

# EDERLIE

## Le passage des deux mondes

*-7500 avant Dracébal*

### PROLOGUE

En ce matin d'été de l'an -7500 avant Dracébal, Clodorias, le sixième empereur Alfide, admirait le paysage depuis la haute tour du palais royal d'Aleñdovàr. Il adorait ce balcon qui surplombait toute la cité et offrait une vue d'ensemble sur les environs.

Sous un ciel d'un bleu immaculé, la vie s'animait dans la cité. Les marchands, venus des quatre coins de l'empire, vendaient leur camelote aux badauds venus flâner sur le marché.

Plus loin, sur un terrain dédié, des enfants jouaient au phéninde, un jeu d'équipe très prisé par les Alfides et les Humains. Deux équipes de quinze joueurs s'affrontaient, chacune cherchant à poser une balle de cuir derrière la ligne du camp adverse tracée à la craie autant de fois que possible. Les passes se succédaient dans la bonne humeur, rythmées par les cris et les rires. On pouvait se bousculer un peu, pousser la balle du poing ou du pied, et les enfants riaient souvent en

essayant d'échapper aux mains de leurs adversaires. Le jeu, qui pouvait devenir bien plus rude chez les adultes, prenait ici des allures d'amusement innocent et d'apprentissage.

Clodorias, qui adorait ce jeu, observait les enfants depuis son balcon. Avec étonnement, il remarqua qu'il y avait des enfants humains aussi, sûrement des fils de domestiques venus renforcer les équipes Alfides. L'empereur constata avec bonne humeur que ces Humains s'amusaient à imiter la race divine depuis que les deux espèces cohabitaient sur le Tarâşùl, ce qui aurait été inconcevable quelques siècles plus tôt. Par le passé, les Humains cherchaient toujours un moyen d'accaparer les ressources de leurs délicats cousins.

Mais depuis quelques siècles, et après leurs victoires sur les démons, les Alfides étaient parvenus à rendre les Humains plus dociles. À présent, ces êtres primitifs, jadis belliqueux, lesaidaient dans leurs tâches les plus ingrates : labourer les champs, nettoyer les rues ou servir en première ligne en qualité de phalanges lors des batailles contre les démons. D'ailleurs l'empereur s'amusait à regarder ceux qui vivaient dans la cité impériale décharger les chariots remplis de fruits, de légumes et de babioles vendus par les marchands.

Ravi du spectacle matinal, l'empereur regagna son écritoire afin d'apposer sa signature sur divers documents rédigés sur des feuilles de papier en fibre végétale. Souverain actuel de son espèce, Clodorias était un Alfide typique, en pleine force de l'âge, doté du physique caractéristique des siens : une peau blafarde aux reflets de jade, une silhouette à la fois élancée et puissante, des yeux félin perçants, une stature imposante, un corps athlétique sculpté par l'effort, et un visage où se mêlaient séduction et charisme. Le simple fait de le voir marcher dans les couloirs de marbre de la cité imposait le respect.

Vêtu d'une longue tunique en soie brodée de liserés dorés, il aimait se perdre dans la contemplation des statues, surtout celles à l'effigie des empereurs d'autrefois. Hormis la sculpture, il n'était pas un grand féru d'art. Il aimait lire, notamment des livres d'histoire, mais il n'était pas un fervent amateur de pièces de théâtre qu'il trouvait trop romancées et loin de la réalité.

En revanche, il était très sportif. S'il s'était passionné pour le phéninde, il préférait pratiquer le pancrace, un sport de combat mêlant lutte et boxe, dans lequel il excellait et qui trahissait son penchant pour les confrontations rugueuses.

Fidèle à la tradition, il fut choisi par les rois du Tarâşùl pour régner sur un empire à la prospérité fragile. Un empire constraint de se défendre sans relâche, contre les démons à l'intérieur, et contre les Draugors à l'extérieur. Si les démons se faisaient de plus en plus discrets, leurs actions se limitant à quelques attaques de voyageurs solitaires et imprudents, les Draugors, en revanche, demeuraient une menace très sérieuse. Ces humanoïdes au teint pâle, à la mâchoire proéminente et aux yeux d'un rouge vitreux, vivaient sur le continent voisin du Iadùl Régat. Voraces et malfaisants, ils tentaient depuis près de trois siècles de franchir les hautes montagnes du Marmarok pour envahir le Tarâşùl.

L'origine de cette menace remontait à cette époque, lorsque les empereurs d'alors avaient compris qu'il existait un passage reliant les deux continents, permettant à ces terribles créatures de franchir la frontière. Ce passage portait le nom d'Ederlie. L'isthme avait été découvert à la suite des premières incursions des Draugors venus du Iadùl Régat. Après quelques batailles épiques, les Alfides étaient parvenus à repousser cet ennemi, en formant une alliance contre nature avec leurs vulgaires cousins humains, mais aussi avec les Narlins, ces montagnards robustes et trapus qui vivaient dans les troglodytes. Depuis cet

événement, un margraviat avait été mis en place et confié au peuple des montagnes.

Enfant, l'empereur était fasciné par ces histoires figurant dans le mythique Törtelny et, après maintes lectures, il était curieux de savoir ce qu'il y avait de l'autre côté des montagnes du bord du monde. Comme de nombreux congénères, il rêvait d'explorer l'Ederlie. Il lui paraissait inconcevable que les habitants du Tarâşùl se soient crus seuls pendant des millénaires. L'arrivée des Draugors leur avait appris que le monde ne limitait pas qu'au Tarâşùl, mais qu'il était bien plus vaste et diversifié qu'ils ne l'imaginaient.

Évidemment, ses rêves d'enfant s'estompèrent pour laisser place à un pragmatisme plus adulte. Pourtant, il s'y était longtemps accroché. Et s'il ne s'était pas distingué par un exploit héroïque, il prouva vite qu'il était un habile organisateur, surtout un visionnaire, une qualité très prisée pour être couronné empereur à cette époque. Originaire de Ničora, en Galbarie, il fut le premier véritable navigateur Alfide. Jusqu'alors, son peuple ne brillait guère dans cet art : leurs barques s'éloignaient à peine des ports, juste assez pour pêcher avant de rentrer au crépuscule.

Clodorias pensait qu'il était temps de changer les habitudes de navigation et de sortir les Alfides

de leur milieu pour qu'ils explorent d'autres terres. Pour cela, il eut l'idée de longer les rivages du Tarâşùl, de la Galbarie jusqu'à la Catalogne, en passant par le littoral de l'actuelle Galorgie. Malgré sa peur, compréhensible à l'époque, il réalisa un véritable exploit : il avait parcouru plusieurs centaines de kilomètres sans jamais accoster, et ce, en moins d'une semaine. Plus tard, d'autres navigateurs feraient mieux que lui, bien sûr, mais à l'époque, l'exploit fut retentissant, car après la terre, la mer s'apprêtait à être domptée par la race divine. Pour l'heure, les Alfides s'éloignaient encore peu des côtes et ils étaient loin d'être de grands navigateurs, et encore moins de grands explorateurs.

Quoi qu'il en soit, l'exploit de Clodorias venait d'ouvrir une nouvelle ère pour l'empire. L'existence de l'Ederlie était loin d'être anodine pour l'empereur, car non seulement elle donnait accès à deux mers, mais elle devait surtout regorger de nouvelles ressources, un avantage considérable. Toutefois, il ne pouvait pas se permettre de faire n'importe quoi, et encore moins d'envoyer n'importe qui dans cette mission. D'après le Törtelny, la nature avait laissé entrer dans le Tarâşùl les Draugors, et ces derniers pullulaient dans cet isthme encore inconnu. Une fausse manœuvre, et le sang coulerait de nouveau

à flot. Il devait donc se montrer efficace et décida de rassembler ses principaux conseillers.

Ils étaient six à se réunir dans la salle du conseil, le Tànagÿar en vieil Alfide. L'intendant, principal conseiller de l'empereur qui le secondait dans ses affaires politiques. La connétable qui commandait les armées impériales. L'argentier qui veillait sur les finances de l'empire. La chancelière, gardienne du Töverny qui garantissait les lois Alfides. Et le druide, dépositaire de la mémoire des anciens, et gardien du Törtelny, le grand livre d'histoire de la race divine. Tous les six étaient assis autour d'une table ronde, débattant de la proposition de l'empereur : explorer l'Ederlie.

La connétable se montra rassurante quant à l'état de son armée, surtout depuis son renforcement par les Humains. Pour elle, le margraviat du Marmarok offrait un point de repli stratégique et efficace. De plus, les Narlins réussissaient à tenir leurs positions, bien aidés, il est vrai, par les guerriers Humains et Alfides. Certes, il y avait encore des intrusions de Draugors, mais elles n'avaient plus rien à voir avec celles d'il y a trois siècles. La cheffe des armées insista sur le fait qu'une nouvelle bataille contre les Draugors était nécessaire. À ses yeux, tant que ce fléau ne serait pas éradiqué, leurs

horribles reines continueraient de pondre d'ignobles rejetons à foison et de les envoyer à l'assaut des terres impériales. Il était évident pour la connétable que les Draugors menaient une guerre d'usure, apprenant à connaître leurs ennemis pour mieux les combattre. « Et lorsqu'une frontière s'use, prévint-elle, l'invasion devient imminente. »

L'argentier partageait l'avis de la connétable. Les intrusions des Draugors coûtaient cher à l'empire. Il fallait mobiliser de nombreux soldats à la frontière, leur fournir vivres et vêtements, former les conscrits, ce qui signifiait moins de paysans et de maraudeurs, d'où le recours aux Humains pour ce type de tâches. Mais le plus coûteux restait la forge des armes et des armures. Sans compter le dédommagement versé aux Narlins, qui régnaien t en maîtres dans les montagnes et devaient héberger les forces d'un empire dont ils ne voulaient pas faire partie. Pour le maître des comptes, maintenir la pacification du Tarâşùl par une telle mobilisation, avec ses besoins constants en ressources, demeurait onéreux, tandis qu'une exploration au-delà du Marmarok pouvait s'avérer rentable. Elle permettrait non seulement de mettre fin à ces intrusions, mais aussi d'explorer de nouvelles terres et d'exploiter de nouvelles ressources,

réduisant ainsi la dépendance envers les Narlins. « L'exploitation d'un nouveau territoire, dit-il, nous permettrait de nous enrichir tout en réalisant des économies, ce qui nous rendrait moins dépendants des autres espèces. »

L'intendant se rangea à l'avis de ses deux confrères. Selon lui, la forte mobilisation des légions à la frontière avait permis aux démons vivants à l'intérieur des terres de se refaire une santé. Si, pour le moment, les démons se tenaient à l'écart des villages, rien ne les empêchait de s'en rapprocher dangereusement, et ce malgré le système de voïvodies qui pacifiait les régions. « Un système de voïvodies inspiré de nos propres seigneuries Alfides », précisa-t-il. Cette remarque éveilla l'attention des conseillers et piqua la curiosité du roi. L'intendant expliqua aussitôt que ce n'étaient pas vraiment les démons qui l'inquiétaient, mais les Humains. Ils avaient appris à se défendre depuis la Première Guerre, et de vieux récits prouvaient que les récentes batailles et les exploits qu'ils avaient menés n'étaient pas leurs premiers faits d'armes. Certaines histoires racontaient même que les Humains avaient vaincu des démons, avec l'aide d'Alfides certes, mais leurs exploits ne devaient pas être pris à la légère. Trop de récits vantaient les héros anciens de la race divine et négligeaient

leurs rustres cousins. Pourtant, ces derniers s'étaient assagis en apprenant de leurs erreurs, ce qui leur permit d'évoluer paisiblement. Moins agressifs et moins primitifs qu'autrefois, ils savaient manier les armes, fabriquer des outils, cultiver des terres et fonder des sociétés à l'image des cités Alfides. Il était clair pour l'intendant que les progrès humains menaçaient désormais la suprématie de la race divine. Le système des voïvodies, en regroupant villages et fermes autour de grandes cités fortifiées, avait permis de former des armées capables d'affronter tout type de prédateur et même les démons du Tarâşùl sans l'aide de héros impériaux. En plus, ce pouvoir militaire aux mains de leurs rustres cousins recelait un danger insidieux : en mobilisant de redoutables légions, les Humains pouvaient dorénavant défier les Alfides eux-mêmes et semer les germes de futures frondes. L'intendant pressentait que le fragile équilibre du royaume ne tiendrait peut-être plus longtemps. « Les Humains sont belliqueux et sournois, dit-il, et maintenant qu'ils sont bien armés et organisés, ils pourraient se retourner contre nous. Après tout, ils ont bien brûlé les démons qu'ils vénéraient autrefois, pourquoi ne brûleraient-ils pas notre peuple qu'ils considèrent comme divin ? »

Le druide s’agaça devant le ton belliqueux de ses confrères. Pour lui, ses congénères n’avaient rien appris des tentatives d’invasion des Draugors, surtout de la première, où le tribut pour les repousser avait été très lourd. « Les récits du passé sont formels, dit-il, ces créatures n’étaient que la réponse d’une nature trahie lors de la construction d’Aleñdovàr. Il a fallu le courage des Bormaviens d’autrefois pour repousser cette attaque, Humains et Alfides. » Pour le druide, pas de doute, les Alfides devaient cesser toute velléité d’expansion, même si le monde s’avérait plus vaste qu’ils ne le pensaient. Il s’en prit essentiellement à l’intendant, en lui faisant remarquer que les Humains se retourneraient contre eux le jour où les Alfides commencerait à les négliger, comme ils avaient négligé la nature. Pour le druide, une expansion démesurée au mépris de leurs rustres cousins serait la meilleure façon de provoquer un conflit.

L’intendant s’indigna à son tour, soutenu par la connétable et l’argentier. Clodorias baissa la tension et se tourna vers le druide. Il lui expliqua que Nabùlassar, l’empereur de l’époque, ne connaissait pas l’existence de cet isthme et craignait la réaction de la nature si une expédition mettait les pieds dans l’Ederlie. « Par superstition, l’empereur Nabùlassar a préféré ne pas explorer

cette nouvelle terre, à raison d'ailleurs, car les druides de l'époque avaient déclaré que c'était la faute du premier empereur. En bâtiſſant Aleñdovàr, il avait profané la forêt. Seulement, les temps ont changé. C'est notre ignorance du monde qui nous a fait ignorer l'existence des Draugors. Maintenant, nous savons qu'ils existent et qu'il existe d'autres terres. Avant cet événement, seule la forêt était notre alliée. Depuis, nous avons dompté les montagnes et nous apprenons à maîtriser la mer. Tôt ou tard, quelqu'un foulera le sol de l'Ederlie, que ce soit en franchissant le Marmarok ou en naviguant sur l'une des deux mers, ce n'est qu'une question de temps. Nous avons la chance que les Draugors ne sachent pas naviguer pour le moment ; le jour où ils le pourront, que se passera-t-il ? Surtout que les Humains savent naviguer, eux. Certes, ils sont de piètres navigateurs, encore loin de découvrir de nouvelles terres. Mais ils sont curieux et apprennent vite, deux qualités qui compensent leurs défauts, à savoir l'absence de sagesse et leur esprit belliqueux. Que ferons-nous si un jour ils mettent les pieds sur l'Ederlie avant nous ? »

Le druide fut désarçonné par les propos de l'empereur. Ce dernier était malin et perspicace, et sa place de grand monarque était loin d'être usurpée, comme le montrait sa remarque.

Toutefois, le gardien du Törtelny ne tarda pas à répliquer :

- Je comprends votre pensée, Sire, mais cette expédition reste une conquête, et donc un outrage envers notre nature bien-aimée, ce qui est contraire à l'éthique de notre espèce.

Ce fut à cet instant que la chancelière proposa une solution. Pour elle, le druide avait raison, il était évident que l'expédition devait partir sur une noble intention. Une conquête serait mal perçue par le peuple Alfide, les rois, et par les autres espèces. Sans parler des Humains. Les voïvodies se montreraient méfiantes et renforceraient leur moyen de défense. Pour éviter une nouvelle période de tension, elle proposa que l'expédition intervienne dans le cadre éthique du Törtelny, c'est-à-dire secourir les Humains qui vivaient sur l'isthme. Car il était clair qu'intervenir dans un territoire dans le seul but de le conquérir serait mal perçu. Non seulement par les Humains qui verraient leurs dieux protecteurs se transformer en conquérants, mais aussi par la nature qui verrait cela comme un nouvel outrage. Si l'empereur avait raison sur la méconnaissance du monde qui les entoure, il n'en restait pas moins que par le passé, la nature s'était retournée contre la race divine. D'où la fameuse phrase du premier empereur et fondateur de la cité : « L'arrogance

précipite le trépas » et même si la conquête était saine et motivée, elle n'en demeurait pas moins un symbole d'arrogance de désir suprémaciste. En revanche, lorsque les Bormaviens avaient chassé les Draugors, il y a trois siècles, leur reine de l'époque avait écrit que « l'espoir éloigne le trépas ». Pour la chancelière, il était donc évident que les Alfides devaient mener une expédition dans ce sens. Non pas de conquête, mais de libération. Apporter de l'espoir en libérant les Humains de l'Ederlie du joug Draugor. De cette manière, elle pensait qu'ils pourraient explorer cet isthme dans le cadre de la coopération impériale, puisqu'un territoire Humain était en proie à de sanglantes attaques. Et même si ce territoire n'avait pas sollicité l'aide des Alfides, il était de leur devoir d'intervenir. Dans ce cas, combattre les Draugors sur leur propre territoire n'était ni contraire aux lois du Töverny, ni à l'éthique du Törtelny, puisque chaque créature vaincue par un héros le fut sur son territoire. La cité d'Aleñdovàr elle-même avait été bâtie sur un ancien territoire démoniaque où les habitants avaient commis des atrocités par le passé.

La connétable félicita l'argument de la chancelière, et réitera que l'opération militaire était moins fastidieuse que des attaques frontales à la frontière. Selon les quelques éclaireurs qui

s'étaient aventurés de l'autre côté de la frontière, l'isthme faisait la taille d'une seigneurie. L'Empire disposait d'un nombre suffisant d'éclaireurs pour repérer les lieux et de bons messagers pour communiquer avec les autochtones qui ne seraient pas contre une aide précieuse contre leurs ennemis.

L'argentier vit cette opération d'un bon œil. Non seulement, elle serait moins couteuse en vivre et en argent, mais l'isthme borde deux mers, avantage non négligeable car cela permettrait à l'empire de mettre la main sur de nouvelles ressources, aussi bien maritimes que terrestres.

L'intendant vit cette attaque d'un bon œil lui aussi, puisqu'elle était l'occasion d'envoyer des Humains se joindre aux troupes Alfides et surtout de démobiliser les troupes situées au pied du Marmarok. De ce fait, les Alfides reprenaient en main les commandes des armées, quels que soient les membres qui compossait leurs légions.

Seul le druide maintint que combattre le Iadùl était une idée absurde. Seulement il était le seul à être de cet avis, mais en plus la chancelière avait évoqué la pertinence de l'expédition à la fois sur le Töverny et sur le Törtelny, livre dont il était censé être le gardien. Il se résigna donc à suivre l'avis de ses confrères.

L'idée fut approuvée par le conseil impérial, mais il fallait trouver un héros digne de cette aventure. La connétable connaissait un aventurier qui pouvait remplir cette mission.

## 1

Ce fut Kamadar qui fut choisi pour la mission. Clodorias avait envoyé un messager pour prévenir le héros et lui confier cette tâche. À dos de mégacerf, un jeune Alfide se hâta pour rejoindre le margraviat du Marmarok. Le trajet nécessitait plusieurs semaines, ce qui étonnait de nombreux Alfides, surpris que la communication entre royaumes soit devenue si longue malgré les prouesses de la race divine.

Après un long voyage ponctué de multiples arrêts dans des voïvodies humaines, le messager parvint sans encombre à la cité troglodyte de Rođnagöl, fondée par les Narlins, il y a plusieurs siècles, à l'intérieur des galeries souterraines du Rođnareš. Voilé de brumes, le majestueux sommet se dressait comme une sentinelle immobile, massive et farouche, ses crêtes déchiquetées s'élancant dans le ciel. Ses flancs, tapissés de roches et de sapins, laissaient peu à peu place à des pelouses alpines battues par les vents, puis aux

neiges éternelles, refuge des bouquetins et repaire des gypaètes.

Sous la montagne s'étendait un autre monde : la cité souterraine des Narlins. Creusée dans le roc lui-même, elle s'enfonçait dans des galeries interminables où résonnaient les marteaux, les chants rituels et le fracas des forges. La roche, veinée de minéraux rares et de cristaux luisants, diffusait une lumière spectrale dans les salles colossales qu'ils avaient façonnées. On disait que leurs remparts souterrains rivalisaient en grandeur avec les murailles de surface, et que des lacs noirs dormaient dans les profondeurs, nourris par des sources chaudes jaillies du cœur du massif.

Jadis, les Draugors et autres créatures démoniaques avaient tenté de pénétrer ce sanctuaire de pierre, mais leurs assauts échouèrent dans le dédale labyrinthique de cette forteresse rude et imprenable, une citadelle naturelle dont les entrailles abritaient une capitale enfouie, vivante et mystérieuse. Là, les Narlins perpétuaient l'art ancien de la forge, mais surtout la fabrication des perles de caverne, véritables joyaux de roche et de mémoire, où s'accumulaient des siècles de patience et d'histoire, destinés à orner les coussins de l'aristocratie Alfide.

Des gardes Narlins, vêtus d'armures en cuir et armés de haches et de rondaches, escortèrent le

messager jusqu'aux quartiers du héros Alfide. Après avoir confié son mégacerf, il s'émerveilla de la vie souterraine qui s'animait autour de lui. Des lessiveuses lavaient leur linge dans les rivières souterraines, des palefreniers brossaient de majestueux griffons en prenant grand soin de leurs ailes, des perliers ramassaient délicatement des perles de grotte, et des potiers utilisaient l'eau des stalactites pour façonner pots et plats, destinés aux marchés des royaumes alfides et des voïvodies humaines. Toute cette vie s'éclairait grâce à des cristaux lumineux qui luisaient dans l'obscurité.

Le messager arriva enfin devant les quartiers de Kamadar, le chef de l'alliance installé dans la cité troglodyte. C'était un grand stratège et une fine lame qui adorait jouer avec ses deux longues épées jumelles, qu'il maniait avec dextérité. Alfide de grande taille, athlétique et musclé, son visage était ferme et autoritaire, mais non dénué d'un léger charme sensuel. Il était vêtu d'une cuirasse en bronze ouvragée, posée sur une tunique en lin d'un vert abyssal, ajustée par une ceinture de cuir tressée. Il portait également des jambières et des bottes en cuir clouté, ainsi qu'une cape olivâtre pour se dissimuler dans les forêts, sous laquelle se cachait le double fourreau de ses épées.

Sous ses airs autoritaires, Kamadar était un être charismatique et respecté, ambitieux, capable de jalouse, mais aussi de dépasser ses rancunes, son pragmatisme le concentrant surtout sur la surveillance des Draugors. Ce pragmatisme se traduisait dans son langage, où chaque mot et chaque intonation étaient précis. Il maîtrisait également les dialectes de chacune des espèces sous son commandement, car si la langue unique s'appliquait à tous, chaque ethnie possédait son dialecte propre. Ce n'était pas pour rien qu'il était considéré comme un stratège redoutable et une fine lame au charisme naturel. Son timbre de voix assuré et captivant, ainsi que sa démarche fière et imposante, témoignaient de cette maîtrise de soi.

Kamadar possédait aussi un faucon nommé Ģerjat, qu'il utilisait comme messager et pour lancer des signaux. L'oiseau, dressé avec soin, lui permettait de communiquer rapidement sur le terrain et d'alerter ses alliés en cas de danger, un atout précieux pour un commandant toujours sur ses gardes.

Respecté par ses soldats et ses alliés, il regrettait qu'aucun empereur n'ait cherché à combattre les Draugors de manière plus frontale sur les terres éderliennes. Kamadar venait de Bormavie, le glorieux royaume qui avait affronté les Draugors lors des premières batailles contre

les hordes du Iadùl. Il connaissait bien ces récits, qu'il avait entendus depuis sa plus tendre enfance et même vus sur scène, lors de représentations théâtrales glorifiant les héros d'antan. Que ce soit dans les livres ou sur scène, il était fasciné par leurs exploits, ce qui l'avait motivé à s'engager dans les troupes du margraviat.

Son engagement à la frontière n'avait pas été dépourvu d'ambition. Bien au contraire, il voulait s'illustrer comme les héros d'antan, pensant alors que le margraviat était l'endroit idéal pour se distinguer sur le champ de bataille et, pourquoi pas, briguer le trône impérial. Manque de chance : Clodorias s'était montré plus inventif et surtout plus visionnaire. Les Alfides ne cherchaient plus à devenir des héros, mais des explorateurs d'un monde encore inconnu, et l'empereur avait ouvert cette voie. Kamadar ressentit de la jalousie à ce moment-là, mais comprit que le temps des héros était révolu, et qu'il n'était pas né à la bonne époque.

Alors, après avoir ravalé sa rancune, il se concentra sur les intrusions Draugors. L'empire avait baissé la garde, et il devait veiller sur ses supérieurs, qui avaient négligé leur histoire et les prouesses passées. Leur indifférence l'agaçait.

Et voilà que ce jeune messager venait lui apporter un pli signifiant que l'empire avait

changé d'avis. Un pli émanant de la connétable, ce qui, à ses yeux, avait une valeur inestimable. Il avait bien connu la connétable impériale et avait même été son amant à plusieurs reprises. Il pensait avoir eu un fils avec elle, mais comme les Alfides confient leurs enfants à des nourrices dès la naissance pour ne pas les éduquer eux-mêmes, et éviter tout népotisme, il dut faire l'impasse sur ses émotions de père. Parfois, il s'étonnait de voir les Humains et les Narlins s'émerveiller de leur parentalité. Pour lui, c'était une preuve de faiblesse, mais surtout un manque de pragmatisme et de concentration.

C'était ce côté pragmatique qui lui plaisait chez la connétable, et c'était réciproque. Il ne fut donc pas étonné qu'elle s'intéressât à lui et, à la lecture du message, un rictus mêlant fierté et opportunisme se dessina sur son visage : il pouvait enfin prouver ses qualités au combat et convoiter un titre de noblesse. Il se voyait déjà roi de ce nouveau royaume, et premier monarque de l'Ederlie. La connétable ne lui avait pas écrit explicitement, mais elle lui avait fait comprendre qu'un succès éclatant lui permettrait de s'asseoir sur un trône qu'il construirait à sa taille. Kamadar aurait espéré devenir empereur du Tarâşùl, mais il réalisa que roi de l'Ederlie n'était pas si mal. Et grâce à ses relations avec les Narlins du

Marmarok, il se dit que l'affaire n'était finalement pas si mauvaise.

Lorsque le messager fut remercié, Kamadar fit appeler sa fidèle lieutenante : Inalba, une redoutable archère à la peau très pâle, dénuée du teint de jade propre aux Alfides. Originaire des royaumes du nord, c'était une jeune femme taciturne et discrète, capable de se déplacer avec rapidité et habileté dans les arbres pour y décocher ses flèches. Elle était surtout la cheffe des éclaireurs, grâce à qui elle avait établi le contact avec les tribus Ederliennes, qui espéraient l'aide des Alfides depuis trois cents ans, une aide qui ne leur avait jamais été apportée, au grand dam d'Inalba, ce qui expliquait sa loyauté envers son chef, dont elle partageait l'objectif. Autant dire que lorsque Kamadar lui expliqua que l'empereur s'était décidé à explorer l'Ederlie, la jeune archère ne fit aucun effort pour cacher sa joie.

- Alors l'empereur s'est enfin décidé, déclara-t-elle.

- Je pense surtout qu'il a cédé à ses conseillers, répondit Kamadar. C'est la connétable qui m'a écrit.

- Je croyais qu'un empereur n'avait pas à céder à la pression.

- Les temps changent. L'âge des héros a cédé sa place à l'ère des marchands.

- Que comptes tu faire, Kamadar ?

- Obéir, évidemment.

Inalba ne put s'empêcher de relever le petit rictus sardonique qui s'affichait sur les lèvres de son chef.

- Je sais, mais de quelle manière ? demanda-t-elle.

- Je vais rassembler une petite escouade d'Alfides et la compléter par une légion humaine. Ces derniers serviront de phalanges. Une cinquantaine de soldat c'est largement suffisant pour pénétrer dans l'isthme.

- Tu ne veux pas recruter à travers tout le Tarâşùl ?

- Non, le temps est restreint et je n'aurai que des mercenaires et des aventuriers. La connétable a été très claire sur le sujet. Elle ne veut pas une expédition qui ressemblerait à une conquête. Nous devons agir dans l'intérêt des Ederliens.

- Cinquante soldats, c'est peu.

- Oui, je sais, Inalba. Mais mieux vaut une petite armée au début, histoire de ne pas trop se faire remarquer. Les Draugors eux-mêmes évitent la confrontation. Seuls les renégats persistent. Et si les choses venaient à prendre une mauvaise tournure, il sera temps de se replier facilement sans grande manœuvre.

