

— Tiens, voilà la relève, fit le garde du pont avec sarcasme. Lorsque le Wonks arriva à la hauteur de l'arche, il posa son arme contre le pilier et prit une gorgée de vin.

— Comment va ce brave Kaslon ? demanda-t-il dans une haleine pestilentielle.

Le gardien le toisa quelques instants avec dédain avant de lui lancer :

— J'avais espéré te trouver dans un meilleur état, Thasco, mais je vois que tu n'as pas dessaoulé depuis hier soir.

Le Wonks se fendit d'un rire guttural.

— Bah ! Que veux-tu, il faut bien vivre ! Pas vrai garçon ? déclara-t-il en prenant Jahmir à témoin.

— Bon, de toute manière, reprit Kaslon, tu as jusqu'à demain matin pour décuver. Personnellement, je ne suis pas d'humeur à te remplacer pour cette nuit. Alors essaie de ne pas t'endormir trop vite.

— Pas de problème, s'exclama le Wonks dans un geste imprécis. Je garderai un œil de lynx toute la nuit.

Kaslon le considéra, sceptique.

— Bien sûr, fit-il ironiquement, c'est évident...

Puis, il se tourna vers Jahmir et lui dit :

— Venez, je vous invite à l'auberge. Vous m'avez l'air d'avoir besoin d'un bon repas. Le patron a préparé une soupe de poisson. Vous m'en direz des nouvelles.

Jahmir hésita un instant, mais décida finalement d'accepter, emboîtant le pas de Kaslon.

Laissant Thasco terminer seul son pichet de vin, ils s'éloignèrent du pont et s'enfoncèrent dans les rues qui s'assombrissaient à l'approche du soir.

Lorsque Jahmir ressortit de la taverne bruyante, la nuit régnait depuis longtemps sur l'île de Youca. Contrastant avec la moiteur suffocante de l'établissement, une brise fraîche soufflait dans les ruelles désertes. S'éloignant un peu, il apprécia

ou les Hommes pour se nourrir ; en revanche, elles devenaient très dangereuses si elles se sentaient dérangées.

Plus rien ne bougeait. Cette impression lancinante d'être observé dans l'attente d'une attaque fulgurante était horrible. L'obscurité devenait étouffante et le manque d'air commençait à lui brûler les poumons. Jurdin décida de se diriger lentement vers la galerie qui partait vers le sud. Il n'avait cessé de se retourner pour scruter la noirceur de l'eau, mais tout semblait immobile.

Il ne remarqua d'ailleurs pas ce long corps puissant qui s'était tapi à l'entrée du couloir et qui fondit sur lui. Il n'eut conscience de sa présence que lorsqu'une puissante mâchoire apparut en face de lui, ouverte et prête à se refermer sur sa jambe.

Toutefois, la siviure ne s'était jamais battue contre un Wonks. Elle ne pouvait pas savoir que l'eau était également son élément et qu'il y évoluait singulièrement vite. Elle ne le comprit que lorsque ses crocs se refermèrent dans le vide et qu'une douleur aiguë lui coupa son élan.

Malgré la puissance du choc, Jurdin était parvenu à garder son arme en main. Il se positionna pour faire face à la bête, mais dut constater que la siviure ne cherchait pas l'affrontement direct. Elle s'éloigna rapidement et disparut à nouveau dans l'obscurité. Le Wonks ne pouvait pas se permettre de la poursuivre ; il devait trouver de l'air dans les plus brefs délais et il se dirigea donc vers l'entrée de la galerie.

La créature, blessée et d'autant plus hargneuse, ne comptait pas en rester là. Lorsqu'elle eut repris ses sens, elle repartit à l'attaque, sournoisement. Elle rattrapa sa proie alors qu'elle s'était déjà engouffrée dans le couloir et décida de modifier son approche.

Jurdin longeait maintenant la galerie et nageait aussi vite qu'il le pouvait. Le manque d'air allait bientôt devenir un réel problème, quand soudain, il remarqua de petites bulles contre le plafond du couloir. Comme elles se déplaçaient dans la même

direction que lui, il put en conclure que la galerie remontait. Il y avait peut-être encore un espoir.

Il pénétra finalement dans une autre salle et, comme Jurdin l'avait espéré, le plafond miroitait au contact de l'air. Promptement, il nagea jusqu'à la surface ; malheureusement, à quelques brassées de son but, un corps puissant l'enlaça et l'arrêta dans sa course. Il se débattit, tentant d'enfoncer son couteau dans la chair de la siviure, mais celle-ci, d'un violent coup de queue, parvint à lui arracher l'arme des mains. Le poignard sombra dans l'eau noire, laissant Jurdin sans défense et au bord de l'épuisement. Il lui fallait reprendre son souffle, sans quoi il perdrait connaissance.

Alors que sa vision commençait de se brouiller, Jurdin aperçut la tête de la siviure face à lui. Son regard était mauvais et déterminé. Elle ouvrit sa large mâchoire et, dans la faible lueur ambiante, il put distinguer les deux puissants dards qui lui servaient d'incisives. Jurdin comprit qu'il était perdu.

Cependant, alors qu'il s'apprêtait à recevoir la morsure, un harpon traversa la gorge de la bête de part en part. L'emprise de la créature se relâcha aussitôt et, instinctivement, Jurdin donna une impulsion pour atteindre la surface.

Lorsque l'air entra dans ses poumons, la réalité devint subitement plus claire. Il comprit que ses poursuivants, armés de petites arbalètes, l'avaient sauvé de la morsure de la siviure. Il comprit également qu'il ne pouvait maintenant plus leur échapper.

Il avait été libéré d'une prison de chair pour s'en aller vers une prison de fer.

— Vous ne vous souvenez plus de votre voyage ? demanda-t-il, railleur. Vous vous rappelez tout de même quand vous avez quitté Avonella, j'espère !

Jahmir réfléchit, mais il semblait plongé dans un état second, comme s'il ne réalisait pas que quelqu'un lui parlait.

— Je me souviens, commença-t-il d'une voix peu sûre, je me souviens de la fête de l'équinoxe. De ses combats, des épées et des voix qui m'encourageaient. Il y a eu ensuite... l'institut de magie, une semaine plus tard, peut-être... un peu plus, je crois. Puis il y avait Amélia et cette vieille femme aux traits étranges qui me tendait la main... Et puis, ici, cette ville que je ne connais pas.

Le garde se fendit d'un rire clair.

— Vous divaguez, mon brave ! s'exclama-t-il. Vous ne pouviez pas être encore à Avonella un peu plus d'une semaine après l'équinoxe ! Cela voudrait dire qu'il y a trois ou quatre jours à peine, vous vous y trouviez encore !

Jahmir regarda son interlocuteur sans réaction et demanda simplement :

— Et alors ?

— Et alors ? tonna le garde, déconcerté devant l'apathie de Jahmir. Le simple voyage jusqu'à Talymhor dure plus de deux semaines avec les meilleures nefs wonks. Il vous aurait fallu voler avec les oiseaux pour parcourir cette distance en trois jours, et encore je ne suis pas sûr que...

Une grosse voix interrompit le garde.

— Salut Kaslon !

Ils se retournèrent et découvrirent un petit Wonks au visage pâle et mal rasé. Son oreille droite était coupée et une balafre courait jusqu'à son œil. L'organe ne semblait pas être touché, mais une grosse boursouflure due à la cicatrice le fermait presque complètement. De sa main droite, il tenait un pichet alors qu'il s'agrippait de l'autre à une longue hallebarde l'aidant à maintenir son équilibre chancelant.

