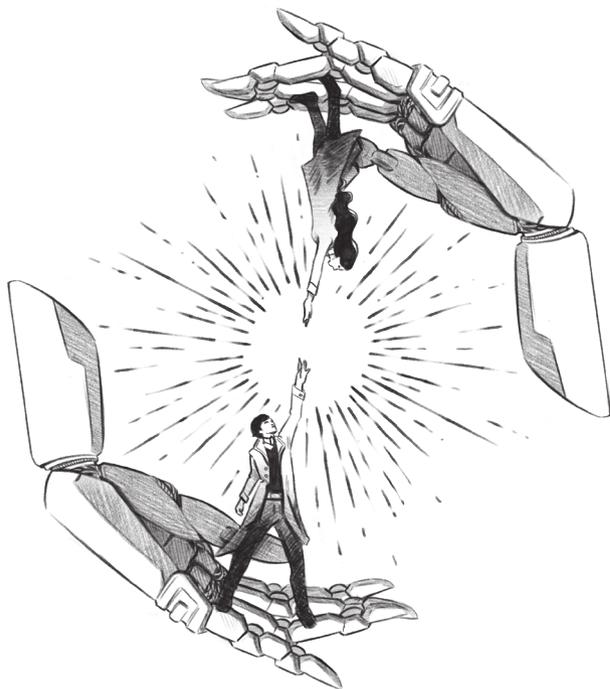


Dana B. Chalys

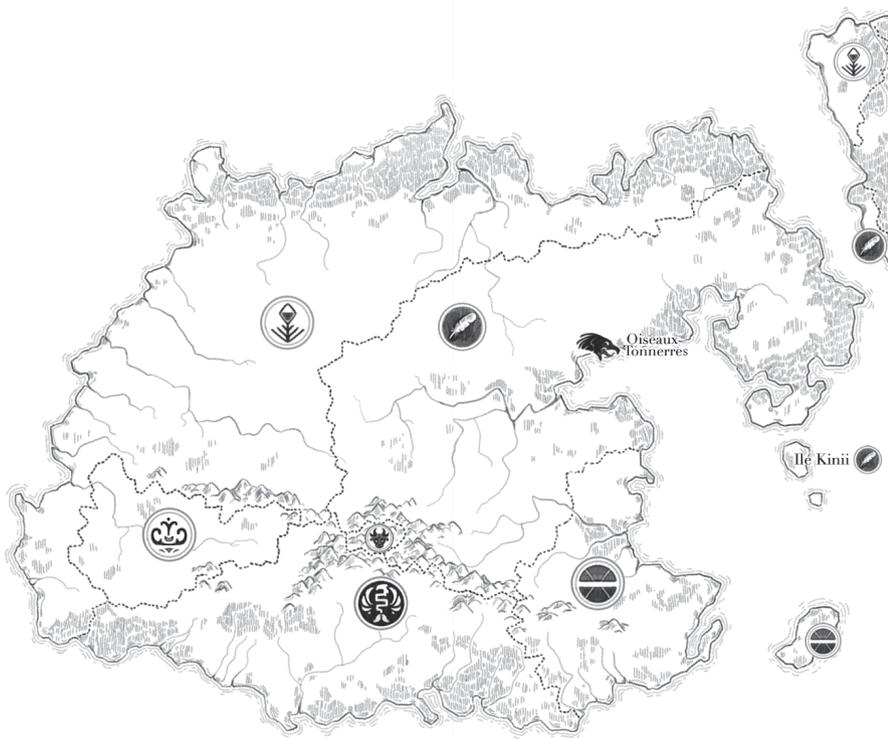
MYSTIC FLOWN

II. La Plume d'âme



Gulf stream éditeur

Carte du monde de **NEMARUNE**



Territoires de l'Ouest



Yei

Behaqwina



Taweyah

Nusmatta



Tschikapis

Mu



Unktehi

Pays du Continent



Terres
d'Auvanche



Terres
d'Alavande



Ile d'Aulnecœur



Val-de-fée



Marais-Barbon



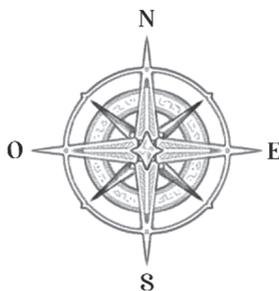
Montcondor



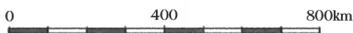
Raselandes



Valléevielle



Lieux de découverte
des Mecha Shield





Résumé du tome 1

Sadge, maître-cartes détenteur de l'as de Mort et du joker, est recherché depuis une décennie par des chasseurs de primes, dont un qui se fait appeler Plume d'aigle. En effet, les différents gouvernements du continent veulent ses arcanes, seul moyen de mettre en échec les Armures Robotisées Mobiles.

Sadge trouve refuge à Puy-sur-Embruns, avec le concours de la directrice de l'université. Sa relation avec Filairain est chaotique puisqu'il découvre qu'elle l'a recueilli avant tout pour raviver l'intérêt général autour de l'université.

En revanche, il rencontre Diba, une émotionnelle avec qui il noue une amitié sincère, et qui finira par découvrir la vraie nature du joueur.

Afin d'aider sa camarade à contrôler ses pouvoirs, Sadge se lance avec elle dans la quête de la pièce manquante des ARM. Pour les encourager, Niamh, une ondine rencontrée dans les jardins interdits où Sadge loge, leur offre à chacun un collier serti d'un cristal rose.

MYSTIC FLOWN

Sadge et Diba découvrent l'existence d'un sablier dans lequel est enfermée Arya, l'ingénieure des robots géants, prise au piège dans une boucle temporelle depuis mille ans. Elle promet de tout leur dire sur les robots si les deux amis parviennent à la faire sortir de là.

Ils finiront également par découvrir que deux super ARM sont cachées quelque part dans le domaine de l'université.

