste rapide et laissa Jahmir s'écrouler à terre, inconscient.

Voyant son ami tomber, l'instinct d'Amélia prit le contrôle de ses mouvements. Ses yeux se teintèrent complètement de blanc, ses mains se crispèrent et, dans un bruit sourd, des gerbes de glace jaillirent de ses paumes. Le faisceau mortel de cristaux aussi tranchants que des lames remplit le corridor de son souffle glacial et se dirigea vers la vieille femme à une vitesse affolante.

Le temps sembla s'arrêter subitement.

La dame blanche regardait Jahmir à terre et ne prêta pas attention à l'attaque qui allait la heurter dans une fraction de seconde. Pareille à un vieil arbre sur lequel se déchaînait la foudre, elle semblait si fragile face à la déferlante qui remplissait le couloir.

Soudain, elle releva la tête, fixa Amélia et, d'un revers de la main, vaporisa son attaque. Les cristaux semblèrent percuter un bouclier invisible fondant littéralement contre le rideau magique.

Amélia était sur le point d'incanter un nouvel assaut, lorsque son ennemie esquissa un geste puissant dans sa direction. Sans comprendre ce qui lui arrivait, la sorcière fut soulevée dans les airs et projetée contre le mur au fond du couloir.

Le choc força Amélia à quitter son état de transe et à revenir à la réalité. Elle voulut faire un geste, mais ses muscles refusèrent de bouger. Comme immobilisé par une force irrésistible, son corps était figé contre la paroi à une toise du sol. Jamais elle ne s'était sentie aussi impuissante. Elle tenta par tous les moyens de se libérer, en vain.

Elle n'avait plus aucun contrôle sur son corps. Seuls ses yeux lui permirent de voir la vieille femme prendre la main de Jahmir et disparaître avec lui dans un éclair blanc.

Quelques instants plus tard, la magie se dissipa et Amélia tomba à terre, la mâchoire crispée. Elle n'était pas parvenue à sauver son nouvel ami.

— Sur ce point-là, commença-t-il, je crois que je peux vous éclairer.

Le comte détourna son regard du feu et observa Sahir.

— Voyez-vous, poursuivit ce dernier, c'est à partir de là que se mêlent l'affaire de Jurdin et celle des Guildes. Il y a quelques mois, lorsque Thuwo était encore en vie, les pêcheurs ont voulu faire baisser les taxes, mais le vice-consul de la Guilde des éleveurs ne l'entendait pas de cette oreille. Il a décidé de faire pression sur votre entourage pour faire également baisser les taxes sur le bétail.

Le comte Tristan hocha la tête. C'était à ce moment-là que la situation était devenue intenable. Il avait opté pour le statu quo et les relations entre les deux Guildes s'étaient détériorées aussitôt.

Le capitaine Sahir poursuivit :

— Comme je vous l'ai appris hier, le vice-consul a utilisé des moyens de pression... très discutables. Entre autres, il a soudoyé l'un de vos plus fidèles conseillers, parvenant presque à le convaincre.

Le comte grommela un juron inaudible tandis que le capitaine continuait :

— Eh bien, voyez-vous, cette information a plus d'importance qu'il n'y paraît. Non seulement, nous pouvons maintenant clairement punir la Guilde des éleveurs pour ses procédés malhonnêtes et, de ce fait, régler la question de ce différend, mais de plus...

Sahir fit une petite pause pour donner plus d'effet à ses paroles.

— ... nous pouvons faire un parallèle très important avec Jurdin et l'affaire du meurtre de Thuwo.

S'attendant à tout comprendre, le comte arbora une mine déconfite.

— Excusez-moi, mais je ne vois pas vraiment quel lien nous pouvons faire avec ce Wonks.

Comme le silence s'installait dans la pièce, le comte essaya de reconstruire l'affaire dans sa tête ; toutefois, malgré son esprit réputé vif, il dut admettre que certains éléments lui échappaient encore. Il tenta de reprendre depuis le début :

— Donc, si je vous suis bien, commença-t-il, ce Wonks Jurdin, pour une raison que nous ignorons, préférerait voir Thuwo mort plutôt que vivant.