- Je sais très bien que ton but n'est pas de rebrousser chemin, persifla l'archère. Quel est ton véritable plan ?

- Tu me connais bien, Inalba. Je t'avouerai que je compte aussi sur l'aide des Ederliens. Seulement, je n'ai aucune idée de leur capacité à combattre nos ennemis communs.

- Ce ne sont pas de grands guerriers, ils sont encore arriérés. Ils ne disposent pas d'armes puissantes et encore moins de stratégie, sauf celle de la fuite en cas de danger.

- Tes informations, aussi fiables soient-elles, ne me rassurent pas.

- Je préfère te prévenir, c'est tout. Ils sont déterminés mais ils sont loin d'être des guerriers. Un conseil, dès que tu auras sécurisé un secteur, demande vite des renforts à l'empereur. Je pense même que tu devrais faire passer le message maintenant. Tu n'auras pas de renfort avant plusieurs mois. Autant dire que tu seras en train de battre en retraite lors de l'arrivée de Clodorias.

- Je vois. Dans quelle région dois-je me rendre ?

- L'Ederlie se compose de plusieurs forêts. Je pense que tu devrais opter pour Eñdomàr. C'est la plus proche, et c'est là où nos éclaireurs ont pu parler aux Humains.

- Bien, dans ce cas, je vais écrire un message à la connétable pour qu'elle prépare les renforts.

Inalba, ressemble une armée. Je veux une vingtaine d'Alfides et une trentaine d'Humains. Pas de Narlins, ils ont suffisamment tiré profit de la situation. On part dans deux jours. Que tous ceux qui feront partie de l'escouade se montrent discrets d'ici là.

Inalba s'inclina devant Kamadar, puis sortit pour aller chercher les membres de l'expédition. En attendant, le héros Alfide prit une feuille et une plume, s'installa devant un pupitre et se mit à rédiger une lettre à la connétable, afin de lui annoncer le départ imminent de l'expédition et de solliciter des renforts. Il avait manqué le trône par ignorance, mais désormais, il avait conscience que le monde était sur le point d'évoluer, de basculer dans une nouvelle ère, et il ne voulait pas rester en arrière.

## 2

La descente du Marmarok se fit sans encombre. Ěgerjat, le faucon de Kamadar, survolait la troupe en décrivant de larges cercles, ses cris perçants résonnant entre les parois abruptes. Il fallut une bonne journée pour que les soldats parviennent à pénétrer dans le territoire éderlien, où ils découvrirent une terre luxuriante et très boisée, recouverte d'une légère brume qui lui donnait un

aspect mystique. La forêt d’Eñdomàr était un véritable royaume sylvestre, mêlant chênes, hêtres et sapins. Le sol était tapissé de gentiane et d’achillée sur un lit de prêle, offrant un spectacle multicolore sous un soleil couchant derrière la montagne, tandis qu’une lune déjà haute perçait la brume.

Selon les éclaireurs, il restait encore une bonne journée de marche avant d’atteindre le village le plus proche. Kamadar suggéra une halte. Le territoire lui étant totalement inconnu malgré les repérages effectués par les éclaireurs, il préféra profiter du jour pour organiser le bivouac et la garde de nuit. Perdre des soldats à cause d’un smilodon en maraude ou d’une meute de hyènes affamées ne lui semblait guère pertinent. Toutefois, leur première nuit en territoire éderlien se déroula paisiblement malgré une certaine appréhension. Le chef de l’escouade avait bien organisé les rondes, et un feu de camp brûlait pour tenir les prédateurs à distance.

Inalba profita de son tour de garde pour s'accorder un moment de solitude. Elle aimait ces instants calmes où elle nettoyait son arc dont les flèches étaient aussi rapides que le vol du faucon de Kamadar, un oiseau qui la fascinait depuis l'enfance. La jeune archère était légèrement plus petite que son chef, mais bien plus svelte et

athlétique, ce qui faisait d'elle une éclaireuse de premier ordre sur laquelle il pouvait toujours compter. Son visage fin gardait presque toujours une expression sévère, et la pâleur de sa peau dénuée de l'habituelle teinte de jade si caractéristique aux Alfides, accentuait sa froideur naturelle. En réalité, cette impression lui convenait parfaitement. De nature discrète et taciturne, elle portait un long manteau souple aux tons verts et bruns, la capuche rabattue pour dissimuler son regard, renforçant encore son aura de mystère et de distance. Sous son manteau, elle portait une tunique ajustée, légère, sans ornement, adaptée aux déplacements silencieux. Ses bottes montantes, en cuir souple, amortissaient son pas sur le sol forestier. Des brassards sobres, renforcés, protégeaient ses avant-bras du frottement de la corde de son arc. À sa taille, une ceinture simple soutenait un carquois étroit garni de flèches aux plumes sombres. Son arc en bois avait été fabriqué par un excellent luthier de sa région. Il avait été poli d'une finition mate qui alliait efficacité redoutable et discrétion absolue, qualités qui reflétaient fidèlement celles d'Inalba. Elle était d'une précision remarquable, rapide et agile, capable d'évoluer avec une aisance presque féline, et dotée d'un sens de l'observation aigu.

Mais Inalba se distinguait aussi par son désaccord avec certaines traditions alfides, surtout celles touchant aux sentiments. Comme tous les Alfides, elle n'avait jamais connu ses parents : conformément à la coutume, elle avait été confiée à une nourrice qui ne lui avait jamais révélé leur identité. Elle ignorait même si elle avait des frères ou des sœurs. On lui interdisait parfois de fréquenter tel garçon ou telle fille sans explication, ce qui la laissait penser qu'ils pouvaient appartenir à la même lignée. Les nourrices veillaient ainsi à éviter toute relation jugée préjudiciable.

Ce qui la blessait davantage, c'est qu'elle avait eu un fils, un enfant né de son union avec Kamadar, qu'on lui avait enlevé selon les préceptes alfides. Elle avait longtemps reproché au chef de l'escouade de ne pas s'être opposé à cette décision, même si, au fond, elle comprenait qu'il ne pouvait pas s'interposer face à une tradition ancestrale. Depuis, elle s'était tenue à l'écart de toute aventure amoureuse, qu'elle soit avec un homme ou une femme.

Pourtant, malgré le ressentiment qu'elle nourrissait envers Kamadar, comme amant et père de son enfant, elle lui demeurait loyale en tant qu'éclaireuse. Originaire du royaume nordique de Frisonie, elle avait quitté une terre paisible, où

seuls quelques fauves troublaient l'ordre des choses, pour rejoindre le tumultueux margraviat du Marmarok, toujours en quête de bras et de courage face aux incursions des Draugors. Elle y avait rencontré Kamadar qui en était déjà chef d'escouade. Elle l'avait d'abord respecté, puis aimé, avant de revenir au respect.

Kamadar, d'ailleurs, n'avait pas pu s'empêcher de la rejoindre. Même s'il savait qu'elle s'était éloignée de lui sentimentalement, elle demeurait pour lui une confidente précieuse.

- Tout semble s'être passé comme prévu, dit-il.
  - Oui, répondit Inalba, tu as eu raison de faire partir le messager à l'aube, en toute discrétion.
  - Je te remercie d'avoir réuni l'escouade aussi rapidement. Il t'a fallu une journée, tu as été très forte.
  - Ce n'était trop difficile de trouver des soldats qui te sont dévoués.
  - Tant mieux. Car pour une mission qui consiste à plonger dans l'inconnu, mieux vaut avoir des soldats qui nous font confiance aveuglément.
- Inalba dévisagea Kamadar. Sa suffisance et son arrogance avaient le don de l'agacer. Pourtant, elle savait qu'il n'avait pas tort, et c'était bien ce qui l'agaçait encore plus.

- Les Narlins ne se sont doutés de rien ? Demanda-t-elle pour éviter tout débat philosophique pompeux.

- Non. Je leur ai simplement dit que j'avais reçu un ordre de la hiérarchie pour surveiller le versant oriental du Marmarok. Les Narlins ont accepté sans objection. En vérité, la supercherie était trop grossière pour ne pas éveiller les soupçons, et je les suspecte de ne plus vraiment supporter notre présence dans leurs contrées.

- Il y avait des rumeurs sur le fait que les Narlins espéraient un départ prochain de nos troupes après trois siècles d'occupation pernicieuse.

- Eh bien comme ça, tout le monde est content, se félicita Kamadar.

- Est-ce qu'il en sera ainsi pour l'Ederlie ?

- De quoi l'Ederlie ?

- Est-ce qu'ils vont accepter une occupation pernicieuse de leurs sols ?

- Les Narlins n'ont jamais rien demandé. Nous nous sommes imposés à eux. Normal qu'ils soient soulagés de nous voir partir. Les Ederliens c'est différent, ils sont attaqués et nous venons les aider.

- Ils ne nous ont rien demandé.

- Ils ne savent même pas que nous existons... Enfin, certains oui. Quelques éclaireurs en ont

croisé, et c'est d'ailleurs de cette manière que nous savons qu'ils attendent notre intervention.

- Si tu le dis.

- Fais-moi confiance Inalba, t'ai-je déjà déçu ?

L'archère fixa son chef droit dans les yeux, puis détourna son regard vers le feu :

- Non, bien sûr.

Kamadar adressa un sourire chaleureux à Inalba et s'éloigna lentement d'elle. L'archère ne le regarda pas partir. Intérieurement, elle se maudissait d'avoir menti et se demandait pourquoi elle n'avait pas dit la vérité. Bien sûr, il l'avait déjà déçue, même s'il avait agi dans le respect des lois Alfides, comme il agissait toujours selon l'éthique de son peuple. Au fond, ce qui navrait le plus Inalba, c'était que Kamadar se croyait supérieur et indocile aux yeux de son peuple, alors qu'en réalité il n'était qu'un héros banal, qui se conformait sans rechigner aux doctrines de son espèce.

3

Il leur fallut encore une bonne journée de marche à travers la luxuriante forêt d'Eñdomàr pour arriver à destination. Comme ils s'y attendaient, des Humains les attendaient dans leur village. Les éclaireurs les avaient prévenus de leur

arrivée depuis longtemps, et les villageois s'étaient empressés de venir découvrir quelle allure pouvaient bien avoir leurs bienfaiteurs. Ils furent ravis de découvrir des soldats à la fois élégants, imposants et lourdement armés. Les Ederliens furent également surpris de voir parmi eux des Humains vêtus d'armures de bronze. Une surprise qui se muua rapidement en espoir.

Le village était assez grand et s'étendait sans véritable plan, simplement posé sur une terrasse douce, non loin d'un puits. Les huttes étaient simples, longues et basses, bâties de pieux de bois et de clayonnages enduits d'argile. Le toit de chaume descendait presque jusqu'au sol, protégeant l'intérieur de la pluie et du froid. Quelques poteries séchaient au soleil, alignées dans la poussière. Rien ne délimitait vraiment l'ensemble : aucune palissade, aucun rempart, ni même un fossé. Le hameau semblait livré à l'espace, sans frontière nette avec la lisière des bois, comme si les habitants avaient appris non pas à se défendre, mais à fuir le danger le plus rapidement possible pour ne revenir qu'une fois la menace écartée. On trouvait quelques champs de céréales primitives et de petites parcelles de légumineuses. Quelques chèvres erraient entre les maisons, habituées à partager l'espace avec les habitants du village.

Kamadar fut surpris de ne voir que des hommes dans le comité d'accueil. L'absence de femmes paraissait étrange pour une espèce habituée à vivre dans une société où mâles et femelles étaient presque considérés comme égaux. Le chef de l'escouade ne s'attarda pourtant pas sur ce détail, bien qu'il fût loin d'être anodin. Il soupçonnait une raison plus sombre, qu'il comptait élucider le moment venu.

Un vieil homme, assez maigre, petit et râblé, se présenta à eux. Il s'appelait Eñdrù, descendant d'Alduïñ, le fondateur du village deux mille ans plus tôt. Le lieu n'avait guère changé depuis sa création. Kamadar réprima un sourire amusé et observa le vieil homme avec attention. Eñdrù, au visage marqué de rides profondes, aux longs cheveux poivre et sel, et à la barbe fournie, devait être le chef de la tribu, puisqu'il était escorté par deux jeunes hommes robustes. Il portait une tunique simple en laine et fibres végétales, attachée d'une ceinture de corde, un manteau de laine jeté sur les épaules comme une cape, un pantalon de toile grossière et des bottes de cuir. Il parlait lentement, d'une voix chevrotante qui trahissait son âge avancé. Courbé, il avançait d'un pas mal assuré, s'appuyant sur un bâton qu'il tenait précieusement. Pourtant, les deux jeunes

hommes ne le soutenaient pas, sans doute par respect.

- Je suppose que tu es Kamadar, lança le vieil homme.

- Tu supposes bien. Et toi Eñdrù ?

- Oui, et voici mes fils Narù et Dargù.

Kamadar s'inclina respectueusement pour saluer les deux jeunes hommes.

- Désolé pour l'accueil, mais ma tribu subit régulièrement les razzias des Draugors.

Kamadar commença à comprendre l'état primitif du village et de ses habitats.

- Ne t'excuse pas pour ça. Nous subissons parfois leurs attaques nous aussi.

- Je vois que nous ne sommes pas les seuls alors.

- Nous avons monté une armée dans les montagnes pour les contrer.

- Vous avez l'air mieux équipé que nous en tout cas. Durant ces attaques les habitants se retranchent dans les grottes les plus proches, mais leurs wargouls se montrent très efficace pour les débusquer.

- Wargouls ?

- Oui, leurs énormes et épouvantables chiens loups. Ils ont été dressés par les Draugors pour traquer les fuyards dans les cavités et ils les

choppent dans leurs énormes gueules pour les ramener à leurs maîtres.

- Je vois. Où sont les femmes ? s'étonna Kamadar.

- Cachées dans les grottes.

- Pourquoi ?

- Les Draugors capturent en priorité les femmes mais nous en ignorons la raison. Ils nous en laisse juste pour nous permettre de nous reproduire comme de simples bovins.

- Attends, je ne comprends pas.

- Le but des Draugors n'est pas de nous exterminer, expliqua Eñdrù. Ici, c'est leur territoire de chasse. Ils viennent, cueillent quelques Humains, généralement adultes, même s'ils ne refusent pas quelques enfants bien dodus, et ils repartent.

Kamadar fut surpris et effrayé par cette dernière remarque.

- Tu es en train de me dire que l'Ederlie ne serait qu'une simple réserve de chasse.

- Et nous en sommes le gibier.

Pour Kamadar, la situation était pire qu'il ne l'avait imaginé. Les Draugors n'étaient pas de simples prédateurs : c'était une civilisation organisée par ces terribles carnassiers.

À peine le chef de l'escouade avait-il pris conscience de l'ampleur du danger qu'un son de cor attira son attention.

- On nous attaque ! S'écria Eñdrù.

Depuis la forêt, de terribles cris se firent entendre. Pour Kamadar, ces cris semblaient être semblables à des hurlements de loups, mais avec un son plus guttural. Avec stupeur, l'alliance du Tarâşùl aperçut enfin les terribles créatures : d'énormes loups aux puissantes mâchoires, aux longues dents acérées et au dos écaillé attaquaient le village. Les wargouls.

Pendant que les habitants prenaient la fuite pour s'abriter dans les grottes, Kamadar et son escouade se mirent en formation de combat. Les Humains formèrent une phalange circulaire, boucliers en avant pour former un mur, et lances pointées vers l'ennemi. Les Alfides sortirent leurs arcs et commencèrent à tirer sur les énormes bêtes qui fonçaient sur le village. Quelques-unes flanchèrent, mais le gros de la horde abandonna les proies éderliennes pour s'occuper des intrus. Les wargouls tournèrent autour de la phalange circulaire avant de sauter sur le mur de boucliers et de s'empaler sur les lances. Pendant ce temps, les archers continuaient à tirer sur les énormes canidés à dos de reptile.

Brusquement, un son de cor retentit. Il était différent de celui qui avait donné l'alerte, certainement celui d'un Draugor. L'escouade de Kamadar cessa le tir tout en restant sur ses gardes. Les soupçons furent confirmés par le départ des loups en direction de la forêt. Kamadar leva la tête pour regarder ces terribles bêtes prendre la fuite. À leur place, il aperçut une armée de Draugors, ces puissants et terrifiants êtres au teint livide et aux yeux écarlates, armés d'épaisses épées, prêts à en découdre avec le village.

Kamadar s'apprêta à réorganiser la phalange pour se préparer à l'assaut, mais à sa grande stupéfaction, leurs ennemis les toisèrent avant de repartir aussitôt.

- C'est rare qu'ils ne cherchent pas à se battre, fit remarquer Inalba.

- C'est parce qu'ils cherchaient juste à nous jauger, répliqua Kamadar. Raison pour laquelle les wargouls n'ont pas traqué les villageois.

- Drôle de comité d'accueil en tout cas.

- Ce qui veut dire que leurs éclaireurs sont très efficaces.

- Maintenant, ils savent que nous sommes là.

- Pour ne rien te cacher, ma chère Inalba, j'aurais bien aimé que cette escarmouche ait lieu plus tard.

- Pourquoi ? Autant ne pas perdre de temps, non ?

- Tu as vu les villageois ? Ils ne sont pas très combattifs.

- La fuite leur permis de survivre jusqu'à présent.

- Je sais, Inalba. Seulement, il n'y a aucune fortification ici, et nous n'avons que notre phalange humaine pour les combats au sol.

Inalba leva les yeux et montra la cime des arbres. Sur une branche haute, Kamadar aperçut Čerjat, son faucon, immobile, observant la clairière en contrebas. Le chef Alfide comprit alors que la disposition des arbres lui permettrait d'installer tout un réseau de défense arboricole.

## 4

Eñdrù et ses villageois revinrent totalement hébétés. Non seulement les Draugors étaient partis sans combattre, mais en plus leurs visiteurs n'avaient essuyé aucune perte contre les wargouls. Quelques habitants prenaient le temps d'observer les cadavres de molosses du Iadùl qui jonchaient le sol, et la décision fut prise de les manger le soir même.

Kamadar ne se laissa pas distraire par cette scène. Il avait déjà fait monter ses archers dans les

arbres pour guetter tout mouvement ennemi dans la forêt. Lorsque Eñdrù voulut s'adresser à lui, le chef alfide ne perdit pas de temps et lui intima d'envoyer ses villageois couper du bois et monter une palissade pour entourer la ville. Avant que ceux-ci ne s'exécutent, Kamadar donna des graines à Eñdrù :

- Tiens, c'est de la sylvagaleň.
- Ça sert à quoi ? Interrogea Eñdrù un peu perdu.
  - Après avoir coupé un arbre, posez cette graine dessus, il repoussera rapidement. Nous ne pouvons pas laisser le terrain déboisé, pas avec des ennemis aussi proches et redoutables.
- Eñdrù acquiesça et parti.
- Inalba s'approcha de son chef :
  - Je ne suis pas sûre qu'une simple palissade retiendra les Draugors.
  - Je sais, mais je compte jouer sur l'effet de surprise. Les Draugors ne s'attendront pas à tomber sur une ville fortifiée, même si nos palissades ne servent qu'à les dissuader.
  - Peut-être les entraîner à former une phalange ?
  - Oh non ! Vu leur courage, je ne pense pas utile de les entraîner à former une phalange. Et on ne peut plus se permettre de cantonner nos propres soldats humains uniquement à ce rôle ; ils nous seront plus utiles en mêlée.

Inalba tourna la tête et observa l'horizon, où, quelques heures plus tôt, d'abominables créatures les avaient guettés en signe de défi sanglant qui ne saurait tarder.

## 5

Il fallut plusieurs jours aux villageois pour dresser les palissades sous les yeux attentifs de leurs alliés du Tarâşùl. En observant leurs huttes en bois, Kamadar s'étonna que les Ederliens ne sachent pas construire une palissade. Leurs habitations reposaient pourtant sur de solides fondations d'argile, destinées à résister au vent et à la pluie. Même rudimentaires, ces bâtisses témoignaient d'un réel savoir-faire.

Inalba, elle, pensait tout le contraire. Il était évident que les Ederliens avaient renoncé à ce type d'ouvrage, trop vulnérable sous le poids des wargouls. Si les attaques étaient fréquentes, rien d'étonnant à ce que les descendants d'Alduïn aient perdu l'habitude d'ériger des défenses solides. Une contrainte qui rendait leur tâche d'autant plus difficile, même si les villageois se montraient efficaces dans la coupe du bois et le reboisement.

Pour pallier ce manque de défense efficace, il fallut installer des pièges dans la forêt : des

chausse-trapes en bois dissimulées sous les feuilles, des pieux plantés en cercle autour du village, et des morceaux de bois creux fixés aux abords du sentier pour résonner à la moindre alerte. Dans les arbres, les archers faisaient office de guetteurs, veillant à la moindre ombre. En cas de défaite, il restait les grottes situées à l'arrière du village, qu'il fallait préserver comme ultime refuge.

Kamadar se félicita d'avoir organisé la défense du village en quelques jours. Sommaire, certes, mais suffisante pour ralentir la prochaine attaque.

Mais un autre sujet tarauda le chef des Alfides qui s'adressa à Eñdrù dès qu'il en eut l'occasion :

- Dis-moi, s'étonna Kamadar, tu ne m'as jamais dit le nom de ton village depuis notre arrivée.

- Non, c'est vrai. Nous avons gardé l'habitude de nous faire appeler le clan d'Alduïñ, en référence à notre fondateur.

- Du coup, ton village ne porte pas de nom ?

- Si, si, bien sûr. Il s'appelle Sathvàr.

- Sathvàr ? Pour quelle raison ?

- En l'honneur de Sathias, notre dieu protecteur.

Mais qui nous a abandonné depuis très longtemps.

Kamadar fut interloqué par la réponse de son interlocuteur. Un long silence gêné s'installa entre les deux hommes qui s'adressèrent un sourire courtois mais crispé. Le vieil homme s'éloigna du

chef alfide, qui une fois seul, s'enferma dans ses pensées.

Inalba vint rejoindre son chef d'escouade qui sursauta aussitôt :

- Tu as l'air surpris, fit remarquer l'archère.
- Oui, assez en effet.
- Qu'est-ce qu'il se passe ?
- Eñdrù vient de me donner le nom du village.
- Et quel est le problème ?
- Il n'y a pas de problème. C'est juste que l'origine est surprenante.
- Dis m'en plus parce que je ne comprends rien.
- Pardon. Le village s'appelle Sathvàr mais ses habitants semblent l'avoir renié et préféré se référer au nom de leur clan.
- Même logique que pour leurs palissades, non ? À force de se faire envahir, ils se contentent du strict minimum.
- Peut-être. Mais ce n'est pas ça qui m'étonne le plus. Non, c'est plutôt l'origine du nom qui m'intrigue : Sathias, un prénom Alfide.
- Ils ont sûrement croisé des Alfides par le passé. Regarde, nous avons bien envoyé des éclaireurs pour prendre contact. Pourquoi nos aïeux n'auraient-ils pas fait la même chose ?
- Ce type d'événement n'a jamais été relaté dans les livres.

- Les livres ne racontent pas toute la vérité. Il suffit que des maraudeurs Ederliens aient rencontré des éclaireurs Alfides il y a plusieurs générations pour que cette rencontre reste marquante dans leurs mémoires.

- Et les éclaireurs Alfides en question ?

- Kamadar, l'existence de l'Ederlie remonte à trois siècles, et déjà à l'époque, notre peuple fréquentait des tribus humaines. C'est bien la raison pour laquelle nous intervenons, non ? Il y a forcément eu quelques contacts que les autorités de l'époque ont négligé de mentionner, car les anciens empereurs refusaient toute intervention. Toi-même tu regrettas que cette initiative n'ait pas eu lieu plus tôt.

- C'est vrai.

- Tu ne devrais pas t'arrêter à des détails insignifiants. Oui, c'est surprenant mais pas assez pour qu'on s'y attarde. Après tout, ce ne sont que des secrets de polichinelle. Le vrai danger, ce sont les Draugors. Ils ne vont pas tarder à revenir. Cette fois, ils seront plus nombreux, plus rusés, plus déterminés. La dernière fois, ils avaient été décontenancés... ou simplement curieux. Cette fois, il n'y aura pas d'hésitation. Et si les livres taisent toute rencontre entre éclaireurs alfides et maraudeurs humains, ils ne mentent pas sur une chose : les Draugors apprennent de leurs échecs.

La bataille qui s'annonce ne sera pas une simple escarmouche. Ce sera bien plus sanglant, brutal et implacable que tout ce que nous avons connu dans le margraviat.

- Tu penses que c'est la raison de cette si longue attente ?

- Evidemment. Notre présence les perturbe. Ils s'étaient résignés à envahir le Tarâşùl, mais ils ne s'attendaient pas à trouver des Alfides sur leur terrain de chasse. Et je peux t'assurer qu'ils feront tout pour nous en dégager.

Narù, le fils ainé d'Eñdrù, arriva aussitôt. Les deux Alfides le considéra d'un sourire :

- Mon père me fait dire qu'un homme seul se dirige vers la cité.

Kamadar et Inalba se fixèrent avant de rejoindre Eñdrù. Celui-ci était sur une petite tourelle en bois bâtie récemment.

- Il faut l'abattre, lança aussitôt Eñdrù

- Si ce n'est pas un Draugor pourquoi veux-tu le tuer ?

- Ce n'est pas un Humain non plus.

- Alors c'est quoi ?

- Un de ces affreux Draghùls.

- J'en ai entendu parler, fit Inalba. Ce sont des espions au service des Draugors.

- Il vient espionner les villages pour le compte de sa reine, fit le chef de Sathvàr.

- C'est étrange, pensa l'archère. Je suis surprise d'apprendre que les Draugors utilisent encore ce subterfuge pour espionner leurs proies. Tout le monde sait pourtant que les Draghùls sont des espions involontaires.

- Ils comptent sur la clémence des villageois, déduis Kamadar. Je vais ordonner aux archers de mettre l'espion hors d'état de nuire.

- Ne tire pas, s'interposa Inalba.

- Mais c'est un espion, objecta Eñdrù.

- Il a raison, expliqua Kamadar.

- Je sais qu'ils sont innocents, enchaîna le chef de Sathvàr. Mais avant d'être relâchés pour nous retrouver, ils boivent le sang de leur reine. Et alors... elles voient à travers leurs yeux, elles entendent à travers leurs oreilles.

- Je sais, objecta l'archère. Mais je trouve ça louche que ce soi-disant espion se promène à découvert.

- Peut-être qu'il regarde les pièges pour transmettre leur position à la reine, répondit Kamadar.

- Sûrement, acquiesça Inalba, mais je veux lui parler avant de l'abattre. Si c'est un espion, il reste un esclave des Draugors. Il pourra sûrement nous renseigner.

Kamadar accepta, non sans montrer sa désapprobation.

Inalba s'engouffra dans la forêt en faisant attention à ne pas marcher sur les pièges. Armée de son arc et prête à tirer, elle se dirigea vers l'intrus, qu'elle menaça aussitôt à portée. L'homme s'arrêta immédiatement. Il était grand, massif et musclé. Il portait une longue tunique usée et rapiécée, faite de lin grossier, dans des tons assez ternes, lui permettant de se dissimuler dans la forêt et dans la brume. Sa tunique était serrée à la taille par une corde qui servait de ceinture, sur laquelle pendaient une gourde et un couteau rouillé. Il portait un capuchon râpé qui dissimulait son visage jeune, barbu, mais marqué par les stigmates d'une vie déjà très pesante. Des bottes mal tannées et rafistolées complétaient son équipement. Ses poignets et avant-bras étaient entourés de bandes de tissu sombre pour protéger sa peau lorsqu'il écartait les branches pour avancer.

Dès qu'il vit l'archère, l'homme voulut enlever son capuchon pour dégager sa tête :

- C'est la première fois que je vois une Alfide. La légende disa...

- Garde ton capuchon et ferme tes yeux, ordonna Inalba en le menaçant avec son arc.

L'homme obtempéra. Il n'avait pas trop le choix de toute façon.

Constatant que ce visiteur impromptu était plutôt conciliant, Inalba s'approcha doucement de lui :

- Qui es-tu ? Demanda Inalba tout en restant sur ses gardes.

- Je m'appelle Vorek du clan Šarškaň.

- Clan ?

- Oui, je sais c'est bizarre. Mais c'est comme ça qu'ils appellent une fratrie.

- Tu es de leur côté ?

- Ça va pas non ?!

- Ce n'est pas trop le type de réponse que j'attendais mais je m'en contenterai.

- Heureux de le savoir.

- Y en a d'autres comme toi ?

- Ici, je suis seul, sinon ouais y en a plein d'autres.

Inalba était arrivée à sa hauteur et s'assura que tout allait bien. Elle lui prit son couteau qu'elle scruta avec circonspection :

- Tu comptais nous attaquer avec ton petit couteau rouillé ? ironisa l'archère.