Pendant ce temps-là, le second conseiller du roi, Mésaric Damer, aidé par son petit-fils étudiant à Puy-sur-Embruns, cherche aussi le sablier et les cartes de Mort. Il parvient à organiser un duel entre Priamus, un maître-cartes à sa solde, et Sadge afin de savoir si ce dernier est le joueur aux cartes de Mort. Quand Priamus utilise sa reine de Mort, Sadge est sauvé par l'intervention de Diba, dont l'instabilité des pouvoirs oblige la directrice Filairain en personne à prendre les choses en mains. Mais c'est Sadge qui parvient à canaliser la magie de Diba.

Après s'être remis du duel, Sadge gagne un arcane appartenant à Priamus : le bison blanc de la Sincérité, carte appartenant initialement à un certain Ysha.

Sadge, sans revenu ni bourse d'étude, trouve du travail auprès d'une cheffe jardinière de l'université qui lui fournit une carte du domaine. Grâce à cette dernière, et avec l'aide de l'ondine, Sadge parvient à localiser les super ARM : dans une grotte immergée sous le lac artificiel, en plein territoire des ondines. Pour les atteindre, il doit trouver un moyen de respirer sous l'eau. Il demande l'aide de Naph, un runomage qui lui appose une rune augmentant son apnée et duquel il se rapproche de manière intime.

Entre-temps a lieu le bal de la Floraison, événement attendu à Puy-sur-Embruns auquel tous les habitants privilégiés du

Résumé du tome 1

continent sont conviés. Sadge y rencontre le second conseiller Damer qui laisse entendre qu'il connaîtrait sa véritable identité.

Plus tard, Sadge et Diba se font apposer la rune d'apnée, plongent ensemble et trouvent les super ARM qui sont en fait les mecha Soulflown et Skyflown. Ils découvrent que le cristal du collier offert par Niamh est la clé de contrôle des robots qu'ils activent avec leur sang. Sadge et Diba parviennent à mettre en route les robots et à rentrer dans celui lié à Sadge. En devinant la puissance de la machine, le joueur prend peur. Ils décident, avec Diba, de laisser les robots où ils sont et de les oublier.