Sahir acquiesça et le comte poursuivit :

— N'ayant pas l'intention de se salir les mains, il a décidé de le faire tuer.

— Exactement, répondit Sahir. Il est à noter encore que Jurdin a toujours entretenu de bons contacts avec la Guilde des éleveurs. À tel point d'ailleurs que j'en suis venu à me demander s'il n'était pas payé pour leur fournir quelques informations confidentielles.

Tristan de Port-Prêt commençait à comprendre.

— Je vois, fit-il. Et sans doute a-t-il utilisé ces contacts pour faire tuer Thuwo.

— C'est également la conclusion à laquelle je suis arrivé, répondit Sahir. Jurdin a simplement donné une bonne raison à Zehyk de tuer Thuwo et l'a laissé accomplir sa triste besogne. Il connaissait ce brigand et savait pertinemment que ce n'étaient pas les scrupules qui allaient l'étouffer.

Le comte réalisait maintenant à quel point ce Jurdin était vicieux.

— Ce Wonks ne doute vraiment de rien ! s'exclama-t-il. Premièrement, il collabore régulièrement avec la Guilde des éleveurs pour de l'argent ; et deuxièmement, il trahit cette même Guilde pour son intérêt personnel. Cette crapule est doublement félonne.

Le comte marqua une petite pause avant de reprendre :

— Je donnerais cher pour savoir ce que Jurdin a raconté à Zehyk pour le convaincre de tuer Thuwo.

Le visage du capitaine Sahir s'illumina d'un sourire satisfait.

13 RIXES

Dans le soleil de l'après-midi, une libellule virevolta avant de disparaître derrière les rochers du petit étang. L'onde était calme et une petite brise faisait se balancer les roseaux dans une danse silencieuse. À quelques pas de là, un grand saule se dressait contre la berge. Ses branches effleuraient la surface de l'eau, créant de petits cercles qui se perdaient dans la végétation.

C'était l'été et il faisait une chaleur agréable. L'endroit respirait la quiétude et même les plantes semblaient ressentir cette sérénité. Pourtant, une voix s'éleva soudain, brisant le silence :

— Rahatz est mort !

Une autre, plus grave lui répondit sans émotion :

— Peut-être, mais pourquoi pas ?

— Je n'y avais jamais songé de la sorte, répliqua la première. Soudain, le ciel s'assombrit.

— Il ne peut pas mourir ! hurla la voix grave.

De gros nuages menaçants apparurent, poussés par un vent glacial. Le saule dut ployer, agressé par des rafales de plus en plus violentes.

À l'intérieur de l'étang, Jahmir apparut. Il se leva et marcha sur l'eau en direction de la berge. Il traversa les roseaux en les poussant de la main, puis s'écroula dans l'herbe.

Il pleurait.

De lourdes larmes de sang coulaient de ses yeux et ses mains se crispaient comme pour saisir la boue.

— Pourquoi m'as-tu quitté, père ? cria-t-il entre deux sanglots.

La voix grave s'égosilla dans un cri inintelligible, mais Jahmir ne l'entendit pas. Une femme vêtue de blanc s'approcha et posa sa main sur son épaule.

— Il devait partir, dit-elle d'un ton compatissant.

L'orage éclata dans toute sa fureur.

Une pluie battante se déversa sur la terre déjà humide et inonda la berge. La femme n'était pas gênée par les grosses gouttes; elles ne tombaient pas sur ses cheveux. Sa robe était sèche et les bourrasques ne l'atteignaient pas.

Jahmir s'enfonça dans la boue. Il s'enlisait irrémédiablement, mais n'y prêtait pas attention. Son corps, bientôt enseveli, ne réagissait plus. Avec ses ultimes forces, il dit encore :

— Père, pourquoi ?

La voix grave hurla. Jahmir devait savoir que Rahatz n'était pas mort ! Il fallait qu'il le sache, mais son fils n'entendait pas ses appels. Le chevalier criait de plus belle ; il s'époumonait :

— Je ne suis pas mort !

Rahatz se réveilla subitement, entendant sa propre voix résonner dans la petite chambre de l'auberge. Il s'assit sur son lit, ses cheveux dégoulinant de sueur et les mains tremblantes.