- Oh non ! Je ne sais même pas pourquoi je l'ai gardé.

Pendant qu'Inalba continuait son inspection, Vorek ne bougea toujours pas et se montra plutôt coopératif. L'archère comprit qu'elle lui avait

sauvé la vie, car il se dirigeait droit sur les pièges sans vraiment les voir.

- Je vais te bander les yeux. Ne bouge pas, sinon mes soldats te tireront dessus.

- Tu peux compter sur moi.

- Tu te doutes aussi que je ne te dirai pas grand-chose.

- Parce que je suis un espion ?

- Non, parce que je ne parle pas aux inconnus, et qu'avec toi j'ai dépassé mon quota de paroles.

Vorek s'amusa de cette petite réflexion. Inalba lui banda aussitôt les yeux et le ramena au village. Sa ruse était habile, car la reine qui avait nourri le Draghùl de son sang pour espionner l'escouade impériale ne pouvait plus rien voir, malgré le fait que son esclave soit encore vivant. Elle pouvait seulement espérer entendre.

Tous deux arrivèrent au village. Kamadar s'empressa de parler au Draghùl, mais Inalba lui fit signe que non. Eñdrù lui confirma que c'était une très mauvaise idée. Vorek ne pouvait plus voir, mais il pouvait entendre, et de ce fait, sa reine aussi. L'état-major de la cité comprit le stratagème et, sans un mot, le chef du village montra sa hutte pour que l'on y installe le prisonnier.

À l'intérieur, si Vorek avait perdu la vue momentanément, il n'avait pas perdu sa langue pour autant. Le Draghùl ne fit que confirmer les

soupçons de Kamadar et expliqua à ses geôliers que des Draugors étaient bien tapis dans la forêt, prêts à envoyer une armée pour exterminer tout le village qui s'était accoquiné avec des intrus. Il raconta que trois siècles auparavant, une reine du nom de Terzmeth avait cherché à envahir le Tarâşûl, mais qu'elle avait mésestimé la puissance des Alfides. Depuis cette défaite, les Draugors préféraient ne plus se confronter directement à l'empire. Mais l'escarmouche de la dernière fois les avait perturbés, et sa reine l'avait envoyé pour jauger l'état des forces venues en renfort.

- Comment s'appelle la reine qui t'a fait boire son sang ?

- Šarkana. Mais pour être franc, je ne sais pas trop si c'est une reine. En tout cas, cette salope m'a bien fait boire son sang pour vous espionner.

- Qu'est-ce qu'elle veut ?

- L'éradication du village. Elle veut en faire un exemple.

Inalba fit signe à Vorek de se taire et fit signe à Kamadar de le suivre pour ne pas être entendu. Une fois dehors, le chef de l'escouade, un peu excédé par les initiatives de son archère, s'adressa à elle avec empressement :

- Qu'est-ce qu'il y a Inalba ?

- J'ai une idée. Puisque la reine Draugor est aveuglée mais qu'elle sait son espion vivant, je

pense qu'il serait judicieux d'enlever le bandeau des yeux de Vorek.

- Tu as craqué Inalba ? La reine va savoir combien nous sommes et l'effet de surprise ne fonctionnera plus.

- Le but n'est pas qu'elle nous voit, mais qu'elle suive les habitants de Sathvàr.

- Où ça ?

- Dans les grottes. Je m'explique. Ils sont désorientés, et cette Šarkana n'échappe pas à la règle. Nous tenons son espion qui visiblement ne la porte pas dans son cœur, à tel point qu'il était prêt à mourir à l'entrée de Sathvàr. Et les récits du passé racontent que les Draghùls n'aiment pas les Draugors et qu'ils les trahissent à la moindre occasion.

- Attends, je réalise une chose Inalba. Il dit être du clan des Šarkaň ?

- Oui, c'est ce qu'il dit.

- Et la reine s'appelle Šarkana, c'est ça ?

- Oui en effet.

- Tu penses qu'elle serait la chef de son clan, voire sa procréatrice ?

- Non, pas sa procréatrice. Et j'avoue ne pas connaître son lien avec le géniteur de Vorek.

- Le géniteur de Vorek ? explique toi Inalba.

- C'est simple. Ce Vorek est l'enfant d'un Draugor et d'une humaine. Je pense que son

géniteur s'appelle Šarkaň. Reste à déterminer qui est cette Šarkana pour lui.

- Mon dieu ! s'épouvanta Kamadar. Je comprends tout à présent. S'il y a si peu de femmes dans Sathvàr...

- C'est parce que les Draugors les enlèvent pour enfanter des Draghùls.

Inalba et Kamadar furent à la fois terrifiés et outrés par cette révélation. À ce moment, une très forte haine s'empara de leur âme, surtout celle d'Inalba, qui ressentit une soudaine envie de tuer cette Šarkana pour lui faire payer ses méfaits.

## 6

Quelques jours plus tard, Vorek suivit un petit groupe d'Humains qui s'engouffra dans la forêt située derrière le village. Avant le départ, Inalba lui avait retiré son bandeau, et il prit grand soin de ne rien montrer qui puisse trahir son plan. Cela le frustra un peu, car il ne put contempler la magnificence du Marmarok. Mais il avait déjà vu d'autres montagnes auparavant, tout aussi resplendissantes, mais cachant un terrible mal.

Personne ne sut pourquoi ils devaient quitter le village. Eñdrù leur avait simplement dit d'être discrets et de ne rien dire pour ne pas attirer l'attention des Draugors. Habitués aux fréquentes

attaques des hordes du Iadùl, les habitants obéirent, pensant qu'il s'agissait d'un moyen d'anticiper une nouvelle offensive. Après tout, les Alfides avaient plus d'expérience dans la lutte contre cet ennemi millénaire et avaient remporté d'importantes victoires sur les hordes du Iadùl. Ce qu'ils ignoraient, c'est que Šařkana les observait à travers les sens de Vorek, qui avait bu son sang.

La cheffe de la horde était une femelle plus grande que ses semblables, aux longs cheveux bruns et aux yeux écarlates dégageant un terrifiant magnétisme. Athlétique et musclée, elle possédait un épouvantable charme, malgré sa peau vitreuse et froide : un charme mêlant beauté bestiale, séduction animale et atroce sensualité. Elle portait une armure rudimentaire mais redoutable, composée de plaques de cuir sombre et de métal martelé, terni par le givre. Par-dessus, une longue cape de fourrure grise, lourde et râpeuse, accentuait sa carrure et claquait au vent comme un étendard. Sa tunique, taillée dans des étoffes épaisses aux tons noirâtres, était fendue pour libérer ses mouvements. Des bracelets et colliers faits d'os polis ou de dents arrachées à ses ennemis ornaient ses bras et sa gorge, rappelant ses victoires. Ses bottes montantes, cloutées, étaient tachées de sang séché et de boue. L'ensemble lui conférait une allure à la fois royale

et monstrueuse, mélange de majesté guerrière et de sauvagerie glacée.

Derrière elle, une légion de Draugors attendait ses ordres pour déferler sur les Humains et se repaître de la chair de leurs proies.

Le petit groupe de villageois entra dans la grotte. Une fois à l'intérieur, Inalba banda de nouveau les yeux de Vorek. Pour Šarkana, ce fut le signal d'attaque. Elle ne devait pas perdre de temps. Les wargouls furent lâchés pour lancer la traque, et les Draugors les suivirent aussitôt afin que leurs imposants canidés ne fassent pas trop de victimes. Quelle ne fut pas leur surprise de voir les gigantesques loups à dos reptilien s'empaler sur les pieux en hurlant. En se baissant, ils découvrirent des chausse-trapes. Mais ils furent encore plus déconcertés lorsqu'ils aperçurent des palissades nouvellement construites et dont la porte d'entrée était grande ouverte.

Ce n'était pas logique. Probablement les hurlements des wargouls, qui précédaient leur arrivée, avaient-ils fait fuir les Alfides venus en renfort. Šarkana savait que ses adversaires, venus de l'autre côté des montagnes de l'Ouest, n'avaient pas toujours été vainqueurs par le passé. Puis, un rictus sardonique se dessina sur ses lèvres carnassières. Elle se souvint que l'entrée du refuge souterrain se trouvait à l'intérieur du village.

Vorek avait bien accompli sa mission, et elle se désola à l'idée de devoir le dévorer après avoir retrouvé les fugitifs. Sans plus réfléchir, elle fit entrer son épouvantable armée dans la cité.

Sathvàr était parfaitement déserte, ce qui étayait son raisonnement d'une fuite précipitée. Toutefois, elle ordonna d'inspecter toutes les maisons, une par une, au cas où du gibier n'aurait pas eu le temps de rejoindre les grottes. Évidemment, les maisons étaient vides. Šarkana commença à s'agacer. Brusquement, saisie par un réflexe de méfiance, elle scruta les arbres avec insistance. Elle savait que les Alfides étaient d'excellents grimpeurs, capables d'attaquer depuis les cimes. C'était une information que les Draugors se transmettaient depuis des siècles pour mieux connaître leurs ennemis. Elle s'en voulut terriblement : c'était une chose qu'elle aurait dû vérifier dès le début. D'autant plus que voir ses wargouls s'empaler sur les pieux aurait dû la faire réfléchir.

Mais toujours rien. Juste un faucon qui les observait avec curiosité. Elle dédaigna l'animal en crachant par terre, puis se rassura. D'autant plus que, dans ses oreilles, des pleurs d'enfants se firent entendre. Des pleurs perçus à travers les sens de son précieux esclave. Ses proies étaient proches. Elle sourit de nouveau. Elle dut se

l'avouer : si la conception d'un Draghùl demeurait fastidieuse, leur utilisation n'en était que plus utile. Et Vorek tenait toutes ses promesses. Elle se promit de le dévorer tout doucement, non pas pour le faire souffrir, mais pour le remercier. La cheffe Draugor avait une gratitude perfide.

Šarkana s'avança silencieusement vers une butte où se tenait une maison, celle de ce bon vieux Eñdrù. Elle aimait bien ce vieil homme, surtout les membres de sa famille qui constituaient un gibier de premier choix, et elle avait toujours veillé à ce qu'on n'extermine pas sa lignée, afin de conserver de bons étalons. Hélas, toute bonne chose avait une fin, et le chef de Sathvàr devait servir d'exemple. Elle se promit de le dévorer rapidement, non par bienfaisance, mais parce que la vieille carne la rebutait.

Elle décida de fouiller la butte seule. Évidemment, elle trouva rapidement une cavité. C'était la fameuse grotte qu'elle cherchait. Un sourire narquois se dessina sur ses lèvres. Elle venait de découvrir la tanière où se cachait son gibier. Il ne lui restait plus qu'à le débusquer et à s'en repaître.

Ce qu'elle ignorait, c'est qu'Inalba, Vorek et les Sathvarois sortirent rapidement du souterrain par un autre passage. La grotte n'était autre qu'un long tunnel, et les Draugors l'ignoraient, trop

habitués à compter sur leurs wargouls. Šařkana avait toujours pensé que ses bêtes ramenaient des victimes au hasard, les plus faibles ou celles qui s'étaient égarés. Et Vorek gardait toujours les yeux fermés. En revanche, Inalba le maintint juste à l'entrée de la grotte pour qu'il n'entende pas les oiseaux. Ils pourraient fuir à temps.

Non loin du village, les Alfides se tenaient hors de portée de vue des Draugors et attendaient patiemment un signal. Celui-ci ne tarda pas à arriver. Kamadar avait ordonné à Čerjat d'observer les Draugors. Le précieux faucon était parti en direction du village. C'était le faucon que Šařkana avait méprisé à tort. Perché en haut d'un arbre, le rapace observa attentivement les Draugors entrer dans la grotte située sous la maison d'Eňdrù. Lorsque les hordes du Iadùl eurent fini d'y pénétrer, l'espion ailé quitta son arbre et revint vers son maître, qui le remercia d'un petit morceau de viande. C'était le signal.

Kamadar fit signe à ses soldats de marcher discrètement en direction du village. Quelques Draugors étaient restés en sentinelles. Ils furent égorgés silencieusement, sans avoir eu le temps de donner l'alerte. La troupe put entrer paisiblement dans le village tout en surveillant attentivement les alentours. Il ne fallait pas que leur piège se retourne contre eux. Une fois l'escouade arrivée

devant la grotte, Kamadar fit couvrir l'accès de branchages. Lorsque cela fut fait, il sortit une petite arche de métal assombrie et polie par l'usage, et qui faisait office de briquet antique. En heurtant l'objet contre un éclat de silex, il fit jaillir des étincelles qui se logèrent aussitôt dans l'amadou, ce champignon spongieux qu'il conservait dans une bourse de cuir. En quelques souffles, la braise prit vie et la flamme naquit sur les branches suffisamment sèches disposées devant l'accès. Le chef de l'escouade demanda alors à ses hommes de sortir leurs arcs et de se préparer au combat. Les Humains formèrent un mur de boucliers pour protéger les archers et mirent leurs lances en avant.

À l'intérieur des grottes, la horde de Šarkana se sentit prise au piège et chercha à s'enfuir. Seulement, par excès de confiance, elle s'était enfoncée beaucoup trop profondément pour rebrousser chemin. Ceux qui y parvinrent furent abattus par les archers postés devant l'entrée principale.

Grâce à son Draghùl, qui avait ouvert les yeux, Šarkana parvint à localiser la sortie du tunnel souterrain. Elle y entraîna le reste de son armée, espérant retrouver Vorek et comprendre ce qu'il se passait. Lorsque la lumière d'un soleil embrumé apparut à l'extérieur, elle ordonna à ses chasseurs

de retrouver et tuer sans sommation tous les habitants du village. Elle n'avait guère apprécié le piège qu'on lui avait tendu, et se résolut à exterminer tous les villageois pour apaiser son brûlant courroux.

A sa grande déception, le restant de son armée de chasseurs fut massacré par les habitants de Sathvàr, postés sur le talus au-dessus de la sortie, qui jetaient de lourdes pierres sur les crânes des Draugors. Saisie par une rage incommensurable, la cheffe Draugor décida de sortir pour exterminer tous ces misérables rebelles. Elle courut vers l'extérieur, mais à sa grande surprise, se retrouva nez à nez avec Vorek.

- Misérable, tu as voulu me berner ? cracha-t-elle d'une sensuelle voix caverneuse.

- C'est fini, Šarkana, je ne suis plus ton esclave.

Šarkana sortit son incroyable cimenterre et menaça le Draghùl. Les habitants de Sathvàr voulurent prêter main-forte à leur nouvel ami, mais Vorek refusa, d'une part pour éviter que son ennemie ne fasse qu'une bouchée de ces braves et pauvres bougres, et d'autre part parce que c'était son combat.

Inalba lui lança son épée. C'était une arme d'archer, bien moins imposante que le cimenterre de Šarkana. Vorek n'en tint pas compte et se jeta

sans pitié dans le duel contre son effroyable adversaire.

La cheffe Draugor n'était pas dupe et mesurait pleinement l'appréte de sa tâche. D'abord tuer le traître qui se dressait devant elle, puis échapper à l'archère Alfide qui tenterait de la faucher d'une flèche, sans oublier ces idiots d'Humains qui chercheraient à se venger. Même sûre d'être plus forte, elle savait qu'ils la ralentiraient et faciliteraient l'arrivée des autres Alfides qui avaient bouché l'entrée. Elle en était désormais certaine, ce piège venait d'eux. Malgré les avertissements de ses éclaireurs, son imprudence l'avait plongée dans une situation extrêmement périlleuse. La seule solution qui s'imposait consistait à massacer rapidement cet avorton qui s'était joué d'elle.

D'une estocade, elle chercha à déstabiliser le Draghùl qui esquiva le coup avec aisance.

- Tu me prends pour qui ? se moqua Vorek. Tu as oublié que je suis le fruit d'une union entre une Humaine et un Draugor ? Je possède toutes vos facultés, imbécile.

Šarkana devait se rendre à l'évidence, Vorek était plus fort qu'un simple Humain. Pendant des siècles, les Draghùls s'étaient montrés dociles envers les membres de son espèce, mais l'arrivée de ces maudits Alfides avait ébranlé leurs plans.

Elle se mit à honnir le nom des Draugors qui avaient cherché à coloniser le Tarâşùl, il y a trois siècles. Il avait fallu que ces idiots aillent farfouiller de l'autre côté du Marmarok. S'ils n'avaient pas été si stupides, l'existence du Iadùl, et surtout de l'Ederlie, serait passée inaperçue pendant plusieurs siècles, encore.

Vorek attaqua Šarkana à son tour. Celle-ci contra ses coups. Mais l'arme du Draghùl, certes moins longue, était plus fine, ce qui la mit en difficulté. Alors, la cheffe Draugor ferrailla avec lui pour la désarmer grâce à la lourdeur de son imposante lame. Le Draghùl comprit le stratagème et fit glisser la lame de sa rivale jusqu'à la garde de son épée. Sentant le visage de Šarkana suffisamment proche du sien, il lui décocha un violent coup de tête. Déstabilisée, la Draugor recula. Vorek sentit qu'elle était vulnérable, mais encore dangereuse. Alors il la frappa d'un puissant coup de pied frontal, qui la fit s'étaler sur le sol. Dans sa chute, Šarkana perdit son arme.

À terre, elle dévisagea farouchement son ancien esclave et s'essuya la bouche. En regardant sa main, elle s'aperçut qu'elle saignait. Sa rage en fut encore plus grande. Vorek s'approcha d'elle et pointa son épée sur sa gorge.

- Alors, qu'est-ce que cela te fait d'avoir la trouille ?

- C'est de cette façon que tu penses obtenir ta liberté ?

- C'est même la seule.

Le Draghùl jeta son épée et se rua sur Šarkana, la dévorant vivante sous le regard médusé d'Inalba. Jamais l'archère n'aurait imaginé une telle déferlante de haine émanant de Vorek. Il avait pris soin d'ôter les bras de sa rivale, la condamnant à une impuissance totale.

Lorsque son bourreau lui arracha le cou avec ses dents, la cheffe Draugor poussa un hurlement de douleur avant de succomber dans d'atroces souffrances. Vorek se repaissait alors de sa proie avec une férocité inouïe, sous les yeux horrifiés des habitants du village. Une fois son festin achevé, il hurla si fort que l'archère, figée par l'horreur, leva son arme en direction de la créature, incapable de discerner la moindre issue face à tant de brutalité.

- Ne tire pas, lança Vorek.

- Tu viens de la dévorer vivante.

- Je sais, mais calme-toi. C'était nécessaire.

- Nécessaire ? Un tel acharnement ?

- Elle ne se serait jamais rendue. Je devais la dévorer pour obtenir des informations.

- Des informations ? De quoi parles-tu ?

- J'ai les mêmes facultés que les Draugors. Dévorer une proie vivante me permet d'acquérir son savoir.

Inalba baissa son arc et écouta Vorek :

- Je ne connais pas grand-chose des Draugors, c'est vrai, mais ce que je sais, c'est que je possède les mêmes facultés qu'eux. Je guéris plus vite, et j'acquiers des connaissances en dévorant mes victimes. C'est pour cela que j'ai dévoré Šarkana de cette manière.

- Elle aurait pu se rendre.

- Les Draugors ne fuient pas. Ils combattent jusqu'à la mort, même seuls contre une armée. Tu as bien vu toi aussi qu'elle s'est battue contre moi alors que vous étiez tous autour de nous, prêts à l'abattre.

Inalba comprit ce que voulait dire Vorek et s'excusa de l'avoir menacé avec son arc. Sous les acclamations des habitants de Sathvàr, la troupe décida de quitter les lieux et de retourner au village, laissant derrière elle les restes encore fumants de leur ennemie.

Cette victoire se répandit aux quatre coins de l'Ederlie. D'autres villages demandèrent de l'aide aux Alfides, à l'image d'un certain Kolöz du clan

Kovač, qui vivait dans la forêt d’Eňdomokiň, située de l’autre côté de la Marmaréa. Celui-ci avait envoyé une messagère à travers la forêt pour trouver la cité de Sathvàr. À vrai dire, les maraudeurs et les éclaireurs des autres villages avaient rapidement eu vent de la victoire des Alfides sur les hordes de Šařkana, et le brave Kolöz était curieux de rencontrer ces héros qui avaient ébranlé la suprématie des Draugors afin de se joindre à eux.

Kamadar accepta de rencontrer ce curieux chef de guerre. Dans un sens, cela l’arrangeait de savoir qu’il existait des humains plus combatifs que ceux de Sathvàr. Il avait conscience qu’il n’irait pas loin avec son escouade, et encore moins avec Eňdrù et ses villageois. Avec les moyens dont il disposait, il ne pouvait que sécuriser le secteur en attendant les renforts impériaux, en espérant leur arrivée prochaine. Le plan d’Inalba avait fonctionné grâce à l’effet de surprise, mais tôt ou tard, une reine finirait par déjouer la supercherie.

D’ailleurs, un doute s’empara de l’esprit de Kamadar. Il se demanda si Šařkana était vraiment une reine. Les textes parlaient de hordes déferlantes dans le cas d’une reine, sinon, il s’agissait d’une princesse, ce qui semblait plutôt être le cas de leur ennemie. À vrai dire, il réalisa

que la hiérarchie Draugor n'était pas clairement définie et que ce territoire demeurait vaste et inconnu.

Vorek disait appartenir au clan Šarkaň, et leur ennemie s'appelait Šarkana. Cela signifiait-il que le groupe qu'ils avaient combattu n'était qu'une simple troupe de chasseurs ? Et si Šarkana n'était pas la reine, cela voulait dire qu'il en existait une autre, quelque part, qui pondait des Draugors à la pelle et qu'une terrible armée se terrait dans les confins de l'Ederlie ? Cela faisait beaucoup de questions et autant d'incertitudes.

Il décida de rendre visite à Vorek. Après tout, celui-ci était désormais libre de l'emprise de sa maîtresse et donc apte à parler sans danger.

- Il est temps de discuter, dit le chef de l'escouade.
- Tu te décides enfin à me parler, ironisa Vorek.
- Alors, tout ce temps, tu taisais la vérité ?
- Depuis des siècles, les Draghùls vivent sous l'emprise des reines. Et ces idiots d'Ederliens les abattent avant même de chercher à les comprendre.
- Vorek, tu sais très bien que les Ederliens vous tuent parce que vous êtes des espions.
- Malgré nous.

- Oui, cela va de soi. Comme leur survie. Mais cessons de philosopher sur le sujet, cela ne nous mènera à rien. Je veux savoir qui tu es.

- Je te l'ai dit, je suis Vorek, du clan Šarkaň.

- Qui était Šarkaň ?

- Mon père.

- Il était dans la meute que nous avons vaincue ?

- Non, il est le favori de Sharùva, la reine des Draugors de l'Ederlie, et l'un des principaux géniteurs de la horde, ce qui explique pourquoi notre clan porte son nom.

- Tu es en train de me dire que Šarkana n'était pas la reine ?

- Non, juste une princesse. Elle avait pour tâche d'organiser les traques afin de prouver qu'elle était digne de succéder à sa mère.

- Qui était son père ?

- Šarkaň. Et Sharùva était sa mère.

- Tu es en train de me dire qu'elle était ta sœur ?

- En quelque sorte, oui. Une sœur qui a fait de moi son esclave.

- Pourquoi te considérait-elle comme membre de son clan, alors que tu étais son esclave ?

- Parce que j'ai du sang Draugor.

- Je ne comprends pas.

- Si tu préfères, je suis un bâtard élevé comme un esclave.

- Tu as pu voir la reine ?

- Évidemment, elle était là quand sa fille m'a fait boire son sang.

- Et Šarkaň ?

- Aussi.

- Pourquoi vous ont-ils créés ?

- Pour faire de nous des espions. Les Draugors ont une mémoire anthropophagique : lorsqu'ils dévorent une personne vivante, ils acquièrent son savoir. Les Humains l'avaient compris assez rapidement. Pour éviter d'être capturés et dévorés, ils se suicidaient. Alors, les Draugors ont commencé à capturer des femelles humaines et à les féconder. Au début, nous étions envoyés pour dévorer des Humains vivants afin d'obtenir des informations. Mais à leur retour, les espions étaient dévorés par ces imbéciles de Draugors, plus désireux de posséder le savoir des victimes que d'écouter leurs informateurs. Avoue que ce n'est pas la solution la plus perspicace. Du coup, les Draghùls ne revenaient plus : cela leur permettait d'être libres et surtout de survivre. Certaines reines, excédées de ne plus voir leurs espions revenir, eurent alors l'idée de faire boire leur sang à leurs esclaves. Ainsi, elles savaient où ils se trouvaient, même en cas de trahison, et pouvaient les traquer pour les dévorer et s'approprier leurs connaissances.

- C'est terrifiant. Attends... c'est pour ça que tu as dévoré cette princesse ?

- Tout à fait. De cette manière, je me suis accaparé son savoir.

- Dans ce cas, tu sais où se trouve la véritable reine ?

- Bien sûr. Elle se trouve de l'autre côté de l'Ederlie, dans une cité troglodytique appelée Albégöl, dans le delta de la Marmaréa. Mais avant d'affronter Sharùva, il te faudra combattre Šarkaň. À l'heure qu'il est, il doit se douter que sa fille est morte et il cherchera à la venger.

- Il y tenait beaucoup ?

- Pas forcément, mais ce n'est jamais plaisant d'apprendre que son enfant préféré a été tué par du gibier. Il lui a donné son nom, l'a regardée combattre ses sœurs et l'a initiée à l'haïmkédès.

- L'haïmkédès ?

- Espionnage par le sang.

- Je vois. C'est de cette manière qu'ils te suivent ?

- Oui.

- Où est-il, ce Šarkaň ?

- Avec la reine. Il doit la féconder, sûrement. Elle a besoin de nouveaux soldats.

- Elle compte former un nouveau bataillon aussi rapidement ?

- Oh oui ! Les Draugors se reproduisent vite, tu sais. Il faut trente jours à une Draugor pour mettre au monde un enfant. Et celui-ci atteint sa taille adulte très vite, en un an à peine.

- Et les reines ?

- Les reines ont un système de naissance particulier. Elles se font enfanter par plusieurs lieutenants, des mâles plus robustes que les autres. Ensuite, elles gardent la semence pendant plusieurs mois, et lorsqu'elles ont besoin d'être fécondées, elles s'accouplent de nouveau.

- Cela ne me dit pas comment elle va constituer son armée aussi rapidement, s'impatienta Kamadar.

- J'y viens. En temps normal, la durée de gestation d'une reine correspond à celle d'une Draugor. Il faut environ un mois pour qu'elle donne vie à un enfant, souvent un lieutenant ou une princesse. Une fois né, le petit Draugor est placé dans un berdayag, où il atteint l'âge adulte en quelques mois.

- C'est quoi, un berdayag ?

- C'est un cocon organique relié à la reine, qui permet aux nourrissons Draugors de grandir, se nourrir et apprendre rapidement.

- D'accord, je vois le principe. Cela me fait penser à nos berdagaňs, des cocons végétaux dans

lesquels nous nous régénérons lorsque nous sommes dans nos cités.

- Pour les Draugors, le lien entre la reine et les berdayags est fondamental à leur croissance. La reine peut accélérer son cycle de gestation en cas de nécessité, par exemple pour une guerre ou pour la fondation d'une colonie. Dans ces cas-là, elle peut donner naissance à un enfant par jour, voire par heure... ou même toutes les quinze minutes.

- Attends, tu es en train de me dire qu'en ce moment même, la reine pond un gosse tous les quarts d'heure ?

- Oui. Cela lui demande énormément d'énergie, surtout en nourriture humaine. Mais oui. D'ailleurs, elle n'utilise le berdayag que pour nourrir et faire grandir rapidement ses marmots, ainsi que ceux des femelles Draugors ayant récemment accouché. Dans un mois, elle aura une armée prête à prendre sa revanche.

- Tu dis que la reine a besoin de beaucoup d'énergie et surtout de nourriture. Tu penses qu'elle va envoyer une nouvelle escouade pour piller le village ?

- Non, je ne pense pas. J'ai tué sa princesse. Elle ne prendra pas le risque d'attaquer avec une armée amoindrie, surtout avec votre présence dans les parages. Elle devra choisir une nouvelle princesse, et, faute de temps pour enfanter une héritière, elle

désignera une lieutenante et la fera féconder par les mâles de haut rang.

- En tuant Šarkana, tu as semé une belle pagaille, on dirait.

- C'était surtout personnel.

- Du coup, comment vont-ils nourrir la reine ?

- Je crains bien qu'ils ne puissent dans les prisonniers et les esclaves.

Cette dernière révélation stupéfia Kamadar. Non seulement il n'était guère avancé sur la suite des événements, mais en plus sa victoire risquait d'avoir un coût terrible en vies humaines parmi les esclaves. Le chef Alfide eut la désagréable impression que, malgré ses succès, son exploration tournait à la mauvaise opération. Il oscillait entre l'espoir de voir arriver les renforts impériaux et la peur de perdre l'ascendant dans la conquête de l'Ederlie, et avec lui, le futur trône, au profit d'un courtisan du roi. Devait-il lancer une bataille rapide mais coûteuse, au risque d'un échec, ou une campagne longue et méthodique, quitte à rester anonyme dans l'histoire ?