À la fin de l'année, Diba rentre chez elle en emportant le sablier. Elle parvient à en briser le sort et à libérer Arya, l'ingénieure.

Sadge, au moment de quitter l'université pour fuir une nouvelle fois, se fait capturer par Plume d'aigle.



Chapitre 1

La première chose que Sadge perçut fut un balancement saccadé. Un martèlement répété sur un sol cahoteux le poussa à ouvrir les yeux. L'odeur âcre d'un cheval lui agressa les narines. L'espace d'un instant, il se revit adolescent, en train de nettoyer les écuries de l'un de ses nombreux tuteurs. Le souvenir brutal d'une brûlure sur le flanc le ramena à la réalité dans un sursaut.

— Ne gigote pas trop, tu vas tomber.

La voix grave qui avait prononcé cette mise en garde ressemblait à une brise chaude. Sadge tenta de bouger sans y parvenir, il prit alors enfin conscience de sa situation. Après l'avoir capturé et lui avoir attaché les mains dans le dos, Plume d'aigle l'avait jeté en travers de son cheval. Sadge ne pouvait rien voir en dehors du sentier que l'animal arpentait. Il était plus impuissant que jamais car à tout ceci s'ajoutait une constatation horrible : il ne ressentait plus son lien avec ses cartes !

— Où est mon jeu ? aboya-t-il en dépit de sa position précaire.

MYSTIC FLOWN

— Dans un étui pare-magie. Même si j’ignore comment tu t’y prends, je sais que tu peux activer tes arcanes sans les toucher.

Sadge écoutait distraitement car l’absence du lien était comme découvrir qu’on avait été amputé d’un membre. La panique le gagna. Le besoin de renouer avec ses cartes le poussa à gesticuler dans l’espoir de briser ses entraves, si bien qu’il glissa du cheval. Il heurta de plein fouet le sol caillouteux dont les reliefs furent autant de coups dans ses côtes. Son gémissement de douleur se perdit dans le nuage de poussière soulevé par sa chute.

Plume d’aigle arrêta sa jument dans le plus grand calme, étrange contraste avec l’agitation de son prisonnier. Quand il mit pied à terre, Sadge reprit enfin le contrôle de lui-même. Ses pensées défilèrent à toute allure. Avec les mains attachées, il ne pouvait pas récupérer son jeu si le chasseur de primes le gardait sur lui. La meilleure solution, puisque ses pieds étaient libres, était de s’enfuir et de chercher un moyen de sectionner la corde qui mordait ses poignets.

Enhardi par son plan, le jeune homme se redressa tant bien que mal. Il vit à l’expression de Plume d’aigle que ce dernier flairait l’entourloupe. Hors de question de lui laisser le temps d’anticiper. Sadge détala comme un lièvre.

— Masel!

À l’appel de Plume d’aigle succéda une subite sensation de lourdeur. Sadge sentit son poids augmenter jusqu’à le faire plier. Il tomba à genoux, ahanant à force de lutter contre l’effet de l’arcane du Behaqwina. Vaincu, il s’écrasa face contre terre avec l’impression de peser des tonnes. Il avait même du mal à respirer tant son diaphragme peinait à se contracter.

Chapitre 1

Plume d'aigle s'accroupit dans son champ de vision. Il tenait une carte représentant leur système solaire.

— Gravité, informa l'homme en diminuant la pression.

Alors Sadge respira de nouveau aisément et prit conscience de son échec cuisant. Pour la première fois, il se retrouvait dans la peau d'un non-joueur et mesurait la puissance insolente de sa caste.

— Tu es calmé ? demanda Plume d'aigle.

Sadge souffla, dépité. Sans ses arcanes, il n'avait aucune chance d'échapper à son geôlier. Le trajet n'était pas fini, il aurait peut-être une autre occasion de lui fausser compagnie. En attendant, mieux valait donner le change.