Un rêve, ce n'était qu'un rêve, ou plutôt un cauchemar. Les images étaient encore bien ancrées dans son esprit et le sentiment terrible de ne pas être entendu lui laissait un goût amer au fond de la gorge.

Pourquoi ce songe ? Était-ce un stupide rêve sans signification ou fallait-il y voir quelque mauvais présage ? Le chevalier essaya d'oublier ces scènes et se dirigea vers sa bassine pour s'asperger le visage d'eau fraîche.

Quelle heure pouvait-il être ? Rahatz s'approcha de la fenêtre et tira un peu le rideau. Le brouillard avait envahi les rues sombres comme toutes les nuits précédentes. Sans en être certain, il avait l'impression de ne pas avoir dormi longtemps. L'aube allait encore tarder avant de se lever.

Le comte réfléchit un instant.

— Donc si je comprends bien, l'affaire est plutôt simple. Il est de notoriété publique que Zehyk est un partisan inconditionnel des éleveurs. Sa Guilde l'a sans doute payé pour tuer Thuwo par simples représailles ou pour se débarrasser d'un adversaire particulièrement tenace.

— Et c'est exactement ce que le véritable instigateur de ce meurtre aimerait que tout le monde pense, répondit Sahir à la surprise du comte. Zehyk a bel et bien empoisonné Thuwo, mais ce ne sont ni son animosité contre les Wonks, ni sa Guilde qui l'ont poussé à faire ce geste.

Comme le comte fronçait les sourcils, Sahir poursuivit :

— Zehyk a été manipulé par un membre de la Guilde des pêcheurs.

Tristan de Port-Prêt écarquilla les yeux.

— Parbleu ! s'écria-t-il. Il y aurait donc un traître dans cette Guilde ! Connaissez-vous son nom ?

Sahir hocha la tête.

— Oui, dit-il, je crois avoir découvert son identité. Zehyk n'a pas eu beaucoup de scrupules à me livrer le nom de son complice.

— Cela ne m'étonne guère, fit le comte dans un sourire.

Comme le capitaine ne poursuivait pas, Tristan réitéra sa question :

— Et comment s'appelle cet homme ?

— Ce Wonks, corrigea Sahir. Il se nomme Jurdin.

Le comte hocha la tête pensivement.

— Ce nom me semble familier, mais je ne crois pas le connaître, dit-il les yeux dans le vague. Mais dites-moi, quels étaient ses buts ?

Sahir haussa les épaules.

— Je dois avouer, admit-il, que je ne suis pas parvenu à découvrir ce qui l'avait poussé à agir de la sorte. Évidemment, tout est possible : jalousie, vengeance, la liste est longue.

Le feu crépitait doucement dans la cheminée et ses flammes mourantes éclairaient la large salle de veillée. Calmement, elles se lovaient autour des bûches en animant les braises de leurs éclats orangés. Dehors, la nuit était très avancée et un vent vigoureux s'abattait contre les pierres humides du castel. Les bourrasques s'engouffraient dans les interstices des fenêtres, provoquant de longues plaintes inquiétantes.

Malgré l'heure tardive, une lourde voix résonna dans la salle :

— Allons bon ! Ne me dites pas qu'il s'agit encore de cette crapule !

Les deux hommes étaient assis autour d'une table basse et leur visage rougeoyait face à l'âtre.

— Vous le connaissez ? demanda le second en se tournant vers son imposant interlocuteur.

— Un peu que je le connais ! répondit ce dernier. Il a dû faire une bonne huitaine de séjours dans mes geôles. Chaque fois, on l'amenait pour une autre raison : brigandage, piraterie, vol et toutes sortes de filouteries que seul son esprit pouvait imaginer. Cet homme appartient à la pire racaille de cette ville.

Le capitaine Sahir se replaça dans son siège et hocha la tête.

— Je vois, dit-il, pensivement.

Sans détourner le regard du feu, le comte Tristan demanda :

— Et vous pensez donc que cette crapule est l'assassin de Thuwo ?

Sahir acquiesça :

— Ma foi, tout semblerait le confirmer.