Il sortit de la hutte de Vorek pour marcher dans le village. Il ne remarqua pas tout de suite Inalba, assise près d'un feu.

- Tu n'es pas très serein, Kamadar, lui fit remarquer l'archère.

- Toujours au bon endroit, au bon moment, toi.

- C'est pour t'éviter de trop cogiter. Dis-moi ce qu'il y a.

- J'ai un mauvais pressentiment. Il nous manque beaucoup d'informations. Par exemple, j'ai discuté avec Vorek, et il s'avère que Šarkana n'était pas une reine, mais une princesse.

- Tu t'en doutais un peu, non ? Les Draugors ont une hiérarchie, différente de la nôtre certes, mais une hiérarchie tout de même. Ce qui te trouble, c'est qu'elle paraît désordonnée et profondément étrangère à nos coutumes. Reine, princesse, lieutenant... Nous n'avons pas l'habitude d'attribuer les rôles de cette manière. Il faut bien l'admettre, au fond, nous ne savons presque rien d'eux. On a mené des batailles, des escarmouches, et tout cela n'a servi qu'à confirmer ce que l'on répète depuis trois siècles. Une reine, une princesse, des lieutenants. C'est un savoir bien maigre, non ?

- Tu as raison. Leurs mœurs aussi sont très déroutantes.

- On savait déjà qu'ils étaient agressifs et violents. Je sais ce que t'a dit Vorek, et moi aussi leur mode de reproduction me perturbe. Leur société même. Mais voilà, nous étions sur nos acquis depuis des siècles. Nous pensions être seuls sur le Tarâşùl pendant des millénaires. Et voilà qu'on découvre l'existence de ces êtres, d'un autre

continent, de nouvelles mers, de nouveaux peuples. Voilà pourquoi Clodorias t'a confié cette mission, celle de découvrir ce nouveau monde.

- Tu as raison. Il y a encore tant à apprendre. Peut-être ne sommes-nous qu'au début de notre histoire.

- Déjà, tu devrais rendre visite à ce Kolöz. Je pense que notre victoire sur Šarkana a attiré son attention. Il faudra tenir jusqu'à l'arrivée des renforts, et surtout prendre une décision.

- Oui, je sais. Vorek m'a expliqué. Sharùva vient de perdre non seulement une princesse, mais aussi toute une escouade de chasseurs. Les Draugors vont devoir procréer, réorganiser leur clan et trouver un moyen de pallier la pénurie d'esclaves qu'ils devront dévorer pour survivre et se reproduire.

- Ce qui veut dire, conclut Inalba, attaquer pendant qu'ils sont désorganisés, ou attendre les renforts et risquer d'affronter une armée déjà reconstituée.

Kamadar comprit alors qu'il détenait l'avantage et qu'il devait l'exploiter sans hésiter. Certes, il connaissait encore peu de choses sur ses ennemis, mais il prit conscience qu'il avait de nombreux alliés à découvrir.

Le lendemain, Kamadar décida de rendre visite à ce fameux Kolöz, dans un village situé plus au nord, de l'autre côté de la Marmaréa. Il demanda à Inalba de rester à Sathvàr avec leurs nouveaux alliés et Vorek. Dargù, le fils cadet d'Eñdrù, s'était proposé comme guide, ce que le chef alfide accepta avec joie. Ce dernier avait choisi de partir avec seulement la moitié de l'escouade, l'autre moitié étant chargé de protéger le village et le prévenir en cas de danger.

Certain Sathvàr était bien protégée, il put prendre la direction du nord. Pour le trajet, il préféra se passer des mégacerfs. La route était sûre, et en cas de danger, il devait pouvoir grimper rapidement aux arbres pour s'abriter, tâche aisée pour les Alfides, mais moins évidente pour les Humains du margraviat, heureusement équipés de griffes d'ivoire artisanales si l'occasion devait se présenter.

Il fallut plusieurs jours de marche à la troupe pour s'extraire de l'épaisse forêt d'Eñdomàr et rejoindre sans encombre les rives du fleuve Marmaréa.

Arrivé sur la rive, Dargù les conduisit jusqu'à un petit port de fortune :

- Nous voici arrivés à Valsiňtäl, annonça le guide. C'est ici que nous pêchons.

- C'est profond ? demanda Kamadar.

- Assez, oui. L'eau nous monte jusqu'au cou. Pour vous, elle s'arrête au torse.

- Et comment traverse-t-on ?

- Il y a des barques au bord de l'eau. Nous franchirons le fleuve à l'aide d'une longue rame.

La troupe traversa le petit village installé sur la rive de la Marmaréa, dont l'autre bord paraissait étonnamment éloigné. Des deux côtés, une anse de terre battue servait de point d'accostage. Quelques radeaux, faits de larges rondins de bois, étaient tirés sur la berge et calés par des pierres, non loin de pirogues creusées dans des troncs évidés pour les pêcheurs les plus téméraires. Un peu plus loin, des huttes d'argile et de branchages couverts de chaume semblaient n'être occupées que de manière saisonnière, ce qui laissait penser que le port n'était qu'un abri sommaire pour les maraudeurs et les pêcheurs.

Kamadar tourna la tête et contempla la dense et sombre forêt d'Eňdomär qu'ils venaient de quitter. En regardant vers le nord, il devina que le paysage s'apprêtait à changer. Sur l'autre rive, le sol s'ouvrait en vastes vallons secs, où la pierre calcaire affleurait sous une fine couche de terre rouge. De grandes forêts de chênes verts,

rabougris par le vent, alternaient avec des hêtres aux troncs lisses qui accrochaient la lumière, et des épicéas élancés dont les cimes se dressaient vers le ciel comme des épées. L'air était chargé de senteurs sauvages de thym, d'origan, de menthe et de lavande. Plus loin, les collines s'empilaient en gradins, grises et bleutées à l'horizon, jusqu'au Marmarok qui fermait le ciel.

Dargù tira Kamadar de sa rêverie et lui fit signe de monter sur l'un des radeaux éderliens. Les membres de l'escouade embarquèrent à leur tour. Une fois à bord, ils progressèrent lentement. Quelques Humains s'étaient improvisés bateliers et poussaient doucement le radeau à l'aide de leurs rames. Kamadar n'avait pas jugé utile d'utiliser les pirogues ; il trouvait même dommage que cet endroit ne soit pas davantage exploité.

Ils accostèrent sans heurt sur l'autre rive, et la troupe se prépara à reprendre la marche. Même si la forêt d'Eñdomokiñ était vallonnée, la traverser se révéla agréable et le paysage offrait de multiples abris pour la nuit. Par moments, un chevreuil passait devant eux, ou un groupe de chevaux sauvages. Kamadar s'étonna de ne pas croiser de prédateurs, mais Dargù lui rappela qu'il devait rester prudent car une hyène ou un smilodon pouvait surgir à tout instant.

En tout, la route à travers l'épaisse sylve éderlienne avait duré presque une semaine, traversée du fleuve comprise. Les Alfides ne cessaient de s'émerveiller devant les splendeurs qu'offraient la forêt dont la cime des arbres bruissait sous le vent et laissait filtrer des rais de lumière sur la mousse. Kamadar comprit alors les raisons qui avaient poussé les premiers éclaireurs à nommer cette terre l'Ederlie, *Edersùl* en vieil Alfide, la verte héritière, tant sa végétation luxuriante et ses forêts denses semblaient donner vie à la terre elle-même.

La troupe arriva enfin devant une cité troglodyte d'une beauté saisissante. Kamadar en avait déjà vu, certes, mais jamais d'une telle ampleur, ni d'une telle harmonie entre la pierre et la nature, où chaque terrasse et chaque cavité semblaient sculptées avec un soin méticuleux.

- Nous voici arrivé devant Kolzovàr, fit Dargù. C'est la cité du clan Kovač.

Le chef Alfide fut impressionné de voir toutes ces maisons construites dans la montagne. Celle-ci s'ouvrait devant eux comme un livre de pierre. À mesure qu'ils avançaient dans la vallée, Kamadar découvrait une façade monumentale, une œuvre humaine qui se mêlait à la perfection à

la splendeur de la nature. Des centaines de cavités s'alignaient sur plusieurs étages, reliées par des escaliers abrupts, des cordes tendues par des poulies et des passerelles suspendues. L'ensemble formait une cité entière enchâssée dans la falaise, une termitière taillée à même le roc, battant au rythme de ses habitants.

Au bas de la paroi, des animaux domestiques broutaient paisiblement de l'herbe fraîche, tandis que les bergers et les bouviers fixaient avec crédulité leurs curieux visiteurs dont les armures de bronze luisaient sous le soleil. Juste au-dessus, de larges arcades abritaient les ateliers, le martèlement des outils sur la pierre et le raclement des burins sur le bois résonnaient jusque dans les hauteurs, tandis que les murs se couvraient de fresques et de gravures, témoins de l'histoire des Humains qui dessinaient leur monde depuis la nuit des temps.

Plus haut, les habitations se dessinaient en balcons superposés, ornés d'arcs sculptés et de portes ouvragées, forgés par la patience et la nécessité. Aux étages supérieurs s'ouvraient de vastes terrasses, semblables à des yeux veillant sur la vallée. De fines cascades descendaient des canaux d'eau, nourrissant des jardins suspendus où poussaient vignes, herbes médicinales et potagers abondants.

Cette cité, pourtant, n'était pas née du luxe mais du péril. Lorsque les Draugors multiplièrent leurs assauts, les descendants du clan Kovač avaient compris qu'aucun village en bois dressé sur la plaine ne tiendrait. Alors ils avaient choisi la montagne, non pour la fuir, mais pour l'habiter. Ils avaient creusé de grandes et vastes galeries, comme on taille un rempart vivant, pour abriter toutes les tribus environnantes. Un excellent compromis entre l'inconfort sécuritaire des grottes et le doux foyer des villages.

Kolzovàr semblait imprenable. Le seul accès était un petit chemin escarpé à travers la roche, défendu par un faux pont retournable, passage éphémère que l'on pouvait ôter d'un souffle, qui s'étirait comme un fil fragile entre la roche et les hauteurs de la grotte. Chaque planche semblait retenue par un souffle, prête à céder à la moindre secousse. Les habitants savaient qu'il suffisait d'un geste pour qu'il bascule : un tirage de corde, le retrait d'une goupille, et tout disparaissait dans le vide. Les assaillants, surpris, se retrouvaient face au vide, tandis que, depuis les hauteurs, les Humains observaient en silence, comme si le pont, retourné, scellait leur monde secret et leurs gestes immémoriaux. Quiconque tentait de l'escalader était précipité dans le vide.

À l'intérieur, les couloirs formaient un labyrinthe de pierre où l'ennemi ne pouvait avancer qu'à la file, exposé à mille embuscades. L'eau sourdait des entrailles de la roche, l'air circulait par des conduits secrets, et les silos profonds regorgeaient de grain. Un siège n'aurait pu l'abattre. Mais la cité n'était pas qu'un bastion, elle vivait. Mille âmes y habitaient, forgeant, tissant, troquant sur les places creusées à même la paroi. Les voix des marchands, les rires des enfants, les chants des anciens résonnaient contre les murailles minérales, donnant à la montagne l'illusion d'un cœur battant. La roche, habitée de mille voix, semblait devenue vivante.

Le chef Alfide demeura immobile, fasciné. Il connaissait la splendeur des cités dressées de tours et de remparts, il avait pu s'émerveiller devant la majestueuse cité impériale d'Aleñdovàr et la puissante forteresse souterraine Narline de Rođnagöl. Mais jamais encore il n'avait contemplé une œuvre où la montagne elle-même devenait à la fois demeure et rempart. Ici, l'architecture n'était pas un affront à la nature, mais elle l'avait épousée, domptée, transfigurée. La cité de Kolzovàr n'était pas une simple retraite. C'était un serment de pierre, un défi jeté aux Draugors, et la preuve éclatante qu'un peuple

acculé pouvait tirer de son désespoir une grandeur éternelle.

Kolöz, le chef du clan, se présenta à son visiteur. C'était un Humain très imposant, grand et musclé, avec néanmoins un peu d'enrobage qui laissait penser à Kamadar que l'homme aimait bien la bonne chair. Son visage jovial montrait qu'il était accueillant et très festif. Sa barbe bien fournie et ses longs cheveux bruns en bataille montraient qu'il n'était pas trop coquet, mais travailleur, à en juger par ses mains épaisses, voire combatif, comme en témoignaient les cicatrices sur son torse, vestiges de ses affrontements contre des prédateurs lors de maraudes. Ou contre des Draugors.

Il portait un haut de cuir épais laissant son torse dégagé, pour exhiber fièrement ses cicatrices, ainsi qu'une braie tressée en fibres végétales, une fourrure de loup en guise de cape et des bottes de cuir. Kamadar remarqua la longue et lourde hache posée sur son épaule. Chaque mouvement de cet homme trahissait une force contenue, une maîtrise tranquille, semblable à celle d'un sanglier puissant et protecteur. Sa poigne de fer serra la main de Kamadar avec une vigueur chaleureuse. Le soleil avait tanné sa peau, sa longue tignasse brune, indisciplinée, encadrerait un visage animé par une barbe fournie et un sourire franc. Il

rayonnait d'une joie rare, d'une légèreté presque contagieuse que l'on percevait dans l'éclat de ses yeux et le balancement assuré de ses épaules.

- Bienvenue à Kolzovàr, lança Kolöz avec un sourire. Ici, vous ne risquez pas grand-chose, la ville est perchée trop haut pour les Draugors et truffée de pièges. Faites juste attention où vous mettez les pieds.

Le colosse éclata d'un rire gras et joyeux.

- Vous n'avez jamais été inquiétés par les Draugors ? s'étonna Kamadar en voyant le contraste avec Sathvàr.

- Si, bien sûr. Mais depuis des générations, on a appris à s'adapter. On n'est pas comme ceux de Sathvàr.

- Vous les connaissez bien ?

- On se croise, on connaît leurs problèmes, mais nos cités n'échangent guère.

- Kolzovàr, c'est un drôle de nom pour une cité troglodyte, non ?

- Ah ça ? Ça vient des Alfides de l'époque. Ce sont eux qui l'ont baptisée ainsi.

- Alfides ?

- Ouais. Ils vivaient dans la montagne des cinq forêts, Cieňdorèš qu'elle s'appelle. La cité a été détruite il y a des siècles.

- Que sont-ils devenus ?

- On ne sait pas trop. Les légendes disent que leur départ coïncide avec l'arrivée de ces cochonneries de Draugors.

- Et ça date de longtemps ?

- Il y a plusieurs siècles. Maintenant, c'est nous qui veillons sur la forêt d'Eñdomokiň. On a de la chance, les victimes sont rares chez nous, et les villages alentours viennent souvent se mettre à l'abri ici.

- Eñdomokiň, Eñdomàr... la montagne des cinq forêts... Je ne comprends pas.

- Ah oui, vous n'êtes pas du coin. Je vous explique. L'Ederlie se compose de cinq forêts. Il y a Eñdomàr, celle d'où vous venez ; Eñdomokiň, là où vous êtes ; Eñdobanor, un grand bois parsemé de clairières et de prairies donnant accès à la mer du Nord ; et Eñdosélor, qui mène à la mer du Sud.

- Ça en fait quatre. Et la cinquième ?

- La cinquième va moins vous plaire : Eñdalba. C'est la plus grande et c'est là où se trouve Albégöl, la cité des Draugors. Ils ont choisi l'endroit pour ses accès aux deux mers grâce au delta de la Marmaréa. Bon, ils savent à peine naviguer, mais ça reste un avantage. Leur cité est au pied du Karparok, la frontière naturelle avec le Iadùl. Ils commercent facilement avec d'autres Draugors et reçoivent souvent des renforts. Il y a

toujours une reine en place. Si on en élimine une, une autre prend sa place. Il y a trois cents ans, ils ont failli perdre le contrôle de l'Ederlie, mais ils ont vite trouvé une nouvelle reine et renouvelé la meute, car il ne restait presque rien.

Kamadar s'intéressa attentivement aux propos de son hôte. Cette connaissance constituait un véritable atout pour le chef de l'escouade. Il sentait que, grâce à ces informations, il pourrait avoir l'ascendant sur ses ennemis. À première vue, Kolöz et sa cité n'avaient guère besoin des Alfides pour se défendre. Le jovial gaillard semblait parfaitement assurer la protection de la forêt et de ses environs. En revanche, les habitants de cet endroit avaient besoin d'une alliance avec la race divine pour chasser les démons du Iadùl. La raison tenait à une évidence, celle qu'une fois l'Ederlie débarrassée de ces carnassiers, ils pourraient exploiter l'isthme sans redouter un pillage sanglant.

Kamadar se mit alors à sourire à Kolöz, un sourire chaleureux, non dépourvu d'arrivisme.

## 10

La vie s'était apaisée dans Sathvàr. Inalba et Vorek marchaient tranquillement dans les rues du village. Ils avaient organisé la défense avec le

reste de l'escouade et surtout rouvert le souterrain de fuite, obstrué lors de l'attaque du clan de Šarkana. À présent, des gardes de leur armée, mais aussi des villageois, faisaient le guet sur un chemin de ronde en bois aménagé depuis le départ de Kamadar.

Quelques tours de surveillance avaient également été érigées pour mieux surveiller la forêt, et les palissades avaient été renforcées. Après le départ du chef Alfide, les Sathvarois avaient brûlé les dépouilles des Draugors.

Depuis, la vie avait repris son cours à l'intérieur du village. Tout le monde s'activait avec la sensation qu'un grand changement venait de s'opérer. Les maraudes avaient repris, et les prises étaient bonnes. De jeunes maraudeurs rapportèrent quantité de fruits sauvages, un beau chevreuil et quelques lapins. Inalba et Vorek observaient leur retour avec une circonspection mêlée d'étonnement.

- C'est quand même drôle ces manies humaines de partir en maraude, confia sèchement l'archère.

- Vous ne faites pas ça dans le Tarâşùl ?  
- Les Humains oui, mais pas les Alfides. Nous élevons notre bétail et cultivons nos propres terres.

- Un peu comme les Draugors, ironisa Vorek.

- C'est vrai. Eux aussi partent souvent en maraude.

- Oui, mais ce n'est pas la même chose, rassura le Draghùl.

Il eut un court silence qui fut rompu par Inalba :

- Ce village reste très primitif. On sent qu'ils n'ont jamais eu le temps de bâtir quoi que ce soit.

- Quand on vit sous la menace constante des Draugors, on pense à survivre, pas à bâtir, répondit Vorek.

- Oui, c'est ce que j'expliquais à Kamadar à notre arrivée.

- Au moins, vous avez pu fortifier Sathvàr à temps.

- C'est un bon début, je l'admet, une base solide pour la suite.

- Il faut savoir en tirer parti. Les Draugors ont été déstabilisés par notre récente victoire. Mais, je les connais bien, ils reviendront.

- Tu as raison, Vorek. Tu fais preuve d'une lucidité surprenante pour un esclave.

- Merci. C'est grâce à ce maudit haïmkédès.

- L'espionnage par le sang ?

- Bien plus que ça. En me faisant boire son sang, Šarkana a créé un lien télépathique avec moi et m'a transmis une partie de son savoir. En la dévorant vivante, j'ai absorbé ses connaissances

et ses souvenirs. C'est ainsi que j'ai appris ce qui était arrivé à ma mère.

- J'allais justement te demander... ta mère, qu'est-elle devenue ?

- C'était une Moraïca. Une esclave sexuelle appartenant à un lieutenant Draugor. Elle est morte en me donnant la vie. Leur sort est toujours le même, l'enfant dévore les forces vitales de la mère qui meurt à l'accouchement.

- C'est horrible... Elles meurent toutes à ce moment-là ?

- Oui. Peut-être que certaines survivent, mais personne n'en a jamais eu la preuve. Leur besoin de sang est trop intense pour qu'elles tiennent longtemps.

- Et seules des Humaines peuvent donner naissance à des Draghùls ?

- Des mâles Humains peuvent féconder des femelles Draugors, mais c'est rare et surtout peu pratique pour créer un espion, car la mère reste immobilisée un bon mois.

- Kamadar m'a expliqué que la gestation d'une reine dure à peu près un mois, comme pour une Draugor lambda, mais qu'elle peut l'accélérer si besoin.

- C'est exact. Parfois, les Draugors organisent même de grandes orgies pour la reproduction. Cela étant, toutes les femelles sont immobilisées

durant un bon mois et le clan reste plus vigilant et moins belliqueux. Les bébés sont ensuite placés dans des berdayags et deviennent adultes en quelques semaines.

- Qui s'occupe des nourrissons ?

- Chez les Draugors, la plupart des nourrices viennent de la reine. Pour les Draghùls, ce rôle revient plutôt aux esclaves. Comme leur gestation et leur développement ressemblent à ceux des humains, on évite d'immobiliser trop de femelles Draugors.

- Ils ne mettent pas les Draghùls dans des berdayags ?

- Non, c'est inutile, malgré nos gènes Draugors, ça n'a aucun effet sur nous.

- Tu te souviens de ta nourrice ?

- Un peu. Elle me donnait juste à manger et veillait à ma survie. Une fois autonome, elle s'est détachée de moi.

- Tu l'as revue avant de venir ici ?

- Non. Elle doit être morte, probablement dévorée par Sharuva qui avait besoin de se nourrir, ou tuée par des Humains méfiant envers elle. Je ne sais pas.

- Tout cela est effrayant.

Soudain, le son d'une corne attira leur attention. Inalba et Vorek se précipitèrent vers les palissades et gravirent le chemin de ronde. Devant eux, de

nombreux humains arrivaient des villages alentours, regroupés en petites tribus. Ils s’avançaient lentement, observant avec curiosité et émerveillement les palissades fraîchement construites. Inalba sortit alors de Sathvàr avec les Alfides restés à ses côtés pour aller à la rencontre de ces visiteurs. Au préalable, elle avait demandé à Vorek et à Eñdrù de rester sur les remparts avec les hommes du Tarâşùl, au cas où cette venue inattendue ne fût qu’un piège tendu par leurs ennemis ou, pire, des Humains cherchant à profiter du repli des Draugors sur Albégöl pour piller la principale cité d’Eñdomàr.

À sa grande surprise, ces visiteurs impromptus se montrèrent émerveillés par la présence des représentants de la race divine et finirent par s’agenouiller devant elle. Si l’information sur les récentes victoires s’était répandue rapidement, la dévotion des Ederliens envers les Alfides fut presque immédiate, ce qui déconcerta quelque peu Inalba.

## 11

Kamadar contempla le coucher de soleil qui inonda les murs de roche de Kolzovàr d’une teinte rosâtre et écarlate. Kolöz l’avait invité à s’installer dans un endroit dégagé, une sorte de panorama qui

ne nécessitait ni mur ni palissade. Le jovial gaillard aimait particulièrement cet endroit, dont la hauteur offrait une vue splendide sur toute la forêt d’Eñdomokiň, avec ses collines et ses vallons.

Pour l’occasion, il alluma un feu autour duquel s’étaient installés Kamadar, Kolöz et la famille du chef. Il y avait son fils ainé, Margöz, un beau gaillard aussi grand que son père, et sa fille cadette Aniba, plus jeune mais plus grande que tout le reste de la famille. Le chef de l’escouade eut même l’impression qu’elle faisait sa taille, et pourtant il n’était pas un Alfide de petite stature. Seule Maraï, la femme de Kolöz, paraissait minuscule et accentuait le contraste avec cette famille de géants.

La bonne humeur de chaque membre de la famille atténuaient ces différences. Tous s’amusaien à taquiner le chef Alfide, qu’ils trouvaient maniére, alors même qu’il était un aventurier aguerri, habitué à la vie dure loin des intrigues et des bruits de couloir du palais impérial. Kamadar se sentit bien entouré et goûta le contact chaleureux de cette famille. Il regretta même que les Alfides aient toujours banni cette notion de proximité familiale. Mais il dut se faire une raison. Chez les Humains, le népotisme était

solidement ancré, et les villages, de Sathvàr et Kolzovàr, ne faisaient pas exception.

Soudain, l'arrivée en fanfare d'un homme attira son attention. Tout aussi grand que Kolöz, il avait les mêmes cheveux bruns en bataille et la même barbe épaisse. Il ressemblait presque à son hôte, à l'exception qu'il semblait plus jeune. C'était Molöz, le petit frère du chef de clan. Kamadar sourit intérieurement à l'évocation de « petit frère », mais ne put détacher son regard de sa tunique et de sa braie, un assemblage de peaux brunes, rapiécées de lanières de cuir, noircies par la suie et percées de brûlures anciennes. Ses bras nus, tannés par la fumée, luisaient d'une fine pellicule de sueur et de cendre. Il portait des bottes de cuir, et à sa ceinture pendaient des galets polis et des éclats d'os taillé.

Kamadar se souvenait l'avoir aperçu plus tôt, lors de la visite que lui avait faite Kolöz à l'intérieur de la grotte, sur le palier des artisans. Le géant tenait alors un lourd marteau de pierre polie et frappait un morceau de bronze qu'il venait de sortir d'un moule à l'aide d'une pince en fer, pour le poser sur une enclume naturelle, un gros bloc de pierre. Chaque geste, empreint d'une force primitive et d'une habileté déconcertante, l'avait profondément impressionné. Il croyait voir un forgeron Alfide, et pourtant, c'était bien un

Humain. Les Ederliens étaient-ils des demi-Alfides ? Cela ne l'aurait guère étonné. Par le passé, des Alfides s'étaient liés à des Humains, donnant naissance à des Alfars. Cela expliquerait peut-être la disparition des Alfides et l'arrivée des Draugors. Encore un mystère à élucider, pensa-t-il, tout en profitant de cette ambiance nocturne paisible, troublée seulement par les hululements des hiboux.

Ils s'installèrent tous sur des pierres servant de sièges et burent dans des bols façonnés à partir de coques de calebasse évidées et séchées. La boisson, de l'hydromel primitif à base de miel, de baies sauvages et d'eau, surprit agréablement Kamadar. Le goût sucré et légèrement fermenté lui plut. Cela changeait du lait de chèvre de Sathvàr, ce qui fit sourire Kolöz.

- Eh bien ! Je vois que mon liñdomel a du succès.

- Ça me fait penser à notre hydromel.

- Hydromel ? demanda Kolöz, peu habitué aux découvertes gustatives.

- Oui, une boisson alcoolisée obtenue en faisant fermenter du miel dans l'eau. L'empereur nous en faisait souvent parvenir quand j'étais en poste dans le Marmarok. J'avoue que ton liñdomel me rend ce petit réconfort sucré que je n'avais plus goûté depuis longtemps.

- J'ai hâte de botter les fesses à ces Draugors pour goûter ton hydromel, mon cher !

Kamadar sourit de bon cœur à cette remarque et vida son verre avant d'en reprendre un. Mais au moment de le porter à ses lèvres, une question lui traversa l'esprit. Son instinct de chef reprit alors le dessus sur la convivialité du moment.

- Depuis quand les Humains maîtrisent la forge du bronze, ici ?

- Depuis quelques millénaires, bien avant l'arrivée des Draugors.

- Ce sont les Alfides de l'époque qui vous ont appris ?

- Oui, bien sûr.

- Comment ça se fait ? Les Alfides n'ont pas pour habitude de se mêler aux Humains. Ils les intègrent à leur société, mais ne vivent pas avec eux.

Un silence gêné s'installa. Kolöz marmonna dans sa barbe avant de répondre :

- Je ne t'ai pas tout dit lors de ton arrivée. En réalité, les Alfides ne sont pas tout à fait partis.

- Je ne comprends pas.

- Pendant des millénaires, ils ont régné sur notre isthme. Peu à peu, nos relations se sont resserrées, et ils se sont mêlés à nous. Le Cieňdorèš est devenu la capitale de l'Ederlie, et quatre des cinq forêts se sont soumises à leur autorité. Seule

Eñdalba leur était interdite car les tribus locales leur étaient farouchement hostiles.

- Quand tu dis "mêlés à vous", tu veux dire qu'ils se sont installés dans vos villages ?

- Oui, colonisés, plutôt. D'où leurs noms : Sathias pour Sathvàr, Kolzarias pour Kolzovàr, Banyaras pour Banyavàr et Torsa pour Torsavàr. Puis, les Alfides et les Humains ont commencé à s'unir.

- Tu veux dire que tu es à moitié Alfide ?

- Alfar serait plus juste. Mais tu sais, il ne nous reste presque plus rien des Alfides.

- Pourquoi ?

- Ces unions étaient rares. Et la plupart du temps, un Alfar épousait un Humain, puis leurs enfants faisaient de même, et ainsi de suite. Les gènes se sont dilués au fil du temps. Avec leur disparition, autant te dire qu'en quelques siècles, il ne restait plus grand-chose d'Alfide.