— Je n'ai pas vraiment le choix, répondit-il.

— Ça viendra.

Qu'est-ce qu'il entendait par là ? Sadge fronça les sourcils, perplexe, tandis que Plume d'aigle appelait Ogoe. La jument vint docilement vers son maître en train de relever son prisonnier.

— Je peux monter à califourchon ? tenta Sadge. Ou c'est trop demander ?

Le Behaqwina prit un instant de réflexion.

— La route est encore longue, ça sera plus confortable pour toi, accepta-t-il.

La corde autour des poignets de Sadge bougea. Lorsqu'il comprit ce qu'il se passait, ses mains étaient attachées devant lui et non dans son dos. Sadge pesta mentalement : il n'avait pas eu le temps de saisir l'occasion.

— Passe devant, l'invita Plume d'aigle.

Sadge aborda la jument palomino sans savoir comment s'y prendre, car le chasseur de primes montait à cru. Le cavalier lui vint en aide pour l'installer sur le tissu épais servant de

MYSTIC FLOWN

chabraque¹, après quoi il l'imita. Assis derrière lui, et une fois les rênes en mains, Plume d'aigle relança Ogoe au pas.

Le silence mit Sadge mal à l'aise, autant que la promiscuité avec le chasseur de primes. Cependant, le calme lui donna l'occasion de repenser à la manière dont il s'était fait avoir. Il s'insulta intérieurement d'avoir été capturé aussi facilement. Son idiotie avait été la meilleure alliée de Plume d'aigle sur ce coup-ci.

— Comment tu m'as trouvé ? demanda Sadge.

— La banque de Vaulemur enquête sur tous ses nouveaux clients. J'ai fait le lien entre Quirine, ton dernier tuteur, la directrice de Puy-sur-Embruns, Filairain, et le maître-cartes de l'université.

Sadge soupira de lassitude. Dans l'histoire, son plus grand regret était que Kathéride Filairain ne saurait jamais qu'il avait eu raison de s'énerver contre l'initiative.

— C'est toi qui as demandé la fermeture du compte ? reprit le Behaqwina.

— Oui.

Le ressentiment transpirait dans sa réponse succincte. Il se serait attendu à ce que Plume d'aigle poursuive la conversation, mais l'homme n'ajouta rien. Sadge prenait peu à peu conscience de tout ce que sa capture impliquerait bientôt. Pour lui, pour les autres. Le pressentiment de temps difficiles l'abattit, au point qu'il fit lui aussi le choix du mutisme.

Après plusieurs heures de voyage ponctuées d'arrêts réguliers pour permettre à Ogoe de se reposer, la nuit cueillit le duo à l'orée d'une forêt. Durant tout le trajet, aucune

1. Couverture qui recouvre le dos des chevaux.

Chapitre 1

personne croisée n'avait réagi à la vision d'un Behaqwina transportant un prisonnier. Sadge avait fini par remarquer qu'à chaque rencontre Plume d'aigle activait discrètement l'un de ses arcanes, sans doute pour dissimuler la présence du maître aux cartes de Mort. Il évitait ainsi les questions autant que les rumeurs et les potentiels concurrents.

L'homme alluma un feu pour préparer le repas pendant que Sadge ruminait, assis sur un rocher inconfortable. Il faisait l'expérience des douleurs de la monte à cheval. Tout n'était pourtant pas mauvais aujourd'hui. La clé d'activation de Skyflown pendait encore à son cou.

Sadge balaya le décor du regard, réfléchissant à un moyen de fausser compagnie à Plume d'aigle dans la nuit. La frondaison des arbres empêchait la lumière de la lune d'éclairer l'endroit. S'il s'enfonçait dans la forêt, il se perdrait... s'il ne terminait pas dans un ravin. La situation se présentait mal, pourtant il conservait l'espoir d'une opportunité. Cela dépendait étroitement de leur destination.

