

Chapitre 8

Presto

Une rumeur a longtemps couru à Klyd concernant l'existence hypothétique des élèves d'Egzyl. La tradition Guerrière n'interdit aucunement à l'Assassin Impérial de prendre quelque étudiant sous son aile — elle ne lui interdit guère que d'assassiner l'Empereur — mais ces rumeurs n'ont jamais été prouvées.

Ce bruit est né peu après la disparition de deux petites filles en 3795. Ces enfants, malgré leur jeune âge, étaient alors déjà connues pour leur personnalité explosive, leur endurance quand venait le moment de se battre et leurs capacités physiques.

Après ce drame, la présence d'Egzyl aux côtés de l'Empereur dans les jours suivants se fit moins assidue. Les enquêtes subséquentes échouèrent et un homme fut discrètement nommé à un poste obscur.

Cet homme se nommait Theras Trogan. Spécimen d'humanité de près de neuf pieds de haut au teint sombre et aux yeux verts, Theras avait tout d'un noble sinon le titre. Classé parmi les cinq meilleurs guerriers de l'empire, érudit et fin stratège, seule sa naissance illégitime lui interdisait la noblesse.

Sa nomination à ce poste indéterminé retira à cet homme toujours jovial une large part du temps qu'il aimait à passer perdu parmi les gens du commun, auxquels ils souloyait¹ apporter son aide.

Bientôt, son humeur commença de se dégrader ; l'inquiétude et le doute naquirent sur son visage. Tenu par le secret de ne rien divulguer de son poste, sa nature franche était contrariée. Il devint de plus en plus évident qu'il four-nissait moult efforts pour poursuivre sa vie sans rien en laisser paraître.

1. Du verbe souloir : avoir l'habitude de.

Puis il disparut.

L'empire le déclara traître à la nation, le plaçant au rang des plus recherchés criminels du Frak'sion ; toutefois ne fut-il jamais retrouvé. La rumeur prétend que son nouveau rôle était lié aux élèves d'Egzyl. Theras aimait la vie, et le savoir confidentiel qu'il avait supposément de ces deux jeunes filles l'avait mise en péril.

Quoi qu'il en fût, l'existence du Duo formé par l'Assassin Impérial demeure un mystère aussi bien que le sort des deux fillettes. Quant à Theras, il est dit qu'il n'a point tardé à donner dans le banditisme dans l'espoir de retrouver un style de vie « tranquille » et que sa nouvelle carrière est des plus fructueuses.

Brève Histoire du glorieux Frak'sion, A. I. G.

Luktyr et Kanpeki avaient rallié la modeste demeure que la seconde avait occupée pendant l'absence du premier. Ils s'approchèrent sous l'effet d'un sort d'invisibilité qui s'avéra bientôt inutile : lorsqu'ils parvinrent sur les lieux, une odeur de putréfaction assaillit leurs sens olfactifs.

À ce signal sinistre, le jeune Thaumaturge déploya sa magie pour détecter les êtres vivants qui résidaient dans la bicoque. Kanpeki avait appris qu'il utilisait pour cela une forme de télékinésie liée au Mouvement : il « touchait » à distance tout ce qui se trouvait dans une zone de l'espace et pouvait ainsi appréhender les formes et les mouvements des objets et des êtres présents.

« Les Pôméens sont là. Morts. », annonça-t-il.

Il fronça légèrement les sourcils.

« Non, il y en a une encore en vie. »

À cette annonce, sa compagne se précipita vers l'entrée de la résidence. Son masque la protégerait du gros des senteurs putrides ; le sang... elle espérait qu'il serait bien séché. Le sang séché lui ferait-il le même effet ?

...

...

Oui, vomit-elle en ressortant sur des jambes flageolantes.

Luktyr, qui avait plus précisément balayé les alentours avec son art en l'attendant, posa une main sur son épaule pour lui faire comprendre qu'il s'occuperait des moines. Elle décida donc d'aller récupérer ce qu'elle pourrait dans son jardin de plantes occultes et médicinales.

Elle ne put que peu. Seules quelques herbes robustes avaient survécu au manque de soin. Tandis qu'elle s'en revenait, penaude et presque bredouille, elle vit Luktyr qui ressortait de la mesure en faisant flotter la survivante dans les airs ; il la gardait fermement dans la position qu'elle occupait au moment où il l'avait découverte.

« Carnage, déclara le jeune Mage-guerrier. Chaque os de chaque individu est en miettes, les organes sont écrasés, perforés, voire découpés et pire. Celle-là ne survit que parce qu'on la maintient dans cet état.

— Tu veux dire, résuma une Kanpeki horrifiée, que ceux qui ont perpétré ce massacre voulaient que l'on la trouve en vie ?

— Certes. »

Elle ne s'enquit point de la raison qui pousserait un être à pousser le sadisme jusque là : elle savait les guerriers incapables de prolonger la vie d'une agonisante de telle manière, or les seuls ennemis de Luktyr pour le moment étaient ses congénères du Frak'sion.

La jeune fille ne se connaissait qu'un ennemi en la personne de l'énigmatique Djémo. Comptait-il au nombre des défunts ?

« Serais-tu... commença-t-elle sans savoir précisément comment formuler sa requête. Serais-tu capable d'identifier un homme parmi ces morts, si je me focalise sur le souvenir que j'ai de son visage ?

— Je peux aussi transmettre ce que mes yeux perçoivent.

— Non ! Non, je... je doute d'en supporter la vision.

— Hm. »

Un silence évasif fit semblant de s'interposer entre eux.

« C'est d'accord. »

Non sans s'interroger sur la raison de son hésitation, Kanpeki invoqua donc en esprit ce que sa mémoire avait retenu de Djémo. Quelques instants plus tard, Luktyr s'en retournait dans la bâtisse non loin... puis il revint pour dire ces deux mots :

« Aucune trace. »

Que pouvait-ce signifier ? Quel rôle cet obscur personnage avait-il pu jouer dans la mort de ces Pôméens ? À quoi diable cela pouvait-il l'avancer ?

Quels événements avait-elle donc ratés pendant son année d'exil ?

Luktyr et elle reprirent la route sur ces questions, prêts à retourner vers la nation des hors-la-loi.

« Une femme à l'approche, déclara le guerrier renégat à mi-chemin. Elle sera sur nous dans deux minutes.

— Représente-t-elle un péril quelconque ? s'inquiéta Kanpeki.

— Probablement, répliqua l'autre. Je vais devoir la déposer. »

La miraculée qu'il transportait dans les airs fut donc approchée du sol avec maintes précautions. Kanpeki s'agenouilla auprès d'elle sans savoir ce qu'elle pourrait faire. Elle ne put qu'écarter un hérisson trop curieux d'un geste sec.

Puis la femme arriva sur les lieux.

« Salutations, Parjure, furent ses mots.

— Yoh. »

Elle était vêtue d'un cuir rouge vif et moulant qui, d'une part, mettait en valeur son manque de formes et, d'autre part, faisait mal aux yeux. Elle était petite. Elle était maigre. Elle n'était point laide. Et sa chevelure rousse était si longue et si épaisse qu'elle aurait probablement pu se passer de vêtements au cœur de l'hiver.

« Je suis Elisa Mataviento, déclara pompeusement la nouvelle venue. Disciple de l'Assassin Impérial et Agent Ultra-secret du Frak'sion, et je m'en vais t'occire tout à l'heure.

— Je ne suis personne, rétorqua Luktyr. Renié et menacé par les deux grandes puissances de ce monde, et je n'ai d'autre d'ambition que celle de vivre comme je l'entends. »

Elisa invoqua un sabre exotique dont la lame courbe était souple et percée de neuf anneaux². Au pommeau étaient fixés deux foulards aux couleurs vives. Elle effectua un salut complexe avant de se mettre en garde.

Luktyr ne mut membre.

Il avait conservé la même tenue de combat qu'avant sa formation à la magie : du tissu noir, du tissu noir, du tissu noir, tu dissu... du situ... bref, du noir partout sauf sur les avant-bras qui demeuraient nus. Les mains couvertes de gants en cuir noir qui laissaient les doigts à nu. Et une grande cape³ qui, en cet instant où il se tenait droit et immobile, recouvrait ses deux bras.

