

# LES VOYAGEURS

## LIVRE PREMIER LE GLAS DE TOLL

### Personnages:

Dafix Estregar:	Alain Grandjean
Mandegloire:	Thierry Grandjean
Archibald Mathamore:	Jean-Yves Jallon
Kauld Rêvehaut:	François Lejoyeux
Nitouche Pérégrine:	Pierre Lejoyeux

### Gardien des Rêves:

Denis Gerfaud

### Narrateur:

Pierre Lejoyeux

Chapitre 6

# LE GLAS DE TOLL





lors que l'aube se levait, les derniers chants de la Sirène se fondirent dans les premiers battements d'aile du Faucon. Un vent frais s'insinuait dans la gorge. Une rosée abondante faisait luire les rares herbes et arbustes et gorgeait les pierres. Les chevaux s'ébrouaient, tirant sur leur entrave. Mandegloire accueillit l'aube comme une libération. Sa garde tirait à sa fin et les chafouins n'avaient rien tenté. Mandegloire réveilla délicatement Nitouche en lui tapotant l'épaule puis tira les autres du sommeil par un sonore « Debout, il est l'heure ! ».

Les voyageurs se répartirent les armes disponible en bâillant. Kauld prit une des épées sordes des gardes, Dafix la seconde et un des arcs. Ce fut Mandegloire qui hérita du deuxième, il ne savait pas s'en servir mais cela lui importait peu. Restaient Nitouche et Archibald. Les chafouins avaient volé la dague de Prados. Les voyageurs n'en avaient donc récupéré qu'une seule, celle de Burdot. Archibald proposa de la prendre, quitte à protéger Nitouche le cas échéant. Elle accepta le marché, même si elle se sentait de taille à se défendre seule.

Chacun fourbit ses armes, chacun sauf Nitouche qui en profita pour ôter ses chausses et remettre la jupe de laine bleu foncé dans laquelle elle se plaisait tant. Mandegloire revêtit le haubert de maille malgré qu'il fût trop grand pour lui. L'armure descendait jusqu'à mi-mollets et la cagoule lui retombait presque sur les yeux. Quant au gorgerin, il faisait jabot et l'engonçait. L'armure pesait lourdement sur ses épaules, chacun de ses mouvements s'accompagnait de tintements métalliques d'une discrétion toute relative. Il ceignit son ceinturon par dessus la cotte de maille, attrapa l'arc et le carquois et, ainsi accoutré, se présenta fièrement à ses compagnons. Mandegloire ignore leurs railleries et leurs rires...

Avant de pénétrer dans la grotte, les voyageurs libérèrent les chevaux de leurs entraves afin qu'ils ne fussent la proie des prédateurs et charognards. Archibald fut désigné pour prendre la tête du groupe parce que possédant la dague, seule arme efficace dans le goulot entre les deux salles. Il attrapa la torche enflammée et entra bravement. Hormis les corps des deux gardes en partie dévorés, les grottes étaient

vides. Les chafouins s'étaient comme évaporés mais chacun ressentait leur présence, comme si ces créatures faisaient partie intégrante de la caverne, comme si elles se dissolvaient dans l'ombre pour mieux guetter leurs proies. Les chafouins étaient là, mais se gardaient bien de les attaquer. Ils les regardèrent passer et guettèrent longtemps leurs pas avant de se risquer hors de l'ombre pour se repaître des restes des gardes.

Les voyageurs s'engagèrent dans le Blurêve. Archibald éteignit la torche devenue inutile ; du brouillard émanait une lumière grise et crépusculaire. Devant lui, à une distance difficile à évaluer, Archibald aperçut la porte. Il la tira, la dague levée. Le couloir derrière elle était vide et silencieux. Confiant, Archibald avança jusqu'à l'embranchement pour tomber nez à nez avec une des étranges créatures qu'il avait aperçu aux créneaux de la tour...

Elle ressemblait en tous points à un écureuil, un écureuil de près de deux mètres de haut, bipède, vêtu d'une cotte de maille et d'un casque, portant un bouclier rond et brandissant un fléau à trois chaînes terminé par des masses en forme de pommes de pin. Archibald revint de sa surprise juste à temps pour esquiver le coup. Kauld pesta en venant aider Archibald. Seul un bouclier pouvait parer des coups d'une telle arme et aucun d'eux n'en possédait. Dans ce combat, il leur faudrait donc compter uniquement sur leur agilité. Kauld eut soudain un mauvais pressentiment...

Comme pour dissiper son angoisse, le premier coup qu'il porta trancha presque en deux l'écureuil. Des écharpes de brume phosphorescentes jaillirent de la blessure et l'enveloppèrent avant de s'éteindre. L'écureuil continua de combattre comme si l'épée ne l'avait pas touché. Cela ne désarçonna pas Kauld, toutes les créatures du Blurêve réagissaient ainsi.

L'écureuil se retourna sur Kauld ce qui permit à Archibald de quitter le combat. Dafix prit sa place aussitôt. Kauld et lui frappèrent la créature à coups redoublés, l'entourant d'un nuage bleuté et phosphorescent. Malgré cela l'écureuil ne disparut pas et même redoubla d'ardeur et de hargne.