Jahmir ne put réprimer un sursaut. Il se trouvait donc bien dans ces régions lointaines où vivaient les Youcs. Il se sentait dans un rêve, comme si ces contrées de légende ne prenaient corps que dans ses songes.

— Voyez-vous ces brumes au loin ? poursuivit le garde en indiquant l'horizon où se perdait la large passerelle. Ce sont les vapeurs d'un sortilège qui plane sur ces pierres. Seuls des êtres de la race magique peuvent traverser ce passage. L'imprudent qui tenterait d'atteindre l'île sans leur aide s'y perdrait et ne reverrait jamais plus les siens. C'est pourquoi je suis le gardien de cette entrée. J'empêche les intrépides de s'y aventurer.

Jahmir se souvenait d'une légende de son enfance qui contait l'histoire de ces terres et des sortilèges qui les hantaient. Un instant, il se perdit dans ces brumes lointaines, menaçantes et pourtant si attirantes. Il fut toutefois brusquement ramené à la réalité par une tape sur l'épaule.

— Tout de même ! s'exclama le garde, vous devez venir de très loin pour ne jamais avoir entendu parler du Pont du Rêve.

Le mot eut l'effet d'un coup de fouet dans l'esprit de Jahmir. Comment avait-il pu rêver de ce nom alors qu'il en ignorait jusqu'à son existence ? Jahmir porta son regard hagard vers l'infini dans lequel se perdait la passerelle, lorsque le Wonks demanda :

— Mais, d'où venez-vous au juste ?

Jahmir tourna lentement la tête vers le soldat et répondit après un instant :

— Je... je viens d'Avonella.

Le Wonks prit une mine étonnée.

— D'Avonella ? répéta-t-il. Nous ne voyons pas beaucoup de monde arriver de si loin en cette saison. Le voyage a dû être plutôt long, je suppose ?

Jahmir parut un peu désorienté.

— Je... oui... peut-être.

Le garde éclata de rire.

Le Wonks qui gardait l'entrée des souterrains déglutit difficilement. Une grosse goutte de sueur descendit le long de sa joue et s'écrasa sur sa main crispée. Une lame effilée lui effleurait la gorge et l'homme en face de lui avait cet éclat d'autorité dans le regard qui suscitait non seulement le respect, mais également la crainte.

Dans la sombre forêt de Couq, la nuit touchait à sa fin et l'aurore allait bientôt se lever sur la petite clairière à l'entrée sud des catacombes. Au loin, au nord, on pouvait encore distinguer la lueur orangée des flammes qui s'attaquaient à la ville. Les combats avaient été finalement réprimés par les milices de Port-Prêt, mais le feu ne se laissait pas dompter facilement.

Le Wonks ne se souciait pas vraiment des incendies qui frappaient sa ville. Il était entouré de quatre soldats et un capitaine visiblement agacé se tenait en face de lui. Ils étaient arrivés discrètement et il n'avait pas eu le temps de réagir.

— Ne joue pas au plus fin avec moi, fit le capitaine. Je sais que tu mens.

Que pouvait-il répondre à cela ? Évidemment qu'il mentait, mais il n'avait pas le choix. Tout ceci devait rester secret ; il devait jouer serré. Le Wonks répondit :

— Si vous êtes si sûr de vous, pourquoi me posez-vous la question ?

Le visage de l'homme se crispa. Manifestement, il détestait être pris pour un imbécile. Il lança un regard noir à son adresse et avança sensiblement la pointe de son épée pour l'obliger à

tendre le cou en arrière. En approchant son visage du sien, il lui dit :

— Si tu ne veux pas finir tes jours dans les geôles humides du castel Allroc, je te conseille de me dire pourquoi tu gardes l'entrée de ces catacombes.

La question était pertinente et plutôt difficile à détourner. Les six Wonks qui étaient partis à la poursuite de Jurdin dans les tunnels lui avaient donné la mission de garder l'entrée sud dans le cas où le fugitif tenterait de s'échapper. Évidemment, les milices ne devaient pas l'apprendre. Elles recherchaient également le traître, mais il fallait éviter à tout prix qu'elles ne le retrouvent. Jurdin avait trahi son propre peuple et devait payer pour cela. Il devait être jugé devant un conseil wonks et non un tribunal humain. De plus, sa trahison allait bien au-delà de ce que pouvait comprendre la justice des hommes. Il fallait qu'il paye.

Tandis que les rayons de soleil commençaient à poindre derrière les grands arbres qui entouraient l'entrée des catacombes, des voix s'élevèrent soudain des profondeurs du tunnel. Elles étaient déformées par l'écho de la galerie, mais l'on pouvait aisément reconnaître le timbre wonks.

Ce ne pouvaient être que ses six compagnons partis à la recherche de Jurdin. S'ils sortaient de l'obscurité, ils seraient capturés et interrogés. Si Jurdin était avec eux, tout serait compromis et le traître échapperait à leur justice. Il devait agir.

L'un des soldats qui l'entouraient se tourna vers son supérieur.

— Capitaine Sahir, dit-il. Il semble que plusieurs personnes se dirigent vers nous.

Le dénommé Sahir tourna imperceptiblement la tête vers l'entrée du souterrain et baissa sa garde une fraction de seconde.

Pareille occasion ne se présenterait pas une seconde fois. D'un bond impressionnant, le Wonks se projeta de côté et parvint à sortir du petit cercle des gardes. Il retomba agilement à

sur la passerelle de pierre, mais curieusement, ils n'essayaient pas de se faufiler plus avant.

Ils avaient peur de l'édifice.

Jahmir attendit quelques instants que la foule se soit dissipée avant de s'approcher de l'arche. Une inscription en youc courait en arc de cercle le long de sa voûte et lui donnait un aspect mystérieux. Au loin, il put encore apercevoir la petite forme qui s'enfonçait lentement dans la brume.

Jahmir avança un pied sous l'arche, mais une puissante main le retint.

— Je ne ferais pas cela, si j'étais vous, lança une grosse voix derrière lui.

Jahmir se retourna et découvrit un large Wonks à la peau bleu foncé, qui lui souriait. Absent, Jahmir revint à la réalité et demanda :

— Pardon ?

— Je disais, répéta le Wonks, qu'à votre place, je n'avancerais pas plus.

Jahmir considéra vaguement son interlocuteur, avant de bredouiller :

— Mais... pourquoi donc ?

Le Wonks se mit à rire bruyamment.

— Vous n'êtes jamais venu à Talymhor. Est-ce que je me trompe ?

Talymhor, ce nom ne lui disait effectivement rien. Rahatz avait beaucoup voyagé dans sa vie et avait fait connaître maints lieux à son fils par ses nombreux récits. Pourtant, il ne lui avait jamais parlé de cette ville.

— Je... non, je ne crois pas.

— Comment donc ? Vous ne croyez pas ? s'étonna le Wonks. Vous ne connaissez donc pas ce pont ?

Comme Jahmir secouait la tête, le gardien expliqua :

— Il relie notre île de Youca et la terre des puissants magiciens. Il mène à l'Île Youc.

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

Elle retentit plusieurs fois dans son esprit, y laissant une trace indélébile. Lorsque le regard du Youc se détacha enfin de ses yeux, Jahmir ressentit comme une profonde solitude. Observant le petit être disparaître derrière le coin de la rue, il resta quelques instants immobile sur la place, laissant le vent tiède caresser ses cheveux noirs.