Dans les premiers moments, nul ne bougea. Kanpeki elle-même était tétanisée par la tension qui venait de s'abattre sur les lieux.

Soudain, Elisa disparut.

Elle se trouvait désormais dans le dos de son adversaire, prête à le pourfendre. Lui se tourna à peine vers son assaillante, écartant sa cape d'un mouvement du buste pour révéler sa main gauche, placée dans son dos et pointée vers elle.

2. Un jiu huan dao, arme chinoise.

3. Noire, mais en doutait-on ?

La Guerrière disparut derechef pour reprendre sa place d'origine : elle ignorait ce qu'avait prévu son ennemi avec sa senestre et jugeait préférable de ne prendre aucun risque.

Rien ne se produisit ; Elisa conjectura qu'il avait fomenté quelque contre-attaque magique et qu'il avait retenu son assaut en la voyant se retirer.

Le Parjure ramena sa main gauche devant lui et invoqua *Kelevvyr* dans la droite. Lorsque tous deux furent mis en contact, deux choses se produisirent : d'une part, la lame dorée fut parcourue d'électricité ; d'autre part, l'entité démoniaque qui contrôlait le sabre s'écria :

« Yahhou-ou-ou-ou-ou-ou-ou ! »

Le courant électrique doit être alimenté par sa magie, raisonna la disciple d'Egzyl. Mais pourquoi me révèle-t-il son pouvoir ?

Par télépathie, Luktyr prit le temps d'informer Kanpeki — qui avait confessé sa curiosité à propos du fonctionnement de la magie — que ce courant était généré par la magie de l'Énergétique. Puis il inversa sa prise sur son arme et plaça son bras droit légèrement en retrait de son dos. Il recula son pied du même côté, se pencha légèrement en avant et avança son bras gauche. Il était comme prêt à se projeter sur son opposante. Nonobstant, il se tint immobile.

Elisa se téléporta précipitamment en se souvenant que la main qu'il venait de tendre vers elle était chargée d'électricité un instant auparavant. Juste à temps : un arc électrique était parti des doigts du renégat pour atterrir à l'endroit qu'elle occupait encore un demi-quart de seconde auparavant.

« Grille-la comme un toast ! », rugit *Kelevvyr*.

Et un nouvel éclair jaillit.

L'apprentie tueuse l'esquiva comme elle l'avait fait des précédents, et cet enchaînement se reproduisit encore quatre fois. Puis le Parjure marqua une pause.

« Fais-en une brochette ! »

La Guerrière réfléchissait à vive allure. Elle avait compris le but de la manœuvre adverse : il désirait déterminer les limites de sa capacité de déplacement instantané. En particulier, il avait dû remarquer qu'elle transitait entre trois mêmes lieux préalablement marqués par son arme.

Il entama quelques gestes incantatoires rapides.

Sachant qui elle était, songeait encore Elisa, il devait se douter qu'elle pouvait cibler plus de trois endroits pour se téléporter. Elle s'attendait à ce qu'il vise simultanément les trois qu'elle avait déjà montrés pour la forcer à en révéler davantage. Que devait-elle faire ?

Elle pourrait ostensiblement marquer un nouvel endroit, afin que son plan ne lui servît de rien ; mais il ignorait encore probablement par quel moyen marquait ses cibles — une simple désignation de la pointe de sa lame.

Le mouvement n'ayant rien de complexe, elle décida que c'était la bonne solution. Il tendit la main gauche. Elle pointa son sabre.

« Fais-la exploser comme une bombe à eau ! »

Un jet de flammes jaillit de l'organe du Parjure tandis qu'il projetait *Kelevvyr* vers une autre des destinations précédentes de son ennemie. Cette dernière se déplaça de manière instantanée vers la troisième destination juste au moment où, poursuivant son mouvement de lancer, Luktyr réorienta sa main droite vers elle pour un nouvel éclair.

La Guerrière avait néanmoins eu le temps de préparer son nouveau mouvement et disparut une fois de plus pour se retrouver, accroupie, devant l'homme en noir. Elle avait ainsi pénétré sa garde tandis qu'il se trouvait dans une position qui rendait toute défense impossible.

Ce fut donc avec une joie sordide qu'elle lança son bras pour enfoncer sa lame entre les côtes du garçon et ce fut avec une surprise inénarrable qu'elle eut l'impression de percuter un mur de béton vibré.

Cet étonnement lui fut fatal : pendant ce bref instant de pause, Luktyr lui décocha un coup de genou dans la mâchoire avant d'enchaîner par une violente frappe du coude sur le crâne.

Elisa s'effondra comme une masse, assommée pour le compte.

« Pouarf ! Comme un vieux sac de sable ! » s'esclaffa *Kelevvyr*.

Luktyr le renvoya dans les Abysses et se tapota la poitrine en jetant un regard à Kanpeki.

« magie du Mouvement, exposa-t-il. Quatre couches d'air compressé par autant de nappes de molécules d'air resserrées. »

Ensuite de quoi il se saisit du jiu huan dao de sa victime en main gauche et le corps évanoui sur l'épaule droite. Il revint sur ses pas, usa de sa magie pour mettre en lévitation la Pôméenne qu'ils avaient récupérée tantôt et fit volte-face, reprenant son chemin vers la planque des brigands en compagnie de Kanpeki.



Deux jours après que Kanpeki et Luktyr-Ladomnephys eurent défait Elisa Mataviento, la première grande bataille de la guerre tant redoutée eut lieu.

Où ? Dans la Rupture, à deux cents lieues à l'ouest de l'Abhor, nation des Héneux.

Les troupes Frak'sionnaires se composaient essentiellement de cavalerie Pañole, Siijizaie et Amarène ; çà et là on pouvait également apercevoir des éléments de l'empire guerrier lui-même. À la tête de ces troupes, commandant conjointement, on trouvait le Seigneur Conseiller Immater Hyel et la générale de la seizième division, Gravur Varanyr née Garathor, accompagnés du conseiller Chuialez pour représenter le roi du Pañ.

Ce fut aux alentours de la troisième heure du jour⁴ que ces preux chevaliers découvrirent, dans le lointain, l'ennemi qui s'avavançait lentement.

Ledit ennemi prenait la forme d'une vaste unité d'hommes et de femmes Naurdes du Brodeciel, nains des Brasseries et vampires du Bathory réunis sous le commandement de Kal'amar Etoryl pour le Maht Rys et Belfa Hâm pour le Brodeciel.

L'assaut fut presque instantané : le dignitaire Pañol avait à peine pris conscience de l'opposition que déjà l'ordre était donné par Gravur de faire feu. Flèches, carreaux et projectiles d'artillerie divers et variés s'envolèrent et, malgré la distance, atterrirent au beau milieu des suppôts du Maht Rys.

Ces derniers ne perdirent que quelques vies avant qu'un écran défensif fût dressé et bloquât l'avancée des objets volants. Puis, après quelques instants paisibles, un rocher gigantesque apparut au-dessus des guerriers occidentaux. Les montures prirent la fuite, avec ou sans leur cavalier. Le monstre de pierre s'abattit avec force, creusant le sol et soufflant quiconque s'était trouvé trop près du point d'impact. Alors Gravur consulta Immater du regard⁵ et donna l'ordre de sonner la charge.

La cavalerie Siijizaie, plus légère, prit les devants et s'égaya largement sans cesser de tirer. La plupart de leurs projectiles furent déviés par la magie de l'ennemi mais non tous : çà et là on pouvait apercevoir des blessés et des mourants.

La cavalerie lourde du Pañ venait en dernier. Les armures que portaient hommes et chevaux Pañols les rendaient imperméables à la plupart des assauts que pouvaient diriger contre eux des Sortilèges occupés à neutraliser les archers montés du Siiji.

4. Un jour dure 30 heures et la première heure du jour correspond à celle qui voit les premiers rayons de soleil percer le voile blafard de la nuit.

5. Gravur n'ayant que récemment hérité son titre de générale — en conséquence du décès de son frère Sovtaj aux mains de feu Morgrim Ulcermi —, il est de son devoir de faire valider ses décisions les plus périlleuses par une autorité supérieure.