La créature abattit son fléau avec une force incroyable et Dafix s'écroula, les côtes fracassées, la tunique rouge de sang. Son corps inanimé chuta lourdement. Par chance, son épée tomba en partie sur lui et donc ne disparut pas. Mandegloire s'en empara, plus pour se rassurer que pour réellement menacer la créature, et Archibald tira précipitamment Dafix hors de la zone de combat.

L'écureuil tenait tête à Kauld et Nitouche, arrivée en renfort, dague en main. Dafix entendait résonner dans ses oreilles les





battements de son cœur, toujours plus lents, toujours plus sourds. Lents et sourds comme les battements d'un glas, celui de ses rêves, celui de Toll. Le glas résonnait en lui, toujours plus lent, toujours plus sourd.

Enfin il se tut.

Archibald avait fait rouler les dernières perles de Lys-Argent dans un gobelet d'eau. Agenouillé près du blessé, il s'apprêtait à lui faire boire ce breuvage quand il s'aperçut que Dafix était mort. A peine eut-il fait cette constatation que le cadavre disparut, avalé, comme dissout par le brouillard...

La créature explosa soudain en une gerbe de phosphorescence bleutée. Les combattants reprirent leur souffle. Kauld se tenait le flanc, entre ses doigts perlait du sang. A son teint blême et sa démarche chancelante, Mandegloire et Archibald surent aussitôt qu'il avait reçu une vilaine blessure. Ils le soutinrent et, sous la protection de Nitouche, regagnèrent au plus vite la grotte. Là ils lui donnèrent les perles destinées à Dafix et Kauld s'endormit.

Les chevaux s'égaillaient le long de la berge. Le soleil était radieux. Méditer démangeait Nitouche mais ses compagnons encore valides refusèrent. Le temps leur était compté. La mort de Dafix ébranla Archibald et Mandegloire, Archibald parce que la mort était une vieille ennemie et Mandegloire parce que pour la première fois il réalisait qu'elle était toujours présente à ses côtés, prête à l'accueillir dans ses bras glacées. Nitouche ne partageait pas leur angoisse. Elle savait la mort inéluctable et proche d'elle à tous moments, aussi n'en concevait-elle que plus encore de désir et de bonheur à jouir des plaisirs de la vie. Elle aimait la vie et la vie, pensait-elle, l'aimait également. Comme le luth sous les doigts du musicien, la vie est faite pour vibrer de toutes ses cordes et résonner de tous ses accords. Tant que la mélodie lui plaît, la vie laisse jouer le musicien, mais que la musique soit triste ou pleine de fausses notes et la vie se lasse...

Mandegloire réveilla Kauld dès que le sommeil magique pris fin, et les blessures donc refermées. Archibald prit la dague et Nitouche récupéra l'épée de Dafix. L'arme était trop lourde pour elle mais la voyageuse pouvait cependant la manier, certes pas aussi bien qu'une esparlongue, mais suffisamment pour être redoutable. Le fourreau avait disparu avec Dafix, aussi Nitouche tint-elle l'arme à la main en permanence.

De nouveau, les voyageurs pénétrèrent dans le Blurêve. De nouveau, un écureuil géant les attendait à l'embranchement. Kauld pesta contre le mauvais sort. Une sourde angoisse s'insinua en lui, vivement il recula. L'écureuil se jeta sur Nitouche et Archibald qui précédaient Mandegloire. La peur

habitait parfois Kauld, la lâcheté jamais. Remis de son réflexe instinctif, il alla aider ses compagnons. Nitouche abattit de toutes ses forces l'épée sur l'écureuil. Kauld voulut en faire autant mais glissa et s'étourdit en chutant durement. Pour une fois, ce fut Nitouche qui protégea Kauld. D'un grand mouvement de fléau, la créature égratigna Archibald et blessa légèrement Nitouche à l'épaule. Le choc fit chanceler la voyageuse et l'écureuil s'acharna sur elle. Nitouche ne dut son salut qu'à l'intervention de Kauld. L'écureuil recula sous la violence du coup, laissant derrière lui d'éphémères écharpes de brume. Il retourna finalement au brouillard et seul demeura de lui ces écharpes de brume phosphorescente, vite avalées par le brouillard gris.

Malgré que Kauld fût très éprouvé par ces deux combats, il insista pour poursuivre aussitôt. Sortis de la tour sans autre rencontre, les voyageurs s'aperçurent d'un nouveau phénomène. Le Blurêve distordait les distances et les formes, ainsi Kauld manqua de percuter une sphère alors qu'il pensait en être loin. Cette découverte les intrigua, le Blurêve semblait se défendre contre eux, comme s'ils étaient bien plus que des intrus.

Parvenus au pays des Hommes-Da, les voyageurs poussèrent jusqu'à la rivière avant de se reposer. Ils l'atteignirent fin Faucon et la traversèrent au premier gué qu'ils rencontrèrent en amont. Là ils établirent leur camp. Kauld dormit à l'ombre d'un arbre, Mandegloire lut et Nitouche médita. Quant à Archibald, il herborisa dans les alentours du camp. Il ne trouva pas de Sélébore mais des Aspers bruns : des petits champignons bruns au pied mince et au chapeau étiré et pointu. L'Asper brun était un poison, certes pas mortel, mais capable de se faire tordre de douleur celui qui l'ingère. Archibald en cueillit quelques uns, à tout hasard.

