

Fantasy

# Robert Jordan

La Roue du Temps

7. La montée des orages



POCKET

---

**Robert Jordan**

*La Roue du Temps 7*

**La Montée des Orages**

*Traduit de l'américain par Ariette Rosenblum  
Titre original : The Shadow Rising*

*Édition du Club France Loisirs, avec l'autorisation des Éditions Payot & Rivages*

© 1992, Robert Jordan  
© 2000, Éditions Payot & Rivages pour la traduction française

ISBN : 978-2-7441-9873-1

---

*Dédié à  
Robert Marks  
Écrivain, professeur, érudit, philosophe,  
ami et source d'inspiration.*





---

*L'Ombre s'élèvera et s'étendra d'un bout à l'autre de la terre, elle assombriera chaque pays jusqu'en ses moindres recoins, et il n'y aura plus ni Lumière ni sécurité. Et lui qui sera né de l'Aube, né de la Vierge selon la Prophétie, il avancera les mains pour se saisir de l'Ombre et le monde criera dans les souffrances qui seront le prix du salut. Gloire éternelle au Créateur et à la Lumière, gloire éternelle à celui qui va renaître. Puisse la Lumière nous garder de lui.*

Extrait des :

*Commentaires sur le Cycle de Karaethon*

Sereine dar Shamelle Motara

Sœur-Conseillère de Comaelle,

Haute et Puissante Reine de Jaramide

(environ 325 AD, la Troisième Ère)

# Résumé des volumes précédents

---

On raconte qu'en des temps reculés certains avaient le don d'obtenir de la Lumière un pouvoir surhumain, le *Saidin* pour les hommes ou la *Saidar* pour les femmes. À ces élus était donné le nom d'Aes Sedai.

En ces temps-là, le Seigneur de l'Ombre voulant imposer sa suprématie au monde entier, les Aes Sedai s'unirent pour le combattre sous la conduite d'un des leurs, surnommé le Dragon. Ils parvinrent à sceller sur le Ténébreux la porte d'un cachot, aux confins des terres du nord dans le Shayol Ghul.

Alors ses amis et alliés prirent leur revanche en provoquant chez leurs vainqueurs une folie meurtrière qui ravagea le monde. Les siècles s'écoulèrent ; les ruines furent en partie relevées. Seules restèrent des femmes élues capables de posséder le don, mais à la puissance limitée car le *Saidin* leur manquait. Ainsi, famines, guerres ou cataclysmes apparaissaient aux peuples comme l'œuvre de l'Amis de l'Ombre, des jalons préparant une nouvelle offensive destinée à assurer le triomphe final de l'Ombre sur le Ténébreux.

La légende disait que le Dragon renaîtrait pour délivrer de l'Ombre la terre des hommes. Au fil des siècles, de faux Dragons se levèrent, avides de conquêtes, semeurs de mort et de misère. Ainsi devait continuer à aller le monde tant que durerait la rivalité entre l'Ombre et la Lumière.

## La roue du temps

Au pays des Deux Rivières, on est sceptique devant ce passé tumultueux qui s'estompe en une histoire plus légendaire que véridique. Les ménestrels en colportent toujours les épisodes de cité ou de village ; encore se montrent-ils bien rares dans cette région fort isolée, qui vit au rythme des traditions.

L'hiver n'a pas tout à fait battu en retraite, et les loups rôdent encore, que déjà s'annonce Bel Tine, la fête du premier jour du printemps. Le cœur léger, Rand al'Thor accompagne son père, Tam, qui part livrer au bourg du Champ d'Emond cidre et eau-de-vie promis pour les festivités à l'aubergiste et maire, Maître al'Vere.

Rand, âgé de dix-huit ans, osera-t-il demander une danse à Egwene, fille cadette de Bran al'Vere, son camarade d'enfance tout comme l'espiègle Mat Cauthon et le sérieux apprenti forgeron Perrin Aybara ? Un sentiment de malaise interrompt ses réflexions lorsqu'il aperçoit dans la forêt un cavalier en manteau noir qui les suit. Tam regarde à son tour, mais la route est déserte.

S'agit-il d'une illusion ? Pourtant Mat, Perrin, d'autres encore, ont entrevu le cavalier malheureusement, aucun de leurs aînés. Ce souci s'efface à l'arrivée de deux étrangers, la Dame Moiraine accompagnée du guerrier Lan, et du ménestrel Thom Merrilin.

On attend encore Padan Fain le colporteur, avec son arsenal de feux d'artifice, et cette fête de Bel Tine sera la plus belle de mémoire d'homme. Mais Fain apporte aussi la nouvelle d'une guerre dans le Ghealdan, causée par l'apparition d'un Dragon réincarné. Le bourg entre en effervescence, et Tam et Rand décident de s'en retourner à la ferme, abrégeant les réjouissances de circonstance en cette dernière Nuit de l'Hiver.

Dans la nuit, des Trollocs, géants mi-hommes mi-bêtes, attaquent la ferme. Rand en tue un avec l'épée de Tam, qui porte la marque du héron, celle d'un maître ès armes. Rand emporte son père blessé, à travers la forêt où ils évitent un Myrddraal à la tête d'une colonne de Trollocs. Arrivé à

bourg, Rand tente de faire soigner Tam par Nynaeve, la « Sagesse » du village, mais la blessure dépasse sa science et Moiraine devra s'en charger.

Moiraine est une Aes Sedai. Elle guérit Tam et convainc Rand que c'est lui, ainsi que ses amis d'enfance Mat Cauthon et l'apprenti forgeron Perrin Aybara, qui cherche le cavalier sans visage au manteau noir. L'unique moyen de sauver leur bourg natal de la destruction est de fuir à Tar Valon, la cité forte des Aes Sedai, seules capables de s'opposer aux séides du Ténébreux.

Grâce à Moiraine et à ses pouvoirs, le groupe surmonte danger après danger, franchit en bateau la rivière Taren, sort indemne de la ville de Baerlon, patrouillée par les fanatiques Enfants de la Lumière, puis se réfugie pour une nuit dans la cité maudite de Shadar Logoth où la moindre pierre renferme les germes du Mal. Malgré les recommandations de Moiraine, Mat y subtilise un poignard orné de rubis. Alors surviennent des Trollocs.

Poursuivis par ces géants cruels, harcelés par les maléfices de Mashadar, le Mal incarné, les compagnons se dispersent à la hâte. Thom, Rand et Mat parviennent à fuir en bateau sur l'Arinelle. Moiraine et Lan sont rejoints par Nynaeve, décidée à ramener au Champ d'Emond les trois jeunes dont elle estime, en tant que « Sagesse », avoir la garde. Egwene et Perrin, eux, traversent l'Arinelle à la nage, puis errent dans ce qu'ils pensent être la direction de Caemlyn, capitale du Royaume d'Andor, et étape sur la route de Tar Valon. Ils croisent heureusement le chemin d'Élyas Machera, l'Homme aux Loups, qui offre de leur servir de guide avec sa meute. Tous savent qu'ils ont une chance de retrouver à Caemlyn.

Au port fluvial de Pont-Blanc survient un Myrddraal, toujours sur la piste de ses proies. Thom Merrill se sacrifie pour que Rand et Mat puissent lui échapper et continuer vers Caemlyn. Pendant ce temps, Perrin et Egwene ont fait la connaissance des Thuatha'ans, qu'on appelle le Peuple Voyageur. Et Moiraine tente toujours de les rattraper.

## L'Œil du Monde

À Pont-Blanc, Moiraine et ses compagnons découvrent des traces du Ténébreux : incendies et rixes font peser une atmosphère lourde sur la ville. De leur côté, Élyas, Perrin et Egwene sont pourchassés par une nuée de corbeaux, noirs serviteurs du Ténébreux. Ils leur échappent en se réfugiant dans un *stedding*, village d'Ogiers, géants bâtisseurs et planteurs de forêts. Perrin se découvre la faculté de communiquer avec les loups. Les Enfants de la Lumière capturent Perrin et Egwene, qu'ils prennent pour des Amis de l'Ombre et veulent emmener à Amador, place forte des Blancs Manteaux, pour les juger.

Sur la route de Caemlyn, Rand et Mat vont de ferme en village, gagnant leur pain en jouant de la musique dans les auberges. À trois reprises, les serviteurs de l'Ombre tentent de s'emparer d'eux mais échouent. Ba'alzamon le Ténébreux apparaît dans leurs cauchemars et tente de les soumettre à sa volonté. L'épée ornée du héron que porte Rand attire convoitises et curiosité, et ce n'est qu'arrivés à Caemlyn, cité grandiose bâtie par les Ogiers, qu'ils peuvent trouver un répit en se fondant dans la foule nombreuse qui vient voir le « faux Dragon », un nommé Logain.

À l'auberge de Maître Gill, *La Bénédiction de la Reine*, où Thom Merrill leur avait fixé rendez-vous, Rand et Mat apprennent que la Reine Morgase soutient les Aes Sedai et en a une puissante conseillère, Élaïda, de l'Ajah Rouge. Cela provoque des antagonismes au sein de son royaume, en particulier avec les Enfants de la Lumière, farouchement opposés aux Aes Sedai. Rand fait la connaissance de Loial, un Ogier haut de trois mètres qu'il prend d'abord pour un Trolloc. Loial a quitté son *stedding* pour voir le monde. Grand connaisseur du passé, il déclare à Rand que celui-ci est *Ta'veren*, un personnage essentiel du Dessin des Ères, comme le furent avant lui Lews Ther



Telamon, dit le Dragon, ou Artur Aile-de-Faucon. Moiraine, Lan et Nynaeve arrivent près du camp des Enfants de la Lumière et Lan fait évader Perrin et Egwene.

À Caemlyn, la tension monte. Un mystérieux mendiant cherche à contacter Rand et Mat. Rand grimpe sur les remparts du palais pour apercevoir Logain, le « faux Dragon », prisonnier que des Gardes de la Reine et des Liges emmènent dans une cage auprès de Morgase. Il tombe du mur et retrouve dans le jardin de la Reine, où il est recueilli par la princesse Élayne et son frère Gawyn. Le prince Galad, aîné des enfants royaux, survient et veut le livrer aux gardes mais Élayne insiste pour accompagner Rand auprès de la Reine. Le fait que Rand soit un berger des Deux Rivières intrigue la Reine Morgase et alarme Élaida, l'Aes Sedai. Celle-ci proclame que la souffrance et la division vont s'abattre sur le monde et que Rand sera au cœur de cette épreuve. Il constitue, dit-elle, un danger terrible, mais la Reine le libère néanmoins, au nom de la justice.