- Je vois. Et pourquoi les Alfides ont-ils choisi de se mêler à vous ?

- C'est simple. Les quatre forêts regorgeaient de ressources, surtout en minéraux, grâce aux montagnes et aux rivières, et en bois, évidemment. Idéal pour le commerce, les échanges et pour nourrir la population.

- Mais personne ne doutait de votre existence, ni de celle des Draugors ?

- Nous sommes coincés entre trois grandes chaînes montagneuses : le Marmarok à l'ouest, le Karparok à l'est et le Fargarok au sud, sans parler des deux mers, la Nùrdimaré et la Sùlimaré. Personne n'a jamais osé franchir les montagnes, alors oui, on se croyait seuls... jusqu'à l'arrivée des Draugors.

Il eut un petit rire amer avant d'ajouter :

- Comparée aux autres forêts, Kolzovàr a eu de la chance. La disposition de notre cité nous a permis de préserver le savoir hérité des Alfides. Les autres, vous avez pu le constater avec Sathvàr, ont tout perdu ou presque.

- Penses-tu qu'il soit possible de visiter le Cieñdorèš ?

- Bien sûr. Que veux-tu y découvrir ?

- Des documents, des fresques, des statues... bref, des reliques qui pourraient expliquer ce qu'il s'est passé. Je veux comprendre les raisons de la chute de l'Ederlie.

- C'est si important pour toi ?

- C'est important pour l'Ederlie tout entière. Le Cieñdorèš est bien au centre, si je ne me trompe pas ?

- Oui. Et la Marmaréa te mènera droit du Cieñdorèš à Albégöl. Ensuite, elle se divise en un delta dont chaque branche se jette dans l'une des deux mers.

- Intéressant.
- Mais je ne comprends toujours pas l'intérêt de visiter les ruines du Cieňdorèš.
- Deux raisons à cela : la première, comprendre ce qu'il s'est passé pour éviter de répéter les mêmes erreurs.
- Et la seconde ?
- Trouver un point de ralliement pour unir toutes les tribus éderliennes... et marcher sur Albégöl.

À ces mots, Kolöz éclata d'un rire gras, aussitôt suivi par toute sa famille. Kamadar ne rit pas vraiment, mais il fut satisfait de la réaction de son hôte. Il venait peut-être de trouver le moyen d'obtenir à la fois un lieu de ralliement et une précieuse ascendance sur Clodorias, un atout non négligeable pour la suite de son plan.

## 12

Inalba avait reçu la délégation autour d'un grand feu. Ils étaient une quarantaine, venus de différents villages des environs. Eňdrù et Vorek se tenaient à ses côtés, observant comme elle les échanges houleux entre les représentants. L'archère ne s'attendait pas à tant d'animosité. Toutes les tribus, même celles proches du

Marmarok, subissaient les pillages des Draugors, et pourtant, aucune ne semblait vouloir tendre la main à l'autre.

Un soupir lui échappa. Les écrits du Törtelny lui revinrent en mémoire. On y décrivait déjà le tempérament belliqueux des Humains du Tarâşùl, leur incapacité à s'unir, leurs guerres fratricides et ces sombres rituels où des prisonniers étaient offerts aux créatures infernales. Elle craignait que l'histoire ne se répète, que ces villages, à leur tour, ne s'enlisent dans les mêmes travers.

Perdue dans ses pensées, elle fut tirée de sa réflexion lorsque Eñdrù fut violemment pris à partie. Les voix montaient, les esprits s'échauffaient. Inalba se redressa et, d'un ton ferme, imposa le silence. Elle n'aimait pas user de son autorité, mais il le fallait. Si elle ne trouvait pas rapidement une solution, ces algarades risquaient de tout faire basculer :

- Cessez ces querelles ! gronda-t-elle. N'avez-vous donc pas compris que tant que vous resterez désunis, les Draugors continueront à piller vos villages et à enlever vos femmes et vos filles ? Il est temps de vous entraider.

- Comment faire ? demanda Ayoň du clan Nastaz, un chef de haute stature, plus curieux et inquiet que belliqueux ou vindicatif.

- Pendant des siècles, expliqua-t-elle d'une voix posée, les Humains du Tarâşùl furent aussi déchirés que vous. Leur discorde les livrait aux pillages et aux carnages. Mais un jour, ils s'unirent, et le danger recula. À présent, c'est à vous de vous rassembler pour affronter vos ennemis. Car tandis que vous vous querellez, leur reine enfante de nouveaux soldats prêts à vous anéantir.

- Cela ne nous dit pas comment faire ! rétorqua plus sèchement Idor du clan Balaz, un jeune chef fougueux et prompt à la confrontation.

Vorek voulut se lever pour faire taire ce jeune insolent, mais Inalba l'en empêcha, avant de reprendre la parole avec une pointe d'ironie :

- Nous allons faire comme dans le Tarâşùl : constituer une voïvodie.

- Une voïvodie ? s'étonna Idor. Et en quoi cela consiste ?

- C'est simple. Chacun de vos villages formera un cercle autour de Sathvàr afin de prévenir toute attaque, et s'unira autour d'une place forte suffisamment solide pour résister aux hordes du Iadùl. En clair, vous allez devoir coopérer, que ce soit pour les échanges de ressources ou pour la défense.

- Et c'est toi qui dirigeras cette voïvodie ? lança le belliqueux Idor, visiblement agacé par le ton de l'archère.

- Non, répondit-elle posément, ce sera Eñdrù.

- Sans vouloir te contredire, protesta le grand Ayoň, Eñdrù n'est pas un vrai chef.

- Sathvàr se trouve au cœur de votre forêt, intervint Narù, et c'est la plus grande cité des environs.

- Narù, le coupa calmement le chef du clan Nastaz, je n'ai rien contre ton père, mais cette Alfide dit que dans une voïvodie, les villages doivent s'entraider. Or, ton père, comme ses aïeux avant lui, a toujours refusé de nous tendre la main. Et pas seulement lors des attaques de Draugors, même en temps de famine ou pour de simples échanges, les Alduiň se sont toujours montrés réticents.

Eñdrù voulut protester, mais il se ravisa aussitôt. Il se savait fautif et comprenait qu'il ne devait pas insister pour prendre la tête de la voïvodie. Depuis la nuit des temps, les habitants de Sathvàr, sous l'impulsion des descendants d'Alduiň, avaient toujours refusé de se lier aux autres villages. Son clan commençait désormais à payer les conséquences de cette autarcie. Il savait que les autres chefs de clan nourrissaient beaucoup d'amertume envers lui, car il avait

toujours refusé de les aider, et s'ils étaient venus aujourd'hui, ce n'était pas pour une nouvelle négociation, mais parce que la victoire des Alfides sur Šarkana avait déjà fait le tour de la région, voire de l'isthme entier. Après tout, Kamadar n'avait-il pas gagné Kolzovàr aussitôt que son chef, informé de sa victoire, s'était empressé de le recevoir ?

Eñdrù sentit que le vent tournait et qu'il devait prendre une décision favorable pour sa lignée. Il décida d'abdiquer en faveur de Narù, son fils aîné. Lui-même avait trois enfants en âge d'adolescence qui pourraient succéder à leur père dans un avenir proche.

Inalba et Vorek remarquèrent la circonspection dans le regard des habitants. Si Narù était jeune et possédait certains atouts, il n'avait rien prouvé. Et surtout, il était un Alduïň, ce qui alimenterait encore davantage la méfiance des autres villages à son égard. Mais l'archère n'était pas dupe. Refuser de nommer Narù à la tête de la voïvodie risquait de déclencher de nouveaux conflits, ce qui aurait été catastrophique, car les Draugors pourraient en profiter, et Kamadar lui en aurait voulu.

Elle proposa alors à Narù de l'accompagner à Kolzovàr, où se trouvait Kamadar, tandis que les autres chefs de village devaient rassembler un

maximum d'hommes et de femmes prêts à se battre et la rejoindre dès qu'elle enverrait un messager. Elle demanda ensuite à Vorek de rester avec Eñdrù pour coordonner cette armée et l'entraîner en attendant son signal. Les habitants des autres villages se montrèrent satisfaits de l'initiative d'Inalba et promirent de respecter ses consignes et de la rejoindre lorsqu'elle le demanderait.

Pour clore le débat, Eñdrù proposa aux habitants de son village et à ses invités de festoyer afin de sceller cette union. Tous se laissèrent tenter.

La jeune archère profita des festivités pour se retirer discrètement dans ses quartiers, sous les yeux interrogateurs de Vorek, qui la suivit à distance. Arrivé devant la hutte, il demanda la permission d'entrer, ce qu'elle lui accorda. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir Inalba à demi-nue. Elle avait retiré son armure de bronze et le haut de sa tunique. Elle portait désormais seulement son pantalon en lin et un bandage maintenant fermement sa poitrine, afin de faciliter ses mouvements, notamment en combat. La présence de Vorek ne la troubla pas, non par manque de pudeur, mais parce que, pour son espèce, être à demi-nue, voire nue, devant ses congénères mâles ou femelles, était naturel.

Certains se promenaient même entièrement nus sans que cela soit considéré comme une marque de lubricité.

Vorek s'assit timidement sur le lit et l'observa. Inalba était debout, pliant sa tunique sans lui adresser le moindre regard. Il comprit immédiatement qu'elle agissait ainsi pour dissimuler son désarroi face à l'ampleur des décisions qu'elle devait prendre et à la tension pesant sur la voïvodie.

- Tout va bien ? se risqua le Draghùl.

- Oui. Désolée... Ce n'est pas moi qui gère ce genre de conflit, en général. C'est Kamadar qui s'occupe des relations avec les autres espèces.

- Pourtant, c'est toi qui es venue me parler la dernière fois.

- C'est vrai, admit Inalba avec pudeur.

- Et sans toi, je serais sûrement mort, à l'heure qu'il est.

L'archère s'arrêta de plier sa tunique et tourna la tête vers Vorek, un léger sourire au coin des lèvres.

- C'est vrai.

Vorek lui rendit son sourire, puis hésita avant d'enchaîner :

- Kamadar est ton amant ?

- Pardon ?

- Désolé, ma question était déplacée.

- Non, ça va. Et non, Kamadar n'est pas mon amant. Nous avons eu quelques aventures charnelles, mais rien de plus. Tu sais, nous les Alfides, nous n'avons pas la même conception de l'amour que les Humains.

- C'est-à-dire ?

- Nous n'avons pas de notion de couple.

- Ni de famille ? s'étonna Vorek, non sans un brin d'effroi.

- Ni de famille.

- Et quand vous avez des enfants, vous faites comment ?

- On les confie à des nourrices.

- Comme les Draugors le font avec les Draghùls.

Inalba esquissa un sourire.

- Pas tout à fait, répondit-elle sans amertume. Chez nous, l'enfance dure bien plus longtemps. Un adolescent a l'âge d'un adulte humain. Notre longévité y joue sans doute. Nous pouvons vivre plus de deux siècles, tu sais ?

- Deux siècles ?! Attends... tu as quel âge ?

- Quatre-vingt-cinq ans, à peu près.

- À peu près ? Mais tu es plus âgée qu'Eňdrù, en fait !

- Impressionné de voir une grand-mère en pleine forme ?

- Un peu, oui. Et dire qu'à trente-cinq ans, je me sens déjà vieux.

- Sur l'échelle de vie d'un Alfide, nous avons le même âge. Mais on peut avoir des enfants plus tard.

- Et Kamadar ?

- Il a cent ans.

- J'aimerais être conservé comme lui, à cet âge-là.

- Pour un gars de ton espèce, tu n'es pas mal non plus.

Vorek lui adressa un sourire complice avant de redevenir sérieux :

- Tu as des enfants ?

- Oui... un fils, je crois.

- Tu crois ? Ah oui, il a été confié à une nourrice.

- C'est ça.

Inalba remarqua le visage fermé de Vorek.

- Tu désapprouves ?

- Non. Chacun ses coutumes. Après tout, les Alfides sont moins barbares que les Draugors.

- C'est une façon de voir les choses, en effet.

- Si je peux me permettre... tu ne regrettées pas d'avoir confié ton enfant à quelqu'un que tu ne connais pas ?

- Un peu. Surtout que je ne sais même pas à quoi il ressemble.

- Tu ne lui as jamais parlé ?
- Non.
- Mais en mélangeant vos enfants, vous ne risquez pas la consanguinité ?
- Notre ovulation ne revient qu'une fois par décennie. C'est pour ça que nous sommes si peu nombreux.
- Donc pas d'inceste, ni de consanguinité, contrairement aux Draugors.
- Arrête de nous comparer pas à eux, s'agaça Inalba.
- Excuse-moi... C'est juste que de ne pas avoir connu ma mère m'a marqué. Et encore je m'estime chanceux.
- Comment ça ?
- Les Draugors nous répartissent selon nos espèces. Les Humains étaient parqués comme du bétail, tandis que nous, les Draghùls, nous étions traités comme des chiens de chasse. Autant dire que c'était un privilège.
- Et dans cet enfer, je suppose que tu n'as pas pu avoir d'enfants ?
- Je ne sais pas, pour être franc. J'ai eu beaucoup de maîtresses, c'est vrai. Le sexe était la seule chose qui nous faisait nous sentir vivants. Mais je n'ai jamais su si l'une d'elles était tombée enceinte de moi.

- Les Draugors vous interdisaient d'avoir des enfants ?

- Non, au contraire. Ça permettait de renouveler leur cheptel.

- C'est terrible.

- Dans cet enfer, les anciens disaient qu'il fallait refouler nos sentiments, mais c'est difficile de renier ses émotions. Surtout quand ton destin est inéluctable. Et encore, ce n'est qu'Albégöl. Dans le Iadùl, c'est pire, paraît-il.

- Du coup, tu essayais de ne pas t'attacher ni à ta nourrice ni à tes maîtresses

- J'essayais, c'est bien le mot... mais je n'ai jamais pu renier le peu d'humanité qui demeurait en moi.

Inalba et Vorek échangèrent un sourire crispé, celui qu'on esquisse pour masquer la douleur. L'archère vint s'asseoir à ses côtés et chercha ses mots avant de se confier :

- Je me rappelle ma nourrice, dit-elle doucement. Je l'appelais "mère". Peut-être parce que j'en avais besoin. On m'a appris que notre mère, c'est la nature... mais les arbres ne parlent pas, ne chantent pas de berceuses, ne nous sert pas quand on pleure. Une mère, elle, cajole et console. Comme j'aimerais pouvoir le faire avec mon enfant... pas qu'une autre le fasse à ma place. Mais toute ma longue vie, je serai hantée par ce

vide. À croire que notre longévité ne sert qu'à nourrir nos remords.

- Ton fils doit être un sacré petit gars, non ?
- Ou un solitaire, comme moi.
- Une solitude mélancolique pour ressasser tes regrets ?
- Peut-être.
- Il est dommage de voir une aussi belle femme seule et mélancolique.
- Ma solitude me va bien.
- Elle t'a été imposée. Comme la mienne.
- Alors, ça veut dire que nous sommes seuls, tous les deux, dans ce vaste monde.
- Solitaires au milieu de la foule. Au milieu des arbres. Au milieu du monde.

Vorek et Inalba se regardèrent un long moment.

- C'est drôle, murmura l'archère, je ne pensais pas éprouver autant de considération pour un être d'une autre espèce.

- Nous sommes de la même espèce, crois-moi. Notre évolution diffère, c'est tout.

- Que veux-tu dire ?

- Tu es plus grande que moi, ta peau est d'une autre teinte... mais tu as les mêmes mains, les mêmes pieds, le même corps. Si je t'effleure le bras, tu ressentiras le même frisson.

- Tu es différent, Vorek, mais ton regard me brûle.

- Ton désir est réciproque. Je le sens.
- Je ne comprends pas... Ce que je ressens pour toi est étrange.
- Tu es attirée par autre chose que mon corps.
- Oui. Par ton cœur blessé et épuisé.

Inalba se pencha sur Vorek et déposa un baiser tremblant sur ses lèvres, d'abord avec retenue, puis avec une ardeur tremblante qui lui échappa. Elle goûta la chaleur de sa peau, l'odeur âpre de son souffle, et sentit sous ses doigts la tension de son torse, comme si son corps tout entier vibrait d'un désir trop longtemps contenu. Vorek s'allongea et l'attira dans ses bras, leurs souffles se mêlèrent, leurs corps se cherchèrent avec une urgence brûlante, comme pour combler un manque ancien. Chaque frisson les rapprochait davantage, chaque caresse portait la douceur d'un adieu, chaque geste devenait une offrande silencieuse, fragile promesse de recommencement. Dans la ferveur de leur étreinte, il y avait la joie brute du désir mais aussi une note voilée, une mélancolie discrète, comme si leur étreinte portait l'écho d'un fort chagrin à la suite profondes blessures qui ne se refermeront jamais. Ils l'ignoraient encore, mais cet abandon partagé, aussi intime que fragile, dépasserait leurs vies et marquerait l'histoire d'une empreinte indélébile.

Inalba n'était pas encore arrivée devant la Marmoréa qu'elle aperçut un jeune messager qui s'approchait au galop. Quelques jours plus tôt, elle avait pris la décision de rejoindre Kamadar à Kolzovàr avec le reste de l'armée. De toute façon, il était peu probable que les Draugors attaquent dans l'immédiat, et Vorek était resté sur place pour préparer la prochaine bataille. Narù, désormais chef de Sathvàr et futur voïvode, avait choisi de demeurer au village. Quant à Eñdrù, mal à l'aise au milieu de cette quarantaine de chefs rancuniers, il s'était proposé pour servir de guide à l'archère.

Le messager venait lui transmettre un ordre de Kamadar qui réclamait sa présence, ainsi que celle du reste de l'armée, au Cieñdorèš. Inalba ignorait où se trouvait ce lieu, mais Eñdrù le savait et lui indiqua aussitôt la route à suivre.

- La montagne en question se trouvait à quelques jours d'ici, expliqua Eñdrù, sur l'autre rive de la rivière. Nous n'avons qu'à la traverser à l'aide du bac de Valsiňtàl et longer la rivière en direction de l'est pour y accéder.

Inalba se fia aux propos du vieil homme, et toute la troupe prit la direction de Valsiňtàl. Il leur fallut encore une bonne journée de marche à

travers l'épaisse sylve d'Eñdomàr, progressant entre les grands chênes et les hêtres, avant d'apercevoir enfin la rivière. Ce ne fut que le lendemain qu'ils atteignirent le petit village en bordure de la Marmaréa.

Tout comme son chef, Inalba s'émerveilla de la splendeur des forêts vallonnées et des collines d'Eñdomokiň qui s'étendaient de l'autre côté du fleuve. Elle regretta un instant de ne pas l'avoir accompagné. Mais elle chassa bien vite ce sentiment de son esprit. Sa nuit avec Vorek valait bien mieux qu'un énième voyage diplomatique.

Vorek.

Quelque chose palpita au plus profond d'elle. Elle n'aurait su dire quoi. Un manque peut-être, une absence. Était-ce ce que les Humains appelaient l'amour ? Elle ne sut le dire, mais cette sensation la bouleversa tant qu'Eñdrù dut s'y reprendre à plusieurs fois pour la tirer de ses songes.

- Inalba ? Inalba !
- Oui, pardon, se réveilla l'archère.
- Tout va bien ? s'inquiéta le vieil homme.
- Oui, oui, bien sûr.
- Est-ce qu'on passe la nuit ici ou est-ce qu'on traverse la rivière maintenant ?

- Traversons maintenant. Il fait encore jour et j'aimerais me rapprocher le plus vite possible de Kamadar.

- Bien, Inalba.

Eñdrù fit signe à ses compagnons de préparer le bac pour traverser la rivière. Tous les soldats du margraviat s'installèrent sur le grand radeau tandis que le batelier de Valsiňtàl le faisait avancer à l'aide d'une longue perche.

Une fois sur l'autre rive, ils mirent pied à terre et longèrent la Marmaréa comme l'avait indiqué Eñdrù. Le paysage devenait plus accidenté, les reliefs de pierre et de calcaire rendaient la progression difficile. Il fallait grimper de petites parois rocheuses, descendre des sentiers escarpés et éviter de glisser sur les éboulis. Heureusement, la nature se montrait généreuse. Elle offrait à la troupe des fruits des bois comme des fraises, des mûres, des myrtilles et des framboises, ainsi que des plantes comestibles telles que l'oseille des bois, l'ail des ours, l'amarante ou la carotte sauvage. Parfois, ils trouvaient aussi des noisettes ou des faines de hêtre.

Les Humains de la troupe, plus habitués à la maraude, en profitait pour récolter ces présents que leur offrait la forêt. Les Alfides, eux, profitaient de ces haltes pour observer les environs depuis les hauteurs. Les animaux

semblaient éviter cette étrange procession venue d'un autre continent. Quelques prédateurs comme des hyènes ou des smilodons s'approchaient en grognant, mais disparaissaient aussitôt, effrayés par les pierres lancées par les soldats.

Au bout du troisième jour de marche depuis Valsiňtál, la troupe arriva enfin au Cieňdorèš. Ce n'était pas une véritable montagne, plutôt une haute colline offrant une vue imprenable sur la vallée. Il fallut encore une heure d'ascension à travers une forêt de sapins, de chênes et de hêtres avant d'atteindre le sommet.

Là, l'escouade d'Inalba découvrit un vaste plateau couvert d'herbe et de fleurs, des coquelicots, des trolles, des marguerites et des violettes, parmi lesquelles se dressaient les ruines d'une cité très ancienne.

Kamadar les y attendait, entouré du reste de l'armée. À ses côtés se tenaient Dargù, qui se précipita dans les bras de son père, et Kolöz, assis paisiblement, faisant tourner entre ses mains sa grande hache à la longue hampe de bois et à la lame de silex ornée de bronze qu'il avait forgée lui-même. Il en était très fier, au point de lui avoir donné un nom : Kölzhast.

L'archère observa le jovial colosse qui venait de se lever pour accompagner le chef alfide, et se demanda qui il pouvait bien être.

- Bien le bonjour dame Inalba, je suis Kolöz. Bienvenue à Cieňdorèš.

Inalba gratifia Kolöz d'un léger sourire mais ne daigna pas regarder son chef. Elle observa les environs, surtout la Marmaréa qui continuait son chemin loin dans l'horizon, en direction du Kaparok, à l'est. Puis, elle détourna son regard et scruta les ruines. De grandes pierres bien taillées qui montraient que les habitants de la cité étaient de grands bâtisseurs. Pour elle, il n'y avait aucun doute, c'étaient bien les ruines d'une ancienne cité Alfide :

- Qu'est-ce que c'est ? demanda Inalba.
- L'ancienne cité de Cieňdovàr, expliqua Kolöz. Elle était la capitale de l'Ederlie durant quelques millénaires.
- Vous saviez qu'elle était là ?
- Oui et non, répondit Kolöz. Nous ne savions pas où elle était vraiment. Entre les prédateurs et les Draugors, on n'a pas le temps de jouer les chercheurs, vous voyez ? Et puis, pour être franc on la pensait complètement détruite. Y a même des gens qui commencent à douter de l'existence des Alfides.
- Notre arrivée a dû les surprendre, s'amusa Kamadar.
- Oui, beaucoup même, s'amusa Kolöz.

- Comment elle a été découverte ? interrogea Inalba qui n'aimait pas perdre son temps, encore moins en l'état actuel des choses.

- Ce sont des maraudeurs qui l'ont découverte du temps de mon grand-père.

- Ils sont allés vachement loin pour une maraude ? réagit Inalba.

- Grâce à ses défenses et sa position géographique, Kolzovàr connaît peu de razzias. Et la rivière permet de se déplacer en toute sécurité.

Inalba acquiesça d'un petit rictus et inspecta les lieux. Elle examina un morceau de l'édifice :

- Ces murs sont en pierre taillée, fit-elle remarquer, et les blocs semblent particulièrement épais. Toute la cité était construite de cette manière. Et si on fait attention, il y a de l'argile sur le sol, certainement des vestiges de maisons anciennes qui se sont érodées avec le temps.

- Je ne vois pas de statues, remarqua Kamadar.

- Elles ont dû être détruites en même temps que la cité.

- Tu penses qu'elle a été détruite y a longtemps ?

- Il y a quelques siècles sûrement. Un peu moins de cinq siècles je dirai.

- Tu es sûre de toi Inalba ?

- C'est évident. On dirait que ces murs ont été taillés peu avant l'avènement de l'empire.

- Cela veut dire aussi que les Draugors ont débarqué ici lorsque l'empire fut proclamé dans le Tarâşùl, s'effraya Kamadar.

- Ça coïncide en tout cas, répliqua Inalba.

- « L'arrogance précipite le trépas », murmura Kamadar.

- Pourquoi dis-tu cela ?

- C'est dans le Törtelny, les dernières paroles d'Aleñdar, le premier empereur.

- Oui, je sais que c'est dans le Törtelny, mais pourquoi tu cites cette phrase ?

- Parce que la chute de cette cité coïncide avec l'avènement de l'empire.

- Tu crains qu'en prenant possession de cette terre tu ne fasses chuter l'empire ?

- Je ne sais pas. Mais nous devons être prudent.

Kamadar s'adressa au jovial gaillard :

- Kolöz, tu as une idée de ce qu'il s'est passé ? Enfin, je veux dire du déroulement de la bataille ?

- Pas du tout.

- Même pas sur la façon dont les Draugors ont pris possession de l'Ederlie ?

- Je ne suis pas historien, vous savez.

- Dommage, ce genre d'élément historique nous permettrait de ne pas commettre les mêmes erreurs.

- Mais je peux vous aider, dit Kolöz. Y a des souterrains là-dessous. Sûrement une colonie

humaine qui s'est installée ici après le départ des Alfides.

- Montre nous, ordonna Kamadar.
- Eñdrù, ordonna Inalba, organise la garde. Cet endroit me donne la chair de poule.

Aidé de Dargù, Eñdrù s'exécuta tandis que Kolöz, Inalba et Kamadar pénétrèrent dans le souterrain.

14

Les Alfides détestaient l'obscurité et les lieux confinés, et sur ce point, ils étaient servis. Même si Kolöz avait allumé une torche pour chacun, la grotte avalait la lumière, ne laissant que peu de clarté.

- C'est à se demander comment des gens ont pu vivre ici, pesta Kamadar.

- Je pense que les Humains de cette colline ont dû cohabiter avec les Alfides, expliqua Kolöz. Et lorsque la cité a été bâtie, ils ont été intégrés à la population.

- Tu as l'air bien sûr de toi, s'étonna Inalba.  
- C'est ce qui est écrit sur les murs, s'amusa le chef de Kolzovàr.

Inalba et Kamadar ne comprirent pas tout de suite ce que voulait dire Kolöz. Le colosse s'écarta alors et leur fit signe de lever la tête, mais

surtout leur torche. Crédules, les deux Alfides s'exécutèrent sans trop d'objections.

Soudain, ils restèrent émerveillés devant la grande paroi rocheuse, où apparaissaient de nombreuses peintures rupestres. Kamadar et Inalba furent ébahis par ces œuvres d'un autre âge, restées endormies dans les galeries souterraines de l'ancienne cité. Les murs regorgeaient de représentations de la vie quotidienne des Humains et des Alfides comme des scènes de cueillette, de chasse, de fêtes, et de la vie autour des grottes et des villages.

- C'est incroyable, s'émerveilla l'archère. Des siècles d'histoire peints à la main s'offrent à nos yeux.

- Ces dessins datent de très longtemps, confirma Kolöz. Certains même d'avant la rencontre entre nos deux espèces.

Si ses deux comparses admiraient toutes les peintures rupestres, Kamadar, lui, ne semblait pas s'y intéresser. Loin d'être fasciné par ce spectacle, il cherchait surtout à comprendre les événements passés. Trop de questions subsistaient dans son esprit. Pourquoi les Alfides du Tarâşùl n'avaient-ils pas connaissance de l'existence de leurs congénères de l'Ederlie, et vice versa ? Et surtout, qu'était-il arrivé pour que la cité soit en ruine et que les membres de la race divine Ederlienne aient

disparu de cet isthme ? Il ne pouvait s'agir de simples croisements entre Humains et Alfides. Certes, les Alfars, ces êtres nés de l'union des deux espèces, existaient, mais jusqu'à présent, que ce soit à Sathvàr ou à Kolzovàr, personne ne semblait s'identifier à eux.

- Vous voyez ? enchaîna Kolöz en éclairant un pan du mur peint par les anciens. Sur ce dessin, on distingue clairement les Alfides. Ils sont représentés par de grandes silhouettes vivant dans les arbres. Et, en dessous, apparaissent des figures plus petites, probablement des Humains, qui vivaient sous terre.

- Oui, répliqua Inalba. Il est assez connu que nos deux peuples viennent de la même souche, celle des grands géants. Au fil de son évolution, notre espèce est devenue arboricole, tandis que la vôtre a préféré rester proche des cavernes. Il existe même une espèce qui vit encore à l'intérieur des grottes dans les montagnes.

- Ce ne doit pas être confortable, réagit le jovial colosse.