Il ouvrit la fenêtre et prit une bouffée d'air. Chargée de senseurs marines, elle lui amena une fraîcheur bienvenue. Après quelques profondes inspirations, il se sentit subitement appelé par le fin crachin qui mouillait les ruelles de la ville. Il s'habilla donc rapidement, enfila ses bottes et sortit de sa chambre sans bruit.

Dehors, la brume régnait sur Port-Prêt, mais, cette nuit-là, elle était moins dense, car une brise soufflait du large, effilochant ses langues vaporeuses.

Rahatz marcha sans but précis le long du port en repensant à son rêve. Essayant en vain de lutter contre ces images obsédantes, il déambula un long moment et s'aventura sans vraiment s'en rendre compte dans la partie nord de la ville. Ce quartier très calme et peu peuplé était principalement occupé par les demeures des notables de la cité. Il s'étendait sur les hautes falaises surplombant la baie, bénéficiant de la protection des fortifications qui grimpaient jusque-là.

La route partait du niveau de la mer et longeait le bord du précipice pour atteindre tout à l'ouest de la ville une hauteur impressionnante. De ce promontoire, Rahatz put admirer dans son ensemble la baie de Port-Prêt éclairée par la clarté blafarde de la lune.

Les rochers clairs qui tombaient vers l'océan contrastaient avec les pâturages recouvrant le sommet des falaises. C'était une herbe grasse, robuste, endurcie par les bourrasques incessantes du large. Aucun arbre ne poussait sur ces plateaux balayés par les vents. Au loin, perçant la nuit, les grandes flammes d'Orith et d'Altis resplendissaient comme deux joyaux chatoyants dans l'obscurité.

Le spectacle était saisissant.

La quiétude qui émanait de ce paysage détonnait fortement avec la situation actuelle de Port-Prêt. Rahatz porta son regard vers les rues noyées dans la brume et repensa aux maigres résultats obtenus depuis son arrivée voici déjà cinq jours. Il n'avait

rien appris de vraiment intéressant et ne savait pas si le capitaine Sahir parvenait à régler la situation par voie diplomatique. Le chevalier avait décidé de rejoindre son ami le lendemain pour l'aider.

La brise ramena Rahatz à la réalité. Ses habits étaient déjà humides et il décida qu'il valait mieux rentrer.

Un éclair fendit le ciel.

Le chevalier s'arrêta net et scruta l'obscurité. Le temps n'était pas à l'orage et tout semblait calme. Il lui avait semblé que la lumière provenait du bas de la falaise. Il s'approcha donc du rebord et se pencha prudemment.

Les rochers tombaient à pic vers la mer et seule une petite bande de galets les séparait des vagues. Sur le rivage, rien ne bougeait ; toutefois, alors qu'il allait se relever, il aperçut une forme blanchâtre se déplacer au bord de l'eau. S'agissait-il d'un reflet de lune ? Difficile à dire, mais Rahatz avait la sensation que cette blancheur rayonnait.

Une curieuse impression s'empara alors de lui ; un sentiment d'impuissance face à un danger inconnu. Il ne put s'empêcher de repenser aux paroles du vieux marin, quelques jours auparavant : « C'est un spectre maléfique. La dame blanche 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 en réchappent. »

Rahatz frissonna.

Il était maintenant convaincu qu'il s'agissait bien de la dame blanche. Peut-être apprendrait-il enfin quelque chose de concret sur son compte ? Il resta donc immobile, scrutant la scène avec intérêt. Malgré l'obscurité, il put discerner une autre forme sur la berge. Il s'agissait manifestement d'un corps gisant sur les cailloux à quelque distance de la rive.

Un nouvel éclair fendit le ciel.

À cet instant, une partie du toit de la cuisine s'effondra dans un puissant vacarme. Le choc souleva une épaisse poussière qui se mélangea à la fumée asphyxiante.

Se protégeant le visage avec sa cape, Rahatz reprit ses esprits rapidement et cria :

— Allons ! Vite !

Malgré l'extrême chaleur, l'équipe parvint à soulever une nouvelle fois l'armoire. C'était leur ultime chance ; si le mur tenait, ils n'auraient plus l'énergie nécessaire pour refaire une tentative.