En face, les nains prirent lentement position. Sous l'emprise leur fameuse bière de combat, ils formèrent un mur de trois nains de haut et quatre nains d'épaisseur. Les nains au sol prirent fermement appui sur leurs pieds ; ceux du premier rang présentèrent leurs écus en avant et les autres se préparèrent à contrebalancer le choc de la rencontre.

Lorsque la cavalerie Pañole entra en collision avec cet entassement, seul le milieu du mur nain céda à l'impact ; les étalons alentours percutèrent douloureusement les alcooliques sans pouvoir entamer leur formation. Ceux qui suivaient tentèrent d'éviter l'obstacle en sautant par-dessus avec un succès mitigé.

Éparses entre les Sijjizais et les Pañols, les combattantes Amarènes de la Pendorie évoluaient de façon erratique. Çà un là, un groupe harcelait l'opposition à distance avant de se replier à nouveau ; ailleurs, une Amarène isolée engageait un groupe de Naurdes au corps-à-corps⁶.

Bientôt les Sortilèges s'organisèrent ; les destriers Sijjizais virent leur course entravée par une densité d'air soudain accrue et les projectiles magiques qui visaient les archers montés furent alors à même de faire mouche plus fréquemment. Les points faibles des formations naines obtinrent le renforts de Naurdes aux capacités améliorées par la magie des soigneurs encore désœuvrés. Les Amarènes devinrent l'objet d'une attention particulière de la part des nains qui avaient contré la charge Pañole ; du fait de la différence de taille et de la résistance brute des nains, leur avancée se trouva considérablement ralentie.

Ce fut à ce moment que les Frak'sionnaires — tous sélectionnés pour leurs compétences en matière de frappes rapides et d'assassinat — entrèrent véritablement en jeu pour neutraliser les pièces maîtresses de l'ennemi. Là, un homme jaillit du sol pour en un occire un autre qui coordonnait les efforts d'un groupe de Sortilèges. Ailleurs, une femme devint visible juste le temps qu'il lui fallait pour trancher une gorge.

Toutes ces opérations n'étaient point couronnées de succès : l'un des assassins tenta de poignarder un manieur de magie bardé de sorts défensifs ; l'impact de sa lame provoqua une décharge qui le projeta à quelques pieds de là, brûlé et électrocuté. Un autre déclencha un piège qui l'enchaîna au sol, impuissant face à sa proie.

6. Le peuple des Amarènes descend d'une famille noble du Frak'sion qui, quatre cents ans plus tôt, a fait scission avec le l'empire guerrier après avoir été maudite par un Archimage. Cela explique que leurs techniques de combat soient aussi variées que celles de l'empire, aussi bien groupées qu'individualistes.

Le Seigneur Conseiller Immater Hyel lui-même prit part à ces attaques. Armé de son étoile du matin ⁷, il avançait sans inquiétude entre les différents groupes de belligérants. Son objectif n'était autre que mettre fin aux jours de l'officier qui dirigeait les troupes ennemies.

Il progressait lentement mais sûrement au beau milieu d'êtres aux morphologies diverses et variées qui hurlaient, frappaient, s'égosillaient, blessaient et mouraient. Personne ne lui prêtait la moindre attention, même lorsqu'il abattait son arme sur un crâne. Tel était le pouvoir de son arme : détourner de lui l'attention d'autrui. Et au sein d'une bataille, la chose était aisée.

Pourtant, les dirigeants ennemis remarquèrent son approche. Il poursuivit sa marche sans s'inquiéter : bientôt ils seraient assez proches pour tomber sous l'influence de son arme. Ordre fut donné à des soldats ennemis de l'intercepter ; incapables de prendre garde à sa présence, ces hommes et ces femmes confus devinrent des proies faciles pour Immater et ses alliés proches.

Des projectiles magiques s'abattirent sur lui depuis une faible distance ; il les esqua et les para sans difficultés. Le sol s'ouvrit sous ses pieds, une avalanche de rochers dévala une colline à sa rencontre et une grêle soudaine se mit à tomber sur lui. Il surmonta ces obstacles et les assauts cessèrent. Le pouvoir de la morgenstern s'étendait enfin jusqu'à ces officiers.

Ce ne fut point suffisant, hélas. Ils venaient de bombarder une zone précise du champ de bataille avec des assauts puissants et en avaient oublié la raison ; pareil phénomène ne pouvait que les interpeler. Ils déchaînèrent des torrents d'eau dans la même région mais, à l'aveugle, manquèrent leur cible.

Alors Immater pénétra dans la zone réservée aux officiers supérieurs. Il aperçut une grande femme aux yeux bleus et l'aspect sauvage qui devait être l'une des dirigeantes des peuples Naurdes. Il lui fut ardu de différencier les autres ; l'armée Maht Ryssielle ne faisait usage d'aucun insigne particulier pour distinguer les officiers et les héros du commun de la soldatesque.

Il s'approcha donc de la femme, qui se tenait un peu en retrait, et la prit à la gorge de sa main puissante. Sans pouvoir focaliser son esprit sur lui, elle demeura dans l'incapacité d'établir la cause de son propre étouffement. Cette surprise la rendit incapable de réagir et elle mourut sans avoir rien tenté d'autre que porter ses mains à son cou.

« Dame Hâm ! Que vous arrive-t-il ? »

7. Aussi connue sous le doux nom allemand de morgenstern, cette arme consiste en un manche relié par une chaîne à une masse éventuellement hérissée de pointes. Souvent confondue avec la masse d'armes ou le fléau d'armes.

— Dame Hâm !

— Seigneur Etoryl ! La dame Hâm se sent mal ! »

Seigneur Etoryl, répéta mentalement Immater. *Voilà ma cible.*

« La dame est défunte, pauvre homme, déclara gravement le seigneur Etoryl. Tuée par cet homme. »

Il résiste à l'influence de Gast ... et a partagé sa résistance avec les autres.

Des exclamations outrées et des promesses de revanche s'élevèrent autour de lui. Sans s'émouvoir, Immater s'empara d'une dague à sa ceinture et la projeta vers le seigneur Etoryl.

« Moi, Immater Hyel, Champion des Trois Tournois, Assassin de Morgodul, Cambrioleur des Palais Onsk'ayici, Duc de B Klyd et Seigneur Conseiller à la cour de l'Empereur Sheran Setnin du Frak'sion, te défie en duel, seigneur Etoryl. »

L'interpelé s'avança lentement en avant, posa un pied sur la dague plantée au sol devant lui et la fit glisser vers ceux de ses subordonnés qui se trouvaient derrière lui.

« Surveillez bien cette arme, » leur intima-t-il.

Puis il darda son regard vers Immater.

« Moi, Kal'amar Etoryl, Créateur des Cyclones⁸ et détenteur de *Jefedebul*, accepte ton défi, seigneur Hyel. »

Puis il invoqua *Jefedebul*, une sphère bleutée et munie de poignées qui flottait dans les airs.

Quelques minutes d'immobilité s'imposèrent. Immater porta discrètement la main à l'une des deux lames qui demeuraient à sa ceinture et pensa : *Draun ?*

J'ai cinq minutes, fut la réponse.

Kal'amar dut remarquer son mouvement car il tendit soudain son bras et un vent violent naquit, dirigé vers Immater. Ce dernier fit un bond de côté pour éviter la bourrasque mais *Jefedebul* plongea vers lui, dirigeant vers son visage une poignée acérée.

Le guerrier esquiva l'orbe meurtrière d'un pas de côté qui l'amena plus près du Créateur des Cyclones. Ce dernier invoqua un double de lui qui était fait de métal pour parer l'attaque. *Jefedebul* créa, quant à lui, une boule d'eau qu'il maintint dans les airs au-dessus des deux hommes.

8. La nomenclature Sortilège nous apprend dès lors que cet homme maîtrise les domaines de magie de la Santé, de l'Esprit, de la Nécromancie et du Mouvement.

Le premier Kal'amar fit exploser le bras du second en une salve de projectiles d'acier ; Immater plongea en avant, bras autour de la tête, puis effectua une roulade et frappa derechef. Quelque chose craqua dans la jambe gauche du Sortilège. Après s'être relevé, Immater retira les échardes de ses bras et jugea qu'il n'avait subi que des égratignures sans intérêt.