L'heure de la Couronne passa ainsi. Le soleil amorçait sa descente quand Archibald réveilla Kauld et sonna le rappel. Ecartés de quelques mètres l'un de l'autre, les voyageurs suivirent la rivière vers l'amont, inspectant la rive et le sous-bois proche à la recherche de la Sélébore. Nitouche choisit la place la plus proche de la rivière pour repérer en même temps les plages de sable.

Les arbres étaient éloignés les uns des autres. Leurs frondaisons ne se touchaient pas et le sous-bois était clair et ensoleillé. Ainsi Archibald, qui tenait la place extrême de la « battue », pouvait à tous moments apercevoir chacun de ses compagnons. Soudain, il lui sembla entendre à cinq cent mètres vers le nord un carillon de cloches. Prestement, il dégaina sa dague. Kauld l'imita aussitôt et Nitouche abaissa la lourde épée qu'elle portait sur l'épaule.





Les voyageurs continuèrent d'avancer, prudemment, guettant plus les Dongs qu'ils ne cherchaient la sélébore. Fin Dragon, les tintements de cloches se turent relayé par le bouillonnement des rapides. Les rives s'encaissèrent, les rochers affleurèrent et des noisetiers remplacèrent les sempiternels bouleaux. Puis les berges s'adoucirent de nouveau et le cours retrouva son calme. Dans un coude alangui, Nitouche tomba en arrêt devant une magnifique plage de sable fin, juste ce qu'il lui fallait pour sa méditation du lendemain...

Ils s'arrêtèrent là pour la nuit. Un daborok vint les narguer alors qu'ils ramassaient du bois mort. Archibald lui lança une pierre en plein brochet. L'oiseau, bien que blessé, parvint à s'envoler en criant. Cet acte purement gratuit soulagea Archibald. Il conservait une animosité pour cet oiseau bariolé depuis l'épisode des Hommes-Da, rien ne pouvait lui faire plus plaisir que de tuer et de manger l'un de ces volatiles.

Le soleil se coucha et les voyageurs mangèrent en silence auprès du feu. Nitouche chanta une ballade forestière parlant d'écureuils espiègles gambadant dans les branches et faisant tomber des pommes de pin sur les voyageurs. Son but était de dérider un peu les visages sinistres de ses compagnons, elle n'y parvint pas. Mandegloire se plongea dans la lecture du Trifidion, Kauld alla se coucher et Archibald s'éloigna pour méditer.

Nitouche haussa les épaules et monta la garde. La diversité des fièvres n'inspirèrent pas Archibald ce soir là, le souvenir de Dafix disparaissant dans ses bras était trop présent, trop vif pour qu'il puisse faire le vide en lui. Une crainte instinctive tenaillait Archibald, celle de la sagesse populaire dont il se réclamait souvent. Pour la première fois l'un d'eux était mort et, s'il en croyait l'adage, un malheur n'arrive jamais seuls...

En s'endormant, il ne pouvait se douter à quel point il avait raison. Kauld crut tout d'abord qu'il avait mal vu, il cligna des yeux et s'approcha tout près d'Archibald perplexe. Malheureusement, il ne s'était pas trompé. Le bout du lobe de l'oreille droite d'Archibald n'était plus que du brouillard. La forme était conservée mais la substance avait disparu. Ayant approché son doigt, Kauld traversa le lobe fantomatique sans rencontrer de résistance. La limite entre la chair et le brouillard était légèrement douloureuse, assez pour faire tressaillir Archibald au premier contact. La première surprise passée, tous se déshabillèrent entièrement pour s'inspecter mutuellement. Le petit doigt gauche de Mandegloire était déjà amputé d'une phalange, il manquait le tétou droit de Kauld et Nitouche avait une zone brumeuse, où elle pouvait enfoncer le bout de son pouce, en haut d'une hanche. Ce ne pouvait être qu'un effet du Blurève. Les voyageurs ne pouvaient éluder l'atroce

vérité. Ils se transformaient lentement en Blurêve. Décidément, un malheur n'arrive jamais seul...

Archibald, pragmatique, gradua de cinq stries à l'encre noire la seconde phalange du doigt amputé de Mandegloire. Pour suivre l'évolution du mal... Les voyageurs refusèrent de perdre une heure pour permettre à Nitouche de méditer et tous remontèrent la rivière à la recherche du remède. Nitouche boudait et décida finalement de s'arrêter à la première plage venue, quoi que ses compagnons en disent. Ils la laissèrent seule, las de ses caprices. Advienne ce que doit...

Kauld se retourna plusieurs fois, Nitouche se préparait à la méditation, ôtant ses bottes et trempant le bout de ses doigts dans l'encre. Nitouche avait changé depuis la rencontre avec l'ermite Parpadigne. Chez elle, le désir de méditer tournait à l'obsession, une obsession qu'il comprenait d'autant moins qu'il ne la ressentait pas.