De toutes leurs forces, ils envoyèrent le lourd buffet s'écraser contre le mur. La paroi vacilla un peu... mais ne céda pas. Le meuble tomba à terre et se fendit de toutes parts.

À l'insupportable fumée s'ajouta le dépit qui se dessina sur les cinq visages. Rahatz comprit qu'ils étaient prisonniers et qu'ils ne pourraient plus en réchapper. Il mourrait dans les flammes d'un combat qui n'était pas le sien ; sous les poutres noircies d'une demeure qui n'était pas la sienne ; pire, il périrait sans combattre.

Lentement, la réalité s'évapora. Il vacilla, mais, avant de s'effondrer, le chevalier revit les images de son rêve. Dans son esprit, il entendit retentir les cris de Jahmir :

— Père, pourquoi ?

Le feu se propageait avec une effroyable rapidité. La pièce principale était déjà presque entièrement la proie des flammes. Ils tentèrent de forcer un passage, en vain. De lourdes poutres étayaient sans doute les protections et il était impossible pour les défenseurs de quitter l'auberge.

Ils étaient prisonniers de la fournaise.

La chaleur devenait insoutenable et les flammes s'approchaient dangereusement des cinq alliés encore vivants. Dans le bruit de l'incendie, l'aubergiste s'écria :

— Venez ! Il faut quitter cette pièce. Nous allons griller vifs si nous restons là.

Comme le feu avait déjà condamné l'escalier, ils se précipitèrent vers la cuisine. Le visage enfoui dans leurs manteaux, ils traversèrent l'un après l'autre le rideau de feu et parvinrent à se réfugier dans le seul endroit encore épargné par l'incendie. Après avoir calfeutré la porte, l'un des Wonks demanda :

— Où se trouve la sortie qui a été condamnée ?

L'aubergiste indiqua une armoire murale.

Les cinq compagnons avaient eu la même idée. Elle était réalisable, mais ils devaient faire vite. Des flammes apparaissaient déjà sous la porte. Ensemble, ils se précipitèrent vers le vaisselier et unirent leurs forces pour le renverser. Après quelques tentatives, il s'effondra à terre dans un énorme vacarme de verre et de bois brisés.

Le feu commençait à assaillir la cuisine et la fumée s'insinuait d'une manière inquiétante. L'un des Wonks s'écria :

— Allons ! Dépêchons-nous, je n'ai pas envie de moisir ici.

Chacun prit un côté du meuble et, ensemble, ils le soulevèrent. En le balançant d'avant en arrière, ils le firent s'écraser contre l'ancienne porte. Comme la paroi semblait plus fragile à cet endroit, Rahatz et ses amis d'infortune avaient espéré pouvoir la défoncer ; malheureusement, la maçonnerie tint bon.

— Il faut recommencer, hurla Rahatz, elle finira par céder !

Cette fois, le chevalier en était certain : il avait été produit par la dame blanche. Elle avait levé les bras au ciel et une vive lumière était montée de ses paumes pour se perdre dans la nuit.

Lentement, elle se tourna vers la mer et pointa ses mains face aux flots qui devinrent rapidement blanchâtres. Après quelques instants, l'eau s'agita de gros remous, faisant remonter une brume des profondeurs.

Rahatz ne comprenait pas ce qu'il voyait, mais, sans savoir pourquoi, les images de son rêve lui revinrent à l'esprit. Il revit Jahmir pleurer sur le rivage de l'étang ; il se remémora cette femme qui posait sa main sur son épaule. Pourquoi ce songe revenait-il le hanter en cet instant précis ? Le chevalier se frotta les yeux pour chasser ces scènes de son esprit.

L'étrange apparition se trouvait toujours sur le rivage face à l'eau bouillonnante. Comme une plaie béante, une cassure apparut au milieu des tourbillons. Tout d'abord relativement courte, elle s'allongea progressivement pour atteindre la taille d'un homme. La dame blanche se retourna et, d'un simple geste de la main, elle souleva le corps qui gisait sur la berge.

Rahatz ne parvenait pas à voir clairement l'homme qui flotait maintenant dans l'air. Sa tunique marron ondoyait, caressée par un courant ascendant, et ses cheveux lui battaient le visage, mais rien ne le faisait réagir ; il était mort ou très profondément endormi.