Un sifflement dans l'air le prévint que *Jefedebul* revenait vers lui. Il se retourna vivement en effectuant un pas de côté et ramena *Gast* sur la trajectoire de la boule volante. Cette dernière évita la collision et revint à la charge par l'autre côté tandis que sa bulle d'eau se précipitait vers Immater. Celui-là, sacrifiant sa défense, courut vers son ennemi à terre.

Les subordonnés de Kal'amar firent un mouvement pour se précipiter à sa défense ; le Seigneur Conseiller Hyel n'eut qu'une pensée : *Première dague*. Alors son bon ami Draun apparut au beau milieu des lieutenants Maht Rysiel, déchaînant son art léthal sans que nul ne s'y attendît.

Dans le même temps, Immater s'était emparé de son adversaire et empêchait *Jefedebul* d'agir contre lui. Un court moment de calme s'étendit, puis un autre Kal'amar apparut non loin tandis que le premier s'affaissait dans les bras du guerrier. Ce dernier projeta le cadavre vers la masse d'eau qu'avait invoquée *Jefedebul* ; lorsque la sphère, qui l'avait assailli dans le même temps, empala sa jambe, il l'empoigna malgré la douleur et la lança à l'adresse du nouveau corps de Kal'amar.

Elle ne parvint point à maîtriser sa trajectoire et Kal'amar, visiblement ébranlé par son changement de corps, avait encore des réflexes lents. La suite ne fut que formalité pour Immater.

Il se tourna alors vers son vieil ami et déclara :

« Cette bataille est gagnée.

— En effet. »

Ils contemplèrent un instant le conflit autour d'eux. Le Frak'sion prenait lentement l'avantage.

« Im'... Le seigneur Cheladar complotte contre l'Empereur. »

Silence.

« J'en prends bonne note. Je suis à ta disposition, Draun. Toi et Miryks n'aurez qu'un mot à dire pour obtenir mon concours.

— Bien. Je retourne à mon poste. »

Et sur ces mots, le Seigneur Conseiller Draun Ulcermi disparut.



Une jungle sauvage perdue au sud-ouest du Siivi.

Luktyr et Kanpeki, transportés là par la magie de Letruqq, exploraient la région en quête de ruines. Le garçon en avait obtenu la description de la part d'une certaine Kymae'Râ Drö Mech'an'telf en échange « d'un service rendu ». La Pôméenne soupçonnait qu'il y avait là plus qu'un quelconque service ; elle s'abstenait néanmoins d'en demander davantage.

« N'aurait-il pu nous faire apparaître directement au milieu des ruines ? voulut-elle plutôt savoir.

— Si elles ont échappé jusqu'à maintenant aux fouilles archéologiques et aux aventuriers, ces ruines doivent être protégées par magie. Peut-être cette magie l'empêche-t-elle de nous amener plus loin.

— Et comment ta... Kymae-quelque-chose l'a-t-elle trouvée, en ce cas ?

— La magie se détecte. Peu nombreux sont les Sortilèges qui voyagent de ce côté du monde. Probablement aucun jusqu'à elle-même, s'il faut en croire cette découverte.

— Mh-hm. Tu détectes donc des... des flux magiques ?

— Des courants. Aucun pour le moment. »

Le moment dura quelque quinze minutes pendant lesquels les deux jeunes gens marchèrent au hasard. Puis les sens occultes de Luktyr lui envoyèrent le signal qu'il attendait. Alors tous deux se mirent en route vers l'ouest.

Leur chemin les mena au sommet d'un petit mont d'où ils purent observer la région environnante. Du nord-est venaient des fumées et de lointaines plaintes qui trahissaient la répression imposée par le Siiji au peuple Siivivai. À l'ouest ils pouvaient apercevoir des mouvements de troupes. L'amas mouvant était noir et luisant, signe caractéristique de l'infanterie lourdement armurée de l'Alorondor.

Bien vite, Luktyr se détourna de ce spectacle pour poursuivre sa route. Kanpeki ne put empêcher les questions suivantes d'investir son esprit : *Que pense-t-il ? Se détourne-t-il par dégoût ou par manque d'intérêt ? Altruisme dépité ou égoïsme ?*

Hantée par cette interrogation, elle demeura figée quelques instants tandis qu'il s'éloignait.

Alors il se retourna et la contempla. La Pôméenne ne se rendit compte qu'à ce moment qu'elle le dévisageait. Que savait-il de ce qu'elle pensait ? À quel point l'estimation qu'il faisait peut-être sur la nature de ses pensées était-elle proche de la vérité ?

« Euh... désolée, bredouilla-t-elle en le rejoignant. Je... j'étais... »

Bien joué, Kanpeki. Maintenant, il sait pour de bon que tu es tourmentée.

Luktyr ne détachait plus ses yeux d'elle. Que pouvait-elle dire ? *Au fond, il est peut-être tout simplement froid. Il a vu ce qu'il y avait à voir et s'est détourné ensuite sans autre pensée ? Mais s'il ne pense point aux autres, est-il nécessairement égoïste ?*

Le regard monochrome restait rivé sur elle. Il était aussi froid et dur qu'à l'accoutumée... avec, peut-être, un soupçon d'inquiétude ? Ou bien rêvait-elle ? *Rien n'a changé... pourquoi ai-je eu cette impression ?*

Et toujours le silence s'étendait.

« Hm... bon, fit-elle sans conviction. Tu... désires savoir ce qui m'a retenue ? »

Il ne pipa mot. À ce moment, la Pôméenne comprit qu'il attendait non qu'elle lui exposât son problème mais qu'elle prît une décision. S'il s'exprimait, cela pouvait la pousser à répondre à la question qu'il refusait de poser ou — au contraire — à se refermer. Son mutisme visait donc à la laisser choisir elle-même la voie à suivre.

« Je... me demandais... »

Comment dire une chose pareille sans paraître vexante ?

« Ce que tu penses de... ces conflits. »

Le mage-guerrier laissa l'occasion à un jeune silence de s'épanouir entre eux. Puis, constatant qu'elle semblait satisfaite de son phrasé, il dit :

« C'est vague.

— Je voudrais savoir quel effet te font ces batailles et tous les morts, toute la violence qu'elles impliquent. Les déplores-tu ? Y vois-tu une... une opportunité ? T'en soucies-tu seulement ?

— Je m'en soucie quand j'y puis quelque chose.

— Et de quelle manière t'en soucies-tu ? Cherches-tu à y mettre fin ? à les exploiter ? à les éviter ?

— Peu probable que je désire y mettre fin. Dans la plupart des cas, les soldats ont fait le choix d'obéir à ceux qui auront fait le choix de combattre. Aucune raison d'aller contre leurs volontés. Du reste, tout dépendra de l'intérêt que j'y trouverai.

— De l'intérêt ? » répéta Kanpeki, dépitée.

Elle fut incapable de cacher sa déception. Elle avait nourri l'espoir que sous sa frigidité, Luktyr occultait une face sensible à autrui. Une face manifestement utopique.

« Tout le monde agit par intérêt, » déclara-t-il alors.

Vexée par ce commentaire, Kanpeki se dressa avec vivacité⁹.

« Moi, j'agis par intérêt ? demanda-t-elle avec une dureté qui la surprit elle-même.

— Bien entendu. Un être altruiste trouve son intérêt dans l'altruisme car il lui procure un sentiment de bien-être. L'intérêt se trouve là, dans le bien-être.

— Hmmm... »

De son point de vue, il n'est donc point dans l'intérêt d'un altruiste de s'approprier quelque chose par des voies inégales ? Ou plutôt, l'altruiste trouve un intérêt supérieur dans l'honnêteté que dans le vol. Agir par intérêt ne serait donc point, intrinsèquement, un concept bon ou mauvais.

Mais faut-il aussi comprendre qu'il considère non seulement son propre intérêt mais aussi celui des autres ? Ou tout du moins la réaction de ceux qu'il affecte ? Les répercussions de ses actes sur la manière dont autrui interagira avec lui ? Au fond, s'il aspire à... s'il aspire... à... quoi ?

Ce fut à ce moment que Kanpeki prit conscience qu'elle ignorait ce que Luktyr attendait de la vie. Que cherchait-il ? Que voulait-il ? Avait-il des rêves, des espoirs ? Bien qu'elle s'y essayât, elle demeura incapable de faire cadrer cette vision d'un jeune homme plein d'espérances avec l'image qu'elle retirait de Luktyr.