— Tu m'emmènes où ? demanda-t-il à Plume d'aigle.

— L'accord exige que ce soit au cabinet spécial du roi, à Oroganche.

— Sauf qu'on se dirige vers le nord-est, pas vers le sud-est.

— En effet.

Plume d'aigle marqua une pause. Il y avait quelque chose d'étrange dans son comportement que Sadge avait noté dès le début, mais impossible de trouver quoi. Ce n'était de toute façon pas important.

— Où on va ? redemanda-t-il.

— Dans un bâtiment connu seulement d'une poignée de politiciens, car il renferme leurs secrets embarrassants. L'un d'eux est intimement lié à moi.

MYSTIC FLOWN

Sadge mit quelques secondes à comprendre le sous-entendu.

— Je suis une monnaie d'échange. Contre quoi ?

— Tu verras. Ça ne sert à rien que je te le dise maintenant, la colère rend sourd.

— Ça t'étonne que je t'en veuille ? siffla Sadge.

Plume d'aigle ne répondit pas. Il ne le regardait même pas. Depuis le début, il fuyait la moindre confrontation, visuelle ou verbale, comme si... comme s'il était pétri de culpabilité. Ce n'était pas logique.

Sadge l'observa encore un instant sous la lumière mouvante des flammes, avant de détourner le regard quand son esprit revint sur le sujet de son évasion. Depuis le matin, il tentait de manipuler la magie sans recourir à ses cartes, comme il l'avait fait à Puy-sur-Embruns lors du pilotage de l'ARM. Rien ne se passait. Pire, il ne ressentait même pas le plus petit lien avec la magie. Pourtant, ses entraves n'étaient pas pare-magie, il en était certain. Dans ce cas, s'il n'était pas capable d'utiliser ses pouvoirs indépendamment de son jeu de cartes, comment était-il parvenu à piloter le mecha ?

Sadge s'enfonça peu à peu dans les tréfonds de ses réflexions, ressentant un malaise qui lui fit doucement perdre tout espoir, donc toute volonté de se battre. Même un bon repas ne chassa pas la sensation. Cette nuit-là, ses rêves furent remplis de murs qui se refermaient sur lui.

Le lendemain en début d'après-midi, Plume d'aigle fit descendre Sadge de cheval après avoir abandonné le chemin praticable. Face à eux, une coulée caillouteuse serpentait entre les reliefs de la montagne basse. Le terrain, trop escarpé, rendait dangereuse l'ascension à dos de cheval. Les deux humains précéderaient donc Ogoe afin de la guider.

Chapitre 1

— Pourquoi quitter le sentier principal ? s'étonna Sadge.

Il n'attendait pas vraiment de réponse, persuadé que Plume d'aigle serait réticent à l'idée de dévoiler ses plans. L'entendre s'expliquer le déstabilisa.

— Je ne veux pas arriver par la grande porte tout de suite. Avant, je veux tâter le terrain. Personne ne connaît ce sentier en dehors des deux ou trois trappeurs de la région, nous aurons au bout une vue qui surplombera notre lieu de destination.

Sadge ne parvenait pas à saisir les réelles intentions du chasseur de primes, comme si la récompense était le dernier de ses soucis. Que voulait-il, à la fin ?

Parce qu'il se perdit dans ses pensées durant de longues minutes, le maître-cartes ne remarqua pas tout de suite la souplesse du sol dans les intervalles dépourvus de cailloux. Lorsqu'il en prit conscience, un nouveau plan d'évasion germa aussitôt dans son esprit.

Il fit mine de trébucher et de tomber. En raison du sol inégal, Plume d'aigle ne se montra pas méfiant quand il vint en aide à son prisonnier. Dès qu'il se pencha vers Sadge pour le relever, ce dernier lui balança une poignée de terre fine dans les yeux. Déstabilisé par la soudaine irritation et momentanément aveugle, le chasseur de primes n'esquiva pas le coup de pied qui l'envoya au tapis. Dans sa chute, il lâcha la corde à laquelle son captif était attaché.