La dame blanche poussa le corps à l'aide d'une force invisible et l'emmena à l'endroit même où les eaux s'étaient séparées. Elle déposa l'homme dans la plaie de l'océan et leva les bras au ciel.

Rahatz était médusé. Il observait la scène sans même être certain qu'elle appartenait à la réalité. Il était pétrifié devant ce qu'il ne pouvait pas concevoir.

Soudain, un coup de tonnerre retentit. Un éclair descendit du ciel et frappa la mer à l'endroit où se trouvait l'homme. Arraché à son immobilité, l'océan se déversa dans la déchirure et l'emplit

complètement en engloutissant le corps inconscient. Après que les flots eurent retrouvé leur aspect normal, le murmure du vent reprit ses droits et la femme en blanc disparut dans une nouvelle clarté aveuglante.

Rahatz resta figé un long moment, les cheveux battus par les bourrasques. Il sortit finalement de sa torpeur et se redressa en se frottant les yeux comme pour s'assurer qu'il était bien réveillé. Il jeta un coup d'œil alentour, mais rien n'avait changé. Tout était immobile ; tout semblait rejeter les événements qui venaient de se jouer dans ce théâtre d'eau et de roc, comme si le décor lui-même niait avoir vu cette pièce surnaturelle.

Une multitude de questions assaillit aussitôt l'esprit de Rahatz. En premier lieu, pourquoi était-il venu exactement à cet endroit en cet instant précis ? En y réfléchissant, il avait gravi la falaise sans même y prêter attention, comme si quelque force l'avait amené ici. Avait-il été témoin de cette scène par hasard ou avait-il été victime d'une manipulation maléfique ?

Et qui était cet homme ? Qu'était-il advenu de lui ?

Toutes ces questions ne trouvaient aucune réponse logique dans son esprit. Il dut se résoudre à les mettre de côté pour l'instant. Peut-être le prêtre guérisseur pourrait-il lui apporter un début de réponse. Rahatz prit soudain conscience du vent et de la pluie qui lui battaient le visage. Un frisson parcourut son corps et il décida de rentrer.

De retour à l'auberge, il se recoucha, mais les images récurrentes de son rêve et de la dame blanche l'empêchèrent de trouver le sommeil. Il entra finalement dans un repos pesant, parsemé de songes étranges, qui n'apaisa pas son esprit.

Il se réveilla donc presque soulagé lorsqu'un bruit sourd résonna dans sa chambre. Rahatz ouvrit les yeux et resta immobile quelques instants essayant de savoir ce qui l'avait tiré de son sommeil. Tout d'abord, rien ne vint troubler le silence, mais finalement le bruit se répéta.

éclata en morceaux. Le groupe dut se scinder en deux pour défendre le côté gauche.

Ils étaient trop peu, beaucoup trop peu.

Deux d'entre eux étaient déjà tombés. Rahatz commençait à sérieusement douter pour son avenir, lorsque des cris au dehors lui firent comprendre que leurs ennemis se faisaient attaquer.

Les renforts étaient arrivés.

Le chevalier ignorait s'il s'agissait des milices ou des pêcheurs qui s'étaient également soulevés, mais à vrai dire, il n'en avait cure. Les insurgés devraient se défendre dans la rue et de ce fait tempérer leur attaque contre l'auberge. Ce retournement de situation conféra aux alliés une détermination nouvelle. Petit à petit, ils purent reprendre le dessus.

Hélas, alors que les efforts de l'ennemi s'affaiblissaient, l'une des craintes de Rahatz se concrétisa. Une flèche enflammée traversa l'une des fenêtres et vint se planter dans l'arrière de la salle. Les émeutiers savaient qu'ils obtiendraient de bien meilleurs résultats en laissant le feu accomplir sa basse besogne. Aidées par l'huile contenue sur la flèche, les flammes se répandirent rapidement, noircissant le comptoir. Rahatz était pris dans un duel et ne put que s'écrier :

— De l'eau, vite ! Éteignez ça !

Malheureusement, personne n'était en mesure de quitter le combat pour s'occuper du feu. En quelques instants, les flammes se propagèrent dans l'auberge et une épaisse fumée noire s'éleva pour emplir progressivement toute la salle.