Et pourtant, en cet instant, il poursuivait un but précis qui monopolisait son attention. Un objectif. Une espoir. Que pouvait-ce être ? De quoi pouvait-il s'agir ?¹⁰

Et cependant que ces pensées occupaient l'esprit de la jeune religieuse, son corps avait suivi le garçon jusqu'à une gigantesque porte en pierre verte. L'aspect du portail dénonçait son âge ; toutefois, la végétation avait épargné la bâtisse de même que la vase, la poussière, les toiles d'araignée et les nids d'oiseau sur les cheminées.

L'ouvrage était imposant. Vingt pieds de haut, trente de large et assez épais pour ne renvoyer aucune vibration. Un étrange matériaux vert pâle, vaguement luisant, d'apparence mousseuse mais néanmoins extrêmement dur.

Kanpeki se sentait étrangement déphasée, comme persuadée de n'être point réellement en ce lieu. Plus elle y songeait et plus la conviction s'enracinait en elle que tout cela n'était qu'illusion. Comment Luktyr pouvait-il l'ignorer ?

9. Et raideur, qui eut un peu de retard.

10. Parce que l'on marque toujours mieux l'étonnement en posant deux fois la même question mais de manières différentes.

Elle s'approcha de lui dans l'intention de lui faire part de ses certitudes... et prit conscience d'une pensée obscure en elle-même. Une pensée impatiente. Une pensée agressive. Elle sentait ses muscles qui se tendaient, comme si elle se préparait au combat. Elle regarda ses mains et se força à desserrer les poings.

Alors le guerrier parjure, qui avait dû l'observer pendant ce temps, s'approcha d'elle et, d'une main posée dans son dos, l'exhorta à le suivre. Ce fut seulement lorsqu'ils eurent rejoint l'endroit où les avait laissés Letruqq que l'influence néfaste des ruines s'estompa et que la Pôméenne recouvrit sa sérénité coutumière.

Après que Letruqq les eut fait reparaître dans l'autre des hors-la-loi, Luktyr et Kanpeki eurent tôt fait d'être hélés par Theras Trogan, le Seigneur Bandit.

« Jeunes gens, j'ai pu confirmer que la combattante que vous avez capturée est Elisa Mataviento, l'une des disciples d'Egzyl.

— Les disciples ? répéta la Pôméenne.

— Oui. C'est un secret bien gardé. Un projet très secret.

— S'il est si secret, comment se fail-il que vous ayez pu confir-... »

Ce fut à ce moment que Kanpeki se souvint de l'un des titres du Maître Espion : *Formateur de l'Ombre...*

« Vous avez été leur entraîneur ?

— Je le fus jadis, oui. Ce qui explique que le secret ne soit plus si bien gardé, hm ? À mon époque, nous l'appelions seulement le Duo. Deux jeunes femmes menues, formées avec la technique des meilleurs — suivez-moi, nous parlerons en chemin. Je m'étonne que celle-là ait pris sur elle d'attaquer seule ; je suis certain qu'Egzyl les aura mises en garde. Arrogance. Pah !

— Devons-nous donc craindre d'autres attaques ?

— Une seule, à mon avis. Les autres seront trop intelligents pour commettre la même erreur. Et d'ailleurs... Lyu ? »

À cet appel, une femme apparut au sein de leur groupe. Sa peau légèrement violacée semblait lisse et douce comme celle d'une jeune personne ; toutefois son regard et sa démarche trahissaient un âge avancé. Sa longue chevelure était d'un blond discret et un tatouage noir s'étendait sur son côté gauche depuis la joue jusqu'au poignet.

« Jeunes gens, je me permets de vous présenter Lyu, de son nom complet Lyujaihen Der'zenhu Kaernon, Mage exilée et mon bras droit depuis un an.

— Salutations.

— Quelles nouvelles ?

— Deux. Les complices de la nouvelle prisonnière ont infiltré le manoir des Kren'u'de Zomire. Le... monstre... est dans la cellule C3GP du complexe de prisons R2D3.

— Oh, fit alors Theras. J'ai donc une course à faire. »

Il se tut un court instant cependant qu'il réfléchissait aux suites à donner à ces nouvelles.

« Jeune Parjure, te débarrasser des assassins ne pourra que t'être bénéfique. J'ignore ce qui restera des Kren'u'de Zomire lorsque tu les confronteras mais vois si tu ne puis en recruter un ou deux pour notre effort de guerre.

— J'y pose une condition, répliqua Luktyr.

— Laquelle ?

— J'ai besoin qu'on m'ouvre une porte. J'en communiquerai la voie d'accès à quiconque y sera envoyé.

— Porte blindée, porte magique ?

— Les deux.

— Fort bien. Est-ce tout ?

— Une mise en garde. »

Le garçon aux yeux noirs fit signe à Kanpeki de s'approcher. Il saisit délicatement le collier qui était supposé fournir à la jeune fille une protection contre les intrusions télépathiques — celui-là même que les hors-la-loi lui avaient donné lorsqu'elle aidait Luktyr à s'inscrire au Conservatoire — ; elle baissa la tête pour lui permettre de le retirer.

« À faire analyser par des télépathes, déclara-t-il en jetant l'objet vers le Maître Espion. La porte est défendue par des sorts qui ont outrepassé cette protection.

— Je vois... fit pensivement Theras en attrapant le pendentif au vol. Eh bien, marché conclu. Tu connais le chemin jusqu'au manoir des Kren'u'de Zomire, rend t'y donc à ta convenance ; je pense que ta porte sera ouverte d'ici sept jours. Sur ce, je vous laisse ! Le devoir m'appelle. »

Et le Seigneur Bandit s'en alla pour répondre audit appel du devoir.



Ghyr Tak pénétra dans la forêt.

Le pauvre homme qui la précédait semblait hésitant. Effrayé.

« C'est là qu'elle est morte, répétait-il sans cesse d'une voix basse et plaintive. Juste là, derrière cet arbre. Derrière ce fourré, par-delà cette clairière. C'est là qu'a défunté mon amour, mon aimée, ma licorne. La plus jolie et la plus aimante des licornes qui ne faisait jamais de mal à personne... »

À l'occasion, la Commandeure posait sa main sur l'épaule de ce guide éploré.

« Nous la vengerons, mon brave, lui souffla-t-elle une fois.

— Sauf vot' respect, ma dame, que m'importe, à moi ? À moins que cette vengeance me rende mon amour ?

— Je ne désire point vous donner de faux espoirs mais, selon les circonstances, ce pourrait être le cas. »

Ils s'enfoncèrent dans les bois. Ghyr connaissait les lieux de réputation : la Sylve aux Dix Mille Lucioles proposait un spectacle enchanteur aux yeux du voyageur las. Il était dit que les points lumineux, par leur nombre et leur mouvement hypnotique, avaient causé la perte de nombreux aventuriers en quête de quelque secret supposément caché parmi ces bois.

Elle détacha son esprit de ces considérations. La tâche qui l'occupait était bien plus importante que ces bruits. Quelques minutes passèrent en silence lorsque l'homme cessa soudain d'avancer.

« Je regrette... je n'saurais point être plus précis. »

Les subordonnés de l'Abjuratrice se déployèrent. En quelque trois minutes, ils eurent accompli leur devoir et achevé la traque. Le groupe parvint alors sur le lieu de la bataille.

Un groupe de combattants gisait là, Frak'sionnaires et Maht Ryssiels. Leurs corps étaient éparés, comme si les seconds avaient réussi à vaincre les premiers avant que ceux-là ne les atteignissent... et pourtant, tous reposaient, victimes de leurs blessures.

« Laquelle est votre épouse ? » demanda Ghyr à son guide.

L'homme partageait un lien particulier avec sa moitié décédée. Il avait été capable de ressentir sa vie et ses émotions malgré la distance et donc d'être le premier au courant si elle venait à mourir. Il avait également ressenti son trouble lorsqu'elle avait été menée là, dans cette forêt, sans que l'on sût comment ni pourquoi. Il avait senti le déplacement.

« C'est... c'est elle », pleura-t-il en s'agenouillant près du cadavre.