Sadge dégringola le long du dénivelé bordant le chemin en évitant branches et rochers. Sa vitesse était telle qu'il n'esquiva pas quelques impacts douloureux. Difficile de faire mieux avec les mains liées. Malgré les coups, il poursuivit sa descente sans ralentir afin de mettre le plus de distance – et d'obstacles – entre Plume d'aigle et lui. Aussi doué soit un joueur, il ne pouvait attaquer que les adversaires dans

MYSTIC FLOWN

son champ de perception. La forêt, avec ses arbres et son concert incessant de chants d'animaux, offrait la meilleure des couvertures.

Après une course effrénée, plusieurs chutes et égratignures, Sadge trouva un relief clairsemé qu'il s'empressa de quitter pour rejoindre le flanc d'un volcan endormi. Dans cette région, quatre-vingts volcans s'étendaient sur plus de trente kilomètres. Cela signifiait l'abondance de roche volcanique, dont la coupante obsidienne¹. Pourtant, Sadge marcha plus d'une heure avant d'en trouver. Grâce aux cours particuliers de lithomagie d'Elcina, il était capable de reconnaître le minéral brut. À bout de souffle, il attrapa une grosse pierre qu'il abattit sur la roche à plusieurs reprises. Parmi les morceaux qui se détachèrent, un éclat était assez affûté pour trancher la corde. Sadge le récupéra et se mit à l'œuvre tout en reprenant son chemin. Il ne devait surtout pas rester trop longtemps au même endroit.

Le jeune homme évoluait loin des sentiers qu'un cheval pouvait emprunter, ce qui lui valait de se fatiguer beaucoup plus vite à force d'arpenter des reliefs pentus. Il restait en plus perpétuellement sur ses gardes, jetant des coups d'œil répétés dans son dos de peur d'y voir apparaître son poursuivant. À force d'efforts, il finit par sectionner suffisamment la corde pour s'en débarrasser. Sadge ne parvint pas vraiment à s'en réjouir car, s'il était enfin libre, il n'avait plus son jeu de cartes. Les arcanes étaient inutilisables sans leur propriétaire, donc inoffensifs loin de Sadge, mais ils étaient une partie de lui. Il devait réfléchir à un moyen de les récupérer.

1. Roche volcanique très cassante de couleur sombre.

Chapitre 1

À la tombée de la nuit, Sadge trouva refuge dans une cabane de berger en pierre sèche. Même si l'obscurité ralentirait les recherches de Plume d'aigle, l'endroit n'était pas assez sûr pour y rester jusqu'à l'aube. Il l'était en revanche suffisamment pour se reposer, car Sadge était épuisé après huit heures d'une marche ininterrompue. Il s'affala sur le sol, adossé à la paroi, désabusé. L'absence de sa magie, plus encore que de son jeu, créa en lui un vide abyssal. Isolé, fatigué, affamé, il se prit la tête entre les mains et fondit en larmes. Il était habitué au dénuement; il n'aurait cependant jamais cru perdre le peu de choses qu'il possédait.

Diba lui manquait déjà. Savoir qu'il ne pourrait plus jamais se confier à elle l'abattit davantage. Pourtant, pour lui faire honneur, il ne devait pas baisser les bras si facilement. Il voulait être aussi combatif qu'elle.

Sadge inspira profondément en essuyant ses joues mouillées. Il s'en sortirait, d'une manière ou d'une autre. Il devait seulement être patient avec lui-même. Une heure de sommeil l'y aiderait, sans quoi il était certain de perdre la raison à force de remords. Il s'installa au mieux dans l'abri étroit, se recroquevilla sur lui-même et s'endormit.