Il fallait absolument sortir du bâtiment, sans quoi ils étaient tous perdus. Dans quelques instants, l'air deviendrait irrespirable et la chaleur suffirait à les tuer. Les assaillants l'avaient également compris et ils se repliaient progressivement. La voie semblait donc libre pour les défenseurs, mais, dès que le dernier ennemi fut sorti de l'auberge, les fenêtres furent cloisonnées de l'extérieur. Les émeutiers avaient perdu des hommes et ils comptaient bien les venger.

Deux Wonks vinrent au secours du garde de la porte et se tassèrent contre les meubles pour encaisser le prochain choc. Dehors, les cris redoublèrent de violence ; les hommes étaient déchaînés et ils semblaient déterminés à détruire l'auberge. C'était le symbole des pêcheurs et rien n'allait les arrêter.

La seconde secousse s'abattit contre la porte.

Heureusement les protections ne cédèrent pas, mais d'après la puissance du coup, les émeutiers avaient confectionné un bélier de fortune. La porte ne résisterait pas longtemps face à de tels moyens. Il fallait absolument trouver une parade pour tenir jusqu'à l'arrivée des milices.

Rahatz n'eut pas le temps de réfléchir au problème.

La fenêtre droite éclata en morceaux projetant des débris de verre dans toute la salle. Surgissant d'entre les planches, plusieurs bras tentèrent d'arracher tout ce qui obstruait le passage. La rage que mettaient les assaillants dans leur tentative allait bientôt porter ses fruits quand un large Wonks décida d'intervenir. Poussant un cri sauvage, il prit son élan et frappa de l'épaule la table appuyée là. Le meuble s'écrasa contre le mur dans un bruit de bois et d'os brisés. Les hurlements et les jurons des blessés accentuèrent sensiblement la colère de la foule.

L'attaque n'allait pas manquer de se durcir.

Comme pour donner corps à cette crainte, plusieurs cris se firent entendre et un énorme choc s'abattit contre la même fenêtre. Cette fois, le Wonks fut projeté en arrière et la table vola à travers la pièce.

L'ouverture était sans défense et déjà des émeutiers grimpaient pour pénétrer dans l'auberge. Rahatz voulut tout d'abord les repousser avec des chaises, mais il était clair que cela ne suffirait pas. Il devait se résoudre à faire usage de son glaive.

Il y aurait des victimes d'un côté comme de l'autre.

Tandis que les compagnons de Rahatz parvenaient tant bien que mal à contenir l'arrivée des assaillants, une autre fenêtre

Intrigué, il se leva et se dirigea doucement vers la fenêtre pour y jeter un coup d'œil. Comme sa chambre donnait sur une petite ruelle annexe, rien ne lui sembla anormal ; pourtant, il avait l'impression que le son provenait de l'extérieur.

À nouveau, le phénomène se reproduisit.

Cette fois, Rahatz en était certain : quelqu'un essayait de pénétrer dans le bâtiment. Il décida d'aller jeter un coup d'œil. Discrètement, il enfila ses habits encore humides et s'empara de son épée. Il s'apprêtait à sortir lorsque la porte s'ouvrit brusquement. Par réflexe, Rahatz pointa son arme face à l'intrus.

Le gérant de l'auberge s'arrêta à quelques pouces de la lame, un cri silencieux sur ses lèvres. Le Wonks se reprit toutefois rapidement. L'air grave, il confia au chevalier :

— Je ne sais pas de quel côté vous êtes, étranger, mais si vous tenez à votre peau, vous feriez mieux de descendre nous aider.

— Que se passe-t-il ? s'enquit Rahatz, à peine remis de sa surprise.

Le tenancier se racla la gorge et cracha de côté en signe de dégoût.

— Une bande de bâtards s'est mis dans la tête de saccager mon auberge ! répondit le Wonks, visiblement énervé.

— Les éleveurs ? demanda Rahatz, sûr de la réponse.

— Qui d'autre ? répliqua le tavernier en se retournant pour se diriger d'un pas rapide vers l'escalier.