La rivière fit un léger coude et Nitouche disparut aux yeux de ses compagnons. Un kilomètre plus en amont, Mandegloire dénicha plusieurs dizaines de plants de sélébore, découverte amplement suffisante pour confectionner assez de doses pour guérir la Grelotte. Kauld rassembla du bois et prépara le sirop de miel alors qu'Archibald hachait minutieusement les plantes. Les remèdes devaient être préparés rapidement, « extemporanément » selon le terme d'Archibald. Tout à leur affaire, ils en oublièrent un instant leur compagne.

La méditation accomplie dans les règles, Nitouche remonta la rivière à la recherche de ses compagnons. Elle les retrouva alors qu'ils scellaient précautionneusement les dernières fioles de sirop de sélébore. Ensemble ils rebroussèrent chemin et atteignirent au crépuscule le gué où ils s'étaient arrêtés la veille au soir. Ils y campèrent de nouveau. Archibald s'empressa de se baigner avant l'heure du Serpent, il ceignit le châle de laine noire et posa les genoux sur la planche de sapin. L'inspiration lui vint.

Kauld profita que Mandegloire délaissé pour une fois le livre pour lire la seconde partie du Trifidion. Il lut ainsi deux heures entières alors que ses compagnons se relayaient pour le tour de garde. Trop fatigué pour effectuer le sien, Kauld réveilla Nitouche. Celle-ci se leva en ronchonnant et veilla le reste de la nuit.

Nitouche et Archibald gravirent tous deux un nouveau palier vers les Terres Médiannes. N'ayant pas conscience d'une nouvelle « trace », Archibald se crut épargné. Pour Nitouche en revanche, il marquait un nouveau pas vers l'ascétisme. Après la perte de tout désir amoureux, c'était au tour des boissons alcoolisées de ne plus avoir d'attrait pour elle. La voyageuse avait maintenant la certitude que c'était elle, inconsciemment







bien sûr, qui choisissait la contrepartie de chaque palier. N'avait-elle pas décidé de ne plus boire d'alcool après l'épisode de la grange de Marconic ! La coïncidence était troublante. Bien sûr son abstinence actuelle n'était pas totale, la chair était faible, mais le don acquis elle deviendrait totale et définitive ; l'acte même de boire contre-nature.

La traversée du Blurève se fit sans incidents. Les voyageurs ne s'attardèrent pas près de la grotte où reposaient les corps à moitié dévorés des gardes. Les chevaux étaient introuvables, sans doute erraient-ils dans la gorge. Aussi les voyageurs ne perdirent pas de temps à les chercher et avancèrent à marche forcée vers Toll. Comme le temps pressait, ils ne s'arrêtèrent pas à Ult et poussèrent jusqu'à Algis. Le Serpent sifflait quand ils y entrèrent. Kauld s'enquit aussitôt d'un toit pour la nuit et frappa à une porte au hasard.

– Ah ! les voila enfin ! fit une voix bourrue et forte.

– Chut ! prépare le tisonnier ! murmura une voix féminine avec un cheveu sur la langue.

La porte s'ouvrit vers l'intérieur, découvrant un intérieur propre et illuminé par les flammes de l'âtre, un intérieur silencieux et désert. Tout ceci sentait fort le traquenard...

– Entrez ! invita mielleusement la voix bourrue.

– Non merci ! sans façons ! lança Kauld.

Une tête barbue et ébouriffée jaillit soudain de derrière la porte. Un homme d'une bonne carrure sortit de sa cachette, bientôt imité en cela par sa femme, toute petite et ronde. Le paysan lui tendit le tisonnier qu'il tenait à la main et invita les voyageurs à rentrer en les rassurant de quelques mots :

– Excusez moi, je vous avais pris pour mon idiot de beau-frère !

Les paysans acceptèrent de les héberger pour la nuit dans leur grange. L'homme les y conduisit et retourna attendre son beau-frère de pied ferme. Archibald se rendit près de la rivière pour méditer. Ses compagnons, fourbus, s'endormirent aussitôt.

Au matin, Archibald se posa par anticipation des problèmes de garde-robe. En effet, devenu haut-rêvant, il ne devrait plus être vêtu que de noir devant une autre personne. Pour l'instant il ne possédait qu'un seul vêtement adéquat : le châle de Lurène. Nitouche ôta le bandage qui couvrait son épaule, sa blessure légère n'étant plus qu'un mauvais souvenir.

Partis tôt, les voyageurs dépassèrent Volveck avant midi. Mandegloire enfouit le haubert de mailles dans le sable de la plage, entre Volveck et Toll. Il voulait à tous prix le garder, sans doute lui sauverait-il la vie un jour.

Comme ils arrivaient en vue de Toll, ils entendirent le son lourd et funeste du glas. Malgré la tristesse infinie de ses

battements, tous les voyageurs se sentirent envahis d'une joie immense, comme si leur plus profond désir était soudain réalisé. C'était exactement le son qu'ils voulaient entendre, le son de leur rêve.

La surprise passée, ils se hâtèrent vers la cité, peut-être que la Grelotte pouvait encore être sauvée, il n'était peut-être pas trop tard après tout! Sur la route, ils doublèrent des paysans comme figés sur place, la mine atterrée. Les battants de la Porte du Sud étaient grand ouverts, les gardes discutaient à voix basse avec deux villageois. Tous portaient sur leurs traits le malheur qui frappait la cité.