De retour à l'auberge, Rand raconte sa mésaventure à Loial. Moiraine et ses compagnons surviennent. Mat, qui est possédé par le mal dont est imprégné le poignard volé à Shadar Logoth, tente de tuer Moiraine. Maîtrisé, il est à demi guéri de son envoûtement par l'Aes Sedai.

Les Trollocs et les Évanescents s'assemblent aux portes de Caemlyn avec l'intention d'entrer dans la ville à la recherche de Rand. Moiraine annonce qu'il faut aller à Fal Dara, près de l'Œil du Monde, « qui a été créé en vue de la plus grande nécessité que le monde aura à affronter ». Ils devront passer par les Voies. Les Voies sont des chemins secrets hors du temps qui autrefois furent offerts aux Ogier par les Aes Sedai. Mais le *Saidin*, le pouvoir qui servit à créer les Voies, ayant été contaminé par le Ténébreux, elles sont dangereuses à utiliser. Il n'y a pourtant pas d'autre choix, car Moiraine déclare que Rand, Mat et Perrin sont tous *Ta'veren* et doivent se rendre au plus vite auprès de l'Œil du Monde. Leur première étape sera la cité forte de Fal Dara.

Les compagnons, guidés par Loial, passent par une porte secrète souterraine d'une maison de Caemlyn et pénètrent ainsi dans les Voies. Ils franchissent plusieurs ponts et échappent à la menace invisible du Vent Noir. Ils ressortent au Shienar, à la frontière de la Grande Dévastation. À Fal Dara, le Seigneur Agelmar les accueille dans sa forteresse. Tandis que le groupe se rend auprès de l'Œil du Monde, Agelmar part livrer une grande bataille aux Demi-Hommes et aux Trollocs à la Brèche de Tarwin. Un étrange prisonnier a été capturé à Fal Dara, en qui Rand reconnaît le mendiant de Caemlyn et le colporteur Padan Fain, qui se révèle un limier du Ténébreux dont la mission est de traquer Rand.

Les compagnons se mettent en route vers l'Œil du Monde, à travers la Grande Dévastation, échappant de peu aux monstres qui y rôdent. Ils parviennent au domaine de l'Homme Vert, créature de légende faite de matière végétale, qui les guide vers leur but.

Au bord de la surface limpide de l'Œil du Monde, source de *Saidin*, Rand et ses amis sont confrontés à deux des Réprouvés, ces paladins de l'Ombre emmurés avec le Ténébreux, nommés Aginor et Balthamel, qui les attaquent aussitôt. L'Homme Vert s'interpose, et Balthamel et lui s'entre-tuent. Rand fait appel à la Lumière pour anéantir Aginor. Il se retrouve soudain au-dessus d'un champ de bataille où s'affrontent l'armée d'Agelmar et celle des Trollocs, face à Ba'alzamon, qui tente de le soumettre. Avec l'aide de la Lumière, Rand provoque la mort de ce qu'il croit être le Ténébreux.

Ses compagnons ont récupéré au fond de l'Œil du Monde la bannière de Lews Therin, le Dragon, ainsi qu'un coffret qui renferme le Cor de Valère, instrument magique dont le son doit, d'après les légendes, appeler hors de la tombe les héros du passé.

Moiraine, blessée, doit se reposer à Fal Dara avant de regagner Tar Valon avec Mat, pour achever de l'arracher à l'emprise du mal de Shadar Logoth, en compagnie de Nynaeve et d'Egwene, les deux jeunes femmes qui veulent devenir Aes Sedai. Quant à Rand, *Ta'veren* se découvrant avec un pouvoir capable de tout anéantir, il songe à fuir loin de ceux qu'il aime.

Dans l'ombre du Shayol Ghul, une inquiétante assemblée se réunit : des fidèles du Ténébreux de toutes origines, humains, Trollocs, ou Myrddraals. Alors, le Maître en personne, Ba'alzamon, fait son apparition.

Ba'alzamon annonce que le Jour du Retour, triomphe des Ténèbres, est proche. Il conjure l'image de Rand, de Mat et de Perrin, et proclame que l'un d'eux est le Dragon Ressuscité, mais ne doit point être détruit car il pourrait être converti à la cause des Ténèbres. Puis il transmet ses instructions à chacun des fidèles présents. L'homme nommé Bors est envoyé dans le Tarabon à la recherche des trois jeunes gens.

À Fal Dara, une armée approche de la forteresse sous la bannière de la Flamme de Tar Valon escortant la Souveraine d'Amyrlin, chef des Aes Sedai. Sentant que celle-ci est venue pour lui, Rand saisi d'angoisse, décide de s'enfuir seul. Mais la forteresse est bouclée et il n'y parvient pas.

Anaiya et Liandrin, deux Aes Sedai, apportent à Moiraine des nouvelles fraîches : trois nouveaux faux Dragons sont apparus et ravagent le pays ; à Caemlyn, le pouvoir de la Reine Morgase est en péril. La Reine a envoyé à Tar Valon ses enfants, Gawyn et Elayne, accompagnés d'Élada, sa conseillère Aes Sedai ; Élayne est elle-même sans le savoir une Aes Sedai. À Illian, la Grande Quête du Cor a été proclamée, car on dit que la Dernière Bataille approche. Des rumeurs de combats proviennent de la Plaine d'Almoth, au Tarabon.

Moiraine rencontre seule à seule l'Amyrlin. Les deux femmes discutent du pouvoir naissant d'Egwene, des factions rivales, Ajah Bleue et Ajah Rouge, au sein des Aes Sedai, et de l'avènement du Dragon Réincarné. Leurs plans se tissent autour de Rand et du destin qui l'attend.

Deux mille Enfants de la Lumière arrivent au Tarabon sous la conduite de l'honnête Geofram Bomhald pour y rejoindre une troupe de Blancs Manteaux fanatiques dite La Main de la Lumière, une section d'Inquisiteurs sans merci commandée par Jaichim Carridin, qui se sont donné pour mission d'exterminer quiconque ils jugent être les Amis des Ténèbres.

Des Trollocs et un Évanescent surviennent soudain dans Fal Dara : un traître les a fait pénétrer dans la forteresse. Padan Fain parvient à s'évader à la faveur de leur assaut, aidé par Liandrin. Mat est blessé au cours de l'évasion, et le poignard nécessaire à sa complète guérison a disparu ainsi que le Cor de Valère. Moiraine avertit Rand qu'il lui faut partir vite et l'Amyrlin lui révèle qu'il est le Dragon Réincarné.

Rand, Loial, Perrin, Mat, Ingtar, Hurin le Flaireur et quelques guerriers partent à la poursuite de Padan Fain qui a volé le Cor de Valère. Egwene, Nynaeve et les Aes Sedai s'en retournent vers Tar Valon avec l'escorte de l'Amyrlin. Sans explication, Moiraine s'éclipse avec Lan le Lige, et Liandrin part de son côté.

Rand, Loial et Hurin disparaissent. Perrin utilise alors ses propres dons de Flaireur pour guider son groupe sur leurs traces. Vérine, l'autre confidente de l'Amyrlin, les rejoint. Cependant, Ba'alzamon apparaît à Rand et lui fait entrevoir la face noire de son destin. Peu après, il sauve la vie de Séléne, une jeune fille magnifique et étrange, tout de blanc vêtue, qui semble issue de la noblesse de Cairhien, et qui part avec eux. Ils finissent par rattraper Fain et lui reprennent le poignard et le Cor. La poursuite s'inverse alors, Fain et les Amis du Ténébreux s'élançant à la poursuite de Rand. En route pour Cairhien, ville où Rand, Agelmar et ses autres compagnons savent devoir se retrouver, Séléne, vers qui Rand se sent fortement attiré, les abandonne subitement.

Moiraine, qui s'était retirée à la campagne chez des amies Aes Sedai pour étudier les Prophéties, est attaquée par un Draghkar, une créature de l'Ombre. Est-ce l'œuvre de l'Ajah Noire, la faction des Aes Sedai qui ont secrètement adhéré au parti du Ténébreux et dont personne n'ose parler ? Lan sauve

Moiraine et tous deux prennent hâtivement la route. À la Tour Blanche, Egwene devenue novice fait connaissance de la Fille-Héritière d'Andor, Élayne, fille de la Reine Morgase, cependant que Nynaeve subit avec succès les trois épreuves permettant d'accéder au rang d'Acceptée, dernier stade avant d'être de plein droit une Aes Sedai.

## La Bannière du Dragon

Rand al'Thor, son ami l'Ogier Loial et Hurin le Flaireur, leur guide, arrivent à Cairhien, capitale du pays, où ils comptent rejoindre les compagnons dont ils ont été séparés quand ils sont entrés involontairement dans un monde magique parallèle.

Une mésaventure qui, en fait, est une chance : dans ce monde-là, un monde futur, ils ont réussi à intercepter Padan Fain, le colporteur serviteur du Ténébreux, voleur du coffre contenant le Cor de Valère et le poignard de Shadar Logoth qui voue Mat à la mort s'il n'est pas soigné au plus tôt par les Aes Sedai de Tar Valon, à la Tour Blanche.

C'est en possession du coffre qu'ils attendent Ingтар, seigneur de Shinowa, commandant d'un groupe de guerriers du Shienar, Mat que ronge le mal de Shadar Logoth, Perrin aux yeux devenus couleur des yeux de loup et l'Aes Sedai de l'Ajah Brune, Vérine.

Au cours d'une promenade dans les rues, Rand reconnaît une voix de ménestrel – celle de Thom Merrilin, le barde de cour qui a vécu avec eux les premiers épisodes de leurs aventures, Thom qui lui a sauvé la vie et qu'il croyait mort. Thom refuse de revenir avec Rand et ses amis à Fal Dara où Rand veut rapporter le Cor de Valère – et pourtant Rand a besoin de son expérience, ne serait-ce que pour survivre à Cairhien où se pratique le dangereux *Daes Dae'mar*, le Grand Jeu des Feintes et Intrigues des Maisons nobles pour conquérir toujours plus de pouvoir, toujours plus d'argent, même au prix du sang.