Rahatz savait que, face à des émeutiers surchauffés, il ne serait pas aisé d'expliquer qu'il n'était qu'un voyageur. Il devrait se défendre et se battre pour sa vie. Il suivit le Wonks sans hésitation.

Arrivé dans la salle principale, il embrassa la situation du regard et constata que la pièce était déjà illuminée par plusieurs cierges déposés à même le sol. Les tables et les chaises avaient été renversées et une poignée d'hommes et de Wonks s'en servaient pour calfeutrer les fenêtres. À travers les planches qui les obstruaient, le chevalier distingua le mouvement de plusieurs

torches à l'extérieur. Malgré les protections, il entendit clairement les cris de la foule.

Rahatz s'approcha de l'aubergiste.

— Combien sommes-nous ?

Appliqué à allumer une bougie le Wonks lui répondit sans relever la tête :

— Sept ou huit, je crois.

— Précisez ! ordonna Rahatz sèchement.

L'aubergiste s'arrêta et releva la tête. Dans les yeux de l'étranger, il retrouva toute l'autorité qu'il avait décelée dans sa voix. Inconsciemment, il avait compris que ce dernier allait diriger la défense.

— Huit avec vous, répondit-il. Nous sommes tous là.

Rahatz hocha la tête.

— Très bien, nous devrions pouvoir tenir jusqu'à l'arrivée des milices.

Sur ces paroles, il souffla la flamme que l'aubergiste venait d'allumer. Il ne fit pas cas du regard stupéfait du tavernier et prit une voix forte afin que tous puissent entendre :

— Éteignez tous les cierges ! Nous ne pouvons pas lutter contre les émeutiers et contre le feu en même temps. Nos ennemis ne demandent que ça !

Rahatz avait déjà été confronté au problème. Le feu était un élément dangereux lorsqu'il fallait tenir une place. Il pouvait se retourner trop facilement contre les défenseurs. De plus, si toutes les flammes étaient éteintes, il était plus difficile pour les assaillants d'apercevoir leurs ennemis.

Les six autres défenseurs se jetèrent quelques regards, mais comprirent très vite que le chevalier avait raison et l'un d'eux encouragea même ses camarades à faire ce que disait l'étranger. Rahatz avait naturellement pris la tête de la défense.

Lorsque la pièce fut plongée dans le noir, les torches, ainsi que les mouvements des émeutiers, furent nettement plus visibles. Rahatz, l'épée toujours en main, s'écria :

— Aubergiste ! Allez dans la cuisine. Prenez tout ce qui peut nous être utile ! Couteaux, hachoir, pic à viande, tout ce que vous trouverez. Je veux que chacun soit armé.

Alors que le gérant disparaissait par la porte de service, le chevalier s'écria encore à son adresse :

— Amenez également vos couvercles en métal ; nous pourrions les utiliser comme boucliers.

Le Wonks réapparut quelques instants plus tard les bras chargés d'ustensiles et les distribua rapidement à ses compagnons d'infortune. Lorsque ceci fut fait, Rahatz plaça les personnes dans la salle en leur expliquant rapidement la stratégie de défense. L'auberge n'était pas très grande et il leur était possible de se défendre contre les assaillants, mais ils avaient besoin d'être dirigés efficacement.

Pour l'heure, hormis les menaces et les insultes, tout était encore relativement calme. Rahatz s'approcha silencieusement du tavernier et lui demanda :

— Y a-t-il d'autres entrées que nous n'aurions pas gardées ?

Le Wonks réfléchit un instant avant de rétorquer :

— Non, la porte de derrière a été condamnée l'an passé. Il n'y a pas d'autre issue.

Rahatz hocha la tête. D'une certaine manière, il était rassurant de savoir qu'ils ne pouvaient pas être pris à revers. Toutefois, cela signifiait également que si la situation tournait mal, ils n'avaient aucune possibilité de s'échapper.

Ils étaient prisonniers de leur défense.

Les insurgés se firent soudain plus pressants. D'après les cris, ils n'allaient plus tarder à passer à l'offensive et, en effet, quelques secondes plus tard, un terrible choc ébranla les meubles placés devant la porte.

Le chevalier bondit sur place et ordonna d'un ton autoritaire :

— Deux hommes avec moi ! Une table supplémentaire contre l'entrée !