- Vous seriez surpris de leur manière de vivre, intervint Kamadar.

Kolöz adopta un air circonspect et déplaça sa torche à la recherche de dessins significatifs. Pendant ce temps, Inalba s'approcha du mur pour mieux observer le motif. Elle glissa ensuite sa

torche légèrement plus haut et découvrit une autre peinture tout aussi évocatrice où de petits personnages offraient des paniers à d'autres, plus grands, qui descendaient des arbres.

- Et là, fit-elle remarquer, on dirait des Humains qui apportent des offrandes aux Alfides qui descendent des arbres.

- Et sur ce dessin, intervint Kamadar, qui s'était pris au jeu, les Alfides protègent les Humains contre des loups géants.

- Des Garouls ? réagit Inalba.

- Sûrement, fit le chef de l'escouade.

- Et sur ce dessin, lança Kolöz, les Alfides sont vénérés par les Humains, on dirait.

Inalba se figea devant ce dessin et murmura :

- Les Humains se mirent à considérer les Alfides comme des dieux qui les avaient sauvés du joug des démons.

- Et sur ce dessin, remarqua Kamadar, les Alfides construisent la cité.

- Non, pas les Alfides... les Humains, corrigea le maître de Kolzovàr. Regardez, les personnages qui construisent la cité sont plus petits que ceux qui les regardent.

- Des Alfides qui utilisent des Humains pour bâtir leur cité ? S'interroqua Inalba.

- On dirait bien que vous aimez faire travailler les autres, ironisa Kolöz avant de remarquer un

autre dessin. Oh tiens ! Une maraude vers les montagnes enneigées. Je pense qu'on s'approche d'une attaque de Draugor...

Soudain, ce fut à Kolöz de se figer à la vue du dessin.

- Kolöz, tout va bien ? interrogea Inalba.

- Bah... je pensais être épouvanté, mais en fait... je ne sais pas comment réagir.

L'archère et son chef d'escouade s'approchèrent du mur où se tenait leur compagnon d'aventure :

- C'est étrange, s'étonna Kamadar. On dirait des Draugors, mais la scène ne semble pas décrire une tuerie, plutôt une amitié entre Humains et Draugors.

- Mon dieu, hurla l'archère.

- Inalba, tout va bien ? s'inquiéta Kamadar.

Soudain, sur le dessin suivant, ils aperçurent des enfants à l'apparence démoniaque sortant du ventre de leur mère. Les mères humaines étaient toutes éventrées, tandis que les mères Draugors dévoraient les pères humains avec leurs enfants.

- Des Draghùls, s'effraya Kolöz. Les Draugors ont tendu un piège aux Humains éderliens pour pondre des Draghùls et les dévorer.

- Attendez, ce n'est pas fini, fit remarquer Inalba. On dirait que les Draghùls retournent à la cité et s'agenouillent devant les Alfides.

- Et les trahissent, comme l'indique ce dessin. Les Draghùls tuent les Alfides de l'intérieur et ouvrent les portes aux Draugors.

- Qu'est-ce que cela veut dire ? s'étonna Kolöz.

- C'est évident, non ? conclut Kamadar. Les Alfides exploitaient les Humains, alors certains se sont liés d'amitié avec les Draugors qui les ont utilisés pour créer des Draghùls et ainsi entrer dans la cité pour les trahir et ouvrir les portes aux hordes du Iadùl.

- Cette cité est maudite alors, s'alarma Kolöz. Elle porte le poids de la culpabilité.

- Cette grotte n'est pas un habitat... c'est un mausolée, conclut Inalba.

- Je comprends, déduisit Kamadar. Je comprends mieux pourquoi les Alfides du Tarâşùl n'ont jamais eu vent de l'existence de l'Ederlie, la nature les a coupés de nous à cause de leur arrogance.

- Une arrogance qui leur a coûté cher, ajouta Inalba.

Perturbé par ce qu'il venait de voir, Kamadar se perdit dans ses pensées et murmura :

- Les Humains d'Eñdalbà vénéraient les démons. Et en se mélangeant aux Alfides, ils espéraient devenir des êtres de haut rang et obtenir des priviléges. Seulement ces démons étaient les Draugors et ils ont profité de la cupidité des

Humains pour créer la caste des Draghùls et détruire la civilisation Alfide.

Brusquement, Kamadar eut un doute et se retourna vers l'archère non sans une pointe de crainte :

- Inalba, il va falloir se méfier de Vorek.

- Vorek a toute ma confiance.

- Vorek est un Draghùl, Inalba. Et vu les dessins, il va falloir redoubler de vigilance si on ne veut pas terminer comme nos ancêtres.

- Kamadar, les Draghùls ont été utilisés comme des leurres. Ceux qui ont trahi sont les Humains.

- Si je peux me permettre, intervint Kolöz, vous pouvez être sûr que les Humains de l'Ederlie ne s'allieront pas de sitôt avec les Draugors. On a trop servi de gueuleton à ces cochonneries de Draugors pour renouveler une alliance foireuse qui nous transformeraient de nouveau en brochette.

Les deux Alfides dévisagèrent Kolöz avant de se regarder à nouveau.

- Bah, se défendit le jovial gaillard, ces dessins attestent bien que tout le monde a commis des erreurs il y a des siècles et que nous ne voulons plus les renouveler.

- Il a raison, confirma Inalba. La disparition des Alfides est une suite d'erreurs dues à un excès de confiance. Erreurs Humaines qui ont cru obtenir des priviléges de la part de leurs divinités, erreurs

des Draghùls qui se sont crus être une nouvelle caste au service de leurs géniteurs avant de servir de larbins consommables, et erreurs des Alfides qui se sont crus supérieurs et non seulement ont surexploité les ressources de cet isthme, mais ont aussi négligé de découvrir le monde.

- Oui, et c'est pour ça que je te dis de te méfier de Vorek.

- Les Draghùls sont comme les Humains, ils ne feront pas deux fois les mêmes erreurs. Personne n'a envie de se faire bouffer, et certainement pas des espèces qui ont été du gibier pendant des siècles.

Kamadar ne sut quoi répondre à cette remarque, ce qui avait le don de l'agacer profondément. Il se mit alors à réfléchir à la situation. Dans un sens, Kolöz et Inalba avaient raison, les anciens esclaves ne referaient pas les mêmes erreurs. Seulement, il avait les preuves que des Humains s'étaient retournés contre les Alfides. Mais ça, à la rigueur, il se doutait qu'il y aurait des dissidents dans l'empire. Et surtout, les Draghùls infiltrés avaient contribué à faire chuter le royaume, et Vorek s'était clairement présenté en disant qu'il faisait partie d'un clan. Certes, il avait tué Šarkana, sa propre sœur. Mais d'une part, il l'avait tuée en la dévorant vivante, et d'autre part, la princesse ne pouvait pas s'enfuir et était

condamnée à mourir. Vorek l'avait sciemment tuée de cette manière pour acquérir son savoir. Mais lequel ? Il fallait le déterminer, car le Draghùl cachait un secret, un secret que protégeait sa sœur avant sa mort.

- Allez sortons d'ici, ordonna le chef Alfide.

## 15

Le sommet du Cieňdorèš reposait sous une belle nuit étoilée. Cela rappelait à Kamadar ses nuits dans le Marmarok. Sa position élevée, dégagée de toute végétation, lui permettait d'admirer le spectacle céleste. Il se mit dans la peau des anciens habitants de la cité, qui devaient eux aussi admirer le spectacle grandiose de la nuit étincelante. Il se demanda ce que le ciel cachait réellement. Qu'était une étoile ? Était-ce les âmes des défunts, de nouveaux mondes à explorer, ou simplement de la poussière nocturne ? Il n'en savait rien. Cette pensée le troubla. Lui, si sûr de lui et si prompt à prendre des décisions, à se projeter, se retrouvait face à une multitude d'incertitudes qui lui feraient même oublier ses ambitions de roi. « À quoi bon avoir des ambitions si l'on ne connaît pas son monde, son histoire et l'univers qui l'entourent ? » se dit-il. Ce soir-là, Kamadar apprit ce qu'était l'humilité.

Ce dont il était certain, c'était d'avoir fait le bon choix en installant le camp sur la grande colline. En cas d'attaque, son armée bénéficierait de la hauteur, et la vue dégagée permettait de repérer le danger au loin, même dans l'obscurité. Une certitude, au moins, qui ne mettait pas en doute ses capacités.

Il lui restait à vérifier l'existence d'autres villages en Ederlie. Il s'adressa alors à son colossal allié :

- Bien sûr, répondit Kolöz. Seule la forêt d'Eñdalbà est dépourvue de villages humains, et ce n'est pas sans raison.

- Bien. Dans ce cas, je vais envoyer des cavaliers pour réunir les habitants des quatre forêts.

- J'irai à Sathvàr, proposa Inalba.

- Je t'ai dit de te méfier de Vorek.

- Justement, répliqua l'archère avec un sourire en coin, c'est moi en qui il a le plus confiance. Et ça me permettra de le surveiller et de découvrir ses véritables intentions.

Kamadar sut qu'elle mentait, mais il n'avait pas d'autre choix. Ses arguments tenaient la route et étaient difficiles à contester. Pourtant, il n'avait pas envie de la contredire davantage. Une autre préoccupation occupait son esprit, et Inalba le savait. Chacun d'eux gardait son secret, et cette

tension silencieuse donnait à l'archère une certaine latitude pour faire pression sur son chef.

- Quelque chose d'autre te chagrine, se risqua Inalba.

- Tu as raison, avoua Kamadar. Comme tu le sais, j'envisage d'attaquer la cité d'Albégöl sans tarder. Mais je crains d'avoir sous-estimé l'ampleur de l'opération. Notre armée est trop réduite, et même l'alliance avec Kolöz ne suffit pas. Certes, ses armes sont de qualité, mais elles manquent en nombre. Quant à ses hommes, ce ne sont pas des soldats aguerris, seulement de bons maraudeurs capables de tenir tête à un fauve ou à tout autre prédateur. Attaquer maintenant serait une erreur.

- Oui, mais si nous parvenons à rassembler tous les villages éderliens, nous avons encore une chance de former une armée assez puissante et nombreuse pour prendre l'avantage.

- Le problème reste entier : ils ne sont pas entraînés pour le combat.

- Tu devrais apprendre à faire confiance aux Humains, Kamadar.

- C'est difficile après ce que j'ai vu dans les grottes.

- Les temps ont changé, et les Ederliens veulent se racheter et se libérer du joug des Draugors. Ces derniers avaient joué sur l'arrivisme de chacun

pour corrompre les membres les plus opportunistes. Désormais, nos ennemis sont aveuglés par une domination qui ne fait que ternir leur clairvoyance. Leurs attaques aveugles et insensées contre le margraviat du Marmarok sont la preuve qu'ils ont cédé à la facilité de l'opportunisme. Face à des villageois déterminés à en découdre, ils risquent de perdre pied, car ils n'ont pas l'habitude que des Humains leur tiennent tête.

- Inalba, j'entends tes arguments. Or tu oublies qu'aller chercher du renfort dans les autres villages nous ferait encore perdre une semaine. Et pendant ce temps, la reine pond de nouveaux guerriers. Selon Vorek, elle en produit un toutes les quelques minutes, autant dire qu'elle est sur le point de disposer d'une armée pleinement opérationnelle.

- Tu as peur d'une victoire de la reine ou de l'arrivée des renforts ?

- Qu'est-ce que tu insinues ?

- Oh ! pas grand-chose. Tu es un Alfide, et tu aimerais une glorieuse victoire pour avoir une statue à ton nom, une cité à ton nom et pourquoi pas un trône portant ton nom.

- Tu es ridicule.

- Non, je te connais Kamadar. Tu ne combats pas pour un idéal mais pour un but personnel.

- C'est un peu le but de la manœuvre non ? Prendre possession de cette terre afin d'être nommé roi de l'Ederlie par Clodorias.

- C'est toi qui es ridicule, Kamadar. Bien sûr que tout est joué d'avance pour le trône. Sinon, tu ne serais pas parti du margraviat pour te risquer dans cette aventure. Tu crois que je suis dupe ? Je sais très bien que la connétable t'a fait miroiter ce futur trône en cas de victoire. Tu es l'un de ses amants réguliers, et surtout, tu lui es dévoué. Or, tu ne veux pas de la tutelle de l'empereur, ni de son aide. Tu perdras ton prestige auprès de moi, de ton armée, de ton amante, du peuple, mais surtout auprès de l'Histoire. Tu ne veux pas être un héros ou un roi, tu veux être un dieu. Seulement, les peintures dans les souterrains t'ont rappelé une réalité, qu'à force de vouloir être déifié on risque de se brûler les ailes.

- Tu mélanges tout Inalba.

- Je ne mélange rien. Je te connais, c'est tout. Comme je connais les gens de notre espèce. À force de se représenter dans des statues, dans des mises en scène publiques, de romancer notre propre histoire, nous finissons par estimer qu'il est normal d'être divinisés. Par nos conquêtes, nous cherchons à être glorifiés. Mais tu as peur. Tu as peur parce que tu as compris qu'un ennemi pouvait te vaincre et réduire à néant tes propres

rêves. Le monde change. Cela fait des millénaires que notre peuple gouverne le Tarâşùl dans l'autarcie la plus totale. Et maintenant, il s'aperçoit qu'il n'est pas seul dans ce monde, un monde plus vaste qu'il n'y paraît, un monde où il découvre que son histoire peut basculer, mais surtout un monde qui prouve que nous ne sommes pas uniques. Tu es à l'image de tous les Alfides, tu te pensais unique, mais tu t'aperçois finalement que tu n'es que banal. Et quelles que soient tes prouesses, l'effigie érigée à ta gloire ne sera qu'une statue de plus, vouée à se perdre dans l'histoire.

- Je ne comprends rien à ce que tu racontes.

- C'est pourtant simple. Notre longévité ne nous permet pas de vivre pour l'éternité. Même si tu as une statue ou une ville à ton nom qu'est-ce que cela change ?

- Inalba, mes intentions sont louables, crois-moi. Tu penses que je suis parti sans prévenir Clodorias ? Je l'ai fait, tu m'as bien vu. Et je suis parti avec une petite escouade, tout en doutant des Humains. Je pensais réellement qu'ils ne nous aideraient pas.

- Kamadar, si nous gagnons, et que tu survis, tu seras souverain de l'Ederlie, n'est-ce pas ?

- Oui, évidemment, puisque tu m'en fais le reproche.

- Qui te succèdera ?

- Je ne sais pas. On nommera sûrement un jeune guerrier. Un guerrier qui se sera illustré au combat, comme on le fait pour les empereurs.

- Tu n'as pas envie de transmettre ça à notre enfant ?

- On n'a pas besoin d'enfant pour transmettre un héritage. Nous ne sommes pas des Humains ou des Draugors. On ne copule pas toutes les cinq minutes pour proliférer de partout.

- Tu as peut-être raison.

- Notre espèce a toujours rejeté la notion de famille pour éviter le népotisme, raison pour laquelle nos enfants sont élevés par des nourrices, dans la plus grande discréption vis-à-vis de leurs parents.

- Cela n'a pas toujours été le cas.

- Cela a commencé lorsque notre race a cessé d'être primitive. Notre évolution a débuté au moment où nous avons renoncé à certaines coutumes originelles. Tu veux vivre comme les Humains ?

- Je ne sais pas. Tout ce que je sais c'est que notre enfant me manque.

- Pardon ?

- Notre enfant me manque, je te dis. Quand je vois les Humains ou les Narlins, je me rends compte que tout cela me manque. Il faut être

réaliste, notre civilisation est puissante, certes, mais elle est insipide et sans saveur. Elle est dénuée d'émotions, comme nos statues de marbre.

- Inalba, le népotisme est une gangrène civilisationnelle. C'est pourquoi le reniement de nos enfants n'a jamais dérangé personne dans notre société.

- Notre société est suffisamment civilisée pour cesser cette répudiation, non ?

- Non, hélas. Tu le vois bien chez les Humains, c'est toujours le fils d'un chef qui lui succède. Et même chez les Draugors. Regarde notre ennemie, cette Sharùva, elle a envoyé un Draghùl de sa lignée pour nous espionner, et sa propre fille pour nous attaquer. Pire encore, ils ont poussé le népotisme jusqu'à l'inceste. Tu crois que c'est mieux ?

- Je sais. Mais reconnaît que notre société n'est pas parfaite.

- Aucune ne l'est, Inalba. Pas même la nôtre. Mais pour l'instant, c'est elle qui a su faire ses preuves, malgré ses défauts.

- Je sais.

- Mais dis-moi, ce débat cache autre chose, n'est-ce pas ? Dis-moi la vérité. Tu attends un enfant ?

- Je ne sais pas. J'ai eu une relation il n'y a pas si longtemps, il est vrai, comme il est vrai que j'étais en pleine ovulation.

- Avec qui ?

- En quoi cela te concerne ?

- Eh bien, disons que nous ne sommes pas vraiment en situation de procréer. Alors je m'interroge... C'était avec l'un de nos soldats restés avec toi ?

- Non, ce n'était pas un Alfide.

- Pardon ? s'interroqua Kamadar. Tu es en train de me dire que tu as procréé... Oh non ! Pas avec ce Vorek ?

- Oui.

- Tu es complètement folle. Les lois du Töverny sont formelles, les unions entre Alfides et Humains sont interdites.

- Il est à demi humain.

- Et à demi Draugor. Deux raisons pour lesquelles nous ne pouvons pas lui faire confiance.

- Il s'est battu à nos côtés et a tué sa propre sœur.

- D'accord, d'accord, cessons de ressasser les mêmes discussions. Mais Inalba, hormis mon manque de confiance en lui, si jamais tu as raison sur sa loyauté, te rends-tu compte que tu t'exposes à des années d'errance avec ton enfant ? Tu vas devoir t'exiler pour l'élever.

- Tu comptes me bannir une fois roi ?

- Tu te banniras toute seule. Humains ou Alfides, ils s'éloigneront de lui et surtout de toi. Tu dois avorter.

- Et si je ne le veux pas ?

- Inalba, je crois que tu ne comprends pas. Nous sommes à l'aube d'une grande bataille, l'empereur va arriver. Tous les Ederliens seront engagés dans la lutte contre leurs oppresseurs Draugors, et toi, tu veux garder un... bâtard. Il est en partie Humain, en partie Draugor. Tu crois que tes gènes Alfides vont le rendre meilleur ?

- Tu n'es qu'un sale égoïste, Kamadar, tu ne penses qu'à tes intérêts.

- Quels intérêts ? Je pense aux tiens. Si je parviens à devenir roi, bien sûr que tu pourras rester ici avec ton fils. Mais tu devras vivre en retrait, avec les Draghùls. Parce qu'ils ne s'intégreront jamais aux Humains.

- Attends, tu comptes faire quoi des Draghùls ?

- Je ne sais pas. Mais les Ederliens ne les accepteront pas. Et l'empereur non plus. Donc, je ne t'obligerai pas à avorter, je te laisse juge de tes propres décisions. Mais tu sais à quoi t'en tenir.

- Un ultimatum ?

- Non, une décision.

Soudain, un son de cor retentit au sommet de la montagne. Surpris, les deux héros mirent fin à leur

échange pour observer ce qui se passait. Ils trouvèrent Kolöz, Eňdrù et Dargù en train de scruter le bas de la falaise. À la fois curieux et inquiets, Inalba et Kamadar les imitèrent. Et ils furent stupéfaits. Tous les peuples Ederliens s'approchaient du Cieňdorèš. Il y avait les habitants de Sathvàr et de ses environs, mais aussi le reste de la cité de Kolzovàr, ainsi que les clans des deux autres forêts que les Alfides n'avaient pas encore explorées. Tous semblaient suivre une femme ni trop vieille, ni trop jeune, drapée d'une longue robe en lin et coiffée d'une couronne en corne de cerf.

Kamadar comprit alors qu'il n'avait plus d'autre choix que d'attaquer Albégöl. Il se retrouvait face à la pire des situations : agir dans l'incertitude la plus totale.

## 16

Les peuples des quatre forêts se tenaient devant Albégöl. À leur tête avançait une femme séduisante d'un âge moyen, aux longs cheveux noirs striés de reflets roux, coiffée d'une imposante couronne en bois de cerf. Elle n'était ni grande ni musclée, plutôt frêle même, et pourtant, une sagesse profonde et un charisme indéniable émanaient d'elle. Kamadar comprit rapidement

que cette femme inspirait un profond respect parmi les peuples des quatre forêts.

Mais ce qui frappa surtout le chef Alfide, ce fut la pâleur de son visage. Il ne sut dire s'il s'agissait de son teint naturel ou d'un maquillage de cendre répandu sur tout son corps. Peut-être les deux. Elle était vêtue d'une longue tunique en lin et chaussée de houseaux montant jusqu'au-dessus des mollets.

Eñdru la reconnut aussitôt :

- C'est Eleñdora Pédrisor, une ermite qui vit dans la forêt d'Eñdomàr, non loin du village de Mézorađ.

- Tu lui as déjà parlé ?

- Oui, quelques fois. Elle vient à Sathvàr. On dit qu'elle lit dans l'avenir. En tout cas, elle ne s'est jamais trompée en ce qui me concerne.

- C'est impressionnant. Comment a-t-elle réussi à réunir autant de gens ?

- C'est une Alfar. Elle a été élevée selon vos anciens rites et connaît tout de la nature. Il ne lui est pas difficile d'envoyer un animal, ne serait-ce un insecte, pour prévenir tout un village.

Kamadar aperçut Narù, bien en évidence, aux côtés de l'ermite. Il reconnut aussi Margöz et Aniba, les deux enfants de Kolöz, accompagnés de leur mère, Maraï. Le jovial colosse n'était pas très serein à l'idée de voir sa famille s'aventurer

si près d'Albégöl. Seul son frère, le grand Molöz, était resté à Kolzovàr en compagnie de Palök, son unique fils, probablement pour préserver le savoir ancestral, sûrement pour maintenir le pouvoir du clan Kovač sur la cité.

En revanche, parmi tous ces gens, Kamadar distingua deux autres figures marquantes autour d'Eleñdora Pédrisor. L'une était une femme assez grande, vêtue d'un haut en cuir et d'une jupe assortie. Elle portait une terrifiante coiffe en forme de tête d'ours, prolongée en cape. L'autre était un homme tout aussi grand, vêtu de peaux de loups jetées sur une tunique en tissu végétal. Il semblait y avoir d'autres chefs, mais c'étaient surtout ces deux-là qui retenaient l'attention du chef Alfide.

- Eñdrù, dis-moi, qui sont ces deux-là ? demanda-t-il en les désignant du doigt, sans chercher à se cacher.

- Ce sont deux grands chefs de clans. La femme, c'est Boria, du clan Rédeïny, originaire de Banyavàr. Elle vient de la forêt d'Eñdobanor. Quant à l'homme, c'est Brañdéü, du clan Bételny, de Torsavàr, dans la forêt d'Eñdosalor. Ils ont tous deux emmené un grand nombre de guerriers pour combattre les Draugors.

- C'est Eleñdora qui est allée les chercher ?

- Il y a de fortes chances. Elle a sans doute entendu parler de vos exploits à Sathvàr.

- Allons les voir, dit Kamadar.

Inalba, Kamadar, Kolöz et Eñdrù descendirent à la rencontre des chefs venus d'ailleurs. Dargù, lui, resta dans la cité, sur demande de son père.

- Eh bien ! On se croirait revenu quelques siècles en arrière, s'amusa Kolöz.

- Il y a quelques siècles, répliqua Eñdrù, les Alfides avaient été défaites par les Draugors, non ?

- Oui, mais cette fois, c'est différent, défendit Kamadar.

Il fallut une bonne heure pour descendre la colline. Eleñdora les attendait. Inalba chercha Vorek du regard et le trouva sans difficulté. Tous deux échangèrent un sourire discret, conscients qu'ils pourraient se parler plus tard.

- Je pense que ce bon vieux Eñdrù t'a parlé de moi, Kamadar.

- Oui.

- En bien, j'espère.

- Il m'a dit l'essentiel.

- Sache que tous les peuples de l'Ederlie comptent sur toi, avertit Eleñdora. Cela dépasse une simple guerre de territoire. Il en va de la survie du monde.

- De l'isthme, tu veux dire ?

- Non, du monde. Je connais ce qui se passe ici et ailleurs. Je suis une Alfar, tu le sais. Je suis à moitié humaine, à moitié Alfide.

- Tu es en train de me dire que tu es au courant de tout ce qui se passe ?

- Je pratique les anciennes coutumes. Des rites ancestraux que même ton peuple a oubliés. Ce qui a causé la chute des peuples de l'Ederlie pourrait bien entraîner celle des autres.

- Que veux-tu dire ?

- Je ne dis rien, je demande. Je veux savoir si tes intentions sont réellement bonnes. Je te fais confiance, mais ne déçois personne. Tu seras roi, mais tu ne seras pas éternel.

Kamadar comprit alors que, même sans pouvoir officiel, Eleñdora venait de le reconnaître comme roi aux yeux des peuples de l'Ederlie. Cela signifiait que Clodorias n'aurait d'autre choix que de s'incliner devant leur volonté et de le nommer. Le chef de l'escouade Alfide se sentit soudain rempli d'une fierté brûlante.

- Tous ces gens peuvent me faire confiance. Je serai digne d'être leur chef, leur meneur, leur roi. Ensemble, nous vaincrons les Draugors.

Alors, du Cieñdorès jusqu'aux lisières de la forêt, tous se mirent à scander le nom de Kamadar.

Profitant de l'effervescence ambiante, Eleñdora s'approcha discrètement d'Inalba et lui murmura :

- Je sais que tu portes un enfant, Inalba. Il sera rejeté par les Ederliens, mais sa descendance sera vouée à un grand destin.

17

Albégöl était une énorme fourmilière fortifiée, enclavée dans l'à-pic d'une grande falaise haute de plusieurs centaines de mètres. Celle-ci tranchait la Marmaréa en deux, formant un delta qui marquait la démarcation entre la partie humaine de l'Ederlie et celle occupée par les Draugors. À mi-hauteur de la falaise, qui se dressait comme la coque d'un gigantesque navire, une grande cascade plongeait au centre du delta. L'imposant éperon rocheux était percé de cavités naturelles et creusé de galeries artificielles. Chaque ouverture était renforcée par des constructions en argile séchée et des palissades sommaires, créant un réseau complexe de bastions verticaux.

Il était clair qu'une attaque frontale serait très risquée, mais les Ederliens n'avaient pas le choix. Ils devaient traverser les bras du delta et escalader la montagne. La cité leur semblait imprenable, mais ils étaient prêts à combattre.

Le plan était simple. L'armée d'Eñdobanor, menée par Boria Rédeiny, attaquerait le flanc

nord, tandis que celle d'Eñdosalor, sous les ordres de Brañdéü Bételny, frapperait au sud. De cette manière, Kamadar comptait ouvrir deux fronts latéraux pour disperser les forces Draugors. Le gros des troupes, composé des habitants d'Eñdomokiň, dirigés par Kolöz, et d'Eñdomàr, menés par Narù, attaquerait de face avec le soutien de l'escouade de Kamadar.

Inalba et Vorek faisaient partie du front central. Le Draghùl, qui connaissait bien le terrain, suggéra de profiter de la cohue pour s'infiltre dans la cité et atteindre la reine.

- Si on la tue, cela changera quelque chose ? demanda Kamadar.

- Non, pas vraiment. Les Draugors se battront jusqu'au dernier, quoi qu'il arrive.

- Alors, qu'est-ce que cela change ?

- Cela l'épuiserait, expliqua Vorek. En attaquant sur tous les fronts, nous l'obligerons à pondre un plus grand nombre d'œufs.

- Elle est en mesure de donner naissance à de nombreux soldats pendant la bataille ?

- Elle a dû stocker énormément de semence et dévorer quasiment tous ses esclaves pour atteindre le maximum de ses capacités de procréation. Ce qui la rend plus vulnérable.

- Pourquoi ?

- Parce qu'elle ne sera pas en état de se battre. Tant que les Draugors auront des renforts, ils tiendront. Et puis, ne soyez pas sot, Kamadar. Vous attendez bien des renforts, non ? Qui vous dit qu'elle n'en attend pas aussi, de la part du Iadùl ? À l'heure qu'il est, elle a déjà dû envoyer des messagers pour recruter de nouveaux guerriers et chercher de l'aide dans les autres citadelles.

Kamadar céda. Vorek avait raison, il n'y avait aucune raison pour que les forces du Iadùl ne viennent pas en aide à Sharùva. Si elles restaient sourdes à ses appels, c'est toute l'Ederlie qui risquait d'être perdu, ce qui serait intolérable pour les deux continents. Car l'isthme n'était pas qu'un vivier de ressources. De la taille d'un royaume, cette terre pouvait être exploitée sans difficulté par chacune des factions. Mais elle était avant tout une porte, un point stratégique reliant les deux mondes. Et nul ne savait quelles autres terres s'étendaient au-delà des mers qui la bordaient. Une telle perte serait inacceptable. Les Draugors réagiraient forcément, tout comme les Alfides. Il fallait frapper vite, et avec efficacité.