Chapitre 2



Quand Sadge se réveilla, les premiers rayons du soleil coloraient le ciel d'un rose auroral. Encore empêtré dans le sommeil, il mit un certain temps à comprendre qu'une heure de repos n'aurait pas dû l'amener jusqu'au matin. Autre surprise : au-dessus de lui, plus de toit en pierre sèche, mais une frondaison épaisse. Sadge tenta de se relever. Un bruit métallique précéda son échec : il était enchaîné. La panique le gagna. Il se débattit en comprenant qu'un bâillon l'empêchait de crier. Les fers à ses poignets lui entamèrent la peau.

Près de lui, quelque chose déranger la végétation. Il s'immobilisa aussitôt, attentif. Des pas se rapprochaient. Bientôt, Plume d'aigle s'accroupit dans son champ de vision. La colère fut alors supplantée par une vague dévastatrice de désespoir.

Plume d'aigle tendit la main vers lui. Sadge eut un mouvement de recul qui stoppa son geste. Le chasseur de primes semblait affecté. Il se ressaisit et attrapa un objet sous le col de la veste de son prisonnier.

MYSTIC FLOWN

— On est tellement habitué à la magie qu'on en oublie la technologie, pas vrai ? demanda-t-il en lui montrant un petit émetteur. Et puisque tu dois te poser la question, j'ai utilisé une pierre de sommeil pour te tenir inconscient, tout comme je l'avais fait à Puy-sur-Embruns.

Les pierres de sommeil étaient des artefacts réservés à un usage médical. À cause des nombreuses utilisations malveillantes, ils étaient difficilement trouvables. Soit Plume d'aigle connaissait un médecin, soit il avait accès à des ressources par un intermédiaire haut placé. Ce dernier point expliquait qu'il connaisse l'existence d'un bâtiment tenu secret.

L'édifice, justement, se dessinait en contrebas de la falaise où se trouvait le duo, par-delà un bout de forêt. Plume d'aigle redressa Sadge pour l'asseoir. Ensuite, il déplia sur le sol les plans de la bâtisse. De taille modeste, elle comptait deux étages et onze pièces, salles de bains incluses. Elle était entourée d'un mur haut de presque trois mètres, fermé à l'est par un pavillon circulaire dont Sadge distinguait difficilement le toit depuis sa position.

— Entre le pavillon et nous se trouvent des serres, expliqua Plume d'aigle en montrant leur position sur le plan dont elles étaient absentes. Elles sont trop récentes pour être indiquées. Tous les endroits du bâtiment sont gardés, sauf elles, car elles contiennent des plantes vénéneuses capables de tuer en quelques dizaines de minutes. Un humain peut s'empoisonner rien qu'en respirant trop près certaines espèces. Il faut s'équiper d'une combinaison pour y rentrer, ce qui en fait une excellente porte de sortie. Le temps que les gardes se vêtent, un fugitif y ayant trouvé refuge serait loin.

Sadge fronça les sourcils d'incompréhension face au comportement du Behaqwina. Était-il en train de lui expliquer

Chapitre 2

comment s'évader de l'endroit où il comptait le livrer ? Ça n'avait aucun sens. De plus, son plan comportait une faille : si respirer dans les serres était mortel, le fuyard s'en échapperait condamné.

— Il paraît faisable de traverser les serres en retenant son souffle. Surtout si l'apnée est un exercice coutumier.

Cette fois, Sadge fixa carrément Plume d'aigle, qui s'obstinait à ne pas croiser son regard. Il le soupçonnait de lui avoir laissé le bâillon uniquement pour parler sans être interrompu. Cela se confirma quand le Behaqwina reprit :

— J'aurai des explications à te donner, après tout ça. Quand tu seras prêt à m'entendre. Avant, il y a des choses que tu dois voir pour comprendre.

Sadge était de plus en plus déconcerté par son interlocuteur. Quelque part dans sa mémoire, le souvenir d'une remarque de Diba émergea : « Je ne pense pas qu'il soit ton ennemi. »

L'homme pointa une entrée sur le plan, le ramenant à la précarité de sa situation présente. Ennemi ou non, il s'apprêtait à le livrer au gouvernement.