Thom s'est créé à l'auberge de son amie Zéna une vie modeste avec pour élève et compagne la jolie Dena, déjà habile jongleuse et récitante de poèmes. Il n'a plus envie de courir les routes, car il s'aperçoit qu'il aime Dena et en est aimé.

En retournant à leur auberge, Rand et Loial sont pris en chasse par des Trollocs. Soudain réparaît une belle et blonde Dame Séléné que Rand avait sauvée des monstrueux *grolms* dans le monde magique qui avait disparu avant l'entrée dans Cairhien. Elle les incite à trouver refuge dans le domaine des Illuminateurs, disparaît de nouveau.

De retour à l'auberge, ils la voient en feu, Hurin assommé, le coffre disparu et – fendant la foule des badauds – Vérine, Ingтар, Mat et Perrin. Hurin retrouve la trace du Cor : dans les jardins du Seigneur Barthanes, rival du souverain du Cairhien, Galldrian. Barthanes transmet à Rand un message de Fairweather : rendez-vous à Falme, à la Pointe de Toman.

Comment s'y rendre vite sinon par une Porte des Voies ? Celle du Stedding Tsofu leur est interdite par le Vent Noir. Ils iront par une Pierre Porte, quittant le Cairhien en pleine guerre civile car Barthanes et Galldrian ont été tous les deux assassinés et les Seigneurs des Maisons rivalisent et sont forcenés pour la Couronne cairhienine.

Entre-temps, à la Tour Blanche, l'Aes Sedai Liandrin ordonne à Egwene et à Nynaeve de la suivre pour aller au secours de Rand en difficulté à la Pointe de Toman. Elayne et Min, la « voyante » de Baerlon, exigent de les accompagner et Liandrin, sarcastique, accepte.

Elle les emmène par les redoutables Voies vers... un piège : quand la porte s'ouvre près de Falme, la Dame Suroth, haut placée chez les envahisseurs seanchans, attend pour prendre livraison de centaines de jeunes femmes capables d'utiliser le Pouvoir. Un collier relié par une laisse est passé au cou de d'Egwene, Min se bat au poignard mais est capturée. Pour lui sauver la vie, Egwene promet à la Dame

Suroth totale obéissance. Min l'accompagnera, libre, vers la prison où les *damanes*, réduites à l'impuissance par les châtiments invisibles infligés au moyen de cette laisse maudite, apprennent l'obéissance, autrement dit à servir dans les batailles comme armes mortelles.

Nynaeve et Élayne, avec l'aide de Min, délivrent Egwene tandis que, arrivé à la Pointe de Toman, le groupe guidé par Hurin suit la piste de Fain : le Cor et le poignard sont chez le chef des envahisseurs seanchans, le Seigneur Turak. Rand le tue en duel, mais une bataille rangée menace. Ingtar se sacrifie pour permettre aux autres de gagner un terrain plus favorable – pour se racheter aussi d'avoir pu sauver le Shienar en se tournant vers le Ténébreux et en ouvrant les portes de Fal Dara aux traîtres. Car il n'y a pas que les Seanchans et leurs Aes Sedai esclaves à vaincre, à l'horizon se profile la légion des Enfants de la Lumière conduite par l'honnête Geofram Bomhald... Mat qui s'est saisi du poignard et du Cor embouche ce dernier. Et ainsi qu'il a été dit dans les Prophéties, les Héros du passé viennent combattre pour Rand. Et les Seanchans repartent sur l'Océan d'Aryth dans la direction d'où ils étaient venus. Il se retrouve seul face à Ba'alzamon. Pour vaincre, il n'hésite pas à « mettre l'épée au fourreau ». A-t-il tué Ba'alzamon ? Lui-même s'éveille grièvement blessé et portant imprimée au fer rouge dans sa paume la marque du héron, celle qui désigne le Dragon Réincarné.

Acceptera-t-il enfin sa destinée ? Tandis qu'il s'interroge, Mat mourant est déjà loin transporté vers la Tour Blanche sous la protection de Vérine, de Nynaeve et d'Egwene. Et autour de lui rôdent les Réprochés et Amis du Ténébreux. En déployant la Bannière du Dragon, la lutte ne fait que commencer... Rand le sait, mais s'y résigne mal...

## **Le Dragon Réincarné**

Perrin, quelques Shienarans et Leya, une messagère du Peuple des Nomades, arrivent au camp du Dragon Réincarné. Pendant que Leya informe Moiraine de ce qui est advenu sur la plaine d'Almoth, Perrin retrouve Rand, en plein désarroi, car, dit-il, tous ceux qui ont embrassé la cause du Dragon meurent tour à tour, alors que lui-même reste à l'abri du camp.

Au réveil, le camp est assailli par les Trollocs et Leya trouve la mort sous les yeux de Perrin, lui-même blessé. Celui-ci ne se pardonne pas de n'avoir pu empêcher l'attaque, car la part du loup en lui aurait dû la prévoir. Rand, à son tour, s'en veut de n'avoir rien pu faire. Il n'a pas réussi à utiliser son Pouvoir Unique, et n'a pas pris au sérieux son pressentiment d'un danger imminent. Alors que Moiraine soigne les blessures de chacun, Rand admet la mission qui sera désormais la sienne : « Je combattrai de mon mieux. Parce qu'il n'y a personne d'autre, que cela doit s'accomplir et que mon devoir est le mien. »

Le lendemain, Perrin et les autres s'aperçoivent du départ de Rand. Il a laissé une lettre dans laquelle il explique qu'il doit assumer sa destinée, ce qui inquiète profondément Moiraine car elle ne le juge pas suffisamment prêt. Il leur faut donc impérativement le retrouver. Tous décident de quitter le camp pour se diriger vers Tear, à l'est.

Ils arrivent finalement dans le village de Jarra, où ils sont accueillis par Simion. Celui-ci leur raconte que les Blancs Manteaux sont venus et se sont conduits comme s'ils étaient pris de folie, et qu'un homme qui pourrait bien être Rand est passé la veille. Simion est préoccupé par son frère Noam que l'on tient enfermé car il est devenu loup, mais il n'y a rien à faire. Très ému par ce qui est arrivé à Noam, Perrin s'enquiert pour la première fois auprès de Moiraine de ce qui l'attend. Mais elle ne sait pas davantage, si ce n'est qu'elle le met en garde contre ses rêves. De retour dans sa chambre, Perrin fait d'affreux cauchemars.

De son côté, chevauchant vers Tear, Rand se familiarise avec le Pouvoir et apprend à le contrôler. Mais sa blessure au côté est de plus en plus douloureuse...

Dans un climat inquiétant, Egwene, Nynaeve, Elayne, Vérine et Mat, blessé, ont voyagé tout l'hiver vers Tar Valon. À l'arrivée dans la Tour Blanche, Vérine se rend auprès de Siuan Sanche, l'Amyrlin. Mat est emmené sur sa litière tandis que Sheriam accueille les trois femmes et les conduit dans leurs appartements. Sur l'ordre de Siuan, aucune d'entre elles ne doit quitter la Tour.

L'Amyrlin apprend à Vérine que les faux Dragons ont été vaincus et Vérine lui annonce que Rand s'est proclamé le Dragon Réincarné. Puis elle lui présente le Cor de Valère.

Un peu plus tard, l'Amyrlin convoque Egwene, Elayne et Nynaeve. Elle leur révèle qu'elle est au courant de leur fuite avec Liandrin. Elles devront être punies mais, parce qu'elle leur fait confiance, elles seront chargées de démasquer quiconque appartient à l'Ajah Noire. Et, puisque Elayne et Egwene ont beaucoup progressé dans la maîtrise du Pouvoir au cours de leur voyage, elles seront élevées au rang d'Acceptées. Comme Nynaeve l'est déjà.

Sheriam les emmène dans la salle souterraine où l'Amyrlin, assistée par plusieurs Aes Sedai sûres, procède à la guérison de Mat qui passe de l'inconscience proche de la mort à un profond sommeil réparateur.

À son réveil, bien que faible et avec un appétit d'ogre, Mat n'a qu'une idée : fuir Tar Valon et ses redoutables Aes Sedai. L'argent manque ? Avec son cornet à dés, il est sûr d'en trouver. Néanmoins, c'est grâce à un bâton d'escrime qu'il gagne les quatre marcs d'argent nécessaires pour démarrer une partie de dés : il provoque en duel les deux jeunes princes d'Andor, pariant qu'il les vaincra tous les deux à la fois... et y réussissant en dépit de leur virtuosité au maniement de l'épée.

Pièces en poche et bâton à la main, il regagne sa chambre. Son excursion lui a rapporté l'argent désiré mais aussi la certitude que l'Amyrlin a pris ses précautions pour l'empêcher de partir.

La liste des treize Aes Sedai appartenant à l'Ajah Noire, disparues après avoir volé les talismans conservés à la Tour Blanche, laisse apparaître un curieux indice. Après l'épreuve du *ter'angre* qu'Élayne et Egwene passent avec succès – et souffrance : elles ont dû affronter et surmonter ce qu'au fond d'elles-mêmes elles redoutent le plus – Egwene décide de visiter le *Tel'aran'rhiod*, le Monde des Rêves, en se servant de l'anneau confié par Vérine, pour tenter de voir plus clairement ce que l'avenir réserve.

À ce moment, la novice Else Grinwell vient les avertir de la part de l'Amyrlin que les affaires abandonnées par les treize se trouvent entreposées dans le sous-sol de la Tour. L'expédition manifestement dangereuse leur apporte la certitude qu'un piège leur est tendu-on veut les attirer vers Tear.

Nynaeve décide de s'y rendre, surtout après l'incursion d'Egwene dans le Monde des Rêves où elle se retrouve dans le Cœur de la Pierre de Tear, la citadelle qui renferme une épée de cristal nommée *Callandor*.

L'Amyrlin n'a pas confié de message à la novice Else, repartie depuis longtemps dans sa ferme natale. Laquelle des treize a pris l'apparence d'Else ? L'Amyrlin approuve finalement le plan de Nynaeve et leur donne trois sauf-conduits.