- Bon, d'accord. Mais par où comptes-tu passer, Vorek ?

- Par la cascade. Il y a une entrée à l'intérieur.  
- On ne peut pas y envoyer toute notre armée ?

- L'accès est étroit. Ils nous cueilleraient comme des lapins.

- Alors pourquoi ça marcherait avec toi ?

- Je n'en sais rien, à vrai dire. Peut-être que je me ferai tuer dès que j'entrerai dans la galerie. Je ne sais pas. Mais cette bataille fera une bonne diversion.

- Je n'envoie pas des gens se faire tuer pour une simple diversion.

- C'était une façon de parler. Ce que je veux dire, c'est que si on entre tous par la cascade, ce sera le fiasco assuré. Tandis que si j'y vais discrètement, j'aurai une chance d'atteindre la reine.

- C'est absurde. Pourquoi n'ont-ils pas fortifié cet accès ?

- Si je ne te l'avais pas dit, tu l'aurais trouvé ?

- Non, c'est vrai.

- Et puis, c'est logique. Regarde leur cité. Elle n'est pas si imprenable. Elle est bourrée de cavités et d'accès. Tu sais pourquoi ? Parce qu'ils n'avaient pas envisagé qu'on les attaquerait chez eux.

Pour manifester son approbation, le chef Alfide acquiesça, non sans résignation. Le Draghùl hochâ la tête en guise de remerciement et prit la direction des radeaux. Inalba voulut le rejoindre, mais Kamadar l'arrêta.

- Ce n'est pas parce que je suis d'accord avec son plan que je n'en suis pas moins méfiant. Donc suis-le si tu le souhaites, mais au moindre écart de sa part, tu le tues.

Inalba voulut partir sans regarder Kamadar, mais celui-ci la retint toujours aussi fermement.

- Si nous survivons à cette bataille, n'oublie pas qu'il te faudra choisir entre ta vie de famille et ta place parmi ceux de ton espèce. Est-ce bien clair ?

- Très.

Inalba repoussa le bras de Kamadar et s'éloigna pour se fondre dans le reste de l'armée aux côtés de Vorek. Ce dernier remarqua que l'archère affichait une mine grave et agacée. Il tenta de savoir si tout allait bien, mais elle lui répondit par un petit sourire complice et rassurant.

De son côté, le chef Alfide n'apprécia guère le geste de son archère. Il cessa de la fixer, mais en détournant la tête, il croisa le regard d'Eleñdora, qui l'observait attentivement. Ce regard le désarçonna quelque peu. Il ne savait pas vraiment qui elle était, mais il avait deviné l'influence qu'elle pourrait avoir sur son avenir, et les Ederliens semblaient remettre aveuglément leur destin entre ses mains, comme s'ils la divinisaient presque comme une Alfide. Or, elle n'était pas issue de la race divine. Elle avait beau être une Alfar, elle n'en restait pas moins à moitié

humaine. Mais cela, les Ederliens s'en souciaient peu, et Clodorias ne manquerait pas de s'intéresser à elle dès son arrivée. Peut-être même écouterait-il ses prédictions. Kamadar comprit qu'il devrait se montrer très prudent lors de l'attaque car ses rivaux ne se trouvaient pas forcément dans le camp adverse.

En attendant, il prit place derrière les lignes de son armée. Il avait attendu que les deux autres factions fassent de même et se tiennent suffisamment éloignées pour bénéficier de l'effet de surprise. Les Ederliens avaient construit de grands radeaux pour traverser le delta, mais pour l'instant, ils les disposèrent en formation de boucliers afin de ne pas être fauchés par les flèches ennemis. Kamadar était satisfait des forces en présence, d'autant plus que les Kovač avaient bien travaillé le bronze et forgé des armes et armures dignes de l'arsenal Alfide. Les habitants de Kolzovàr portaient des cuirasses de bronze, des épées, des haches et des lances dont la pointe était un subtil alliage de silex, d'étain et de cuivre. Les Sathvarois, quant à eux, avaient mis à profit leurs riches ressources forestières pour fabriquer des arcs, des flèches et des boucliers. La légion du centre, ainsi constituée de deux factions complémentaires, semblait capable de rivaliser avec les Draugors, ce qui était de bon augure.

Kamadar fit alors appel à Ĝerjat, son faucon, pour donner le signal de l'assaut. Le prestigieux rapace s'envola dans le ciel, marquant le début de l'attaque. Ce fut le signal attendu par Boria et Brañdéü pour lancer l'assaut sur les flancs qui leur avaient été assignés.

L'attaque fut lancée.

Les bateliers de l'alliance éderlienne avancèrent sous une pluie de flèches tirées depuis la falaise, qui offrait une vue dégagée aux archers Draugors. Mais les soldats en arrière levèrent leurs boucliers et se mirent en formation de la tortue, protégeant à la fois les rameurs et eux-mêmes.

Plus en retrait, les archers de Sathvàr ripostèrent par des salves destinées davantage à couvrir la traversée qu'à atteindre les ennemis, trop éloignés et en hauteur.

Arrivés à l'embouchure du fleuve, les bateliers posèrent leurs radeaux, protégés par les boucliers de la phalange, et naviguèrent en direction d'Albégöl. Quelques Ederliens succombèrent aux traits des assiégés, mais la traversée ne fut pas interrompue pour autant.

Hélas, si les premiers radeaux franchirent le fleuve sans encombre, les fantassins, une fois à terre, durent escalader la paroi sans la couverture des boucliers. Quelques courageux entamèrent

l'ascension de l'éperon rocheux, mais ils furent aussitôt fauchés par les archers Draugors, postés en hauteur dans les cavités. Grâce à leur position dominante, ces tireurs jouissaient d'un avantage stratégique indéniable et visaient avec une précision redoutable, atteignant leurs cibles à l'épaule, au front, à l'œil ou en pleine gorge. Les corps sans vie retombaient sur les radeaux, dont certains chaviraient, précipitant leurs passagers dans les eaux, à la merci des Draugors.

Voyant cela, Kamadar ordonna à ses archers de riposter contre les hordes du Iadùl pour couvrir les assaillants en pleine ascension. Les Alfides, équipés de grands arcs puissants, tiraient à longue portée. Les Sathvarois, avec leurs arcs plus courts mais tout aussi efficaces pour créer une pluie de flèches, les appuyèrent en visant les postes de garde. Quelques archers Draugors furent abattus, touchés à la carotide ou en pleine orbite. Les autres se replièrent derrière les remparts d'argile pour se protéger.

Les assaillants profitèrent de cette ouverture pour escalader les parois. Une fois dans les cavités, ils se ruèrent sur les archers ennemis, les abattant à coups de lances en pleine poitrine, fendant les crânes à la hache ou transperçant les viscères de leurs glaives.

Mais la victoire fut de courte durée. Une nuée de Draugors surgit des orifices de l'énorme fourmilière et se jeta sur les Ederliens qui venaient de prendre l'avantage. Certains se firent arracher la tête, d'autres furent taillés en pièces ou décapités. Le premier assaut vira au bain de sang. Quelques soldats tentèrent de pénétrer plus avant dans les galeries, mais furent submergés par une masse de Draugors déchaînés.

Face à la falaise, l'état-major éderlien observait, impuissant, les cadavres décharnés de leurs soldats plonger dans une Marmaréa rougie par le sang.

## 18

Au milieu de ce spectacle de désolation, Vorek et Inalba naviguèrent en direction de la cascade. Trop occupés à combattre les Ederliens, les Draugors ne cherchèrent pas à protéger l'endroit, qu'ils considéraient de toute façon comme secret. Ils oubliaient qu'un ancien pensionnaire de la cité se trouvait désormais dans le camp adverse, et connaissait donc l'accès.

En levant les yeux vers la falaise, l'archère aperçut des corps tomber dans le fleuve, qu'ils soient Humains ou Draugors.

- Ne regarde pas, lui conseilla Vorek.

- Comment veux-tu que je ne regarde pas ?

- Je sais, c'est dur de voir ces gens mourir. Mais nous devons rester concentrés sur notre objectif, sinon c'est toute l'Ederlie qui sera éradiquée.

- Je sais. Comment vas-tu faire pour entrer là-dedans ?

- Il faut sauter du radeau.

- Pardon ?

- Il faut sauter du radeau et contourner la cascade à la nage. Nous n'avons pas le choix. La chute d'eau est si puissante qu'elle pulvériserait l'embarcation, qui de toute façon ne pourrait pas passer derrière.

Inalba hésita un instant, mais Vorek la rassura :

- Tu peux enlever ton capuchon, je t'ai déjà vue nue.

- Ah ! Tais-toi !

Elle retira son long manteau mais conserva sa tunique. Elle s'assura que son arc et son carquois étaient bien fixés pour résister aux remous de l'eau.

De son côté, Vorek ôta son haut et replaça son épée dans son dos à l'aide de sa ceinture.

- Prête ? demanda le Draghùl.

- Pas encore. Que fait-on du radeau ?

- On le laisse filer. Il ne nous sert plus à rien.

- Et pour revenir ?

- On sortira par l'entrée principale de la cité... à condition de gagner la bataille.

Inalba et Vorek plongèrent dans l'eau et nagerent en direction de la chute, qu'ils contournèrent avec difficulté. Le courant, particulièrement puissant à proximité de la cascade, les empêchait de progresser correctement, surtout Inalba, pour qui la nage n'était pas un point fort comme tous les Alfides. Ils durent lutter contre les remous, s'accrocher aux rochers et se laisser porter par les contre-courants pour éviter d'être emportés.

Une fois dépassée la zone la plus agitée, la nage devint plus simple. Les deux amants aperçurent alors une entrée creusée dans la roche, légèrement en hauteur. C'était l'endroit que Vorek cherchait. Ils s'en approchèrent, s'agrippèrent aux aspérités de la paroi et escaladèrent jusqu'à l'accès. Le Draghùl monta le premier et, une fois en haut,aida Inalba à le rejoindre.

- Tout va bien ?

- Oui, ça va. Dis donc, ils ne ménagent pas leurs espions, les Draugors.

- Tu peux le dire.

Soudain, une soldate Draugor jaillit de l'entrée, brandissant une épée pour frapper Inalba. Sans réfléchir, le Draghùl lui trancha la tête. Le corps

de l'assaillante roula sur le sol avant de tomber dans l'eau.

- Certainement une sentinelle chargée de surveiller l'entrée. J'espère qu'elle était seule. Sinon, cela veut dire qu'on aura bientôt de la visite.

- Dans ce cas, dépêchons-nous.

Vorek et Inalba s'engagèrent dans le long couloir en direction du nid de la reine.

19

Kamadar accosta en dernier avec son escouade et demanda à la phalange humaine de former un mur de boucliers. Kolöz et Narù l'avaient précédé. Malgré les lourdes pertes, les Ederliens prenaient peu à peu possession des postes de garde Draugors. Sur les conseils de Vorek, le chef Alfide se montra prudent face aux cavités et n'ordonna pas d'y pénétrer. Les escouades devaient se regrouper derrière le mur de boucliers.

La tâche était ardue car les Draugors, excellents grimpeurs, leur sautaient dessus pour les attaquer. La troupe de Kamadar ne fit pas exception, et plusieurs de ses soldats furent dévorés par les hordes du Iadùl.

C'est à ce moment-là que Šarkaň décida enfin de sortir de la forteresse. C'était un Draugor

gigantesque, aussi grand qu'un Alfide, au crâne rasé et au corps massif. Il portait deux épaulettes en alliage de bronze et de cuir, des protège-poignets, deux énormes lanières de cuir cloutées pour couvrir sa poitrine, une large ceinture qui maintenait son braie tout en protégeant son bas-ventre, et des bottes en cuir. Il était armé d'une hache colossale.

Le lieutenant de Sharùva observa ses ennemis depuis le sommet d'Albégöl. Ses yeux croisèrent ceux de Kamadar. Les deux chefs se jaugèrent. Chacun comprit que l'autre dirigeait l'armée adverse. Alors, Šarkaň se mit à hurler pour galvaniser ses troupes, désignant le chef Alfide comme cible prioritaire.

Kamadar n'en crut pas ses yeux lorsqu'il comprit que Šarkaň venait de mettre sa tête à prix. Il ordonna à ce qu'il restait de sa phalange de former un cercle autour de lui, et à ses archers de se mettre en position de tir. Il ordonna à ce qu'il restait de sa phalange de former un cercle autour de lui, et à ses archers de se mettre en position de tir.

Les Draugors bondirent sur le radeau de Kamadar et firent flancher le mur de boucliers avec une violence extrême. Les Humains du Marmarok furent massacrés et piétinés. Il ne restait plus que les Alfides. Kamadar réalisa qu'il

avait pris trop peu de soldats, et que son impétuosité allait lui coûter la vie.

Les hordes du Iadùl forcèrent sur le reste de l'armée, qui abandonna les armes de jet pour dégainer les épées. Certains furent empalés par des lances, d'autres tombèrent, la tête sectionnée par une lame ou fracassée par un marteau de guerre.

Du haut des cieux, Ţerjat tournoyait au-dessus du champ de bataille. Ses yeux perçants ne quittaient pas son maître, désormais encerclé par les Draugors. Le rapace poussa un cri strident, comme pour avertir les autres de l'imminence du danger, mais en vain.

Kamadar était désormais le seul survivant sur son radeau. Seul face à la horde sanguinaire, il tint bon. S'il devait mourir, que ce soit en héros. Il arracha une lance du corps d'un de ses compagnons et la lança sur un Draugor armé d'un marteau de guerre. Le colosse reçut le projectile en pleine carotide, lâcha son arme, qui s'écrasa sur la coque en bois d'un radeau déjà bien usé. Celui-ci se brisa, précipitant tous ceux qui s'y trouvaient dans l'eau.

Kamadar, bien qu'immergé, se réjouit de ce retournement de situation. Il nagea jusqu'au radeau de Kolöz, qui lui tendit la main pour l'aider à remonter avec l'aide de Maraï. Le chef Alfide

les remercia, et tous grimpèrent sur la paroi rocheuse.

En silence, Kamadar ruminait cette énorme erreur stratégique qui avait réduit à néant son escouade.

## 20

Même s'il n'avait pas réussi à tuer Kamadar, Šarkaň se montra satisfait de la situation. Les Ederliens ne bénéficiaient plus du soutien des Alfides. Il trouvait même impensable que ce chef ait eu l'idée saugrenue de s'embarquer avec ses archers, ceux-là mêmes qui avaient décimé tous les siens. Mais cela jouait en sa faveur car attaquer Albégöl de front relevait d'un tacticien farfelu. Il était évident que les assaillants visaient la reine, mais on ne tue pas une souveraine avec autant de facilité.

Šarkaň n'était pas un grand stratège, mais selon lui, il aurait été plus logique de la part des Ederliens, et surtout des Alfides, de sécuriser les quatre autres forêts de l'Ederlie et de se contenter de surveiller le détroit. Une guerre ne se gagne pas par la force, mais par la stratégie. C'est par la ruse que les Draugors avaient conquis l'Ederlie cinq siècles plus tôt. Et c'est par stupidité que les Alfides s'étaient jetés dans la gueule du loup. Tant

pis pour eux, tant mieux pour lui. Il ne lui restait plus qu'à ordonner à ses phalangistes de verrouiller les accès à la cité souterraine. La victoire semblait totale.

Mais brusquement, il sentit que quelque chose clochait à l'arrière du front. Il se retourna et aperçut qu'au nord et au sud, deux armées avaient traversé le delta pour prendre possession du territoire. Si Albégöl était bien protégée côté fleuve par sa grande falaise, sur terre, c'était plus compliqué car l'entrée principale de la cité se trouvait dans une grotte, elle-même exposée face à une vaste zone déboisée.

Les armées de Brañdéü et Bornia parvinrent facilement au sommet et foncèrent sur l'entrée. Šarkaň ordonna à une partie de ses troupes de quitter la falaise pour aller combattre les légions d'Eñdobanor et Eñdosalor. Les wargouls furent lancés en premier, le temps de permettre aux hordes du Iadùl de former un second front.

Le lieutenant Draugor comprit aisément que les deux nouvelles armées éderliennes cherchaient à disperser ses forces sur deux fronts. Mais il évita le piège. Il attendit que les légions ennemis se regroupent au sommet avant de contre-attaquer.

Les wargouls coururent sur les soldats des deux armées et se jetèrent sur les fantassins. Les légions de Brañdéü et Bornia étaient moins bien équipées

que celles de Kolöz et Eñdrù. Toutefois, elles parvinrent à abattre les wargouls venus semer la terreur.

Mais peine perdue. Des centaines de Draugors surgirent, armes à la main, et fondirent sur les légions de l'est éderlien. Šařkaň se joignit à cette armée.

## 21

Le pressentiment de Vorek était juste. Hélas, la sentinelle venue les attaquer n'était qu'un leurre destiné à permettre à un autre garde d'aller chercher des renforts. Heureusement, le couloir était étroit, ce qui permettait à Inalba de tenir les Draugors à distance grâce à ses flèches.

- Tu en as encore beaucoup ? demanda Vorek.  
- Je ne tiendrai pas toute la journée, mais j'en ai assez pour les maintenir à distance un moment.  
- Le couloir n'est pas long. Essaie de bien les faire reculer.  
- Et une fois au bout ?  
- J'improviserai.

Inalba n'était pas très rassurée par les propos de son compagnon. Toutefois, elle s'activa, avançant tout en décochant ses flèches pour faire reculer les gardes Draugors qui fermaient le passage derrière leurs boucliers.

Soudain, Vorek aperçut une lueur écarlate. C'était le moment d'improviser. Il hurla à Inalba : « Couvre-moi ! », puis courut vers les gardes. Arrivé à leur hauteur, il poussa leurs boucliers et les fit tomber au sol. Il se releva rapidement et tua l'un d'eux avant qu'il ne puisse se redresser, puis abattit un second qui avait réussi à se remettre sur pied. Une soldate tenta de l'attaquer par derrière, mais Inalba lui ficha une flèche dans l'œil, la tuant sur le coup.

Ils s'assurèrent qu'il ne restait aucun autre garde. Seuls les trois cadavres gisaient autour d'eux. Inalba abaissa son arc et observa les lieux. Devant eux s'étendait une immense cathédrale caverneuse, éclairée par des torches. Deux accès se dessinaient.

- Celui de droite mène aux étages supérieurs, indiqua Vorek. Celui de gauche conduit au quartier des esclaves... et au nid de la reine.

- Alors, rendons visite à la reine, répondit Inalba.

Tous deux s'engouffrèrent dans le couloir menant aux appartements royaux.

Draugors continuaient de plonger sur les assaillants, mais il fallait absolument former un mur de boucliers et pénétrer dans les orifices. Le chef Alfide donna l'ordre, et des groupes de soldats, boucliers en avant, s'engouffrèrent dans les cavités. Ils se heurtèrent à d'autres lanciers, eux aussi boucliers levés, prêts à les repousser. Les formations s'entrechoquèrent, se poussèrent, se brisèrent. Parfois, des Draugors descendus de la falaise prenaient un groupe à revers, massacraient quelques soldats en pleine poussée, avant d'être abattus par l'arrière-garde.

Kolöz menait sa propre phalange avec force, sa fille Aniba, sa femme Maraï et son ami Kamadar à ses côtés. Margöz, son fils, fermait la marche. Une troupe de Draugors fondit sur lui. Avec l'aide de ses compagnons, il parvint à les tenir à distance, leur brisant le crâne à coups de marteau de guerre. Mais il ne vit pas le Draugor embusqué à l'entrée de la roche. Lorsque tout le groupe fut passé, l'assaillant bondit sur lui. Margöz lutta tant bien que mal contre cet ennemi sournois. En se défendant, il s'écarta du groupe et recula jusqu'à une bretèche profondément entaillée. Il perdit l'équilibre et bascula dans le vide, son adversaire toujours agrippé à lui.

Tous deux disparurent dans les eaux sombres du delta. Margöz périt noyé, emportant son agresseur avec lui.

Ignorant encore ce drame, la troupe menée par Kolöz et Kamadar poursuivit son avancée. Grâce à la détermination de ses compagnons et au sacrifice de son fils, le géant parvint à repousser les défenseurs d'Albégöl jusqu'à une vaste salle de roche éclairée par des torches. Des milliers d'orifices et des tourelles en bois se dressaient devant eux. Mais curieusement, aucun ennemi ne semblait prêt à les affronter.

- Nous sommes à l'intérieur d'Albégöl, dit Kamadar.

- C'est étrange, il n'y a personne, remarqua le jovial gaillard.

- Nos alliés ont dû attaquer les deux autres fronts. Mais restons sur nos gardes.

Soudain, un compagnon de Kolöz s'approcha et lui annonça que son fils avait été tué en protégeant la ligne arrière. Le chef de Kolzovàr s'effondra au sol et se mit à pleurer, sous le regard silencieux de sa fille. Maraï, sa compagne, accourut en entendant les sanglots de son époux. Lorsqu'elle comprit ce qui s'était passé, elle tomba à genoux à ses côtés, le visage décomposé. Ses mains tremblaient, ses yeux fixaient le vide. Elle ne dit rien. Aucun cri, aucun mot. Juste une douleur

muette, celle d'une mère qui venait de perdre son fils.

Kolöz serra Maraï contre lui, incapable de contenir sa peine. Leurs larmes se mêlèrent dans le silence pesant de la caverne, tandis que les torches vacillaient sur les parois rocheuses. Puis, fou de rage, il saisit sa puissante hache et se mit à fracasser les échafaudages en bois, qui s'effondrèrent dans un fracas sourd.

Le calme revint aussitôt. Un calme étrange, oppressant. Puis des bruits se firent entendre, suivis de grognements. Kamadar comprit qu'ils étaient tombés dans une souricière. Les Draugors avaient bloqué les accès extérieurs et s'étaient retranchés dans leurs quartiers, laissant les assaillants pénétrer dans la grande salle d'Albégöl.

Le chef Alfide appela Kolöz et lui intima l'ordre de revenir dans la mêlée. Puis il ordonna à ses compagnons de former un mur de boucliers en cercle. Tous se mirent en position. Des Draugors surgirent des orifices à l'intérieur de la caverne et lancèrent leurs javelots sur les boucliers. Certains cédèrent, et des soldats furent transpercés par les traits ennemis. Puis la horde du Iadùl se jeta sur les Ederliens. Ces derniers tranchèrent le corps de leurs agresseurs, mais d'autres combattants éderliens, ayant parcouru les étages supérieurs et

inférieurs, se joignirent à la mêlée. L'immense salle principale fut bientôt recouverte de sang.

Promis à un grand avenir, Narù reçut un javelot en plein visage, qui le tua sur le coup, sous les yeux de son frère Dargù. À mesure que les combats s'intensifiaient dans tous les recoins de la grotte, les chances de survie des Ederliens s'amenuisaient dangereusement. Une guerrière humaine fit tomber un Draugor en lui tranchant le cou. Un autre empala un soldat avec sa lance. Une combattante se fit sectionner le bras avant d'être décapitée par une garde d'Albégöl.

Kamadar, pris d'une rage folle, se lança dans la mêlée. Avec une dextérité féroce, il trancha les membres de ses ennemis à l'aide de ses deux épées. Puis, en observant les cavités, il comprit qu'il devait tenter de prendre à revers l'armée de Šarkaň, occupée à combattre les soldats de Brañdéü et Boria. Il décida de monter dans les couloirs, suivi par Dargù, Aniba et plusieurs autres soldats.

23

À l'extérieur, les combats faisaient rage. Les deux factions ennemis se dressaient l'une contre l'autre. Les wargouls dévoraient la chair de leurs victimes, tandis que les soldats éderliens faisaient

preuve de bravoure et de fierté face à des Draugors qui les surpassaient en nombre et en puissance.

Toutefois, Šarkaň n'était pas dupe. Ses troupes dominaient le champ de bataille, et bientôt, Sharùva ne pourrait plus fournir de renforts. Alors, dans une rage démentielle, il abattit sa grande hache sur de nombreux ennemis en hurlant. Il se dirigea droit vers Braňdéü. Il avait repéré les deux chefs humains, et savait qu'il devait les faire tomber pour briser le moral de l'armée adverse.

Le chef d'Eňdosalor comprit les intentions de Šarkaň et s'avança pour l'affronter. Le lieutenant des hordes du Iadùl en fut satisfait. Il tailla en pièces tous ceux qui tentaient de l'arrêter, hommes ou femmes, tous animés par la gloire ou l'honneur. Aucun ne survécut à sa fureur.

Le colossal Braňdéü et le puissant Šarkaň se firent face. L'humain à la peau de loup tenta de fendre le crâne de son adversaire, mais Šarkaň bloqua le coup avec le manche de sa hache, avant de lui asséner un terrible coup de pied dans le plexus. Braňdéü recula, vacilla, mais ne céda pas. Il tenta à nouveau de pourfendre son ennemi, qui esquiva avec agilité. Šarkaň se montra plus rusé en se baissant brusquement et frappa violemment les tibias du chef eňdosalorien.

Braňdéü s'effondra au sol, à la merci de son adversaire. Sans hésiter, Šařkaň l'acheva en le décapitant.

Un de moins.

Et déjà, son regard se tournait vers Boria.

## 24

Vorek et Inalba arrivèrent dans le quartier des esclaves. C'était une salle caverneuse, assez vaste pour abriter un quartier entier d'une cité alfide. L'endroit rappelait à Inalba l'intérieur de Rođnagöl, mais avec moins de finesse dans la taille des pierres. L'archère s'étonna de voir des enclos où des chèvres et des poules se promenaient en toute quiétude. Puis elle se souvint que ces animaux n'étaient pas destinés à nourrir les Draugors, mais les esclaves, surtout les Draghùls.

Pendant le trajet, Vorek lui avait expliqué que les cités draugors étaient organisées en quatre niveaux. Le premier, en sous-sol, servait à la fois de mine et de carrière. Le second accueillait le nid royal, la salle de procréation et les enclos des esclaves. Le troisième comprenait une immense salle de ventilation, percée de multiples orifices menant aux dortoirs des Draugors.

Cet étage jouait un rôle essentiel dans l'aération de toute la cité, ce qui expliquait la présence des nombreuses bretèches par lesquelles les Ederliens avaient pu s'introduire.

Sans surprise, l'enclos des prisonniers était totalement vide. Vorek ne se fit aucune illusion. Pour procréer, la reine les avait tous dévorés. Ses yeux s'emplirent de haine, ses poings se crispèrent, mais Inalba posa une main sur son bras et parvint à le calmer. Il ne devait pas hurler, surtout dans ce sous-sol où se trouvait aussi le nid de la reine, probablement bien gardé.

Il inspira profondément, retrouva ses esprits, puis remercia Inalba d'un regard.

- Ils sont tous morts, murmura-t-il. Cette salope les a tous bouffés.

Soudain, une voix attira son attention.

- Vorek ?

Le Draghùl chercha la provenance de l'appel. Elle venait d'une grange. Malgré les mises en garde d'Inalba, il courut vers le bâtiment délabré et y entra. Avec stupeur, il découvrit deux femmes d'âge moyen tenant chacune un nourrisson dans les bras. À leurs côtés se tenaient trois enfants en bas âge, un garçonnet et deux fillettes, complètement apeurés.

- Arvà... Comme je suis heureux de te voir.

- Qui est-ce ? demanda Inalba, surprise de voir des survivants.

- Arvà, du clan Sarogh.

- Alors les rumeurs étaient vraies, intervint Arvà. Tu as survécu à Šarkana.

- Oui. Et je viens vous délivrer.

- Ne t'en donne pas la peine. Notre fin est proche.

- Il ne reste plus que vous ?

- Oui.

- Comment ça se fait qu'elle n'ait pas dévoré les enfants ?

- Elle les gardait pour plus tard. Au mieux, elle les aurait fait grandir dans ses berdayags en cas de victoire, puis les aurait forcés à procréer pour engendrer de nouveaux esclaves. Au pire, elle les aurait dévorés comme les autres.

- Et vous avec ?

- Oui. Elle nous a gardées uniquement pour nourrir les enfants et veiller sur eux. Nous songions même à les tuer pour leur éviter un tel supplice. Mais tu es arrivé à temps.

- On peut dire ça... Tu sais si la reine est seule ?

- Oui. Elle continue de pondre ses ignobles guerriers pour le combat. Elle a accéléré la cadence.

- Nous sommes loin de son nid ? demanda Inalba.

- Non, répondit Arvà. À quelques minutes de marche.

- Si je me souviens bien, enchaîna Vorek, le nid se situe entre la salle de procréation des Draghùls et le quartier des esclaves.

- Oui, c'est bien ça, confirma la nourrice.

- Alors nous allons pouvoir venger nos morts.

Vorek et Inalba s'apprêtaient à partir lorsque le Draghùl se retourna vers les deux nourrices.

- Prenez soin des enfants. Ils seront le renouveau de notre race sacrifiée. Vous serez bientôt libres. Patientez encore un peu.