Les cris des enfants jouant près de lui le ramenèrent lentement à la réalité. Il les considéra l'air absent et s'en alla finalement dans la direction qu'avait prise le Youc. Il marcha quelques minutes le long des étroites ruelles de la ville et remarqua bientôt qu'il se dirigeait vers la mer. Les odeurs portuaires devenaient en effet plus présentes tandis que les cris des mouettes s'accroissaient singulièrement. Au moment de rejoindre le groupe de Wonks, Jahmir aperçut sur sa droite le miroitement des vagues éclairées par le soleil couchant. Le jeune homme en conclut qu'il faisait face au sud, mais son attention avait été captée par autre chose.

Ses yeux étaient rivés sur une immense passerelle de pierre s'éloignant dans l'océan pour se perdre dans une brume qui ceignait l'horizon.

Sur le parapet surplombant la mer, le jeune homme remarqua que la ville était construite sur une haute falaise. En se penchant, il aurait pu apercevoir une plage de sable et plusieurs bateaux de pêche accostés à de longues jetées de bois. Toutefois, ses sens se portaient sur l'édifice qui s'élançait au niveau de la ville et jetait ses puissants bras dans l'océan sans perdre de sa hauteur, jusqu'à mourir dans l'oubli.

Le vieux Youc était maintenant arrivé sur l'esplanade d'où naissait le pont. La foule qui le suivait s'était arrêtée comme si l'arche les empêchait d'avancer plus loin. Les enfants s'agglutinaient contre ses piliers pour observer le petit être s'éloigner

quelques toises des soldats et, avant que ces derniers aient pu réagir, il se mit à courir vers les catacombes.

Le capitaine jura atrocement et lança à l'adresse de ses hommes :
— Allons-y ! Il ne faut pas qu'il s'échappe !

Les quatre gardes bondirent à la suite de leur supérieur et franchirent l'imposant passage de pierre qui donnait accès aux souterrains. L'entrée du tunnel était large, mais les quelques marches qui descendaient dans l'obscurité les conduisirent rapidement dans un couloir relativement étroit. Le sol était très humide et de larges flaques d'eau en occupaient par endroits toute la largeur. Les soldats ne firent pas cas de la pestilence ambiante et s'engouffrèrent dans ce petit corridor à la poursuite du Wonks. Bien vite, ils entendirent ses cris résonner dans le souterrain.

— Fuyez ! Les milices sont à mes trousses.

Au loin, dans le couloir sombre, il était possible d'apercevoir des lumières dansantes. Ces dernières s'immobilisèrent soudain avant de mourir quelques instants plus tard. On entendit les pas rapides du Wonks dans la galerie auxquels s'ajoutèrent bientôt ceux de plusieurs autres individus.

Sahir et ses hommes n'étaient plus à grande distance du gardien des catacombes. Grâce aux torches, ils pouvaient adopter un rythme plus soutenu et l'avance qu'il avait prise s'amenuisait.

Cependant, alors qu'ils étaient sur le point de le rejoindre, ce dernier disparut soudainement. Parcourant les quelques toises qui l'avaient séparé du fugitif, le capitaine réalisa que ces catacombes étaient un véritable dédale et que le Wonks s'était simplement engouffré dans l'un des nombreux conduits annexes.

Sans marquer la moindre hésitation, Sahir conduisit ses hommes à la poursuite du groupe. Au contraire du gardien, il était possible d'entendre distinctement leurs pas résonner dans la galerie principale et selon son estimation, il pouvait encore les rejoindre.

Grâce à leur morphologie, les hommes avaient une meilleure aptitude à la course. Forçant donc l'allure, bien décidés à tirer profit de cet avantage, ils suivirent le couloir principal aussi vite qu'ils le purent pendant plusieurs minutes. Toutefois, malgré tous leurs efforts, ils durent se rendre à l'évidence : ils étaient irrémédiablement distancés.

Bientôt, il ne leur fut même plus possible de percevoir les pas des Wonks. Le tunnel avait dû déformer les sons et Sahir avait manifestement sous-estimé la distance qui les en avait séparés. Il poursuivit cependant sa course jusqu'à une intersection.

Le couloir se divisait en deux galeries plus étroites et rien ne lui permettait de savoir celle qu'avaient empruntée les Wonks.

Lâchant un juron, il frappa la roche de son poing.

— Ils nous ont semés, dit-il hors de lui.

L'un des soldats se pencha au-dessus de la fange qui montait maintenant jusqu'à leurs chevilles et approcha sa torche pour mieux examiner le sol. Il se releva après quelques secondes et indiqua le tunnel qui partait vers la gauche.

— Je crois qu'ils ont fui dans cette direction, mon capitaine. L'eau semble avoir été remuée.

Sahir lui lança tout d'abord un regard sceptique, mais hocha finalement la tête, avant de déclarer :

— Bien, prenons celui-là. De toute manière, il serait stupide de se séparer.

Ils repartirent donc vers l'ouest d'un pas rapide, mais à tout moment, des bifurcations brouillaient les pistes rendant la poursuite de plus en plus difficile. Finalement, Sahir se résigna et décida qu'il était grand temps de ressortir de ces souterrains infects. Il allait donner l'ordre de rebrousser chemin quand l'un de ses hommes annonça à voix basse :

— Regardez capitaine ! On dirait une lueur.

Sahir s'immobilisa et observa attentivement. Effectivement, il lui sembla également apercevoir une lumière diffuse dans le fond d'une galerie annexe. Il ne parvenait pas à en distinguer

La rue était totalement vide et tout lui sembla sec et aride. Le sable rouge qui recouvrait le sol s'élevait dans de petits nuages de poussière, chassés par une brise chaude. Quelques brins d'herbe grasse poussaient çà et là contre les pierres ocre des maisons, mais aucune fleur, aucune plante ne bordait les fenêtres ou les porches des habitations. Le soleil orange de fin d'après-midi allongeait les ombres sur le sol, tandis que la tiédeur ambiante les faisait miroiter dans la poussière.

Jahmir s'avança dans la rue et laissa le vent chauffer ses joues pâlies. Prenant une grande inspiration, il put sentir pleinement les odeurs que l'air portait. Il discerna la lavande, mais également beaucoup de parfums subtils qui lui étaient inconnus. Tout semblait s'unir pour parfaire ce paysage.

Des cris au loin le sortirent de sa torpeur. En prêtant l'oreille, il pouvait entendre les nombreuses exclamations d'une foule. Il décida de s'approcher. Comme il devait cligner des yeux fréquemment à cause du sable, Jahmir plaça la capuche de sa tunique au niveau de son visage.

Arrivé sur la grande place de la ville, il constata que la foule était moins dense qu'il ne l'avait imaginé : une vingtaine de Wonks, tout au plus, étaient agglutinés au centre de la place, autour d'un petit être qu'il distinguait à peine. S'avançant sur le sable rouge de l'esplanade, Jahmir remarqua que ce dernier se déplaçait difficilement à l'aide d'une canne.

C'était un Youc. Le cœur de Jahmir se mit à battre plus rapidement. Sans vraiment comprendre pourquoi, il ressentit comme une grande sympathie envers ce vieux personnage. Il s'approcha encore, attiré par une force invisible. Lorsque le Youc plongea son regard profond dans ses yeux, le temps s'arrêta brusquement. Les badauds semblèrent immobiles, figés comme des statues de marbre. Leurs mouvements s'étaient arrêtés sans bruit.