— Nous arriverons par l'est. Il y a une salle des gardes à chaque étage, là et là.

Il les montra dans la foulée, à gauche de l'escalier principal au rez-de-chaussée, et face aux marches desservant le premier étage. Sadge s'efforça de mémoriser le plan sans réussir à taire la petite voix intérieure qui lui soufflait que la manœuvre était peut-être un piège. Plume d'aigle était sur le point d'obtenir ce qu'il voulait, monter un traquenard ne lui servait à rien, pourtant Sadge ne parvenait pas à se tranquilliser. De plus, contrairement à ce que laissait penser la théorie, ce ne serait pas si simple de s'évader. Pour mesurer réellement ses chances, il devait attendre d'être dans la gueule du loup. Ce qui ne

MYSTIC FLOWN

tarderait pas, puisque le Behaqwina rangea le document avant d'aider son prisonnier à se lever.

L'angoisse vrilla les entrailles de Sadge.

Juste avant d'aborder le lourd portail donnant accès à l'unique entrée du domaine, Plume d'aigle avait immobilisé Sadge le temps de remplacer ses chaînes par des cordes et de lui enlever le bâillon. Le jeune homme comprit qu'il ne pourrait plus tenter de s'échapper quand il croisa le regard des gardes. Ils ouvrirent les battants après que le chasseur de primes avait annoncé la raison de sa visite. Le long de l'allée pavée, puis dans le hall, Sadge accusa des regards méfiants.

Plume d'aigle s'immobilisa au milieu du hall carrelé, face à quatre femmes et hommes armés. La main sur l'épaule de Sadge, le Behaqwina s'était discrètement rapproché de lui. Lorsque le chef s'avança pour saisir le prisonnier, Plume d'aigle fit un pas en avant, sa main libre au-dessus de son étui de cartes.

— J'ai un accord avec le cabinet, rappela-t-il.

— Le nouveau directeur n'est pas encore là, se justifia l'autre en réitérant sa tentative de se saisir de Sadge.

Plume d'aigle fit reculer le jeune homme. Le garde parut contrarié, pourtant il ne fit aucun commentaire. Son regard tomba sur le jeu du maître behaqwina tandis qu'il réfléchissait.

— Qu'est-ce que tu veux ? demanda finalement le chef.

— Ce pour quoi je suis là.

— Je ne peux pas te laisser te promener dans le bâtiment comme bon te semble. Le directeur ne va pas tarder.

Plume d'aigle n'ajouta rien. Il guida Sadge vers les escaliers, le tirant de son examen de l'endroit : tout était comme sur le plan montré par le Behaqwina. Un coup d'œil par-dessus

Chapitre 2

son épaule l'informa que les gardes les suivaient de près, l'air mécontent de ne rien pouvoir entreprendre.

Sadge avait repéré la salle des gardes du rez-de-chaussée. En haut de la large volée de marches, il vit la seconde où huit soldats passaient le temps. Leurs discussions moururent aussitôt que les inconnus passèrent devant leur porte. Dans le couloir, la première porte sur la gauche attira le regard de Plume d'aigle. Sadge le nota sans relever, préférant mémoriser son environnement. Juste après l'intrigante salle, le corridor se scindait en deux ; Plume d'aigle tourna à gauche. Au bout, dos à de hautes fenêtres, des fauteuils faisaient face à une porte richement sculptée. Le chasseur de primes et son prisonnier s'installèrent. Les gardes se postèrent de chaque côté des sièges.

Sadge se sentait totalement vulnérable. Pire, il avait la désagréable impression que le dernier rempart entre le cauchemar à venir et lui était Plume d'aigle. Il se surprit à appréhender le moment où lui aussi le laisserait derrière.

Après de longues minutes d'attente dans l'angoisse, Sadge s'autorisa un regard par la fenêtre la plus proche donnant sur l'entrée du domaine : un véhicule officiel s'arrêta. La porte s'ouvrit, livrant passage à Drapagor Fodora et à Elcina.