Puis les deux héros prirent la direction du nid de la reine.

## 25

Devant l'entrée est de la cité, Boria et Šarkaň se livraient à un combat sans merci. La cheffe des troupes d'Eñdobanor se battait avec une force farouche contre le grand Draugor. Celui-ci lui asséna un violent coup du plat de sa hache en plein visage. Boria vacilla, manqua de tomber, mais parvint à se ressaisir juste à temps pour éviter que la lame ne lui ouvre l'abdomen.

Les deux armées suspendirent leurs affrontements, formant une trêve tacite pour observer le duel. Boria riposta avec un coup de

pied latéral qui fit reculer Šarkaň, puis enchaîna avec un coup de pied retourné au visage. Le lieutenant s'effondra au sol et roula jusqu'aux pieds de ses soldats.

Bien consciente du danger, Boria décida de l'achever. Les Draugors pouvaient fondre sur elle, mais elle était prête à se sacrifier. Le perfide Šarkaň profita de sa chute pour saisir une lance abandonnée. Lorsque Boria arriva sur lui, il se redressa brusquement et l'embrocha. Du sang jaillit de la bouche de la cheffe d'Eñdobanor, qui resta suspendue à la lance.

Šarkaň souleva l'arme et sa victime, exhibant son trophée devant l'armée humaine. Puis il planta la lance dans le sol, laissant Boria agoniser au milieu du champ de bataille.

- Vous n'avez plus de chef, hurla-t-il. Alors prosternez-vous, en attendant de savoir comment vous serez dévorés.

Mais la voix d'Eleñdora vint briser sa jubilation.

- La bataille est loin d'être terminée, Šarkaň. C'est un duel à mort, et tu le sais bien.

- Eleñdora Pédrisor, ricana le lieutenant. Quand comprendras-tu que ni les Humains ni les Alfides ne veulent de toi ? Tu n'es qu'une bâtarde d'Alfar.

- Ah bon ? Ils ne veulent pas de moi ? Alors regarde bien.

Eleňdora leva la main sous le regard incrédule de Šařkaň, puis la baissa d'un geste sec. Aussitôt, tous les Humains se mirent en mouvement, obéissant à l'ordre de la chamane. Les Draugors furent rapidement débordés par l'assaut.

- Protégez l'entrée ! ordonna Šařkaň avec véhémence.

Les Draugors se regroupèrent autour de l'entrée principale d'Albégöl, formant un cercle d'épées, de lances et de haches pour contenir l'attaque. Šařkaň fixait Eleňdora avec aigreur. Il devait bien l'admettre, elle s'était jouée de lui.

Soudain, un ricanement faible attira son attention. C'était Boria, toujours empalée, mais encore vivante. Son rire sardonique lui était clairement adressé. Šařkaň s'apprêtait à lui répondre avec acrimonie, prêt à humilier une dernière fois celle qu'il croyait vaincue. Mais la cheffe d'Eňdobanor, le regard brûlant de défi, sortit un couteau de sa ceinture et se l'enfonça dans la gorge sans le quitter des yeux. Le geste fut net, silencieux, chargé d'une volonté farouche. Le lieutenant resta figé. Il comprit alors que les Ederliens ne se rendraient jamais, qu'ils se battraient jusqu'à la mort. Et cela, il ne l'avait pas prévu.

Ce qu'il avait encore moins prévu, c'était l'attaque de Kamadar qui le prit à revers avec

Dargù et Aniba. Ils n'étaient que quelques-uns, mais leur assaut suffit à le déconcentrer, et surtout à détourner l'attention de ses soldats. Les Ederliens en profitèrent pour semer le chaos dans les rangs Draugors.

Kamadar se dressa face à Šarškaň. Le lieutenant, galvanisé par ses deux duels victorieux, se prépara à affronter le chef Alfide.

## 26

Dans l'immense salle de la grotte, Kolöz et les autres Ederliens luttaient tant bien que mal contre les Draugors. Sortis en masse de leurs dortoirs, ces créatures monstrueuses s'étaient jetées sur eux comme une marée noire. Une pluie de griffes, de crocs et de hurlements s'abattit sur les Humains.

Le colosse n'avait plus rien de jovial. Il n'était plus qu'un père enragé, décidé à massacrer ceux qui lui avaient arraché un fils. Sa hache fendait les crânes, tranchait les entrailles, ouvrait des torses dans un déluge de sang. Il frappait avec une telle hargne qu'il ne vit pas le Draugor derrière lui, prêt à lancer son javelot.

Kolöz se retourna juste à temps pour voir Maraï, son épouse, figée dans l'instant où le javelot transperça son thorax. Son corps se courba sous l'impact, ses bras se relâchèrent, et elle

s'effondra dans la poussière, sans un cri, comme si la douleur n'avait même pas eu le temps de l'atteindre.

Ce fut la goutte de trop. Fou de rage, Kolöz chargea l'assassin de sa femme. Mais sa colère l'aveugla. Il ne vit pas les lames qui s'abattirent sur lui, transperçant sa chair à plusieurs reprises. Pourtant, aucune ne le fit tomber.

Arrivé devant le meurtrier de Maraï, il brandit sa hache et lui broya le crâne d'un coup sec. Le sang jaillit, les os éclatèrent. Tandis qu'il contemplait le visage défiguré de sa victime, un javelot vint se ficher dans son dos, lui perforant les entrailles.

Kolöz se retourna lentement et fixa le Draugor qui venait de l'atteindre. Il ne dit rien. Il baissa les yeux, puis marcha, pas après pas, vers le corps de sa femme. Lorsqu'il arriva devant elle, il tomba à genoux, puis s'allongea entièrement contre sa dépouille.

Autour de lui, les affrontements redoublaient d'intensité. Par chance, aucun Draugor ne vint l'achever. Par malchance, il resta là, immobile, à regarder les siens et leurs ennemis s'entretuer dans un bain de sang.

Vorek et Inalba arrivèrent enfin devant le nid de la reine. C'était un lieu confiné, une vaste salle caverneuse tapissée de tissus organiques, extension même de son propre corps. L'endroit baignait dans une lumière écarlate, au cœur d'un environnement humide et amniotique. Les parois, couvertes d'un mélange de matière vivante et de roche, formaient des membranes translucides qui reliaient les berdayags au corps de la reine. Le nid grouillait d'empreintes visqueuses et de larves Draugors qui grossissaient à vue d'œil. L'air y était lourd, moite, presque suffocant.

Dans une longue expiration, la reine expulsa un nouveau-né, une énorme larve semblable à celles suspendues dans d'autres membranes. L'une d'elles s'empara aussitôt de l'enfant avant de le couver. Inalba devina qu'il s'agissait des fameux berdayags, rien à voir avec les cocons soyeux des Alfides.

Ce qui l'inquiétait surtout, c'étaient ces larves qui grandissaient si vite. La reine venait de donner naissance à de nouveaux Draugors, déjà destinés au combat. Et désormais, c'était à eux de les affronter.

Inalba et Vorek levèrent les yeux vers Sharùva. Elle était immense, à la fois fascinante et

épouvantable. Inalba ne sut dire si elle la trouvait hideuse ou radieuse, terrifiante ou attirante. Sa peau très pâle prenait des reflets violacés. De longs cheveux d'ébène, gras et imprégnés d'une substance huileuse, coulaient jusqu'à ses flancs. On la voyait suspendue à de larges membranes qui la maintenaient droite, pour qu'elle puisse se nourrir, être ensemencée et enfanter sans relâche. Collé à son bas-ventre, un énorme ovipositeur, un appendice abdominal long et effilé, lui permettait de faire naître sa progéniture à la chaîne. Sa poitrine, énorme, laissait pendre de grandes mamelles tentaculaires nourrissant les Draugors nouveau-nés.

Sharùva n'était plus qu'une masse informe, vivante, monstrueuse et repoussante. De sa bouche béante pendait une langue visqueuse, longue et musculeuse, capable d'étrangler les deux intrus. Ses yeux, emplis de haine et de perfidie, se fixèrent sur eux.

- Vous qui allez mourir, je vous salue. Âmes pathétiques, soumises à l'effroi, persuadées d'être supérieures alors que vous n'êtes que de la viande avariée, tout juste bonne à nourrir les chiens. Vos vies ne valent pas grand-chose, juste assez pour engraisser les vers. Que comptez-vous faire face à votre destin ? Vaincre la mort alors que vous ne savez même pas vivre ? Cloportes sans bravoure,

vous osez défier la reine de vos cauchemars. Vous vous croyez héros, mais vous n'êtes que les fientes d'une terre profanée. Prosternez-vous et abandonnez vos existences inutiles.

- Aucune vie n'est insipide, s'insurgea Inalba. Car l'espoir est ce qui fait battre nos cœurs et nous accroche à la vie.

- Sombre conne, ta vie est peut-être longue, mais elle est inutile, insipide et insignifiante. Tu ne sers à rien, et tu ne sers rien. Tu es née dans la pisse, et tu mourras dans ta merde. Tous tes actes sont vains. Que penses-tu pouvoir faire face à la mort, hormis prier ?

- Sharùva, cesse de faire ta maline, intervint Vorek. Nous t'offrons une chance de rédemption. La guerre est perdue.

- Perdue ? Pour qui ? Pour moi ? Aucune guerre n'est perdue puisque la guerre est éternelle. Tu penses gagner, peut-être, mais d'autres guerres viendront. Les amis d'antan deviendront ennemis, les frères s'entretueront, les pères jalouseront les fils. Un jour, le chaos règnera sur ce monde.

- Ce chaos n'est pas encore là, protesta Vorek. Ne pense pas à ces temps futurs que personne ne connaît. Pense à arrêter cette guerre, c'est tout ce que nous te demandons.

- Vorek, sale petit merdeux, tu en as fait du chemin pour t'affranchir. Tu es peut-être le

premier Draghùl à être libre. Mais cette liberté n'est qu'une autre forme de captivité.

- Qui es-tu ? s'insurgea Inalba.

- Je suis une émanation du désespoir, venue anéantir tout optimisme, toute certitude et toute conviction. Je suis celle qui ôte tout courage à tout être vivant. Je suis celle qui annihile les rêves et rend vain tout espoir. Je suis l'affliction et la désolation. Je suis la terreur, je suis la lame, je suis le sang, je suis le feu, je suis la mort.

Sur ces mots, la reine cracha un mélange de sang et de liquide amniotique en direction de Vorek. Celui-ci ne broncha pas. Avec Inalba, il observait les nouveau-nés Draugors qui avaient déjà atteint leur taille de jeunes adultes et s'approchaient dangereusement de lui. Tous deux se mirent en garde pour affronter la reine et ses rejetons, dont il était clair qu'ils n'iraient pas se battre avec leurs semblables contre les Ederliens.

28

Kamadar lança une attaque latérale face à Šarkaň. Celui-ci bloqua le coup avec son glaive et regarda fixement son adversaire.

- Tu penses pouvoir me vaincre petit dieu ?  
- Tu n'es qu'un sous fifre, Šarkaň. Je te vaincrai.

- Tu ne peux pas vaincre ce que tu ne peux tuer.

Šarkaň repoussa Kamadar qui recula, mais resta sur ses gardes. Les Ederliens, voyant cela, foncèrent sur les Draugors. Dargù et Aniba se joignirent au combat.

Kamadar et Šarkaň s'affrontèrent sous une pluie de membres et de sang. Les deux armées se livrèrent à un combat violent et sans merci. Jamais le chef Alfide n'avait suspecté qu'il verrait autant de sang en une seule journée. Mais ce qui le terrifia, c'était de voir Šarkaň exulté devant ce déluge d'horreur. Il voyait les Ederliens tomber comme du bétail à l'abattoir, hurler de terreur. Aniba se fit trancher la gorge par un guerrier Draugor et Dargù se fit empaler par un lancier. La chef Alfide réalisa qu'il avait mené tous ces gens à la mort. Il était le responsable de ce carnage tout cela à cause de son opportunisme et de ses ambitions déplacées. Il voulait être roi d'un double royaume, mais il ne serait que le monarque d'un pays sans âme, une terre qu'il aura lui-même offert à la mort.

Pour racheter ses fautes, il devait lever la tête, ranger son égo et faire face à la mort. Šarkaň l'attendit patiemment. Cimenterre à la main, il voulait en finir avec cet Alfide qui ne l'amusait plus. Les deux guerriers s'affrontèrent une

nouvelle fois. Kamadar chercha à trancher la tête de Šarkaň qui esquiva le coup, mais qui tourna sur lui-même et infligea une légère blessure au bras de son adversaire. Alors Kamadar, ses deux épées à la main, serra les dents et lança de sa main gauche une de ses épées sur le lieutenant qui la dégagea d'un coup de cimeterre.

Et tandis que les corps jonchaient le sol, les deux chefs se toisèrent et se jaugèrent. Ils tournèrent en se fixant. Puis, ils coururent l'un contre l'autre, firent tomber leur épée, et s'affrontèrent à coup de poing. Šarkaň cogna Kamadar au visage, qui répliqua en aligna plusieurs horions au foie de son ennemi. Les deux chefs s'effondrèrent sur le sol, ce qui ne les empêcha pas de se toiser une nouvelle fois comme deux loups prêts à s'entre-dévorer.

## 29

Vorek était complètement désarçonné. Lui et Inalba se retrouvèrent piégés par les rejetons de la reine. Elle avait très bien joué son coup en donnant naissance à cette garde prétorienne chargée de veiller sur elle, car les deux amants étaient sûrs à présent que la reine avait gardé ses dernières forces pour donner naissances à des Draugors chargés de veiller sur sa sécurité. Ils

étaient une dizaine à veiller sur elle à présent, comme s'ils étaient ses propres mains.

Vorek comprit qu'ils étaient tombés dans un piège et s'adressa à l'archère :

- Retourne dans le quartier des esclaves et pars avec Arvà et les enfants.

- Pour aller où ?

- Va à la cascade. Je te fais confiance pour trouver une solution.

- Et toi, que vas-tu faire ?

- La combattre, elle et ses sbires.

Inalba acquiesça et partit en courant, non sans remarquer que les Draugors ne la suivaient pas. Beaucoup trop inutile pour eux peut-être, ou alors, ils savaient qu'elle n'avait aucune issue et préféraient s'occuper de son sort plus tard.

Entouré par la vingtaine de prétoriens, Vorek toisa la reine :

- Alors ? Comment que vas-tu faire maintenant ? ironisa Sharùva.

Vorek regarda autour de lui. La situation était totalement désespérée. Et pourtant il ne pouvait pas perdre. Si elle gagnait, il n'y aurait plus aucun espoir. Elle fabriquerait de nouveaux Draugors et massacrerait tous les survivants elle-même.

- Tu ne devrais pas crier victoire trop tôt Sharùva. Une bataille n'est jamais terminée, tu l'as dit toi-même.

Vorek essaya de bouger, mais les Draugors restèrent sur leurs gardes, prêts à sauter sur lui. Pourtant, si la situation était périlleuse, elle n'était pas encore perdue. Les Draugors avaient formés un cercle autour de lui, mais avec une ouverture sur Sharùva, toutefois. Non pas pour converser bien sûr, mais pour attirer le Draghùl dans sa gueule. Cette mégère avait bien calculé son coup. Elle se doutait qu'il était encore en vie, et que forcément il reviendrait la voir pour régler ses comptes. Il s'était surpassé, ce qui forçait l'admiration. Mais mieux que ça, elle allait pouvoir dévorer un Draghùl copieux, en bonne santé et doté d'une mémoire non négligeable. Elle allait tout savoir sur les Ederliens, sur le Cieñdorèš et sur les Alfides. Et une fois qu'elle en aurait terminé avec lui, elle s'occuperait de sa copine Alfide à la peau opaline et la dévorerait vivante pour se nourrir de ses connaissances et savoir comment franchir ce maudit margraviat. De toute façon, il n'y avait aucune issue. Et quand bien même, si cette archère s'en sortait, il y aurait d'autres Alfides qui viendraient et tomberaient dans son piège.

Vorek s'en voulait de s'être fait berner aussi facilement. Le voilà coincé face à la reine et des Draugors qui le poussaient dans sa direction pour qu'elle le dévore. Il devait tenir un maximum pour

permettre à Inalba de récupérer les survivants et s'enfuir sans combattre les Draugors qui pourraient décider de changer de stratégie et de le tuer avant d'aller chercher Inalba, même si cela était contraire aux plans de la reine. Seulement, ils étaient pragmatiques.

Alors le Draghùl comprit qu'il lui restait qu'une seule chose à faire. Il saisit son épée et fixa Sharùva :

- Il y a une chose que je ne comprends pas. Comment cela se fait-il qu'avec toute cette mémoire que vous vous transmettez, vous n'apprenez jamais rien.

- Mais tu plaisantes ? je connais le passé, le présent et même l'avenir. Que veux-tu que j'apprenne d'autre, petite viande ?

- Que tes ennemis ont toujours de la ressource.

Sharùva manifesta suffisamment d'incrédulité pour créer un moment d'égarement que Vorek mis à profit. Ce dernier fit tournoyer son épée qu'il saisit par la lame et la lança en direction de la reine. Celui-ci reçut l'arme en pleine carotide et commença à suffoquer. Sa garde prétorienne resta incrédule pendant un petit moment, puis décida de se jeter sur Vorek désarmé tandis que leur reine agonisait. Ils se mirent d'accord pour dévorer le Draghùl vivant et se jetèrent sur lui. Mais au moment de le saisir, les membranes qui retenaient

le gigantesque corps de la reine cédèrent, et celle-ci s'écroula en poussant des hurlements. Un torrent visqueux de sang et de liquide amniotique se répandit dans toute la salle. Du placenta sortit des entrailles de Sharùva qui tenait encore sa trachée sanguinolente mais gesticula. Mais les Draugors s'aperçurent que quelque chose n'allait pas. En sombrant sur le sol, les membranes visqueuses servant à alimenter les berdayags avaient arraché de grands pans de la caverne, provoquant un grondement sourd dans la roche, suivi d'un éboulement. Vorek, Sharùva et les prétoriens furent écrasés par les éboulis. Il n'eut aucun survivant.

## 30

L'éboulement avait provoqué un grondement dans la roche, suivi d'un éboulement à l'extérieur d'Albégöl, qui ébranla les combattants. Kamadar et Šarkaň comprirent que la reine était morte :

- Rends-toi, Šarkaň, ta reine est morte.
- Et quel est le problème ?
- Nous avons tué votre princesse, et à présent Sharùva est morte. Comment allez-vous faire pour vous reproduire ?
- Si tu poses cette question, c'est que tu n'as aucune idée de notre façon de procéder. Il y a

encore plein de femelles. Je n'aurai qu'à en choisir une après t'avoir dévoré, sale cloporte.

Šarkaň balaya l'air avec son arme, cherchant à blesser Kamadar à la main pour le désarmer avant de le dévorer vivant. Le chef Alfide savait qu'il n'aurait pas les moyens de se défendre avec une arme si légère, alors il la jeta au visage de Šarkaň. Évidemment, il ne put l'atteindre. Un rictus sardonique se dessina sur les lèvres du lieutenant Draugor : son ennemi était désarmé, il n'avait plus qu'à se jeter sur lui pour le dévorer vivant et accaparer sa mémoire. Ensuite, il pourrait vaincre tous les Ederliens et féconder à nouveau une femelle Draugor. En fait, cette situation l'arrangeait car sans Sharùva ni Šarkana, il pourrait influencer les décisions de la nouvelle reine. Et comble du bonheur, Kamadar écarta les bras comme s'il acceptait son sort. Avec joie, Šarkaň se rua sur le chef Alfide. Tous deux tombèrent au sol :

- Je vois que tu as enfin compris qui était ton maître.

Šarkaň était très fort, mais il n'avait pas vraiment bénéficié de la mémoire de ses victimes. S'il avait été plus malin, et si ses victimes avaient eu un vécu plus important, il aurait compris que Kamadar lui avait tendu un piège. Le chef Alfide avait vu une épée sur le sol, et en écartant les bras,

il avait attiré le lieutenant dans ce piège. Une fois au sol, il n'avait plus qu'à profiter de l'égocentrisme de son ennemi pour lui infliger une terrible blessure au flanc. Šarkaň se mit à hurler et dégagea l'arme.

- Tu croyais me tuer, petit cloporte ? Mais on ne tue pas un Draugor aussi facilement.

Mais Kamadar avait ramassé le cimenterre de Šarkaň et, sans répliquer, profita du moment où son adversaire était désarmé pour l'attaquer et lui sectionner les bras, puis la tête.

La reine était morte, la princesse était morte, et leur lieutenant était mort. Et pourtant, les Draugors se battaient encore, même s'il en restait peu. Hélas, du côté des Ederliens, il y avait moins d'espoir, et ils ne savaient même pas ce qui se passait dans les cavernes. Et puis, avait-il eu la preuve que la reine était bien morte ?

C'est à ce moment-là que Ģerjat poussa un cri perçant dans le ciel. Le chef Alfide vit alors Eleňdora regrouper tous les Humains encore debout derrière elle, en formation de défense. Tous se tinrent debout, face aux Draugors. Kamadar comprit aussitôt ce qui allait se passer. Son fidèle rapace n'était pas seul. Une nuée d'Alfides à dos de mégacerfs fondit sur les Draugors qui se tenaient devant l'entrée d'Albégöl. C'était l'armée de Clodorias. Les

soldats de l'empereur. Les Draugors combattirent jusqu'au dernier, mais ils furent tous massacrés.

Puis les soldats impériaux entrèrent dans Albégöl et prirent possession des lieux, tuant tous les Draugors qui se dressaient sur leur passage. Ce fut ainsi qu'ils purent sauver les derniers guerriers Ederliens, piégés dans l'immense salle de ventilation de la cité caverneuse. Les hordes du Iadùl furent écrasées par l'armée impériale. Mais Clodorias dut reconnaître que, sans l'aide de Kamadar, il n'aurait pas pu remporter une telle victoire. Et les Ederliens, soulagés d'avoir vaincu leurs tortionnaires, félicitèrent le chef Alfide. Pourtant, ce dernier, d'ordinaire ambitieux et altier, ne montra aucun signe de fierté. Il savait que cette victoire était lourde en sacrifices.

Il s'éloigna discrètement et se dirigea vers le sommet de la falaise. Ĝerjat se posa sur son avant-bras. L'animal regarda l'horizon avec son maître avant de le quitter et de descendre dans la plaine, de l'autre côté du delta. En suivant son rapace des yeux, Kamadar put apercevoir Eñdrù se diriger vers Inalba en radeau.

Eñdrù aperçut la jeune Alfide nager vers lui. Il était resté seul, priant pour ses fils. Puis, alors que

son regard se perdait dans l'eau, il vit l'archère à la peau d'opale s'approcher. Le vieil homme ne chercha pas à comprendre et prit l'un des derniers radeaux encore disponibles. Un peu plus tôt, il avait assisté à l'arrivée de Clodorias, qui avait profité de la confusion pour naviguer avec ses soldats en direction d'Albégöl.

Lorsqu'il arriva près de l'archère, celle-ci monta rapidement :

- Il y a deux nourrices et des enfants sous la cascade, il faut aller les chercher.

Le vieil Eñdrù ne discuta pas et rama pour aller chercher les survivants. Inalba retourna dans l'eau pour aider les deux femmes à monter sur le radeau avec les deux nourrissons et les trois enfants. Puis elle fit signe à Eñdrù de retourner sur la rive ouest. Mais lorsque le vieil homme s'approcha de la terre ferme, Inalba lui demanda de descendre :

- Mais qu'allez-vous faire ? demanda Eñdrù, effaré.

- Je vais aller dans le Cieñdorèš pour former ma propre communauté, les Šarkany.

- Šarkany ? Vous allez perpétuer le nom de ce fourbe de lieutenant ?

- Non. Šarkany, c'est en l'honneur de Vorek, qui s'est sacrifié pour vaincre Sharùva. Il s'appelait Vorek Šarkany, et j'ai son enfant dans mon ventre.

- Mais pourquoi ne pas rester avec nous ? Votre empereur est là.

- Kamadar m'a dit que si je gardais l'enfant, je serai bannie. Et eux sont des Draghùls, ils n'ont pas d'avenir ici. C'est pour ça que je dois partir.

- Qu'allez-vous devenir ?

- Je ne sais pas. Mais Eleňdora m'a dit que la lignée de mon enfant serait promise à un grand avenir. Je ne sais pas si elle dit vrai, mais je veux qu'il ait un avenir.

Une fois Eňdrù sur la terre ferme, Inalba repartit avec les survivants en direction du Cieňdorèš. Elle entendit dans le ciel le cri de Ģerjat. Elle leva les yeux et vit le faucon tournoyer autour du radeau avant de retourner au sommet de la montagne. Elle devina aisément que Kamadar la regardait partir au loin. Elle le fixa un moment en signe d'adieu, puis se retourna pour ramer. Le radeau disparut dans la nuit, naviguant sur le fleuve en direction d'un avenir plus propice.

## EPILOGUE

La bataille d'Albégöl fut dévastatrice. Les peuples des quatre forêts avaient subi de très lourdes pertes. La famille de Kolöz avait été presque entièrement décimée. Heureusement, le jovial gaillard avait un frère et un neveu pour

perpétuer la lignée des Kovač et garantir la mainmise du clan sur la future voïvodie de Kolzovàr. Les clans Rédeïny et Bételny avaient eux aussi perdu leurs chefs respectifs, et le pouvoir sur les futures voïvodies fut confié à l'aîné de chacun des deux héros tués par Šárkaň.

Mais c'était le clan Alduiň qui avait payé le plus lourd tribut, car non seulement de nombreux guerriers étaient tombés, mais les deux fils d'Eňdrù, Dargù et Narù, les héritiers directs de la voïvodie de Sathvàr, avaient été tués. Leur mort plongea le patriarche dans une profonde mélancolie, et il finit par mourir de chagrin, seul dans la hutte où il s'était replié pour ne plus voir personne. Le pouvoir fut alors confié à Naroň, fils aîné de Narù. Il était encore jeune, à peine adolescent, mais malin et très intelligent. Eleňdora vint régulièrement lui prodiguer des conseils et veiller à ce que les chefs des villages environnants ne cherchent pas à le manipuler.

Les quatre voïvodes connurent un règne relativement calme et prospère. Ils bénéficièrent de la mémoire de leurs parents et du respect dû à leur sacrifice. Chacun se montra à la hauteur de la tâche qui lui avait été confiée, honorant la mémoire de ceux tombés pour leur permettre de s'élever. Tous œuvrèrent à unifier les villages de leur forêt, à bâtir une voïvodie solide et pacifiée,

à développer le commerce, l'artisanat et l'agriculture, et à servir la couronne avec dévotion.

Bien entendu, Kamadar fut nommé roi. Sa première décision fut de construire une grande cité sur les ruines d'Albégöl, en exploitant les carrières souterraines pour l'ériger. Il la baptisa Albavàr. Elle devait gouverner les voïvodies des cinq forêts et surveiller le Karparok.

Le nouveau roi voulut faire d'Eleñdora sa druidesse. Mais elle refusa, préférant poursuivre sa vie d'ermite. Toutefois, la chamane s'offrit à lui, et neuf mois plus tard, ils eurent une fille qu'Eleñdora nomma Nébùlna. Elle était appelée à devenir l'apprentie de la chamane et à prendre sa relève en temps voulu.

Malgré sa victoire et la couronne tant désirée, Kamadar gouverna avec une pointe d'amertume. La mort de la famille Kovač, celle d'Eñdrù et de ses fils, la disparition d'Inalba, le fait d'avoir dû céder un nouvel enfant pour perpétuer la tradition Alfide, tout cela le hantait. Il comprit qu'il n'avait été que le bras armé de l'empereur Clodorias, et le sous-fifre de la connétable, qui s'était bien servie de lui. En somme, rien n'avait changé. Il avait le statut de roi, mais l'Ederlie n'était qu'un margraviat de plus, destiné à renforcer une domination impériale. Cette prise de conscience

s'accompagna d'une culpabilité profonde, car il réalisa qu'il avait envoyé des hommes se sacrifier non pas pour la liberté, mais pour une conquête. L'empereur tenta de le rassurer, mais Kamadar savait qu'il se trompait lourdement.

Il est dit que « l'arrogance précipite le trépas », et il en avait été témoin.

Alors, du haut de la tour de son nouveau palais, Kamadar fixa l'ouest, espérant voir Inalba revenir. Mais cet espoir fut vite déçu. Elle avait définitivement disparu. Il tourna alors son regard vers le Karparok, se demandant quels dangers se cachaient derrière cette chaîne montagneuse, redoutant le jour où il faudrait la franchir. Ce jour-là, il décida d'abandonner ses ambitions personnelles et de se consacrer à son peuple, qui lui était dévoué. Le prix de sa couronne avait été bien trop élevé. Il comprit qu'un désir trop grand pouvait précipiter le monde dans le chaos. Mieux valait être un roi fédérateur qu'un conquérant, car ses actes résonneraient pour l'éternité. Et c'était cela, plus que tout, qui le terrifiait.

FIN