Il n'y avait que ce regard, grave et rassurant à la fois ; et cette voix qui remplissait son âme.

Les Wonks qu'il connaissait avaient d'ordinaire la peau plus claire. Le dialecte qu'elles avaient utilisé lui semblait également inhabituel. Son père lui avait enseigné la langue parlée à Port-Prêt, mais, dans le cas présent, les différences étaient nombreuses.

Il s'apprêtait à pousser un peu plus la porte lorsqu'un jeune Wonks fit irruption dans la salle à manger.

— Maman, Flora, venez voir ! Un mage youc est entré dans la ville !

La petite fille sauta immédiatement à terre, manifestant sa joie, alors que sa mère regarda son fils, surprise.

— C'est inhabituel. Qu'est-il venu faire ? demanda-t-elle.

— Je ne sais pas, répondit le garçon essoufflé. Je crois qu'il cherche quelque chose ou quelqu'un.

La Wonks, intriguée, se leva en s'adressant à Flora :

— Viens chérie, allons voir ce mage de plus près.

Jahmir, en proie à plusieurs sentiments contradictoires, regarda les trois Wonks s'en aller sans intervenir.

Où était-il ?

Les Youcs ne voyageaient pour ainsi dire jamais. L'un d'eux était en ville. Cette simple phrase lui fit comprendre qu'il était très loin de son pays. Il était dans ces régions par-delà les mers, dans ces contrées où vivaient les Youcs ; ces lieux que l'on ne connaissait qu'à travers les contes et les légendes des ménestrels.

L'incrédulité et la crainte d'abord, puis la curiosité et même une pointe de joie se succédèrent dans son esprit troublé. Comment pouvait-il être dans ce pays de mystère ?

Après un instant, Jahmir traversa la salle à manger. Il ne put s'empêcher de remarquer la pâte à pain et les amandes grillées sur la table. Sournement, son estomac lui fit comprendre qu'il n'avait pas mangé depuis un certain temps. Il approcha sa main des fèves, mais se ravisa au dernier moment. Ces gens l'avaient hébergé et s'étaient occupés de lui généreusement, il n'allait tout de même pas les voler. Sans regret, il sortit de la demeure.

la source, mais décida qu'il fallait en avoir le cœur net. Il s'engagea donc discrètement dans le passage, suivi de ses hommes.

Ils avancèrent lentement l'arme à la main pendant quelques minutes et parvinrent dans une grande salle vaguement éclairée. La partie supérieure de la pièce était une vaste plate-forme entourée par un petit parapet de pierre où reposait un autel taillé dans le roc. Un simple escalier permettait d'atteindre le niveau inférieur qui était totalement immergé. La lumière qu'ils avaient aperçue provenait de cette petite étendue d'eau, manifestement produite par de larges taches d'une moisissure luminescente.

Le capitaine s'avança dans la pièce, contournant l'imposante table, et découvrit plusieurs torches éteintes salissant les dalles de leurs cendres noires. Visiblement, le groupe de Wonks les avait précédés. Sahir considéra l'eau croupissante et secoua la tête.

— Ils se sont enfuis par les niveaux immergés, dit-il résigné. Nous n'avons aucune chance, ce sont des Wonks.

Il se tourna vers ses soldats le visage fermé et se dirigea vers le couloir par lequel ils étaient arrivés.

Les lourdes gouttes de sang qui tombaient de leurs épées produisaient de petits clapotis irréguliers dans l'eau fétide. Un corps ensanglanté gisait dans la fange et s'agitait encore de quelques petits spasmes, remuant la souillure écarlate qui se répandait. Les cinq hommes entouraient le cadavre, leur arme en main, prêts à encaisser une nouvelle attaque. L'un d'eux s'enquit :

— Qu'est-ce que c'était ?

— Je n'en ai pas la moindre idée, répondit Sahir.

L'une des ailes du petit animal se leva lentement et se crispa soudain. Le capitaine fit un mouvement, mais le membre retomba sans vie quelques instants plus tard.

— Quoi qu'il en soit, reprit-il, si d'autres créatures de ce genre infestent ces catacombes, nous ferions mieux de trouver une sortie au plus vite.

Les quatre soldats approuvèrent. La tension commençait à se lire sur leurs visages et certains mouvements trahissaient leur nervosité. Il s'était déjà écoulé plus d'une heure depuis qu'ils avaient quitté la grande salle pour se diriger vers la sortie. Dans leur poursuite, ils n'avaient pas pris la peine de laisser des traces de leur passage et ils tentaient maintenant vainement de retrouver la lumière du jour.

La créature qui les avait attaqués ressemblait à une énorme chauve-souris. Elle était apparue silencieusement au détour du couloir, puis avait fondu sur le groupe de soldats dans des hurlements aigus et assourdissants. Les bons réflexes de ses hommes avaient permis de lui asséner un coup décisif dès la première attaque ; toutefois, malgré cette victoire, Sahir n'était pas tranquille. Il leur fallait absolument trouver un moyen de quitter ce dédale au plus vite. Les bifurcations et croisements avaient eu raison de leur sens de l'orientation et aucun d'eux n'aurait pu certifier qu'ils se déplaçaient dans la bonne direction. Ils reprirent cependant leur chemin vers ce qui leur semblait être le sud.

À mesure qu'ils avançaient dans le couloir, l'atmosphère se modifia sensiblement. L'air devenait moins nauséabond et les murs semblaient plus propres, comme si l'humidité les avait épargnés. Après plusieurs minutes, la lumière de leurs torches dévoila à quelques dizaines de toises un escalier qui grimpait dans l'obscurité.

Lorsqu'ils atteignirent le bas des marches, ils constatèrent que plusieurs poutres avaient été entassées à leur sommet pour condamner le couloir. Elles avaient une disposition inhabituelle ; de leur enchevêtrement émanait une inquiétude diffuse, comme si elles avaient pu menacer les intrus qui dérangaient le silence.

La musique cessa à nouveau et Jahmir put entendre des voix provenir de la pièce d'à côté. Doucement, il s'approcha de la porte de bois noir et l'entrebâilla sans bruit.

Assise sur une table, une petite Wonks regardait sa mère pétrir la pâte à pain. De sa main gauche, l'enfant tenait une flûte courbée, alors que de l'autre, elle essayait de chaparder des amandes grillées. Son nez bleu foncé était couvert de farine, ainsi que ses mains qui tenaient son instrument de musique.

— Dis, maman ? demanda la fillette en secouant ses jambes dans le vide. C'est quoi le..., elle hésita un instant avant de dire :

— C'est quoi le Wonks que papa a ramené ?

La mère de la petite releva la tête dans un sourire.

— Ce n'est pas un Wonks, chérie. C'est un homme.

— C'est quoi un homme ? s'enquit l'enfant.

— Tu n'en as jamais vu ?

La petite fille secoua la tête.

— Ce sont des êtres un peu comme nous, Flora. Ils vivent loin d'ici, sur le continent, mais si tu vas au port, tu en verras certainement.

La fillette hocha la tête.

— Pourquoi il était sur la plage, lui ?

— Je ne sais pas, chérie. Son navire a peut-être fait naufrage. Qui sait ?

— Il est mort ?

La mère de la petite cessa un instant son activité et regarda sa fille dans les yeux.

— Non, Flora, il n'est pas mort. Il faut simplement attendre qu'il se réveille, voilà tout.

La fillette hocha à nouveau la tête.