Ghyr observa la scène. L'épouse décédée, dans sa posture finale, tournait le dos à un guerrier et ne faisait face à rien. Le guerrier faisait face à un Sortilège qui lui-même avait semblé observer... quoi ? *Ce petit cube de métal ?*

L'objet était lourd. Lourd et plein de... de poudre ? Elle fendilla le cube par magie et une poussière rouge jaillit de l'orifice sous l'effet d'une pression immense. C'était... *De la poudre d'os et du sang ?*

Les trois — quatre ? — personnages qu'elle venait d'observer lui semblaient incongrus. Aucun ne regardait les autres. Aucun ne semblait mort à cause des autres.

« Madame, nous n'avons rien trouvé que de très banal. Les traces de magie indique que tous ceux de nos hommes qui étaient là le sont encore ; s'il y a un ou plusieurs survivants, il doit donc s'agir de guerriers. Cela posé, la végétation alentours ne garde aucune trace de leur passage. »

Ghyr s'approcha de l'homme éploré.

« Que pouvez-vous nous dire sur les derniers moments de votre compagnie ?

— Elle s'est t'nue immobile pendant un moment. Elle... était... agacée. Puis soudain, une très grande peur et elle a été... elle a été proj'tée. Ou... poussée. Et après... plus rien. Le vide de... de la mort.

— Êtes-vous formel ?

— Je... oui, je le suis. »

Elle a été projetée... mais pourquoi ? Immobile et agacée... Immobile... et agacée... Restreinte dans ses mouvements ? Et soudain poussée de côté par celui qui la maintenait ? Mais pourquoi ? Une grande peur... A-t-elle craint pour sa vie ?

Si elle a été maintenue immobile, cela signifie qu'il y a eu une tentative de communication. Une tentative de la part des Frak'sionnaires. Considérant qu'il est peu probable que ceux-là soient responsables du transport instantané de nos troupes, qu'ont-ils pu se dire ? Qu'est-il arrivé pour qu'ils meurent ?

Une grande peur soudaine... une discussion qui tourne au massacre... le déplacement instantané d'un, voire deux groupes d'hommes...

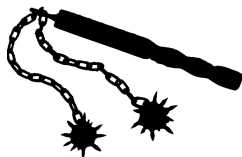
« Êtes-vous certain de ne repérer nulle trace de magie étrangère ? voulut-elle encore savoir.

— Absolument aucune. »

Pourtant il devait y en avoir une ; si le récit du veuf était exact, il ne pouvait en être autrement. Il avait même contacté les autorités dès qu'il avait senti la téléportation — avant que sa femme mourût — ; il était donc exclu que ces perceptions-là fussent altérées par le chagrin ou l'émotion.

Non : il y avait bien là une magie qui échappait aux sens de ses agents. Mais qui, sinon un être grandement supérieur, pouvait bien occulter ses traces avec tant de talent ?

Un être supérieur...
Un **démon** supérieur ?



Quelque part en Al'jebr, au beau milieu de la nuit, un homme en noir officiait pour son propre compte. Ce géant avait très précautionneusement infiltré un centre de détention dédié aux criminels dangereux.

Malgré son imposante armure noire, l'intrus ne produisait aucun bruit. Il évoluait dans les ombres, invisible à l'œil mal entraîné des quelques gardes qu'il croisait, et n'avait aucun mal à assommer ceux qui barraient sa route. Puis il cachait les corps tant bien que mal dans des armoires ou des recoins obscurs.

Lorsqu'il parvint enfin aux cellules, il se redressa : aucun garde n'était en vue et il devait agir avec promptitude. Il cherchait un être en particulier ; aucun des hors-la-loi qui l'implorait en tendant leurs bras à travers les barreaux enchantés de leurs cages ne présentaient d'intérêt à ses yeux.

Là : un monstrueux humanoïde jaune et cornu, tassé au fond de sa cellule à cause de sa taille. Il y avait d'autres parodies d'humains dans cette bâtisse, mais celui-là était le seul à être de cette corpulence **et** sain d'esprit.

Ayant rencontré son objectif, l'infiltré détacha son arme massive de son dos. Les barreaux de ces cellules étaient supposés résister à de grandes forces en plus de prévenir l'usage de magie ; la lame courbe du géant les sectionna pourtant sans mal.

Il posa un pied dans les quartiers restrictifs de la créature et tendit une main accueillante en prononçant les mots suivants :

« Viens, l'amie¹¹. Tu n'as rien à faire ici. »

Après un moment de méfiance, de surprise et d'hésitation successives, le tas de muscles jaune suivit son sauveur.



Dans le camp général de Sheran Setnin, le Seigneur Conseiller Meryt Cheladar profitait de cette même nuit pour réunir ses alliés.

11. Le lecteur astucieux notera le féminin.

À ses côtés se trouvaient son épouse Roberye, née Baraton, et la jeune Conseillère Epikur Garathor. Devant lui, il pouvait observer les visages sinistres¹² des seigneurs Varanyr, Montad et Baraton.

« Draun Ulcermi, Vamooryr Skiluy, Acatalep Tikk et Immater Hyel ont été déployés sur les fronts sud et central-sud, exposait Epikur. Penysh Modetransz, Xatéjie Nadawa, les Yaq et Mong'ol Hyttit l'ont été au nord.

— Leurs familles n'oseront entreprendre aucune action contre nous de leur propre initiative, affirma Marcelo Baraton.

— Et Haro'zilat Kaj'nalak n'a point reparu depuis son départ pour sauver sa nièce, ajouta Rodo Montad.

— Seul demeure donc le seigneur Aniaj pour nous menacer ? résuma Volutt Varanyr. Mais il est le plus dangereux de tous.

— En effet. Et il a toujours été très proche de Draun Ulcermi et Immater Hyel. Si l'un d'eux apprend nos plans, les deux autres les sauront.

— Devrions-nous l'éliminer ?

— Sommes-nous certains qu'il ne sait rien ?

— Nous sommes certains qu'il ne saura rien de cette nuit : il a été chargé de déployer ses meilleurs efforts pour assassiner un homme très particulier et il a quitté le camp dans le plus grand secret voilà trois jours.

— Le plus grand secret ?

— Les Seigneurs Conseillers seuls sont au courant.

— Dame Garathor ? Seigneur Varanyr ?

— C'est exact.

— Fort bien, alors. Pouvons-nous donc définir une date pour passer à l'acte ? Tout est prêt par ailleurs, si je ne m'abuse.

— Bientôt, bientôt. Notre objectif immédiat doit consister à éliminer les agents à qui le seigneur Aniaj a confié la tâche de nous surveiller. Nous nous retrouverons ensuite pour discuter les détails de notre action et décider du moment propice.

— Amen.

— Hé ?

— Euh... je suis d'accord.

— Ah. Bien. Retrouvons-nous donc dans six jours, même lieu, même heure. »

12. Parce qu'éclairés par dessous à la lueur des flammes dansantes de quelques bougies, comme il se doit dans le cas de comploteurs nocturnes.

Et sur ces bonnes paroles qui n'auront guère contribué à faire avancer l'intrigue, les obscurs personnages se séparèrent.

Peu de temps avant qu'il retrouvât l'intimité de sa tente personnelle, le seigneur Cheladar sentit que son imposante compagne tirait sur sa manche.

« Tu as bien dit que le seigneur Aniaj s'en était allé voilà trois jours ? lui souffla-t-elle d'une voix chevrotante.

— Tout à fait. Et je suis sûr de mon fait. Pourq...

Et à cet instant, en observant dans la direction idoine pour suivre le regard de Roberye, Meryt Cheladar aperçut une silhouette dans la noirceur de la nuit. Un homme, relativement petit pour un Frak'sionnaire mais de taille courante pour un membre de l'élite. Une carrure impressionnante, des cheveux courts qui paraissaient blancs à la lueur des torches. Une démarche pleine de résolution. L'homme tourna la tête pour planter son regard dans celui de Meryt. Le geste n'avait souffert d'aucune hésitation, comme s'il avait su que le chef des conspirateurs se trouvait très précisément là.

Ce regard dur et pénétrant... Il n'y avait aucun doute.

Le seigneur Aniaj avait rallié le camp... ou n'en était jamais parti.