Elayne veut prévenir sa mère de son départ de la Tour. À qui confier la lettre ? À Mat à qui un sauf-conduit permettra de quitter Tar Valon pour Caemlyn, résidence de la mère d'Élayne, Morgase.

Mat, enchanté de pouvoir s'éloigner des Aes Sedai et de leur Pouvoir qu'il redoute, s'en va donc faire la tournée des tavernes afin de regarnir son escarcelle. La chance le sert merveilleusement au dés – et aussi dans les rues et ruelles où des inconnus le traquent et cherchent à le tuer, se retrouvant tués eux-mêmes.

Las et toujours affamé, Mat décide d'entrer dans la plus proche auberge. Ce sera celle à l'enseigne de *La Femme de Tanchico*.

Ici commence la seconde et dernière partie du *Jeu des Ténèbres*.

À l'auberge de *La Femme de Tanchico*, Mat retrouve le vieux ménestrel Thom Merrill et l'homme propose de l'accompagner. Grâce au laissez-passer signé par l'Amyrlin que lui a confié Elayne en échange de sa promesse de remettre en main propre la lettre destinée à sa mère, Morgase reine d'Andor, ils s'embarquent sur *La Mouette Grise*.

De leur côté, Moiraine, Lan, Loial et Perrin se hâtent dans l'espoir de rattraper Rand. Ils s'arrêtent pour la nuit au village de Remen. Sur la grand-place, des enfants s'amuse à lapider un homme dans une cage suspendue à une sorte de potence – c'est un Aiel. Le village est en fête pour célébrer cette capture et la grande victoire remportée par le seigneur Urban et son ami Gann sur une troupe d'Aiel. Lorsque Perrin délivre l'Aiel, celui-ci – qui s'appelle Gaul – relate ce qui s'est réellement passé. Surviennent une douzaine de Blancs Manteaux. Les tuer ou être tué par eux, pas d'autre solution. Perrin se bat à contrecœur et c'est d'ailleurs Gaul qui abat le plus d'ennemis avant de remercier Perrin et de disparaître dans le noir. Perrin aperçoit une jeune inconnue dont le regard posé avec insistance sur lui l'avait inquiété à l'auberge. Il y a donc eu au moins un témoin de cette bagarre mortelle. Lan prépare aussitôt leur départ sur un bateau, *L'Oie des Neiges*.

Au dernier moment, la jeune inconnue saute à bord. Elle dit s'appeler Zarine et être un Chasseur à la recherche du Cor de Valère, se donnant alors le nom de « Faile », qui signifie « Faucon » dans l'Ancienne Langue. Perrin qu'assaillent encore constamment des cauchemars se rappelle les visions de leur amie Min : un Aiel dans une Cage, un Faucon sur son épaule... Malgré sa réticence, Moiraine accepte que « Faile » vienne avec eux si elle jure obéissance et discrétion.

Loin devant, dans les collines du Murandy, Rand s'éveille d'un sommeil hanté de rêves où il a manqué de peu tuer son ami d'enfance Perrin. Sa première pensée est alors : « Il faut que je sois prudent. » Quand arrive une petite troupe – apparemment une négociante et dix hommes d'escorte, son instinct lui dicte que ce sont des ennemis. Grâce au *Saidin*, il les anéantit et poursuit sa route à cheval vers Tear.

Egwene, Nynaeve et Élayne, quant à elles, ont pris place à bord de *La Grue Bleue* qui navigue entre la rive paisible de l'Andor et celle du Cairhien que ravage la guerre civile. Pourtant, quand leur bateau s'échoue au milieu du courant, Nynaeve exige de descendre à terre pour gagner à pied le petit port de Jurène où elle compte retrouver un bateau rapide pour gagner Tear. À terre, c'est-à-dire sur la bergée dévastée du Cairhien, ce qui est s'exposer à de mauvaises rencontres. La première se révèle inoffensive, les Aielles surgissant autour d'elles demandent simplement assistance pour une des leurs qui est grièvement blessée. Ainsi apprennent-elles ce que sont réellement les Aiels – ou, plutôt, découvrent que presque tout ce qu'elles en savent est faux. Les trois jeunes femmes reprennent le chemin qui doit les mener à Jurène et qui les conduit droit vers une troupe de brigands qui les capturent et les forcent à boire un breuvage destiné à les endormir. Par chance, il s'agit seulement d'un remède contre les maux de tête. Elles se remettent des coups reçus à temps pour user de *Saidar*, tandis que les Aielles et leurs compagnons d'armes commandés par le chef Rhuarc qui les avaient suivies à distance pour les protéger attaquent le camp. Victoire leur reste. Escortées par les Aiels jusqu'aux abords de Jurène, elles montent à bord de la *Flèche Filante* qui les emporte majestueusement vers leur destination, Tear.

Après une sérieuse alerte à bord de *La Mouette Grise* prouvant que son mystérieux ennemi n'a pas désarmé, Mat accoste avec Thom à Aringill et s'enquière d'une auberge où se restaurer, dormir et prendre des chevaux pour continuer leur voyage. Ils ne dénichent qu'une écurie, mais Mat y reçoit un cadeau fort utile pour la suite des événements, cela grâce à l'élan chevaleresque qui l'a poussé à secourir Aludra, l'illuminatrice.

*L'Oie des Neiges* arrive à Illian. À l'auberge où ils descendent, Perrin est de nouveau en proie à des rêves annonciateurs de danger. Il se tient sur ses gardes et décèle ainsi la présence d'Hommes Gris dont il pare l'attaque avec ses compagnons. Moiraine va seule à la recherche de renseignements. Pendant son absence, Lan constate qu'un Chien des Ténèbres les a suivis à la trace. Il court rejoindre Moiraine pour la prévenir. Moiraine qui a découvert qu'un Réprouvé gouverne à Illian. C'est le signe d'un nouveau départ dans l'obscurité où ils entendent hurler une meute de Chiens Noirs, les Féroces Chiens des Ténèbres.

De leur côté, Mat et Thom ont atteint leur but – la cité de Caemlyn, au grand soulagement de Moiraine qui tient à se débarrasser de la lettre d'Élayne à sa mère, cause à son avis de toutes leurs mésaventures. Or la situation s'est modifiée à Caemlyn. La Reine Morgase a un nouveau conseiller, Gaebril, qui a changé la garde en y mettant des hommes à lui, ce qui complique la mission de Mat. Souvenant de l'intrusion de Rand qui avait escaladé un mur, il suit cet exemple et surprend une conversation entre un inconnu et un autre que cet inconnu appelle Comar, où il est question de tuer la Fille-Héritière. Parvenu jusqu'à la souveraine, il découvre que l'inconnu n'est autre que Gaebril. Mat donne la lettre mais tait son identité et son secret car Morgase semble très éprise de Gaebril. De retour à l'auberge de *La Bénédiction de la Reine* que tient Basel Gill, partisan de Morgase, il raconte à Thom et à Maître Gill ce qu'il a entendu. Il se prépare à reprendre avec Thom le chemin de Tear où attendent Elayne, Egwene et Nynaeve.

Elles y sont déjà. Voulant éviter les auberges que l'Ajah Noire surveille sûrement, Nynaeve dénicher la maison d'une Sagette, Ailhuin Guenna, qui sera pour elles l'hôtesse idéale. Elle leur présente un « preneur-de-larrons », Juilin Sandar, susceptible de retrouver pour elles les Aes Sedai félonnes.

Fermement décidé à devancer Comar, l'assassin envoyé par Gaebril, Mat est servi par sa fameuse chance et le trouve dans une auberge. Dans un affrontement aux dés qui se transforme en duel, Comar se brise la nuque et meurt non sans avoir pu révéler qu'il n'est pas le seul à pourchasser Elayne.

Moiraine et ses compagnons entrent aussi à Tear où – ils le savent – le Réprouvé Be'lal va se s'emparer de *Callandor* pour tuer le Dragon Réincarné à l'instant où celui-ci aura pris en main l'Épée qui n'est pas une Épée et deviendra selon la Prophétie le Dragon Réincarné. La forteresse de Tear, la Pierre, est le lieu vers lequel tous convergent. Et sera le théâtre de terribles confrontations.

Liandrin et ses compagnes de l'Ajah Noire, plus rapides que Nynaeve, l'ont surprise avec Élayne et Egwene chez la Mère Guenna. Cependant que les trois jeunes filles souffrent emprisonnées dans la Pierre, Mat cherche à s'y introduire pour les délivrer, assisté de Juilin Sandar – celui-là même par qui Liandrin a découvert leur présence à Tear. Dans l'ombre des cheminées et des toits de Tear, Mat rencontre les Aiels venus chercher Celui-qui-Vient-avec-l'Aube. Autrement dit, Rand, qui grimpe le long de la muraille à pic et qui accomplit la Prophétie, saisissant *Callandor*, acclamé par les Aiels.

Ainsi s'achève *Le Jeu des Ténèbres*, où s'affrontent les magies, les ambitions et la chance, mais la partie n'est pas encore gagnée, les talismans pas encore récupérés et l'Ajah Noire pas encore maîtrisée...

# Prémices de l'Ombre

La Roue du Temps tourne, les Ères se succèdent, laissant des souvenirs qui deviennent légende. La légende se fond en mythe, et même le mythe est depuis longtemps oublié quand revient l'Ère qui lui a donné naissance. Au cours d'une Ère que d'aucuns ont appelée la Troisième, une Ère encore à venir, une Ère passée depuis longtemps, du vent se leva sur la grande plaine nommée les Prairies du Caralain. Ce vent n'était pas le commencement. Il n'y a ni commencement ni fin dans les révolutions de la Roue du Temps. C'était pourtant *un* commencement.

Venant du nord-ouest, ce vent souffla dès les premières lueurs du soleil sur des étendues sans borne d'ondulations herbues ponctuées de bosquets épars, il souffla par-delà le cours rapide de la rivière Luan et le long du roc brisé du Mont-Dragon, montagne légendaire qui dominait de sa masse la lente houle de la plaine ondoyante, si haute que les nuages l'entouraient à mi-chemin de son sommet fumant. Mont-Dragon, où le Dragon était mort – et l'Ère des Légendes avec lui selon ce que disaient certains –, où la prophétie annonçait qu'il renaîtrait. Ou y était né de nouveau. Venant du nord-ouest ce vent traversa des villages – Jualdhe, Darein, Alindaer – où des ponts pareils à de la dentelle de pierre s'arquaient vers les Remparts Étincelants, les majestueuses murailles blanches de ce qui beaucoup proclamaient la plus belle ville du monde. Tar Valon. Une ville à peine effleurée chaque soir par l'ombre longue du Mont-Dragon.