— Ils dorment beaucoup les hommes, dit-elle finalement avant de se remettre à sa flûte.

Sa mère lui sourit chaleureusement, reprenant son pétrissage. Son visage était étrangement foncé, songea Jahmir.

Eh bien, il était... Il ne savait pas. Un sentiment dérangeant naquit au fond de lui. Pourquoi ne savait-il pas où il se trouvait ? Quelqu'un l'appelait. Il devait le suivre, partir vers cet espace obscur.

Sa conscience.

Il devait revenir.

Ses sens se manifestèrent soudain. Il avait chaud, trop chaud ; pourtant, il tremblait. Il avait mal à la tête.

Il ouvrit les yeux et regarda autour de lui.

Il se trouvait dans une petite chambre vétuste que d'épais rideaux assombrissaient. Gaiement, la lumière se faufilait par leurs interstices pour s'étendre sur le sol dans de longues raies éblouissantes. Assis sur sa couche, Jahmir était vêtu de sa tunique brune de novice. À ses côtés reposait un drap de lin froissé par la nuit trop agitée.

Il faisait chaud.

La moiteur de l'air faisait ruisseler de larges gouttes de sueur sur son visage. Instinctivement, il s'essuya le front du revers de la manche et constata que ses cheveux étaient sales et humides. Observant lentement sa main, il remarqua que ses ongles étaient souillés par un sable rougeâtre.

Une musique mélancolique emplit soudain la pièce. Jahmir prêta l'oreille. Curieusement, les notes lui semblèrent familières. Dans son esprit se dessina un large paysage.

Le jeune homme se remémora son rêve.

Quelles étaient ces vastes contrées, si belles mais si tristes, qu'il semblait reconnaître ? Étaient-elles le pur fruit de son imagination ou les avait-il vues un jour ? De ces plaines émanait un sentiment nostalgique, comme une tristesse longtemps oubliée qui resurgissait dans son âme.

Le Pont du Rêve.

Ce nom avait résonné dans son sommeil comme pour l'amener vers cet endroit qu'il ne connaissait pas.

Les cinq hommes restèrent un instant immobiles, mais l'un des soldats escalada finalement le petit escalier et examina les poutrelles.

— Cette barrière a manifestement été construite il y a fort longtemps, dit-il. Le bois y est tellement décomposé que nous n'aurions aucun mal à la mettre à bas. En revanche, il me semble que le couloir se termine.

Il se tut quelques instants, avant de reprendre :

— Je ne suis pas sûr, mais... j'ai l'impression qu'il donne accès à une salle.

Il y avait dans sa voix une hésitation à peine voilée qui trahissait une anxiété soudaine.

Le capitaine Sahir hocha la tête.

— Très bien, dit-il, allons-y.

Mal à l'aise, l'homme qui avait examiné les poutrelles osa contredire son supérieur.

— Pardonnez-moi, capitaine, mais... peut-être devrions-nous rebrousser chemin.

Sahir leva les yeux vers le soldat qui avait fait la remarque. Son teint était pâle. Visiblement, il n'appréciait pas cet endroit. En d'autres lieux, Sahir lui aurait fait comprendre que les ordres ne se discutaient pas et qu'il n'avait pas à donner son avis. Cependant, pour une raison qu'il ne comprit pas lui-même, il lui demanda :

— Et pourquoi cela, je vous prie ?

Le militaire, gêné, indiqua la barricade de son pouce et commença :

— Les hommes ou les Wonks qui ont construit cette palissade avaient certainement une bonne raison de condamner ce couloir. Peut-être y a-t-il quelque chose de... dangereux dans cette salle ?

La manière avec laquelle il prononça sa dernière phrase fit frissonner ses compagnons. Ils se tournèrent vers les poutrelles et un certain malaise s'empara d'eux.

— De plus, continua le soldat, nous ne sommes pas passés par ce couloir lorsque nous poursuivions le groupe de Wonks. La sortie ne doit donc pas se trouver dans cette direction.

Le capitaine Sahir ne considéra pas longtemps les arguments de son subordonné. Il avait eu en effet un raisonnement similaire, mais il n'était pas arrivé aux mêmes conclusions.

— Voyez-vous, dit-il, nous marchons depuis plus d'une heure dans une direction qui nous semble être le sud. Si c'était vraiment le cas, nous aurions trouvé la sortie depuis fort longtemps. Il est donc probable que nous marchions dans la direction opposée. Les catacombes de Port-Prêt se développent principalement du nord au sud. Il n'est pas possible de marcher si longtemps d'est en ouest ; en revanche, si nous nous dirigeons vers le nord, nous devrions bientôt nous trouver au-dessous de la ville. Il nous faut donc poursuivre notre chemin.

Les quatre soldats réfléchirent un instant. Ils ne semblaient pas totalement convaincus par l'explication et considéraient la barricade avec circonspection.

Sahir aurait pu simplement donner l'ordre de continuer et les menacer de mesures disciplinaires, mais il préférait leur faire comprendre qu'il n'y avait aucun risque. Des hommes convaincus étaient de bien meilleurs éléments que des soldats qui doutaient.

— Cette barricade, commença-t-il en désignant les poutrelles, a certainement été construite pour empêcher les personnes imprudentes de s'aventurer plus loin. Sur ce point, je suis d'accord avec vous. En revanche, je pense qu'elle a été érigée pour empêcher les gens de descendre cet escalier et non de le monter comme nous nous apprêtons à le faire. Les souterrains qui se trouvent sous la ville sont encore utilisés de nos jours tandis que la partie sud des catacombes est totalement abandonnée. Les Wonks ont certainement décidé de condamner son accès.

Le Pont du Rêve.

Ce nom... oui, il savait... le Pont du Rêve... Quel était ce nom poétique, cette douce caresse qui semblait rassurer son esprit, comme les mots familiers de son enfance ? D'où venait-il ? Réminiscences d'un passé oublié ou bribes d'un songe refoulé ? Les quelques mots résonnèrent longuement dans son âme troublée.

Le Pont du Rêve.

Une fois encore, il perçut cette voix rassurante, ce timbre si coutumier qu'il ne connaissait pourtant pas.

Jahmir.

Oui. Il s'appelait Jahmir, mais qui l'appelait ?

Une douce musique monta à ses oreilles. C'était une flûte, lui semblait-il. Ou peut-être... non, c'était bien une flûte. Les notes, menues et emplies d'une légère tristesse, s'enfuyaient dans la mélancolie qu'elles évoquaient. Contrées lointaines... le vent ployait les hautes herbes sur une plaine qui touchait le ciel presque à l'infini. Solitude sublime face aux puissants nuages qui s'étendaient sur les terres vides, mais si riches d'espace. Le vent,... oh ! le vent, insaisissable créature omniprésente. Il dominait tout, simplement tout.

La mélodie cessa et entraîna avec elle la vision.

Jahmir ! Le Pont du Rêve.

Oui, bien sûr, il était Jahmir. Mais il ne savait pas ce que signifiaient ces paroles. Il les connaissait pourtant, simplement.

Jahmir, où es-tu ?

vous en êtes également le bénéficiaire. Vous avez dérobé le cristal !

Jurdin ne parvenait plus à respirer tant était grande sa souffrance morale.

— Non, gémit-il.

— Nous ne sentons plus la présence du cristal. Nous en avons donc conclu qu'il ne se trouve plus dans la région. Comme vous n'avez pas quitté la ville, vous aviez un complice. Qui est-il et où se trouve-t-il ?