Le glas sonnait depuis vingt minutes à peine quand les voyageurs l'avaient entendu pour la première fois. Toutes les minutes comptaient à présent. Ils coururent vers la Maison Brune, se faufilant entre des citadins comme paralysés par le glas. Plus ils s'approchaient de l'esplanade et plus le glas faisait sentir sa puissance, faisant vibrer les êtres, les murs et jusqu'à la colline elle-même.

Les deux gardes postés devant le portail de la Maison Brune pleuraient à chaudes larmes. Le spectacle de ces soldats à la mine patibulaire sanglotant comme des enfants avait quelque chose de tellement irréel que les voyageurs en restèrent cois durant un instant. Kauld le premier s'adressa aux gardes.

— Vite! c'est une question de vie ou de mort pour la Grelotte, nous avons le remède...

— Aucun remède... quand le glas sonne, la vie s'arrête... gémit l'un des gardes.

les gardes ne semblaient pas vraiment les écouter. Nitouche en eut assez et tambourina à la porte basse. Un garde la fit cesser.

— Mademoiselle, si vous continuez je devrais faire taire mon chagrin pour vous arrêter et jeter au cachot...

— Ouvrez cette porte! ordonna-t-elle.

— Respectez la douleur de ceux qui sont morts. Attendez la fin du glas. Au coucher du soleil, vous pourrez entrer, mais pas avant...

— Mais vous ne comprenez pas! elle n'est peut-être pas encore tout à fait morte...

— Qui ça elle?

— Mais la Grelotte voyons!

— Paraît qu'elle est au plus mal...

— Pour qui sonne le glas alors? demanda Nitouche.

— Les ambassadeurs de Toll! les barbares de Samara les ont assassinés... répondit un des gardes.

— C'est la guerre, à coup sûr! ajouta le second.





Les gardes ne voulurent rien entendre. La porte de la Maison Brune resterait fermée tant que le glas sonnerait. Les voyageurs, rassurés sur le sort d'Elzémone, choisirent sagement d'attendre. Kauld invita ses compagnons à l'Auberge des Carillons. Nitouche refusa, prétextant qu'elle voulait consacrer le reste de l'après-midi à méditer. En vérité le glas faisait naître en elle une joie immense et une profonde angoisse. L'angoisse supplantait peu à peu la joie et une peur panique la gagnait inexorablement. La jeune fille ne voulait pas rester en ville tant que le glas résonnerait. Elle sentait la mort autour d'elle. Ils convinrent d'un rendez-vous peu avant le crépuscule et, comme Nitouche redescendait la colline, ses compagnons entrèrent à l'auberge.

La salle était comble. Les personnes attablées pleuraient et grimaçaient toutes en plongeant le nez dans leur chope. Williade, les yeux rougis par les larmes, vint les accueillir. Elle les installa et leur apporta trois grosses chopes d'autorité.

– Voila, cela fait douze pièces d'étain.

Archibald jeta un œil au liquide, celui-ci avait une couleur glauque peu engageante.

– C'est de la bière? demanda Kauld.

Williade fut outrée et indignée par une telle question.

– Non bien sûr! c'est de la lie! une décoction de plusieurs herbes avec du sel, beaucoup de sel. C'est très amer et très salé. On l'appelle aussi la liqueur du chagrin... précisa-t-elle avant d'éclater en sanglots. Pauvre Grelotte! reprit-elle jusqu'au dernier moment on croyait qu'elle serait sauvée...

– Ce n'est pas elle qui est morte, mais les ambassadeurs de Toll à Samara... précisa Mandegloire.

– Je ne sais moi qui est mort, je pleure parce que le glas résonne... Payez moi la lie s'il vous plaît...

– Nous n'avons rien commandé! fit Archibald.

– Quand le glas sonne on ne boit que de la lie... posa Williade.

– Nous n'avons pas soif... expliqua Mandegloire.

– Que venez-vous faire ici alors?... demanda la servante interloquée.

– Manger, lâcha Kauld.

– Manger!!! fit Williade à haute voix, tant elle était scandalisée.

Les clients de l'auberge réclamèrent le silence comme des lecteurs dans une bibliothèque. Williade, honteuse de son éclat, éclata en sanglots et disparut dans la cuisine. Quant aux voyageurs, ils quittèrent l'auberge sans attendre pour éviter que la situation ne s'envenime et allèrent s'asseoir près des

murailles de la Maison Brune. La garde fut relevée mais les nouveaux soldats n'étaient pas plus disposés à les laisser entrer que les précédents. Alors ils attendirent patiemment.

Au début de l'heure des Epées, le glas s'arrêta, lentement, donnant encore plus de profondeur aux dernières vibrations. Les gardes immobiles affichèrent soudain un sourire béat. Mandegloire tenta de nouveau sa chance. Les gardes s'offusquèrent de ce qu'il ose leur parler en cet instant et le pria de les laisser « sublimer » leur douleur. Mandegloire fut bien près d'exploser.

C'est alors que quatre hérauts portant la livrée de Toll passèrent la porte basse. Le glas s'était arrêté momentanément pour qu'ils proclament dans toute la ville la nouvelle de la mort des ambassadeurs et la déclaration de guerre à Samara. Tous devaient fourbir leurs armes et se préparer à marcher vers la cité des barbares. Les voyageurs profitèrent de cette accalmie pour entrer dans la Maison Brune et voir Maître Belius.