À l'intérieur de ces remparts, des bâtiments dus aux Ogiers datant de bien plus de deux mille ans paraissaient jaillir du sol telles des plantes plutôt que d'avoir été édifiés bloc par bloc, ou être l'œuvre du vent et de l'eau plutôt que de mains même aussi célèbres que celles des tailleurs de pierre ogiers. Certains faisaient penser à des oiseaux prenant leur essor, ou à de gigantesques coquillages provenant de mers lointaines. Des tours élancées, évasées à la base ou cannelées ou à spirales, étaient reliées entre elles à des centaines de pas en l'air par des ponts souvent dépourvus de garde-fous. Seuls les gens installés de longue date à Tar Valon pouvaient réussir à ne pas bérer d'admiration comme des campagnards qui n'ont jamais quitté leur ferme.

La plus grande de ces tours, la Tour Blanche dominait la ville, luisant au soleil comme de l'os poli. *La Roue du Temps tourne autour de Tar Valon*, assurait-on dans la cité, *et Tar Valon tourne autour de la Tour*. Le premier aperçu qu'avaient de Tar Valon les voyageurs avant que leurs chevaux arrivent en vue des ponts, avant que les capitaines des bateaux sillonnant le fleuve signalent l'île, c'était la Tour réfléchissant le soleil comme un phare. Guère étonnant donc que l'énorme place entourant les murailles ceignant le parc où se dressait la Tour ait l'air plus petite qu'elle n'était en regard de la Tour massive. Les gens qui s'y trouvaient réduits aux dimensions d'insectes. Cependant la Tour Blanche aurait-elle été la plus petite de Tar Valon, le fait qu'elle était le cœur de la puissance des Aes Sedai en aurait encore imposé à la cité insulaire.

Si nombreuse qu'elle fût, la foule était loin d'occuper l'ensemble de la place. Sur ses pourtours, les gens se coudoyaient dans une multitude fourmillante, chacun allant à ses affaires, mais à mesure qu diminuait la distance jusqu'aux limites du domaine de la Tour on comptait de moins en moins de passants, tant et si bien que sur une largeur jamais inférieure à cinquante pas une bande de dallage entourait les hauts murs blancs sans être foulée par personne. Les Aes Sedai étaient respectées à Tar Valon évidemment, et mieux encore, et la Souveraine d'Amyrlin gouvernait la cité comme elle gouvernait les Aes Sedai, mais peu souhaitaient se rapprocher plus que nécessaire du pouvoir des Aes



Sedai. Il existe une différence entre être fier de posséder chez soi une cheminée somptueuse et placer au milieu des flammes.

À peine une poignée de gens s'avançaient davantage – jusqu'au vaste perron qui menait à la Tour jusqu'à la porte aux sculptures complexes, assez large pour que douze personnes la franchissent de front. Elle était ouverte à deux battants, accueillante. Il y avait toujours quelqu'un en quête d'aide ou d'une réponse qu'il pensait les Aes Sedai seules capables de donner, et l'on venait de loin aussi souvent que de près, de l'Arafel et du Ghealdan, de la Saldaea et de l'Illian. Beaucoup trouveraient l'intérieur secours ou conseil, bien que souvent pas ce qu'ils avaient cru ou espéré.

Min gardait rabattu sur sa tête le grand capuchon de sa mante, dissimulant sa figure dans l'ombre de ses profondeurs. En dépit de la chaleur du jour, ce vêtement était assez léger pour ne pas susciter de commentaires, pas sur une jeune femme aussi visiblement timide. Et beaucoup étaient intimidés quand ils venaient à la Tour. Rien sur elle n'attirait l'attention. Ses cheveux bruns étaient plus longs que lorsqu'elle avait habité à la Tour la dernière fois, bien que ne tombant pas tout à fait jusqu'à ses épaules, et sa robe, d'un bleu uni à part d'étroites bandes de dentelle blanche de Jaerecruz au col et aux poignets, aurait convenu à la fille d'un riche fermier, portant ses habits des jours de fête pour se rendre à la Tour exactement comme les autres femmes se dirigeant vers le vaste perron. Min espérait du moins avoir la même allure. Elle dut se forcer à cesser de les examiner pour vérifier si elles marchaient ou se tenaient différemment. *Je peux m'en tirer*, se dit-elle.

Elle n'avait certes pas parcouru tout ce chemin pour s'en retourner maintenant. La robe était un bon déguisement. Quiconque dans la Tour se souvenait d'elle se rappelait une jeune femme aux cheveux coupés court, toujours en tunique et chausses de garçon, jamais avec une jupe. Il fallait que le déguisement soit efficace. Elle n'avait pas le choix concernant ce qu'elle devait faire. En réalité, non.

Son estomac se crispa davantage à mesure qu'elle approchait de la Tour, et elle resserra sa prise sur le ballot qu'elle pressait contre sa poitrine. Ses vêtements habituels étaient dedans, avec ses bottes solides, ainsi que toutes ses possessions, à part le cheval qu'elle avait laissé dans une auberge en proximité de la place. La chance aidant, elle serait de nouveau sur le hongre dans quelques heures, chevauchant en direction du pont d'Ostrein et de la route partant vers le sud.

Elle n'envisageait pas vraiment avec plaisir de remonter à cheval aussi vite, pas après des semaines passées en selle sans jamais un jour de repos, mais elle mourait d'envie de partir d'ici. Elle n'avait jamais trouvé la Tour Blanche hospitalière et, présentement, la Tour lui semblait presque aussi terrible que la prison du Ténébreux dans le Shayol Ghul. Elle frissonna et regretta d'avoir pensé au Ténébreux. *Je me demande si Moiraine croit que je suis venue simplement parce qu'elle me l'a demandé ? Que Lumière m'assiste, je me conduis comme une sotte. Faisant des choses stupides à cause d'être imbécile !*

Elle gravit péniblement les marches – chacune était assez profonde de giron pour exiger deux enjambées avant d'atteindre la suivante – et au contraire de la plupart des autres elle ne s'arrêta pas pour contempler avec une admiration respectueuse les hauteurs claires de la Tour. Elle voulait en finir.

À l'intérieur, des arcades entouraient presque entièrement la grande entrée ronde, mais les solliciteurs s'agglutinaient les uns contre les autres, traînant les pieds sous un plafond en voûte aplatie. Le sol en dalles de pierre blanche avait été usé et poli par d'innombrables pieds nerveux au cours des siècles. Personne ne pensait à autre chose qu'à l'endroit où il était et pourquoi il y était. Un fermier et son épouse vêtus de lainages grossiers, leurs mains calleuses étroitement unies, côtoyaient une négociante en habit de soie à taillades de velours, une servante sur ses talons étreignant une petite cassette en argent travaillé, sans doute une offrande de sa maîtresse à la Tour. Ailleurs, la négociante aurait regardé de son haut des paysans qui la frôlaient d'aussi près, et ils auraient porté la main à leur front et se seraient reculés en s'excusant. Pas maintenant. Pas ici.

Peu d'hommes se trouvaient parmi les solliciteurs, ce qui ne surprit pas Min. La plupart éprouvaient de la crainte en présence d'Aes Sedai. Tout le monde savait que c'étaient des Aes Sedai masculins quand il en existait encore, qui avaient provoqué la Destruction du Monde. Trois mille ans n'avaient pas estompé ce souvenir, même si le temps écoulé en avait altéré de nombreux détails. Les enfants étaient encore effrayés par les récits d'hommes capables de canaliser le Pouvoir Unique, d'hommes voués à devenir fous à cause de la souillure du Ténébreux sur le *Saidin*, la moitié virile de la Vraie Source. Le pire récit concernait Lews Therin Telamon, le Dragon, Lews Therin Meurtrier-des-Siens qui avait commencé la Destruction. D'ailleurs, ces histoires effrayaient aussi les adultes. La Prophétie annonçait que le Dragon renaîtrait à l'heure du plus grand péril couru par l'humanité, pour lutter contre le Ténébreux lors de la Tarmon Gai'don, l'Ultime Bataille, mais cela ne changeait guère le point de vue de la plupart des gens concernant le lien entre les hommes et le Pouvoir. N'importe quelle Aes Sedai traquerait sans merci un homme capable de canaliser, à l'heure actuelle ; des sept Ajahs, la Rouge ne s'occupait guère d'autre chose.

Certes, rien de cela n'avait de rapport avec demander de l'aide aux Aes Sedai, néanmoins rares étaient les hommes qui se sentaient à l'aise à l'idée d'avoir un lien quelconque avec les Aes Sedai et le Pouvoir. Rares, c'est-à-dire excepté les Liges, mais chaque Lige était lié à une Aes Sedai, les Liges ne pouvaient guère être comptés parmi le commun des hommes. Un dicton circulait : « Un homme coupera la main pour se débarrasser d'une écharde avant de recourir aux Aes Sedai. » Les femmes l'employaient comme commentaire sur l'entêtement stupide des hommes, mais Min avait entendu certains hommes déclarer que la perte d'une main peut se révéler la meilleure décision.

Elle se demanda quelle serait la réaction de ces gens s'ils étaient au courant de ce qu'elle savait. S'enfuir en hurlant peut-être. Et s'ils connaissaient la raison de sa présence ici, elle risquait de ne pas survivre jusqu'à ce que les gardes de la Tour s'emparent d'elle pour la jeter dans un cachot. Elle avait des amis dans la Tour, certes, mais aucun avec pouvoir ou influence. Si son but était découvert, les chances qu'ils soient en mesure de lui prêter assistance seraient bien moindres que celles qu'elle lui entraînerait à sa suite vers la corde de la potence ou la hache du bourreau. Ce qui impliquait qu'elle vivrait jusqu'à ce qu'elle passe en jugement, bien sûr ; plus probablement, on lui fermerait la bouche de façon permanente longtemps avant qu'il y ait procès.