Jurdin devait corriger son incommensurable erreur. Il devait leur dire qui lui avait offert tant d'or pour tuer Thuwo et qui détenait maintenant selon toute vraisemblance le cristal d'Azur. Il se reprit et releva la tête.

— C'est...

Il voulut prononcer ce nom, lorsque sa gorge se noua soudain.

— C'est...

Il ne pouvait plus respirer. Ses poumons le brûlaient et ses membres se crispèrent soudain. Il devait formuler ce nom, mais un poids terrible pressait contre sa poitrine comme si on avait voulu l'empêcher de parler. Il lutta, alors que de lancinantes douleurs lui meurtrissaient la tête à la mesure des battements de ses tempes. Il souffrait ; pourtant il devait dénoncer. Il tenta encore, jusqu'à ce que sa gorge s'étrangle avec force. Ses sens le quittèrent et son esprit s'évada sans être parvenu à révéler ce nom maudit.

Jurdin, fils de Yurli, s'effondra, mort, contre le marbre blanc du temple d'Agmno.

Il jeta un regard sur ses hommes. Certains hochaient la tête pour montrer leur approbation, mais d'autres fronçaient encore les sourcils. Le capitaine poursuivit :

— Si vous devez condamner un accès, quelle partie de l'escalier allez-vous barrer ? Le début ou la fin des marches ?

Comprenant où son supérieur voulait en venir, l'un des soldats répondit :

— Le début, bien sûr. Si on avait voulu empêcher les gens de monter cet escalier, il serait obstrué en bas et non à son sommet.

Le capitaine esquissa un petit sourire ; au moins l'un de ses hommes avait compris. De toute manière, il n'avait plus la patience de convaincre les autres. Grimant les marches, il déclara :

— Bien, quoi qu'il en soit, nous allons abattre cette barricade et la traverser. C'est un ordre, ajouta-t-il sur un ton qui excluait toute discussion.

Les soldats se jetèrent un bref regard et suivirent leur supérieur. Comme prévu, le bois n'opposa aucune résistance et les cinq hommes purent traverser la barrière rapidement. De l'autre côté, le couloir se poursuivait sur quelques toises, puis se terminait par une grande arche de pierre taillée qui supportait de lourds gonds métalliques, signe qu'une porte gardait jadis l'entrée.

L'atmosphère s'était singulièrement modifiée, devenant plus pesante. Les soldats se déplaçaient prudemment et montraient des signes de nervosité, comme si une menace invisible les épiait. Ils avaient le visage crispé et prêtaient attention au silence qui régnait en ces lieux. C'était un silence mystérieux, insondable, absorbant le moindre son produit par leurs pas. Qu'y avait-il de différent ici qu'ils n'auraient pas rencontré dans le reste des catacombes ? Ils ne purent le dire, mais ils sentaient une tension peu commune les habiter.

Sahir ressentit également cette inquiétante oppression. D'abord imperceptiblement, puis plus distinctement, son esprit fut envahi par un sentiment troublant. Ses sens le mettaient

en garde contre une menace cachée. Sa main se crispait sur son épée et son regard scrutait fébrilement l'obscurité devant lui.

L'arche de pierre qui s'élevait au-dessus des cinq soldats paraissait vouloir les avertir. Ses lourdes colonnes semblaient sur le point de s'effondrer pour les empêcher de passer. Même la lumière de leurs torches ne parvenait pas à sonder ce qui s'étendait au-delà.

Sahir doutait. Ces poutres qu'ils avaient franchies gardaient peut-être un secret qu'ils n'auraient pas dû réveiller. Peut-être n'étaient-ils pas partis vers le nord et peut-être s'étaient-ils aventurés dans des lieux que même les Wonks avaient oubliés. Sahir s'était arrêté sous ces colonnes, comme immobilisé par une force invisible. Il hésitait à franchir le seuil de cette pièce obscure.

Il jeta un coup d'œil par-dessus son épaule et croisa le regard de ses soldats. Il y décela un éclair terrifiant, presque menaçant. Leurs yeux avaient un aspect inhabituel qui déformait leur visage, comme si une ombre crispait leurs traits. Ils étaient immobiles à l'instar de statues de marbre à la raideur angoissante. Sahir lutta contre cette impression qui l'envahissait ; cet irrésistible sentiment de se sentir vulnérable.

Il avait peur.

Son esprit et son corps s'unissaient pour fuir. Il devait s'évader de ce lieu maléfique. Le danger était proche. Il était devant lui... ou peut-être derrière...

Sahir se retourna une nouvelle fois, mais l'expression de ses soldats n'avait pas changé. Immobiles, ils crispaient leurs doigts sur la garde de leurs épées et semblaient ne plus respirer.

Combattant avec une extrême difficulté la force qui le poussait à rebrousser chemin, il parvint finalement à se reprendre. En concentrant toute sa volonté, il leva son pied droit et fit un pas dans les ténèbres.

La flamme de sa torche vacilla un instant, avant d'illuminer la pièce. Même si cette dernière était spacieuse, le sentiment

— Jurdin, fils de Yurli, vous l'avez dérobé ! Vous avez assassiné Thuwo pour vous emparer de ce grimoire sacré et de son contenu ! Niez-vous ?

Le Wonks baissa le front. La honte rougissait son visage. Il n'avait pas volé le manuscrit, mais il savait maintenant pourquoi il avait reçu tant d'or pour tuer Thuwo. Comment avait-il pu croire aux billevesées qu'on lui avait racontées ?

Le sage continua sur un ton dénonciateur et cinglant qui fouettait l'âme de l'accusé.

— Savez-vous ce qui est écrit dans cet ouvrage ? clama-t-il. Savez-vous seulement ce qu'il contient ?

Comment aurait-il pu savoir ? Seul le gardien pouvait ouvrir ce grimoire et donc seuls les dix sages connaissaient son contenu.

Le livre d'Agmnghort était l'un des symboles du monde wonks et lui, Jurdin, l'avait pour ainsi dire vendu. Comment avait-il pu être si stupide ?

Le sage continua :

— Évidemment vous le savez ! Le grimoire indique, entre autres, l'emplacement de ce temple, Jurdin, fils de Yurli, le temple d'Agmno. Le lieu qui abrite la source de la magie wonks, notre source à tous.

Jurdin était anéanti. Il sentit sa tête tourner et dut poser sa main contre le sol froid pour ne pas s'effondrer. Qu'avait-il fait ? Qu'avait-il détruit ? Le remords rongait son esprit à tel point qu'il eut de la peine à entendre les paroles du sage.

— Cette source mythique qui illumine ce mausolée et qui nous unit tous autour de sa magie. Ou devrais-je plutôt dire qui nous unissait tous ? Oui, fils de Yurli, le cristal d'Azur a disparu. Il a été dérobé !

Jurdin avança la main comme pour se protéger des paroles qu'il venait d'entendre.

— Non, parvint-il à dire, ce n'est pas possible !

— Malheureusement, il en est ainsi, rétorqua le sage. Et nous pensons qu'en plus d'être l'instigateur de cette machination,

Il avait le teint pâle, mais soutenait le regard inquisiteur de ses semblables. Ses genoux souffraient de la longue attente et son cou tremblait à force de garder la tête haute. Il devait faire face à son destin, quoi qu'il advienne. Le doyen des sages, un vieux druide, rompit finalement le silence :

— Jurdin, fils de Yurli, vous êtes accusé d'avoir organisé l'assassinat du gardien en trompant un dénommé Zehyk. Vous l'avez manipulé pour qu'il commette ce meurtre à votre place. Qu'avez-vous à répondre ?