Toujours la même nuit. Luktyr et Kanpeki venaient de parvenir sur le seuil du manoir des Kren'u de Zomire, supposément victime d'une infiltration des disciples d'Egzyl. Vue de l'extérieur, la résidence de Mathyrnecyl n'avait de suspect que son silence.

Luktyr scruta minutieusement les lieux.

Puis il sonna¹³.

13. En lieu et place de la clochette dont usaient les pays non magiquement développés pour permettre aux visiteurs d'aviser les résidents de leur présence sur le pas de leur porte, les bâtisses du Maht Rys disposaient d'un petit assemblage magique qui ressemblait à s'y méprendre à nos sonnettes, à cela près que les Sortilèges la nommaient « avertisseuse ». Ouvrons ici une parenthèse pour mentionner que grâce à un habile mélange de magie télépathique qui parcourait les pensées de surface d'un volontaire et de magie du Mouvement, le concept de bouton poussoir qui sonne — haha ! — chez nous l'avènement de la génération du clic connaissait son apothéose chez les Sortilèges. De fait, la plupart des habitations étaient conçues de sorte à comprendre une petite pièce dénommée « le contrôloire » dont les murs étaient pavés de ces interrupteurs. Il y en avait un pour la vaisselle, un pour le ménage dans chaque pièce, un pour le linge et ainsi de suite. Hélas, nos amis informaticiens seront déçus d'apprendre que même le contrôloire n'a aucun bouton pour faire le café. Et pour cause : le café est encore inconnu dans le monde d'Edayriv.

« Tu annonces ta présence ? s'atterra Kanpeki.

— Bien entendu. »

Un silence d'effarement sans borne s'épanouit entre les deux jeunes gens.

« Comment donc, « bien entendu » ? répéta la religieuse.

— S'ils supposent que je suis au fait de leur présence, les prévenir leur laisse l'opportunité de se préparer. Je leur fais ainsi comprendre que je ne les crains point. En revanche, s'ils pensaient me prendre par surprise, l'absence de réponse de la part des hôtes de ces lieux éventrera leur stratagème. Dans les deux cas, leur moral est potentiellement entamé.

— Ah. J'aurais pensé que l'élite cachée du Frak'sion était au-dessus de ces considérations, non ?

— Probablement. »

Ils espérèrent encore deux minutes sans mot dire ni mouvement faire, ensuite de quoi le guerrier renégat fit comprendre à sa comparse qu'il souhaitait faire usage d'une potion de force pour enfoncer les diverses parois qui leur faisaient obstacle.

Elle s'exécuta, non sans s'étonner derechef :

« La magie constitue-t-elle donc un effort si épuisant que tu préfères exécuter physiquement cette tâche ?

— Je subodore que le territoire d'une famille de marque du domaine de la magie bénéficie de protections contre cette magie.

— Et rien contre les agressions physiques ?

— Personne ne fait rien de physique dans ce pays. Autant tenter ma chance ainsi. »

La suite lui donna raison, car le coup de pied qu'il décocha une fois affecté par le philtre fit voler en éclats le mur d'enceinte, puis la porte d'entrée.

Kanpeki ne put retenir un élan d'émerveillement en constatant combien les ressortissants de cette contrée s'avéraient indolents en matière de sécurité. Puis elle suivit son compagnon jusqu'au grand salon. Deux êtres les y attendaient, sur une haute estrade au fond de la pièce.

« Bienvenue, Parjure, » lança celui des deux individus qui était de sexe féminin. Il ¹⁴ ne se différenciait guère d'Elisa par le gabarit ; néanmoins sa chevelure était bleue et courte, son visage plus fin et sa musculature plus prononcée. Par la description qu'en avait faite Theras, Kanpeki reconnut Siu Wong. Elle tenait en main une chaînette terminée par une petite lame : un jiujiébian.

14. L'individu de sexe féminin, donc ce « il » est en l'occurrence synonyme de « elle ».

« Je suis Siu Wong Zha Bu, déclara-t-elle. Disciple de l'Assassin Impérial, et je me prépare à te pourfendre sur-le-champ.

— Je ne suis personne, parjure aux deux grandes nations de ce monde et n'aspirant qu'à vivre en paix dans un coin.

— Hooo, intervint l'humain resté dans les ombres. Et je suis Karos Falas, disciple de l'Assassin Impérial. Je suis là pour te mettre à mort. »

Le sourire qui avait ponctué cette phrase sous-tendait un sadisme à faire trembler de crainte les tortionnaires les plus imaginatifs des Enfers. Ce sourire avait fait barrage au courant des pensées de Kanpeki, qui songeait par ailleurs que ce nom provenait probablement de la nation Demo¹⁵.

Ce qui suivit se déroula en un très court instant. Karos invoqua un arc proprement hideux dont la couleur oscillait entre le noir et un vert indescriptiblement abominable que l'on pourrait qualifier de glauque ; il le brandit en direction de Luktyr en y encochant une flèche repoussante venue d'on ne savait où. Réagissant immédiatement à la menace, sa cible tendit son bras droit vers l'agresseur en puissance qui, en réponse, entama une esquive sur le côté. Au moment où l'un décochait son trait, l'autre déchaînait la puissance de la foudre vers le premier.

Lorsque Kanpeki eut achevé d'enregistrer ces informations, le projectile était planté dans l'épaule gauche de Luktyr, l'arc projeté de la main du tueur par l'éclair magique et Siu Wong s'était jetée sur le Parjure.

L'archer prit le temps d'exprimer son admiration :

« Hooo ? Mes traits sont capables de perforer des murs de pierre... »

Pendant ce temps, Luktyr avait complètement ignoré l'assaut de la femme — tandis qu'elle frappait, il l'avait rejetée d'un coup de pied brutal — pour projeter une boule de feu en direction de cet homme.

Au même moment, Kanpeki capta la pensée suivante : *À gauche, par les ombres*. Plongée dans l'urgence du moment, elle comprit sur-le-champ que son comparse désirait qu'elle se chargeât de distraire le tireur pendant qu'il s'occupait de Siu Wong. Elle s'élança donc sur sa gauche, prenant soin de demeurer dans les ombres autant que possible.

Elle parvint à destination juste à temps pour observer Karos se redresser sans hâte après qu'il eut récupéré son arc. En contrebas, elle constata que Luktyr se battait contre une adversaire diablement rapide. Elle se focalisa sur sa cible. L'archer était en train de bander son arc.

15. Le Demo étant une nation orientale, il paraissait surprenant pour la Pôméenne que l'un d'eux fit partie des disciples d'Egzyl.

Ni une ni deux, elle passa son bras droit autour du cou du tireur et bloqua la prise du gauche. De ses jambes, elle s'agrippait à lui autant que faire se pouvait ; elle parvint au passage à coincer l'un de ses bras.

Ce fut à ce moment qu'elle prit conscience de deux éléments qu'elle avait négligés : d'une part, bien qu'il eût l'air plus chétif que le guerrier moyen ¹⁶, Karos restait un digne membre de ce peuple et son cou semblait pourvu de muscles dont elle n'avait jamais soupçonné l'existence ; d'autre part, elle avait omis d'accroître sa propre force physique par le biais de ses potions.

Ces prémisses menait à la conclusion que, même dans cette position, elle paraissait incapable de faire étouffer sa proie. Ce fut donc une lutte de force qui s'engagea entre eux : elle pour le garder sous contrôle ; lui pour se dégager.

De son côté, Luktyr virevoltait en tous sens contre une opposante qui faisait de même. L'arme de la femme n'était qu'une forme vague et floue qu'elle projetait de droite et de gauche par le biais de rotations autour de ses bras et de ses pieds.

Le Parjure était moins rapide qu'elle ; toutefois sa protection magique — Kanpeki était incertaine d'avoir bien compris ce qu'étaient ces couches d'air compressé — lui permettait d'ignorer une écrasante quantité des assauts dirigés contre lui. Il avançait donc inexorablement vers la combattante en sabrant çà et là sans faire mouche.

Ce jeu dura une petite minute, au bout de laquelle le fugitif fit circuler un courant électrique à travers son wakizashi avant de le projeter en un arc devant lui à partir de sa lame. Siu Wong parvint à anticiper le sortilège et sauta.

Elle ne retomba jamais.