Elle se dit de cesser de penser à ça. Je réussirai à entrer et je réussirai à ressortir. Que la Lumière réduise en cendres Rand al'Thor pour m'avoir fourrée dans cette situation !

Trois ou quatre Acceptées, contemporaines de Min ou peut-être un peu plus âgées, circulaient dans la salle ronde, s'adressant à voix basse aux solliciteurs. Leur robe blanche n'avait aucun ornement sauf sept bandes de couleur dans le bas, une bande pour chaque Ajah. De temps en temps, une novice ou une femme ou une jeune fille encore plus jeune tout en blanc, venait pour emmener quelqu'un dans les profondeurs de la Tour. Les solliciteurs suivaient toujours les novices avec un curieux mélange d'empressement joyeux et de réticence à mettre un pied devant l'autre.

Les mains de Min se crispèrent sur son baluchon quand une des Acceptées s'arrêta devant elle. « Que la Lumière vous illumine, dit d'un ton de politesse purement formelle cette jeune femme aux cheveux bouclés. Je m'appelle Faolaine. En quoi la Tour peut-elle vous aider ? »

Le visage rond au teint foncé de cette Faolaine exprimait la patience de qui accomplit une tâche fastidieuse alors qu'elle préférerait s'occuper à autre chose. Étudier, probablement, d'après ce que Min savait des Acceptées. Apprendre à être une Aes Sedai. Plus important, toutefois, était qu'elle l'expression dans les yeux de l'Acceptée prouvait qu'elle ne l'avait pas reconnue ; les deux jeunes femmes s'étaient rencontrées quand Min avait séjourné à la Tour, bien que brièvement.

Néanmoins, Min baissa la tête avec une feinte timidité. Cela n'avait rien d'anormal ; bon nombre de gens de la campagne ne comprenaient pas vraiment l'énorme distance qui sépare l'Acceptée de l'Aes Sedai en titre. Masquant ses traits derrière le bord de sa capuche, elle détourna son regard de Faolaine.

« J'ai une question que je dois poser à la Souveraine d'Amyrlin », commença-t-elle, puis elle se t brusquement car trois Aes Sedai venaient de s'arrêter pour jeter un coup d'œil dans la salle d'accue deux sous la même arcade et une sous une autre.

Acceptées et novices esquissaient une révérence quand leur tournée les amenait à proximité de l'un de ces Aes Sedai, mais à part cela continuaient leur mission, peut-être avec un petit peu plus de diligence. Simplemment. Il n'en était pas de même pour les solliciteurs. Ils donnaient l'impression de retenir tous ensemble leur respiration. Loin de la Tour Blanche, loin de Tar Valon, ils auraient seulement pris ces Aes Sedai pour trois femmes dont ils ne parvenaient pas à deviner l'âge, trois femmes dans l'éclat de leur jeunesse, avec pourtant plus de maturité que ne le suggéraient leurs jou lisses. Dans la Tour, par contre, il n'y avait pas à hésiter. La femme qui manipule depuis très longtemps le Pouvoir Unique n'est pas affectée par le passage des années comme les autres femmes. Dans la Tour, nul n'avait besoin de voir un anneau d'or au Grand Serpent pour comprendre qu'il s'agissait d'une Aes Sedai.

Une vague de révérences provoqua une ondulation dans le groupe serré, ainsi que les saluts de quelques hommes qui s'inclinaient dans un mouvement brusque. Deux ou trois personnes tombèrent même à genoux. La riche négociante avait l'air effrayée ; le couple de paysans à côté d'elle ouvrait de grands yeux comme devant les personnages de légende se matérialisant en chair et en os. Comment conduire en présence d'Aes Sedai n'était que des ouï-dire pour la plupart ; il y avait peu de chances que quiconque ici, à part ceux qui résidaient à Tar Valon, ait déjà rencontré une Aes Sedai, et probablement même les habitants de Tar Valon ne s'en étaient pas trouvés aussi près.

Cependant ce n'était pas les Aes Sedai elles-mêmes qui avaient paralysé la langue de Min. Parfois pas souvent, elle distinguait des choses quand elle regardait des gens, des images et des auras qui d'ordinaire apparaissaient et disparaissaient en quelques instants. De temps à autre, elle savait ce qu'elles signifiaient. Cela se produisait rarement, cette intuition – beaucoup plus rarement même que les visions – mais quand Min savait elle avait toujours raison.

Au contraire de la plupart des gens, les Aes Sedai – et leurs Liges – avaient toujours des images et des auras, quelquefois dansant et se modifiant en si grand nombre qu'elles faisaient tourner la tête de Min. Le nombre n'influaient toutefois pas sur leur interprétation ; Min comprenait ce qu'elles annonçaient aussi rarement que pour les autres gens, mais cette fois-ci elle comprit davantage qu'elle ne le souhaitait, et elle en eut le frisson.

Une svelte jeune femme aux cheveux noirs tombant jusqu'à sa taille, la seule des trois qu'elle reconnaissait – son nom était Ananda ; elle appartenait à l'Ajah Jaune – était entourée d'un halo brun terreux, ratatiné et fendu par des fissures pourrissantes dont les bords tombaient à l'intérieur et qui s'élargissaient à mesure qu'elles se désintégraient. La petite Aes Sedai blonde à côté d'Ananda était de l'Ajah Verte, à en juger par son châle. La Flamme Blanche de Tar Valon qui l'ornait apparut un instant quand elle tourna le dos. Et sur son épaule, comme niché parmi les sarments de vigne et les branches de pommiers fleuris brodés sur le châle, il y avait un crâne humain. Un petit crâne de femme complètement décharné et blanchi par le soleil. La troisième, une jolie femme bien en chair, juste une face, ne portait pas de châle ; la plupart des Aes Sedai ne l'utilisaient que pour les cérémonies. La façon dont elle levait le menton et carrait les épaules exprimait force et orgueil. Elle semblait jeter sur les solliciteurs un regard froid de ses yeux bleus à travers les lambeaux d'un rideau de sang, de ruisseaux rouges coulant sur son visage.

Le sang, le crâne et le halo disparurent dans la danse d'images autour du trio, réapparurent et s'effacèrent de nouveau. Les solliciteurs regardaient avec une crainte révérencielle, ne voyant que trois femmes qui pouvaient entrer en contact avec la Vraie Source et canaliser le Pouvoir Unique. Nul sauf Min ne percevait le reste. Nul sauf Min ne savait que ces trois femmes allaient mourir. Exactement le même jour.

« L’Amyrlin ne peut pas recevoir tout le monde, déclara Faolaine avec une impatience mal dissimulée. Sa prochaine audience publique n’aura pas lieu avant dix jours. Expliquez-moi ce que vous désirez et je prendrai les dispositions nécessaires pour que vous vous adressiez à la Sœur qui sera mieux en mesure de vous aider. »

Le regard de Min plongea vers le baluchon dans ses bras et y demeura posé, en partie pour ne plus revoir ce qu’elle avait déjà vu. *Les trois à la fois ! Ô Lumière !* Quelle chance y avait-il que trois Aes Sedai meurent le même jour ? Mais elle en était certaine. Certaine.

« J’ai le droit de parler au Trône d’Amyrlin. En personne. » C’était un droit rarement exigé – qu’oserait ? – mais il existait. « N’importe quelle femme a ce droit et je le revendique.

— Croyez-vous que le Trône d’Amyrlin en personne a le temps de recevoir chaque individu qui se présente à la Tour Blanche ? Une autre Aes Sedai peut sûrement vous assister. » Faolaine insista lourdement sur les titres comme pour subjuguier Min. « Maintenant dites-moi sur quel sujet porte votre question. Et don-nez-moi votre nom, pour que la novice sache qui elle doit venir chercher.

— Mon nom est... Elmindreda. » Min tiqua malgré elle. Elle avait toujours détesté ce nom, mais l’Amyrlin était un des rares êtres vivants à l’avoir jamais entendu. Si seulement elle s’en souvenait. « J’ai le droit de parler à l’Amyrlin. Et ma question est pour elle uniquement. J’ai le droit. »

L’Acceptée haussa un sourcil. « Elmindreda ? » Sa bouche frémit dans une esquisse de sourire amusé. « Et vous réclamez vos droits. Très bien. Je vais prévenir la Gardienne des Chroniques que vous désirez vous entretenir directement avec le Trône d’Amyrlin, Elmindreda. »

Min l’aurait volontiers giflée à cause de la façon dont elle accentua cet « Elmindreda », mais elle se força à murmurer : « Merci.

— Ne me remerciez pas encore. Sans doute faudra-t-il des heures avant que la Gardienne trouve le temps de répondre et ce sera sûrement que vous pourrez poser votre question lors de la prochaine audience publique de la Mère. Attendez avec patience, Elmindreda. » Elle dédia à Min un sourire pincé, presque railleur, en se détournant.

Grinçant des dents, Min prit son baluchon pour aller s’appuyer le dos contre le mur entre deux portes, où elle s’efforça de se confondre avec la paroi blanche. *Ne vous fiez à personne, et évitez qu’on vous remarque jusqu’à ce que vous soyez en présence de l’Amyrlin*, lui avait recommandé Moiraine. Moiraine était une Aes Sedai en qui elle avait confiance. La plupart du temps. Le conseil était bon, quoi qu’il en soit. Elle avait seulement à arriver jusqu’à l’Amyrlin, et ce serait fini. Elle pourrait remettre ses vêtements habituels, dire bonjour à ses amies et s’en aller. Plus besoin de se dissimuler.

Elle fut soulagée de constater que les Aes Sedai étaient parties. Trois Aes Sedai mourant le même jour. Impossible ; c’était le seul terme qui convenait. Pourtant cela se produirait. Quoi qu’elle dise ou fasse n’y changerait rien – quand elle comprenait ce que signifiait une image, cela se réalisait – mais il lui fallait en parler à l’Amyrlin. C’était peut-être même aussi important que les nouvelles qu’elle apportait de la part de Moiraine, bien que ce fût difficile à croire.