Que pouvait-il bien répondre à cela ? Ils avaient toutes les preuves en main et rien ne pouvait le disculper. Il avait effectivement ourdi cette fourberie pour tuer Thuwo et il ne le regrettait pas vraiment. Il ne pouvait pas nier.

Comme il se taisait, le doyen poursuivit :

— Nous prenons votre mutisme pour un aveu.

Il y eut un instant de silence avant que le sage ne reprenne :

— Votre acte est impardonnable. Vous avez tué un sage du Grand Conseil et, de surcroît, le gardien du livre d'Agmnghort.

Jurdin retint un petit sourire lorsqu'il repensa à la somme qu'il avait reçue pour avoir éliminé ce Wonks qu'il avait toujours haï. Malheureusement, il ne pourrait jamais utiliser cet argent. Là où il irait, il n'aurait pas besoin d'or. Un sentiment de frustration l'emporta. C'était trop stupide ! Échouer si près du but. Sans cette siviure, il serait en ce moment loin de Port-Prêt, commençant une vie de prince.

L'un des membres du conseil, un mage wonks de premier ordre, se leva à son tour et pointa un index accusateur vers Jurdin. D'une voix qui fit frémir l'assemblée, il déclara :

— Le livre a disparu !

Jurdin pâlit soudain. Il avait en effet organisé le meurtre de Thuwo, mais il n'avait jamais touché au grimoire. Une horrible sensation s'empara lentement de lui. Une impression mordante de compréhension trop tardive. Avait-il été manipulé ?

d'oppression qui en émanait la rendait étouffante. Elle était vide, désespérément vide.

Tous ses sens le mettaient en garde plus que jamais.

Des gouttes de sueur descendaient le long de son front et ses articulations étaient blanches de la tension qu'il exerçait sur son arme. Contre son instinct, Sahir parvint à parcourir quelques toises dans la salle ; il lui sembla que ses pas résonnaient étrangement contre les dalles de pierre froides.

Le capitaine s'arrêta. Il sentait que le danger était imminent et qu'il devait quitter cette pièce au plus vite, mais il décida de se raisonner.

À cet instant, un vent glacial se mit à souffler.

Sa torche lutta pour se maintenir, avant de mourir quelques secondes plus tard, laissant l'obscurité totale s'installer et emprisonnant Sahir dans un linceul glacé. Il se retourna précipitamment, sans rien pouvoir distinguer.

Personne, pas le moindre mouvement n'était palpable. Il était seul. Seul et en danger. Il fit quelques pas dans la direction de l'entrée, mais se heurta à la paroi. Comment était-ce possible ? Il s'en était à peine éloigné. L'arche était large. Elle devait se trouver là. Il parcourut le mur de ses mains, en vain. Il ne trouva aucune ouverture.

L'inquiétude grandit dans son esprit. La terreur finit par s'insinuer en lui si bien que Sahir dut lutter contre un élan de panique. Il voulut appeler ses hommes, mais les sons qui sortaient de sa bouche ne parvenaient pas à ses oreilles. Ce lieu les étouffait ; il les dévorait. Il était seul.

De grands yeux verts apparurent.

Comme s'il avait pu les sentir, le capitaine se retourna subitement et les fixa avec angoisse. Ils semblaient observer l'intérieur de son âme comme s'ils avaient pu lire dans son esprit. Sahir était trop obnubilé par l'animosité qu'il lisait dans ce regard pour se reprocher d'être entré dans cette pièce à l'encontre de son instinct.

Il n'avait pour ainsi dire jamais connu pareil sentiment ou du moins jamais à un tel paroxysme. Ses membres tremblaient ; ses forces l'abandonnaient ; il avait les mains moites et les yeux rivés sur cet ennemi dont il ne savait rien.

Il plaqua son dos contre le mur de la pièce, mais il s'en détacha aussitôt dans un mouvement réflexe. La pierre s'était transformée en une vase immonde, grouillante de créatures abjectes. Les murs en dégouлинаient et des miasmes putrides s'en élevaient. Sahir ne put retenir un cri de dégoût.

Les terribles yeux verts se rapprochèrent soudain.

Le militaire concentra sa volonté pour tenter d'éliminer cette peur viscérale qui l'habitait. Il brandit son épée et dans un élan de détermination, il fit un pas vers son adversaire. C'est alors que de petits cris provinrent soudain de toutes les directions.

Des rats !

Ils étaient des milliers. À défaut de les voir, il pouvait les sentir. Ils fourmillaient sur le sol, grimpaient sur ses bottes et lui mordaient la chair. De son épée, Sahir tenta de les pourfendre, mais ils étaient bien trop nombreux.

Il fit encore un pas vers les lueurs vertes, avant de trébucher et de s'écrouler dans un cri d'effroi. Son corps fut instantanément englouti dans cette vague de créatures et ses sens le quittèrent.

Dans un bref éclair de lucidité, elle sut que quelqu'un approchait. Elle sentit ses pas se déplacer avec crainte sur le sol de la salle. Comme en transe, elle put palper tous ses mouvements et toutes ses émotions.

Il avait peur.

Soudain, elle comprit qu'elle devait intervenir. Sans hésitation, elle se précipita dans le couloir mal éclairé. À son passage, quelques torches mourantes caressèrent doucement les plis de sa longue robe blanche, embrasant ses joues pâlies.

Pourquoi avait-il fait cela ?

compétences. C'est pourquoi, il arbora une mine sombre lorsque Amélia entra accompagnée du capitaine Sahir.

Il se tourna lentement vers la sorcière et lui dit gravement :

— Il faut l'amener à Avonella au plus vite. S'il reste ici, il ne verra pas l'aube du surlendemain.

* * *

Le réceptacle vide trônant sur l'autel de marbre blanc semblait menacer le Wonks qui se tenait à genoux face au Grand Conseil. Les dix sièges étaient occupés à l'exception d'un seul. La place du sage Wonks le plus jeune était restée vide. La fonction que Thuwo assumait n'avait en effet pas encore été repourvue.

Le temple d'Agmno, majestueux édifice que les anciens avaient bâti en secret pendant la Grande Souffrance, ne resplendissait plus de cette lumière bleutée et sereine qui lui avait donné son prestige et son mystère. Les somptueuses mosaïques qui ornaient ses voûtes ne reflétaient plus cette lueur tranquille et divine. La magie les avait délaissées et le marbre même de l'autel semblait terne et sans vie.

Ce haut lieu de la culture wonks était un endroit dans lequel seuls les dix sages et leurs gardes avaient le privilège d'entrer. Son emplacement était tenu secret par le conseil et peu d'humains connaissaient son existence. Un interdit au sein de la population wonks nourrissait le mystère qui entourait le temple. C'était un lieu sacré que l'on ne mentionnait pas ouvertement.

Juridin ne pouvait pas remarquer que le temple avait perdu toute sa splendeur. Il ne l'avait jamais vu et ne connaissait pas cette sérénité que l'on ressentait d'habitude à l'intérieur de ses murs. Il ne s'était pas douté qu'il aurait un jour la possibilité d'admirer cette merveille d'architecture et de magie. Pourtant, il s'y trouvait maintenant et savait ce que cela signifiait pour lui. Il était jugé pour haute trahison envers son propre peuple et connaissait le châtement qui l'attendait.