— Elle est au plus mal ! leur annonça Belius avec un ton jubilant. Si vous voulez la voir, il vous faudra signer le registre, plus de faux-fuyants...

Belius trempa une plume dans l'encrier et la leur tendit. Les trois voyageurs signèrent sans aucune hésitation et Belius recouvra abondamment de sable les signatures.

— Elle a craché beaucoup de sable ce matin ! fit-il en balayant négligemment du revers de la main le sable recouvrant le parchemin. Et la poufiasse, comme l'appelle le capitaine Grank, elle n'est pas avec vous?...

— Notre « assistante » ? elle est en dehors de la ville en ce moment, précisa Mandegloire.

— Elle est plus finaude que vous. Elle ne sera pas sonnée elle... conclut Belius.

Elzémone vivait encore. Elle s'accrochait ce qui lui restait de vie. Les vertus de la Sélébore et l'espoir entretenu par les douces paroles de son père lui avaient donnée la force d'attendre le retour des voyageurs. Archibald lui administra une première dose de remède sous les yeux de Belius puis celui-ci les fit conduire sous bonne garde à leur « chambre », une pièce au premier étage d'une autre tour que celle où reposait Elzémone.

La « chambre » ressemblait plus à une cellule qu'à une chambre. Les bas-flancs en pierre étaient garnis d'une paille et de couvertures, le mobilier était réduit à un tabouret et la fenêtre possédait de solides barreaux. La porte se refermait sur eux dans un cliquetis sinistre de loquets quand le glas résonna de nouveau. Les pas rythmés des gardes s'éloignant dans le couloir répondirent comme un écho aux battements du glas.





Un quart d'heure passa. La porte s'ouvrit brusquement livrant passage au capitaine Grank. Les gardes qui l'accompagnaient pleuraient et sanglotaient, Grank lui restait de glace. Comme un bourreau.

– Où est Nitouche? interrogea-t-il.

– Près de Toll sans doute. Elle ne devrait plus tarder maintenant, répondit Mandegloire.

– J'ai hâte de la revoir! lâcha le capitaine avec un sourire faux et un éclat de cruauté dans le regard.

Ses traits se durcirent de nouveau et il exigea des comptes sur l'escorte qui avait été confiée aux voyageurs.

– Les gardes et les chevaux sont morts, fit laconiquement Mandegloire.

Grank sourit faussement.

– Deux de mes meilleurs hommes, des armes et sept excellents chevaux... vous en répondrez devant le Grand Clochard! croyez moi! s'exclama Grank qui ne cachait pas sa joie de les avoir piégé.

Le capitaine sortit en claquant la porte. Le loquet fut tiré sèchement et les battements du glas emplirent de nouveau seuls l'air et les cœurs. Kauld se laissa choir sur l'un des bas-flancs. Grank les tenait et pouvait fort bien les mener à la sonnade, quel que fût le sort d'Elzémone. Dans sa détresse, il en vint à regretter que Nitouche ait résisté à ce méprisable personnage. L'échec du capitaine face à la voyageuse était la source de tous leurs ennuis, de la mort de Dafix et de leur situation actuelle. Elle était la cause de tout.

Le soleil se couchait, le glas s'éteignit. Nitouche osa alors passer la porte de Toll et gravir la colline. Comme ses compagnons n'étaient pas à l'Auberge des Carillons, Nitouche se présenta à la porte de la Maison Brune. Grank l'accueillit, l'air réjoui et satisfait.

– Tu cherches tes compagnons, ils sont à leur place, dans une geôle... débuta-t-il. Il te faudra comme eux répondre de la perte de l'escorte et des chevaux...

– Des carnes! lâcha Nitouche.

– Les carnes que tu méritais... explosa Grank.

– Nous verrons ce que le Grand Clochard en dira... fit-elle calmement.

– C'est ta parole contre la mienne, ma petite! et la parole du capitaine de la garde personnelle du Grand Clochard a bien plus de poids que celle d'une catin! menaça-t-il. Mais tu peux encore tout arranger... reprit-il mielleusement, si tu es plus gentille avec moi... tu sais, je ne suis pas rancunier.

Grank lui sourit, il s'attendait à ce qu'elle accepta sans hésitation, consciente qu'elle était piégée. Mais s'était sans compter avec sa fierté. Elle refusa net de céder à ce chantage et le sourire du capitaine s'effaça.

Les doigts du musicien courraient sur la Lyre quand les trois médecins furent conduits devant Alifar. La Grelotte allait mieux et son père voulut assister à l'administration du remède. Elzémone but sans aide la fiole de sirop ce qui fit couler des larmes de joie sur les joues du Grand Clochard.

– Quel est ce remède? demanda Alifar.

– De la sélébore et du miel... répondit Kauld.

– Vous entendez Belius, de la sélébore! Souvenez vous en!

Belius acquiesça respectueusement de la tête, évitant ainsi le regard lourd de reproches d'Alifar.

– Parlons de l'escorte! lança Grank.

– Des carnes, des incapables! s'indigna Mandegloire.