Une autre Acceptée vint en remplacer une qui se trouvait déjà là et, aux yeux de Min, des barreaux flottaient devant son visage aux joues vermeilles, comme une cage. Sheriam, la Maîtresse des Novices, examina la salle – après un coup d’œil, Min fixa son regard sur la pierre où reposaient ses pieds ; Sheriam ne la connaissait que trop bien – et le visage de l’Aes Sedai à la chevelure rousse semblait meurtri par des coups. Ce n’était qu’une vision, certes, mais Min dut néanmoins se mordre la lèvre pour étouffer un hoquet de stupeur. Sheriam, avec sa calme autorité et son assurance, était aussi indestructible que la Tour. Sûrement rien de mal ne pouvait arriver à Sheriam. Pourtant cela se produirait.

Une Aes Sedai inconnue de Min, portant le châle de l’Ajah Brune, accompagnait jusqu’à la porte une femme corpulente en vêtements de laine rouge finement tissée. La forte femme marchait avec une légèreté de jeune fille, le visage radieux, presque riant de plaisir. La Sœur Brune souriait aussi, ma

son aura faiblissait comme la flamme d'une chandelle qui coule.

~~Mort. Blessures, captivité et mort encore. Pour Min, c'était pratiquement comme si c'était inscrit sur une page.~~

Elle fixa les yeux sur ses pieds. Elle n'avait pas envie d'en voir davantage. *Qu'elle se rappelle* songea-t-elle. Pas un instant elle n'avait éprouvé de désespoir au cours de sa longue chevauchée depuis les Montagnes de la Brume, pas même les deux fois où quelqu'un avait essayé de lui voler son cheval, mais elle en ressentait maintenant. *Ô Lumière, faites qu'elle se rappelle ce fichu nom.*

« Maîtresse Elmindreda ?

Min sursauta. La novice aux cheveux noirs qui se tenait devant elle avait à peine l'âge de quitter son foyer, peut-être quinze ou seize ans, en dépit de ses grands efforts pour montrer de la dignité. « Oui, Je suis... C'est mon nom.

— Je suis Sahra. Si vous voulez bien m'accompagner... – la voix flûtée de Sahra prit un accent émerveillé – le Trône d'Amyrlin va vous recevoir maintenant dans son bureau. »

Min poussa un soupir de soulagement et la suivit avec empressement.

La profonde capuche de sa mante dissimulait toujours ses traits mais ne l'empêchait pas de voir, plus elle voyait plus elle avait hâte de se trouver en présence de l'Amyrlin. Il n'y avait pas grand monde dans les vastes couloirs qui s'élevaient en spirale, avec leur carrelage aux couleurs éclatantes, leurs tapisseries sur les murs et leurs lampadaires dorés – la Tour avait été construite pour accueillir beaucoup plus de gens qu'elle n'en abritait à présent – mais presque chaque personne qu'elle apercevait en montant portait une image ou une aura lui parlant de violence et de danger.

Des Liges passaient rapidement près d'elles deux en leur jetant à peine un coup d'œil, des hommes qui se déplaçaient avec l'allure de loups chassant une proie, leurs épées un simple ajout à leur mine redoutable, mais ils semblaient avoir du sang sur la figure ou des blessures béantes. Des épées et des lances dansaient autour de leurs têtes, menaçantes. Leurs auras flamboyaient follement, scintillant sur le fil tranchant de la mort. Elle vit des hommes morts en marche, comprit qu'ils mourraient le même jour que les Aes Sedai de la salle d'accueil ou, au plus, un jour après. Même quelques-uns de ses serviteurs, des hommes et des femmes avec le blason de la Flamme de Tar Valon sur la poitrine, s'empressant d'accomplir leurs tâches, avaient sur eux des traces de violence. Une Aes Sedai aperçue au croisement d'un couloir paraissait avoir des chaînes en l'air autour d'elle, et une autre qui traversait le couloir devant Min et son guide donnait l'impression pendant ces quelques pas de porter autour d'elle un cou un collier d'argent. Ce qui coupa le souffle de Min ; elle eut envie de hurler.

« C'est très impressionnant, peut-être, pour quelqu'un qui entre ici pour la première fois », dit Sahra en s'efforçant d'avoir l'air de juger la Tour aussi ordinaire que son village natal, s'y efforçant et n'y réussissant pas, « mais vous êtes en sécurité ici. Le Trône d'Amyrlin arrangera les choses. » Sa voix devint plus aiguë quand elle mentionna l'Amyrlin.

« Veuille la Lumière qu'elle le fasse », marmotta Min. La novice lui adressa un sourire qui semblait vouloir rassurer.

Lorsqu'elles arrivèrent dans le vestibule précédant les appartements de l'Amyrlin, l'estomac de Min était en révolution et elle marchait presque sur les talons de Sahra. Seule la nécessité de feindre de venir là pour la première fois l'avait retenue de s'élancer en avant depuis longtemps.

Un des battants de la porte donnant sur les appartements de l'Amyrlin s'ouvrit et un jeune homme aux cheveux blond ardent sortit à grands pas, manquant de peu heurter Min et son guide. Grand, droit comme un I, vigoureux dans sa tunique bleue rebrodée abondamment de fils d'or sur les manches et au col, Gawyn de la Maison de Trakand, fils aîné de la Reine Morgase d'Andor, était l'image même du jeune seigneur dans toute l'acceptation du terme. Un jeune seigneur furieux. Elle n'avait plus le temps de baisser la tête ; le regard de Gawyn plongeait dans sa capuche, jusqu'à son visage.

Il eut les yeux qui s'arrondirent de surprise puis se rétrécirent en étroites fentes de glace bleue.

« Vous voici donc de retour. Savez-vous où sont allées ma sœur et Egwene ?

— Elles ne sont pas ici ? » Sous le coup d'un flot montant de panique, Min perdit la notion de tout. Avant de s'en rendre compte, elle l'avait agrippé par les manches et forcé à reculer d'un pas, le fixant avec une expression pressante. « Gawyn, elles se sont mises en route pour la Tour il y a des mois. Élayne et Egwene et Nynaeve aussi. Avec Vérine Sedai et... Gawyn, je... je...

— Calmez-vous, dit-il en desserrant avec douceur ses doigts crispés sur sa tunique. Par la Lumière, je n'avais pas l'intention de vous terrifier à ce point-là. Elles sont arrivées saines et sauvées. Et n'ont pas voulu souffler mot de l'endroit où elles s'étaient rendues ni de la raison de leur expédition. Pas de moi. Je suppose qu'il n'y a guère d'espoir que vous le ferez ? » Elle pensait être restée de marbre, mais il lui jeta un coup d'œil et commenta : « Je me doutais que non. Cette Tour dissimule plus de secrets que... Elles ont disparu de nouveau. Et Nynaeve également. » Le nom de Nynaeve était un ajout presque désinvolte ; elle était peut-être une amie de Min, mais elle ne comptait pas pour lui. Sa voix redevint âpre, de seconde en seconde plus tendue. « De nouveau sans un mot. Pas un ! Elles sont censées être dans une ferme quelque part en punition pour s'être enfuies, mais je ne peux pas découvrir où. L'Amyrlin se refuse à me donner une réponse précise. »

Min tressaillit ; l'espace d'un instant, des traînées de sang séché avaient transformé sa figure en un masque sinistre. C'était comme de recevoir un double coup de masse. Ses amies étaient parties sans savoir qu'elles y étaient lui avait rendu plus plaisant son voyage jusqu'à la Tour – et Gawyn allait être blessé le jour où les Aes Sedai mourraient.

En dépit de tout ce qu'elle avait vu depuis qu'elle était entrée dans la Tour, en dépit de ses craintes, rien de tout cela ne l'avait réellement touchée personnellement jusqu'à présent. Le désastre qui s'abattrait sur la Tour s'étendrait bien au-delà de Tar Valon, toutefois elle n'était pas de la Tour et n'y pourrait jamais en être. Par contre, Gawyn était quelqu'un qu'elle connaissait, quelqu'un pour qui elle avait de l'affection, et il serait frappé davantage que ne l'annonçait ce sang, frappé en quelque sorte plus profondément que par des blessures dans sa chair. Elle s'avisait subitement que si une catastrophe advenait à la Tour, non seulement des Aes Sedai qui ne lui étaient rien en subiraient les conséquences, mais des femmes dont elle ne pourrait jamais se sentir proche, mais ses amies aussi. Elles étaient de la Tour, elles.

En un sens, elle fut contente qu'Egwene et les autres ne soient pas là, contente d'être dans l'impossibilité de les regarder et peut-être de voir des signes annonciateurs de mort. Pourtant elle avait envie de regarder, pour se rassurer, pour regarder ses amies et ne rien voir, ou voir qu'elles vivaient. Où donc, au nom de la Lumière, se trouvaient-elles ? Pourquoi étaient-elles parties ? Connaissant ces trois-là, elle estima possible que si Gawyn l'ignorait c'était parce qu'elles ne désiraient pas qu'il le sache. Oui, bien possible.

Soudain elle se rappela où elle était et pourquoi, et aussi qu'elle n'était pas seule avec Gawyn. Sauf qu'il semblait avoir oublié qu'elle amenait Min à l'Amyrlin ; elle semblait avoir tout oublié sauf le jeu de son seigneur, qu'elle contemplait d'un air énamouré auquel il ne prêtait pas attention. Même ainsi, inutile de continuer à feindre qu'elle n'avait jamais mis les pieds à la Tour.

Elle se tenait à la porte de l'Amyrlin ; plus rien ne l'arrêterait maintenant.

« Gawyn, je ne sais pas où elles sont mais, si elles accomplissent une pénitence dans une ferme, elles sont probablement couvertes de sueur, avec de la boue jusqu'aux hanches et vous êtes le dernier par qui elles auront envie d'être vues. » Elle n'était pas beaucoup moins inquiète de leur absence que Gawyn, à la vérité. Trop de choses s'étaient produites, trop de choses se produiraient, trop liées à elle et à elle-même. Toutefois il n'y avait rien d'impossible à ce qu'elles aient été envoyées là-bas en punition. « Vous ne servirez pas leur cause en irritant l'Amyrlin.