Sahir écarquilla les yeux. La Brise Sanglante avait brûlé dans sa totalité. Il l'avait même vue s'écrouler de ses propres yeux. Il ne s'était pas douté que des hommes étaient restés prisonniers du brasier; moins encore son ami. Dans les émeutes, il n'avait pas eu le temps de se soucier de Rahatz. Il avait supposé qu'il s'était battu avec les milices dans un autre quartier. Visiblement il s'était fourvoyé.

Sahir fixa Amélia avec inquiétude.

— Comment va-t-il? s'enquit-il. Il est blessé?

Amélia acquiesça lentement.

— Oui, dit-elle, et son état est critique. Lorsque je l'ai découvert, il avait perdu connaissance. La fumée et l'extrême chaleur avaient eu raison de sa conscience. Le plafond était très instable et une poutre s'était effondrée sur lui.

Le capitaine Sahir s'en voulait. Il n'aurait pas dû laisser son ami enquêter seul en ville. Il aurait dû sentir que la tension était grande et que la situation risquait de dégénérer à tout moment.

— Lui avez-vous prodigué les soins nécessaires? demanda-t-il avec un espoir chancelant.

— Je ne suis malheureusement pas guérisseuse, répondit Amélia. J'ai tout de même tenté de ralentir l'avancement de ses blessures, mais j'ai bien vite compris qu'il me faudrait de l'aide. Heureusement, j'ai pu trouver le prêtre guérisseur de Port-Prêt et nous avons amené messire Rahatz ici, l'un des seuls lieux que les émeutes ont épargnés.

— Et c'est pourquoi vous avez placé ce sort, conclut Sahir en pressant le pas.

Amélia acquiesça distraitemment.

Le prêtre qui se trouvait aux côtés de Rahatz dans la petite salle avait rapidement constaté que son art ne suffirait pas à guérir le malheureux. Il avait pu stabiliser son état, mais il savait que l'officier avait besoin de sorts bien au-delà de ses propres

Arrivée dans la salle, elle leva les bras et prononça une incantation. Il se trouvait là, à terre, inconscient.

Le corps de Sahir ondoyait dans les eaux d'une mer lointaine. Son esprit voletait par-delà les terres oubliées et il se sentait bien. Toutefois, lentement, il se sentit rappelé par un autre monde. Ses rêves commencèrent à se dissiper comme de larges brumes poussées par le soleil, puis il se rendit compte que tout était noir. Finalement, la froide sensation des dalles contre sa joue le ramena complètement à la réalité.

Le capitaine ouvrit les yeux.

Il se trouvait dans la salle même qui l'avait vu tomber, mais son aspect différait totalement. Les murs étaient de pierre et la grande arche qu'il avait désespérément cherchée se trouvait derrière lui. Sa torche gisait à terre à quelques toises de lui et se consumait toujours. Il n'émanait plus de la pièce cette sensation d'oppression, cette lancinante horreur. Tout semblait nier ce que Sahir avait vécu.

Il se releva, encore étourdi, et ramassa son épée. Se tournant vers l'arche, il aperçut les débris de bois qui étaient entassés sur le sol du couloir. Il n'y avait aucune trace de ses hommes.

Où étaient-ils? Que s'était-il passé? Le capitaine avait l'impression d'avoir rêvé, mais tout avait paru si réel!

Il entendit des pas derrière lui.

Se retournant d'un bond, il découvrit une femme habillée de blanc. Sa tunique descendait jusqu'à ses pieds et une capuche lui cachait une partie du visage. Il put cependant discerner ses yeux verts qui le fixaient. Elle s'avança encore et s'arrêta près de lui.

— Bonjour, capitaine Sahir, dit-elle lentement.

Surpris, ce dernier resta un instant interdit avant de lui répondre:

— Qui êtes-vous, mademoiselle, et comment connaissez-vous mon nom?

Son interlocutrice laissa tomber sa capuche sur ses épaules et dégagea ses cheveux châtain. Considérant Sahir de son regard pénétrant, elle commença :

— Je m'appelle Amélia. Je viens de l'institut de magie d'Avonnella. Ceci explique comment je vous ai reconnu.

Sahir hocha la tête, cherchant ses mots.

— Malheureusement, continua-t-elle, je vous ai reconnu un peu tard. Vous aviez déjà pénétré dans cette salle et il m'a fallu un certain temps pour conjurer mon sortilège.

Sahir écarquilla les yeux.

— Votre sortilège ? bredouilla-t-il.

Amélia esquissa un petit sourire désolé.

— Oui, j'avais placé un sort dans cette pièce pour éviter que des intrus ne me dérangent. Je ne pensais pas que vous viendriez.

Sahir fixait toujours Amélia. Il commençait à comprendre ce qui lui était arrivé.

— Vous voulez dire que ce que j'ai vu tout à l'heure...

Amélia l'interrompit.

— Je ne sais pas ce que vous avez vu, dit-elle. Cela ne dépend que de vous. Le sortilège que j'ai invoqué puise dans l'imagination même de sa victime pour créer en lui une peur viscérale et incontrôlée.

— Rien n'était donc réel ?

— Dans votre esprit, tout existait, mais rien n'a jamais pris corps dans cette salle.

Sahir ne parvenait pas vraiment à réaliser ce qui lui était arrivé. Ces créatures lui avaient paru si réelles ! Machinalement, il fit courir ses doigts sur son mollet où il découvrit par endroits de petites taches de sang. Le capitaine releva la tête.

— Je croyais que rien n'avait existé, dit-il en fronçant les sourcils. Ces morsures de rats sont pourtant bien présentes.

— Ce que l'esprit croit, le corps le croit, dit-elle sur un ton qui excluait toute autre question.

Comme Sahir considérait encore ses jambes, Amélia décida qu'ils avaient déjà assez perdu de temps.

— Venez, capitaine, dit-elle.

Sahir releva les yeux vers la jeune femme.

— Et mes hommes, fit-il, que sont-ils devenus ?

— Ils sont en sécurité, répondit Amélia. Ne vous inquiétez pas. Suivez-moi plutôt.

Amélia emmena le capitaine hors de la grande pièce par une porte dérobée qu'il n'avait pas remarquée auparavant et s'engouffra dans un étroit couloir éclairé par plusieurs torches. Profitant de la marche, le militaire se tourna vers la jeune femme et lui demanda :

— Quelques détails m'échappent encore. Premièrement, pourriez-vous me dire ce que vous faites à Port-Prêt et de surcroît dans ces catacombes ?

Amélia prit un air grave.

— Je suis venu apporter un message urgent à Rahatz de Bas-Kosk concernant son fils.

Le capitaine fronça les sourcils.

— Jahmir ? s'enquit-il.

La sorcière hocha la tête imperceptiblement, avant de poursuivre :

— Oui, il a été enlevé avant-hier dans des circonstances inquiétantes. Le duc tenait à ce que le chevalier l'apprenne le plus vite possible.

Sahir la considéra, surpris, mais la jeune femme poursuivit :

— J'ai immédiatement pris la route pour Port-Prêt, mais je n'ai pu atteindre la ville qu'hier au soir un peu avant le début des rixes. Au castel Allroc, j'ai appris que messire de Bas-Kosk était descendu à la Brise Sanglante. Malheureusement, lorsque je suis arrivée à l'auberge, elle était déjà le théâtre d'affrontements sanglants et je n'ai pu intervenir que lorsque les assaillants ont commencé à se retirer. J'ai découvert messire Rahatz prisonnier des flammes dans la partie arrière de la taverne.