– Grank, j'avais donné l'ordre de leur fournir les meilleurs chevaux et les gardes les plus émérites...

– Nous n'avons que deux gardes pour toute escorte... fit Kauld.

– Deux certes, mais les plus fins bretteurs de Toll! expliqua Grank à l'intention d'Alifar.

– Ils sont morts au premier combat, et nous avons dû abandonner les chevaux... glissa Archibald.

– Vous entendez Messire! ils avouent eux-mêmes avoir abandonné les chevaux, des bêtes sans prix... intervint le capitaine.

– Vous étiez cinq si je ne me trompe?! lâcha Alifar.

– L'un de nous est mort en même temps que les gardes et notre compagne est en ville actuellement... expliqua Mandegloire.

Grank s'approcha du Grand Clochard et lui murmura quelques mots à l'oreille. Alifar coupa court à la discussion et le capitaine reconduisit sous bonne escorte les médecins à leur « chambre ». Sur le chemin, Mandegloire félicita Grank.

– Bravo Grank, bien joué le coup des chevaux! Vraiment bien joué! Vous nous avez joliment piégé...

Le capitaine regarda fixement Mandegloire et sourit. Arrivés à la « chambre », seuls Kauld et Archibald y furent enfermés. Grank entraîna Mandegloire avec lui. Les deux hommes descendirent au rez-de-chaussée, traversèrent la cour intérieure de la Maison Brune et entrèrent dans la plus imposante des trois tours. Là, ils empruntèrent un escalier descendant dans les souterrains du donjon. L'escalier menait à





une lourde porte ferrée. Grank s'arrêta devant et s'entretint avec Mandegloire :

– Vous me semblez plus intelligent et raisonnable que les autres. Tout peut encore s'arranger pour vous. Il vous suffit de convaincre votre amie !

Mandegloire comprit tout de suite ce qu'il voulait de lui. Grank frappa à la porte et un garde vint lui ouvrir. la porte donnait sur une grande pièce carrée illuminée de torchères. Juste en face, un couloir ténébreux menait à un autre escalier en colimaçon s'enfonçant plus bas encore sous la terre. Dans les parois parallèles à celles de la porte et du couloir, étaient creusées de grandes cellules, cinq de chaque côté, fermée chacune par une grille de métal grim pant jusqu'au plafond. Au milieu de la pièce, trois gardes étaient attablés.

Dans les ténèbres de l'une des cellules, Mandegloire reconnut Nitouche, adossée près de la grille et grattant les cordes de son luth.

– Je vous laisse discuter ! fit Grank. Sachez la convaincre d'être raisonnable ! je vous laisse Messire !...

Grank alla tenir compagnie aux gardes et Mandegloire s'agenouilla près d'elle. Nitouche paraissait souriante et confiante. Le fait que Grank l'avait fait emprisonnée ne semblait pas entamer sa volonté. Elle ne lui céderait pas. Malgré l'assurance dont elle faisait preuve, Mandegloire décela des frémissements dans sa voix et de la peur dans ses yeux. En assurant Mandegloire de sa détermination, c'est Nitouche qui se persuadait elle-même. Elle luttait à chaque instant pour ne pas supplier Grank de la délivrer. Elle sentait la mort rôder autour d'elle, mais elle se pouvait se résoudre à abdiquer sa fierté. Elle préférerait mourir plutôt que de baisser la tête. ce n'était pas Grank, mais Toll qui la glaçait de peur. Elle était prisonnière dans les entrailles de cette ville. Toll l'avait avalée, gobée comme un vulgaire insecte et s'apprêtait à la digérer. Dans le silence, les ténèbres et l'oubli. Tout cela Mandegloire ne pouvait le comprendre. Ils restèrent un instant silencieux puis Mandegloire la rassura une dernière fois sur la position de ses compagnons :

– Ne te préoccupe pas de nous, c'est nous qui nous préoccuons de toi...

Nitouche se força à lui sourire et Mandegloire se redressa. Grank s'approcha alors.

– Vous l'avez persuadée !

– Non, je n'ai même pas essayé ! elle est libre de faire ce qui lui plaît...

– Je vous croyais bien plus malin que cela...

Le Serpent sifflait. La nuit tombait et Toll s'endormait. Le grand Clochard fit mander les trois médecins dans son salon. Belius et Alifar s'y tenaient. Belius, une fiole en main, tentait de pénétrer dans la chambre d'Elzémone, empêché en cela par les deux molosses et la femme d'une quarantaine d'années que les voyageurs avaient rencontré ici-même à leur première visite.

— Mais enfin Messire c'est ridicule! dites à cette diablesse de me laisser entrer!... explosa Belius.

— Ah! voila les médecins Dame Sido... fit Alifar en les apercevant dans l'encadrement de la porte.

La femme d'une quarantaine d'années tourna son regard vers eux et soupira de soulagement. Alifar poursuivit.

— C'est profondément ridicule! mais l'argument de Dame Sido, la garde-malade de ma fille, est que vous êtes les seuls responsables dès le moment que vous avez commencé à soigner la Grelotte. Elle refuse que Maître Belius donne un complément de remède. Ce qui me trouble est que mes chiens semblent être de son avis...