Surprise par l'invisibilité subite de la guerrière — et ce malgré les avertissement de Theras, qui était au fait de ce pouvoir —, Kanpeki relâcha légèrement la pression qu'elle exerçait sur Karos ; ce dernier acheva donc son entreprise de libération et tenta un coup de pied retourné tandis que la jeune fille reposait pied à terre.

Tous deux se faisaient face sur l'estrade ; Luktyr était dans l'expectative. Une pause dans le combat, donc.

Puis Karos fit un pas vif vers Kanpeki, prêt à lancer son bras pour une attaque, au moment même où Luktyr paraît une frappe que lui seul avait vue venir. En réponse, il passa son arme en main gauche pour invoquer *Kelevûyir* dans la droite.

16. Si tant était qu'il fût un guerrier que l'on pût légitimement qualifier de « chétif ».

« Yiiiiiii-haa ! Fais-en des frites ¹⁷, Luk ! »

Avec son aide, le guerrier traître à sa patrie érigea un mur de flammes semi-circulaire dans son dos pour limiter les angles d'offensives possibles.

De son côté, Kanpeki para un premier coup de poing, puis deux autres avant de trouver une ouverture pour contre-attaquer de la même manière. Son assaut dévié par la gauche, elle accompagna le mouvement pour un coup de pied rotatif à hauteur de hanche. Karos fit un pas en arrière pour esquiver puis tenta un coup de pied sans élan.

Son adversaire en brutalisa la plante de son poing. *Le corps-à-corps est loin d'être sa spécialité*, songea-t-elle avec soulagement. Peut-être avait-elle une chance de vainc-....

Un crochet passa à travers ses défenses ; bien que grandement ralenti, il fit mouche et sonna la Pôméenne un court instant. *Stupidités pensées parasites*, se morigéna-t-elle intérieurement.

Elle se concentra davantage et attendit que son opposant donnât l'assaut. Lorsqu'il le fit, elle évita l'agression en se cabrant vers l'arrière tout en tournant sur son pied gauche jusqu'à pouvoir poser la main au sol. Le mouvement se poursuivit de sorte à ce que sa jambe droite, tendue, faisait entrer en collision le talon du pied qui y était attaché avec la tempe de l'archer.

Bien qu'il eût le crâne redoutablement dur, le choc l'envoya tituber contre un mur, à demi-conscient. Prête à en découdre enfin, Kanpeki prêta trop peu d'attention au combat de Luktyr et ne put rien faire lorsque le jiujiébian de Siu Wong s'enroula soudain autour de son cou.

Elle eut l'heureux réflexe d'interposer ses mains pendant la rotation : elle évitait ainsi d'être étranglée par la chaîne. Néanmoins, cela signifiait également que ses poignets étaient emprisonnés et qu'elle se trouverait en situation d'impuissance tant que ces liens refuseraient de se desserrer.

Siu Wong l'attira et l'interposa entre elle et Luktyr.

Comme toujours dans ces moments-là, parce que le monde d'Edayriv est empreint d'un vaste respect pour les traditions ¹⁸, elle intima l'ordre suivant :

« Plus un geste ! »

La réponse de Luktyr ne se fit guère attendre : il abandonna sa perpétuelle impassibilité pour afficher un rictus sadique surmonté d'une mine sinistre : le faciès d'un homme qui se réjouissait d'infliger prochainement des choses que *Kelevvyr* lui-même n'aurait jamais imaginé.

17. *Kelevvyr* était bien le seul à savoir de quoi il retournait.

18. Et, surtout, les clichés et autres lieux communs.

Décontenancée, Siu Wong voulut écarter Kanpeki¹⁹ et la poussa sur le côté. Ce mouvement lui prit trop de temps. L'ennemi s'était jeté sur elle au même moment, dans une propulsion probablement assistée par magie. L'esquive maladroite de la guerrière lui sauva la vie, toutefois *Kelevvyir* lui retira-t-il un large pan de peau comme on épluche une carotte ; les flammes du sabre atteignirent donc la chair ainsi mise à nu.

« Une saucisse à point, une ! » annonça le démon avec une joie répugnante.

La blessée, son attention arrachée du combat, ne fit rien lorsque la main gauche du Parjure se referma autour de sa gorge et la souleva de terre.

« Le Binôme Turgide d'Egzyl, formé en secret par l'Assassin Impérial lui-même, mis en déroute par un homme seul, » railla Luktyr avec son impassibilité recouvrée.

Sa Pôméenne d'amie faillit pouffer à la mention du « Binôme Turgide ». L'image horrifiante du rictus sadique était toutefois encore fraîche dans la mémoire de la jeune fille, qui admirait la capacité du garçon à mener une lutte aussi bien physique que psychologique.

Tandis que Siu Wong étouffait, son tortionnaire se retourna vivement vers Karos. Ce dernier avait bandé son arc ; *Kelevvyir* vola vers lui.

« Attttaque du discobooooooooole ! »

L'archer tira malgré tout avant d'esquiver, forçant l'autre à lâcher sa victime pour former un mur d'air devant lui. Puis il courut en longeant les murs sans cesser de décocher ses traits à grande vitesse.

Bien que concentrée sur ces tirs, Kanpeki était incapable de percevoir le mouvement des projectiles ; ils semblaient apparaître dans la protection de Luktyr de la même manière qu'elles apparaissaient lorsque l'adversaire commençait à tendre la corde.

Derrière son mur d'air, Luktyr avait d'ailleurs cessé tout mouvement. Il avait les deux bras tendus et semblait complètement absorbé par le maintien de sa défense contre l'arme redoutable de Karos. Si la première flèche s'était arrêtée à quelques centimètres de son visage, le mouvement de la dernière avait été interrompu à deux bons mètres.

Toutes avaient été tirées avec une précision époustouflante, étant donnée la cadence de tir et la course du tireur. Celui-là s'était arrêté auprès de Siu Wong et avait lâché la corde de son arc hideux pour poser une main sur l'épaule féminine.

19. Laquelle était horrifiée à l'idée que son comparse eût perdu la raison et les massacra tous sans autre forme de procès.

Lutkyr abaissa les bras, méfiant.

Puis il avança vers les deux combattants.

Siu Wong fit un ultime effort pour faire tourner son arme et la projeter vers lui.

Il l'ignora ; ce fut toutefois une erreur, car Karos avait posé son pied sur la corde de l'arc. Lorsqu'il décocha une nouvelle flèche, celle-là percuta la lame de Siu Wong et lui transmit sa vitesse et son énergie cinétique.

Sans le mur qu'il avait précédemment érigé, Luktyr n'était protégé que par ses trois couches d'air. Or le début du combat avait déjà prouvé qu'elles étaient insuffisantes face à la puissance de pénétration de l'arc de Karos. Le jiujeibian s'enfonça donc dans sa chair, juste sous la clavicule.

Trop peu pour le tuer, mais l'effet de l'arme entra en jeu. Ainsi que l'avait mentionné le Seigneur Bandit deux jours plus tôt, cet outil de combat privait ses cibles de leurs sens. Luktyr s'effondra comme une masse.

Alors Siu Wong rappela sa lame d'une secousse sur la chaîne et l'attrapa au vol tandis qu'elle se précipitait vers le Parjure amorphe, soucieuse de l'occire pendant ce court répit.

Ce **trop** court répit : la blessure était trop peu profonde. L'homme affalé se releva d'un balancement de jambes et enfonça *Kelevvyr* dans le menton de l'attaquante jusqu'à le faire ressortir, englué de sang et de matière grise, par le haut du crâne.

« Bouarfahaha ! rugit le wakizashi coloré. Un cours d'anatomie avancée ! Trop la classe ! »

Le vainqueur retira sa lame d'un mouvement sec et écarta le cadavre de son chemin.

Puis il se tourna vers Karos.

« Hooo, fit ce dernier sans émotion. Egzyl nous avait bien recommandé de t'affronter à trois. La folie d'Elisa nous aura coûté la réussite de notre mission. »

Il invoqua le jiu huan dao de l'Elisa susnommée.

« Bah, ce n'est plus mon problème. Il reste la plus retorse d'entre nous. Elle t'attend à l'étage. Salut, Parjure. »

Puis il disparut, téléporté par le pouvoir du sabre de sa coéquipière.

« Vous avez compris le jeu de mot ? fit encore *Kelevvyr*. La classe, un cours ? Non ? »