— Je ne sais pas qu'elles sont effectivement dans une ferme. Ou même vivantes. Pourquoi tout ce mystère et ces réponses évasives si elles s'occupent seulement à arracher des mauvaises herbes

Qu'il arrive quoi que ce soit à ma sœur... ou à Egwene... » Il fronça les sourcils en contemplant la pointe de ses bottes. « Je suis censé veiller sur Élayne. Comment puis-je la protéger quand j'ignore où elle se trouve ? »

Min soupira. « Croyez-vous qu'elle ait besoin que l'on veille sur elle ? Sur l'une ou l'autre ? Seulement, si l'Amyrlin les avait dépêchées quelque part, peut-être qu'elles en avaient besoin. L'Amyrlin était capable d'envoyer une femme dans la tanière d'un ours rien qu'avec une baguette pour peu que cela serve ses desseins. Et elle s'attendrait à ce que cette femme revienne avec la dépouille de cet ours, ou l'ours en laisse, comme instruction lui en avait été donnée. Cependant, expliquer cela à Gawyn ne ferait qu'attiser sa colère et ses inquiétudes. « Gawyn, elles se sont engagées envers la Tour. Elles ne vous remercieraient pas d'intervenir.

— Je sais qu'Élayne n'est plus une enfant, répliqua-t-il avec patience, bien qu'elle passe son temps alternativement à s'enfuir comme une gamine et à revenir jouer à être une Aes Sedai, mais c'est ma sœur et, en plus, elle est Fille-Héritière d'Andor. Elle sera reine, après ma mère. Andor a besoin d'elle saine et entière pour prendre le trône, pas d'une autre Succession. »

*Jouer* à être une Aes Sedai ? Apparemment, il ne se rendait pas compte de l'étendue du talent de sa sœur. Les Filles-Héritières d'Andor étaient envoyées à la Tour pour y être formées depuis que l'Andor existait, mais Élayne était la première assez douée pour être élevée au rang d'Aes Sedai, et une puissante Aes Sedai par-dessus le marché. Très probablement, il ne savait pas non plus qu'Egwene était aussi forte.

« Alors vous la protégerez, qu'elle le veuille ou non ? » Elle le dit d'un ton neutre destiné à lui indiquer qu'il commettait une erreur, mais il ne perçut pas la mise en garde et acquiesça d'un signe de tête.

« C'est mon devoir depuis le jour de ma naissance. Mon sang versé avant le sien ; ma vie donnée avant la sienne. J'ai prononcé ce serment alors que je pouvais tout juste voir par-dessus le bord de son berceau ; Gareth Bryne a été obligé de m'expliquer ce qu'il signifiait. Je ne vais pas y manquer en présent. L'Andor a davantage besoin d'elle que de moi. »

Il parlait avec une calme certitude, l'acceptation de quelque chose de naturel et de juste, qui la fit frémir. Elle avait toujours pensé à lui comme à un gamin rieur et taquin, mais maintenant il était une espèce d'étranger. Elle songea que le Créateur devait être fatigué quand était venu le moment de fabriquer les hommes ; parfois ils semblaient à peine humains. « Et Egwene ? Quel serment avez-vous prononcé à son sujet ? »

Son expression ne varia pas, mais il passa d'un pied sur l'autre, sur ses gardes. « Je suis inquiet pour Egwene, bien sûr. Et pour Nynaeve. Ce qui arrive aux compagnes d'Élayne risque d'arriver à Élayne. Je présume qu'elles sont encore ensemble ; quand elles étaient ici, je les ai rarement vues les unes sans les autres.

— Ma mère m'a toujours dit d'épouser un menteur maladroit, et vous remplissez bien cette condition. Si ce n'est que je pense que quelqu'un d'autre a priorité sur moi.

— Il y a des choses destinées à arriver, répondit-il mi-voix, et d'autres qui ne se produiront jamais. Galad a le cœur navré parce qu'Egwene est partie. » Galad était son demi-frère, envoyé avec lui à Tar Valon pour s'entraîner sous la tutelle des Liges. Cela aussi, c'était une tradition de l'Andor. Galadedrid Damodred s'appliquait à agir avec une rectitude excessive aux yeux de Min, mais Gawyn le jugeait parfait. Et il n'avouerait jamais ses sentiments pour une jeune fille dont Galad s'était entiché.

Elle avait envie de le secouer, de lui insuffler de force un peu de bon sens, mais elle n'en avait plus le temps maintenant. Pas alors que l'Amyrlin attendait, pas avec ce qui attendait d'être annoncé à l'Amyrlin. Certainement pas avec Sahra présente là, levant ou non vers Gawyn des yeux adorateurs. « Gawyn, je suis convoquée par l'Amyrlin. Où puis-je vous trouver quand elle en aura fini avec moi ? »

— Je serai dans la cour d'exercice. Les seuls moments où je cesse de me ronger, c'est quand travaille l'épée avec Hammar. » Hammar était un maître ès armes et le Lige qui enseignait manquement de l'épée. « Pratiquement tous les jours, je reste là-bas jusqu'au coucher du soleil.

— Très bien. Je vous rejoindrai dès que je pourrai. Et prenez garde à ce que vous dites. Si vous irritez l'Amyrlin contre vous, Élayne et Egwene risquent d'en pâtir aussi.

— Cela, je ne peux pas le promettre, répliqua-t-il avec fermeté. Quelque chose ne va pas dans le monde. Il y a la guerre civile au Cairhien. Pareil et pire au Tarabon et dans l'Arad Doman. Des fautes Dragons. Des troubles et des rumeurs de troubles partout. Je ne sais pas si la Tour en est secrètement responsable, mais même ici les choses ne sont pas ce qu'elles devraient être, ou ce qu'elles semblent. La disparition d'Élayne et d'Egwene n'en est qu'une partie. Toutefois, c'est la partie qui me concerne. Je veux découvrir où elles se trouvent. Et s'il leur est advenu du mal... si elles sont mortes... »

Il eut une expression menaçante et, pendant un instant, son visage fut de nouveau ce masque ensanglanté. Plus encore : une épée se dressait dans le vide au-dessus de sa tête et une bannière flottait derrière.

L'épée à longue garde, comme celles dont se servaient la plupart des Liges, avait un héron gravé sur sa lame légèrement incurvée, symbole d'un maître ès armes, et Min se sentit incapable de déterminer si cette épée appartenait à Gawyn ou si elle le menaçait. La bannière portait l'emblème de Gawyn, Sanglier Blanc chargeant, mais sur un champ vert au lieu du rouge de l'Andor. Aussi bien l'épée que la bannière s'estompèrent conjointement avec le sang.

« Méfiez-vous, Gawyn. » Son avertissement était à double sens. Qu'il surveille sa langue et qu'il défie également – elle-même ne pouvait pas préciser de quoi. « Il faut que vous soyez très prudent. »

Il scruta ses traits comme s'il pressentait le fond de sa pensée. « Je... j'essaierai », finit-il par répondre. Il arbora un sourire, presque le sourire dont elle se souvenait, mais l'effort qu'il faisait était visible. « Mieux vaut, je suppose, m'en retourner à la cour d'exercice si je compte être au même niveau que Galad. J'ai réussi deux touches sur cinq contre Hammar ce matin, mais Galad en a remporté trois la dernière fois qu'il s'est donné la peine d'aller s'exercer. » Soudain il parut la voir réellement pour la première fois et son sourire devint spontané. « Vous devriez porter des robes plus souvent. Cela vous va bien. N'oubliez pas, je serai là-bas jusqu'au crépuscule. »

Tandis qu'il s'éloignait d'une démarche très proche de la grâce menaçante d'un Lige, Min se rendit compte qu'elle lissait sa jupe sur sa hanche et cessa aussitôt. *Que la Lumière réduise tous les hommes en cendres !*

Sahra exhala un long souffle comme si elle avait retenu son haleine. « Il a bien belle mine, n'est-ce pas ? dit-elle d'un ton rêveur. Pas autant que le Seigneur Galad, naturellement. Et vous le connaissez vraiment. » Ce qui était à moitié une question, mais seulement à moitié.

Min soupira à son tour. La novice parlerait à ses amies dans leur dortoir. Le fils d'une reine est un sujet de conversation naturel, surtout quand il est beau garçon et possède la prestance du héros des contes de ménestrel. Une femme inconnue était un aliment supplémentaire pour nourrir de nombreuses hypothèses intéressantes. Cependant, c'était sans remède. En tout cas, cela ne pouvait guère avoir d'inconvénient à présent.

« Le Trône d'Amyrlin doit se demander pourquoi nous ne sommes pas arrivées. »

Sahra redescendit sur terre avec un sursaut, les yeux écarquillés, en ravalant bruyamment sa salive. Agrippant d'une main la manche de Min, elle bondit pour ouvrir un des battants de la porte, tirant Min à sa suite. Dès qu'elles furent entrées, la novice s'inclina vivement dans une révérence et s'écria d'une voix oppressée par la panique : « Je l'ai amenée, Leane Sedai. Maîtresse Elmindreda. Le Trône d'Amyrlin désire la voir ? »

La grande femme au teint cuivré qui se trouvait dans l'anti-chambre portait l'étole large d'une main, insigne de la Gardienne des Chroniques, bleue pour indiquer qu'elle appartenait à l'Ajah Bleue.



- [Japanese Erotic Fantasies: Sexual Imagery of the Edo Period pdf, azw \(kindle\), epub, doc, mobi](#)
- [read online Angry Lead Skies \(Garrett Files, Book 10\)](#)
- [read online D'Amnomania \(Ägypt, Book 3\)](#)
- [read A Clean Break: My Story](#)
- [download Underground in Berlin: My Story of Hiding from the Nazis in Plain Sight pdf, azw \(kindle\), epub](#)
  
- <http://creativebeard.ru/freebooks/Step-by-Step-Resumes--Build-an-Outstanding-Resume-in-10-Easy-Steps---2nd-Edition-.pdf>
- <http://www.gateaerospaceforum.com/?library/Queen-of-the-Air--A-True-Story-of-Love-and-Tragedy-at-the-Circus.pdf>
- <http://unpluggedtv.com/lib/After-the-Great-Complacence--Financial-Crisis-and-the-Politics-of-Reform.pdf>
- <http://honareavalmusic.com/?books/A-Clean-Break--My-Story.pdf>
- <http://aircon.servicessingaporecompany.com/?lib/Filming-the-Fantastic---A-Guide-to-Visual-Effects-Cinematography.pdf>