— Ridicule! fit Belius en levant les yeux au ciel.

— Dame Sido laisserait Maître Belius administrer son remède si vous donnez préalablement votre accord... posa Alifar.

— A-t-il signé le registre?... glissa Archibald.

— Fadaises! ce n'est que du miel et d'autres substances susceptibles de hâter la guérison de la Grelotte... lança Belius.

— Avez-vous enfin trouvé un remède?... lâcha perfidement Mandegloire.

— Pas exactement! mais cette préparation est de nature à aider votre sirop à faire effet et ainsi de le rendre plus efficace...

Belius cherchait ses mots, il tentait de convaincre le Grand Clochard et Dame Sido. Kauld pensa que Belius voulait simplement récupérer la gloire de la guérison par cet artifice. A moins, et cela il n'osait le croire, que Belius soit assez fourbe pour faire mourir la Grelotte afin de conserver l'estime d'Alifar et d'éliminer ainsi des concurrents gênants.

— Je rappellerais respectueusement à Maître Belius que des traitements ne doivent pas se chevaucher. C'est une règle bien connue de la médecine... posa Kauld avec un sourire aux lèvres.

Le Grand Clochard resta silencieux bien que Belius chercha son soutien du regard.

— Bien, si c'est ainsi! je me retire! Sire, ne m'en tenez pas rigueur si Damoiselle Elzémone venait à trépasser. J'aurai tout tenté pour la sauver...







Belius fit sa sortie avec de grands effets de manche. Alifar se tourna vers les voyageurs, un lourd regard pesa sur eux :

– J’espère qu’elle guérira, sinon vous porterez une lourde responsabilité...

La menace était à peine voilée. Mais le Grand Clochard semblait cependant disposé à les écouter. Mandegloire en profita.

– Sire, j’aimerais vous parler de notre assistante, elle est retenue dans les geôles de la Maison Brune pour une raison obscure...

– Garde! cria Alifar.

Un hallebardier se présenta à la porte et le Grand Clochard lui donna ses ordres.

– Garde, vous préviendrez le capitaine Grank qu’il fasse le nécessaire au sujet de la dénommée Nitouche!

Le garde salua et s’en fut. Mandegloire jubila intérieurement. Restait un détail à régler. Pour éviter que Belius ne puisse plus approcher seul la Grelotte, et ce sans vraiment le dire, les voyageurs proposèrent que l’un d’entre eux resta en permanence près d’Elzémone sous le prétexte de la veiller. Dame Sido appuya leur demande et le Grand Clochard accéda à leur requête.

– Vous pouvez dormir ici, fit-il. Mais la garde va être doublée et Dame Sido sera toujours présente pour donner l’alerte le cas échéant...

Courant Serpent, le salon fut déménagé, des paillasses installées et on apporta aux médecins leurs affaires personnelles restées dans leur ancienne « chambre ». Les derniers désirs des voyageurs exaucés, le Grand Clochard se retira.

Les gardes furent relayés. Assis à la table, ils se jetèrent aussitôt dans une interminable partie de dés ponctuée de rires gras et de plaisanteries. A leurs allusions à peine voilées, Nitouche comprit rapidement quel était l’enjeu de la partie : elle-même. Comme dans la cage des Hommes-Da, elle se réfugia dans la musique pour calmer sa peur.

Près d’une heure plus tard, les plaisanteries ne firent plus rire personne et les gardes arrêtaient de jouer. L’un d’eux attrapa le trousseau de clefs et se dirigea vers la cellule de la voyageuse. Nitouche se réfugia dans le fond de sa prison. La grille de fer s’ouvrait en grand quand Grank arriva. Le capitaine se figea en apercevant le garde prêt à entrer dans la cellule, sa main glissa vers la poignée de son épée. Un silence lourd tomba sur la pièce. Le garde referma la porte à contrecœur et retourna s’asseoir à la table. Grank s’assit à son

tour et discuta avec les gardes de choses et d'autres, une conversation banale. Ils ne parlaient pas d'elle, Grank l'ignorait superbement. Nitouche continuait à jouer machinalement du luth, luttant contre la peur qui l'habitait. Le capitaine n'attendait sans doute qu'une seule chose, qu'elle attire son attention, le supplie de l'écouter et de la délivrer. A cette idée, la colère chassa la peur ; il n'aurait jamais ce plaisir...

Grank et les trois gardes s'approchèrent de sa cellule.

— Arrête ce bruit insupportable sinon je réduis cet instrument en morceaux... hurla le capitaine.

Nitouche obéit et soutint son regard sans sourciller.

— Tu m'as l'air un peu tendu ! glissa-t-elle. Tu devrais aller voir Williade ou prendre un bain froid, ça te calmerait...

— Jalouse ! j'aime ça... encore quelques jours et tu me léchera les pieds... assura-t-il en ricanant.

— Jamais ! cria-t-elle.

Le capitaine s'éloigna en riant. Les gardes regardèrent leur prisonnière avec concupiscence mais n'osèrent pas y toucher. Elle était la propriété de Grank. Il se la réservait sans doute et tant qu'elle lui résisterait, les gardes ne pourraient l'approcher. Consciente de cela, Nitouche s'endormit sans crainte et plus résolue que jamais à ne pas céder.

