

Éditeur
PVH éditions, Lionel Jeannerat

Texte et cartographie
Pascal Lovis

Illustration
Richard Henry

Graphisme
Dimitri Jeannotat

Collection Ludomire n°1
ISBN 978-2-940609-82-6
Fichier d'impression publié en avril 2021

print@home

Pour nous soutenir et télécharger plus de textes :
printathome.cc



Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 Suisse. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/ch/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



la pierre et ainsi, se défaire de son étreinte magique et détruire le joyau.

La jeune sorcière fit un pas en direction de son ami, mais sentit avec effroi ses muscles se raidir. Cette sensation, Amélia l'avait déjà ressentie. Elle se souvint avoir perdu l'usage de ses muscles lorsque Jahmir avait été enlevé par la magicienne blanche dans l'institut de magie à Avonella. Maintenant, ce n'était plus cette mystérieuse femme, mais bien Narghöl le Damné qui l'emprisonnait de sa volonté.

Amélia s'immobilisa, tenant dans ses doigts la pierre d'essence à quelque distance de la main de Jahmir.

Farih rouvrit lentement les yeux, cherchant à savoir pourquoi il avait tant mal au crâne. Il était à terre, le dos appuyé contre le pied d'une table et tenait une arbalète de ses deux mains. Il ne se souvenait pas pourquoi il se trouvait là. Une seule chose était certaine, il était penché à une fenêtre quelques instants plus tôt.

Le jeune soldat se releva et remarqua que tous ses amis se trouvaient également au sol. Que s'était-il passé ? Il lui avait semblé qu'un éclair avait balayé la campagne lahriaise, mais il ne savait pas ce qu'avait été ce phénomène.

Lentement, un à un, ses amis se relevèrent. Le chevalier de Bas-Kosk rouvrit aussi les yeux et questionna du regard son caporal pour obtenir un rapport de la situation à l'extérieur. Farih se pencha à la fenêtre et put s'apercevoir que l'onde de choc n'avait pas seulement atteint les personnes de cette pièce, mais bien tous les combattants qui se trouvaient sur la plaine.

Le combat reprit toutefois très vite. Visiblement, les Ghrenx accusaient moins bien le coup. Les créatures tardaient à se relever et les hommes saisirent cette opportunité à bras le corps.

Il y avait hélas peu de chance pour que ce court avantage soit de nature à changer l'issue du combat. Farih dut reconnaître

que la situation de l'armée de Vonell était dramatique. Dans moins de deux heures, tout serait dit.

Le sortant brusquement de ses pensées, le chevalier Rahatz s'exclama avec difficulté :

— Regardez là-bas !

Farih se retourna et s'approcha promptement de la fenêtre indiquée par l'index du chevalier. Les autres soldats l'imitèrent, mais c'est lui qui aperçut le premier les grands voiles noirs qui obscurcissaient le ciel du nord.

— Quel est ce nouveau maléfice ? s'enquit-il dans un souffle.

D'immenses nuées sombres remplissaient l'horizon et semblaient se mouvoir au gré d'inquiétants courants. Il se pencha pour mieux voir et réalisa avec effroi que le phénomène se déplaçait bel et bien dans leur direction à une vitesse prodigieuse. Farih se retourna vers son supérieur, qui glissa dans un sourire crispé par la douleur :

— Une nuée de corbeaux.

* * *

Dès que Jahmir eut été balayé par la puissance magique de l'onde de choc, il sut que Morius avait réussi. Le Regard des Sept Brumes n'appartenait plus au magicien. Il avait regagné sa liberté.

Le sort qui emprisonnait ses mouvements l'avait pour ainsi dire rendu résistant à l'onde de choc. Son corps était resté debout et Jahmir avait assisté à toute la scène qui avait suivi.

Le Damné et Amélia reçurent de plein fouet la déferlante de magie et s'écroulèrent à quelques pas de leurs positions initiales. Les instants d'après lui semblèrent durer des siècles. Il fallait profiter du sacrifice de Morius et détruire le cristal pendant que le magicien était à terre, mais les liens qui l'emprisonnaient n'avaient pas cédé et il ne pouvait qu'assister, impuissant, au réveil d'Amélia. Très vite, il comprit que la sorcière avait recouvré la raison. Le Regard n'agissait plus sur son esprit et elle avait retrouvé toutes ses capacités.

À vous, les membres de l'équipe éditoriale pour l'énorme travail que vous avez accompli et pour toute l'énergie que vous avez investie dans ce projet. À vous, Pauline et Angéline pour votre soutien et votre engagement ; à toi Dimitri pour la magnifique ligne graphique que tu as su donner à cet ouvrage ; à toi Valery pour avoir décidé que ce récit méritait d'être publié et d'avoir tout fait pour qu'il le soit ; à toi Lionel pour ton indéfectible motivation et ta conviction que ce livre devait être magnifié par un atlas et une foison d'illustrations ; à toi Richard pour ton éternelle bonne humeur et tes magnifiques illustrations, véritables fenêtres qui m'ont permis de contempler l'univers que j'avais en tête. Merci à tous pour les séances aussi studieuses que déjantées.

À toi, Angélique pour ton soutien quotidien et inconditionnel tout au long de la création de ce monde. Merci pour ton inestimable présence.

À toi, Michèle pour ta franchise, tes pics acérés et ton sarcasme à l'humour glacé. Merci pour tes remarques pertinentes et les éclats de rire qu'elles ont engendrés.

Et à toi évidemment Thomas, l'Éminence grise des Regards perdus, celui sans qui ce monde ne serait que le pâle reflet de ce qu'il est aujourd'hui. Merci à toi, pour ces heures passées en ma compagnie à tisser la trame de cet univers.

REMERCIEMENTS

Au terme de cet ouvrage, j'aimerais exprimer ma plus sincère gratitude à de nombreuses personnes :

À vous tous, qui vous êtes plongés dans la Terre des Regards perdus. C'est par vous que ce monde imaginaire prend corps.

À vous, souscripteurs, qui m'avez soutenu pendant la campagne Ulule. Merci d'avoir cru en ce projet.

À vous, qui avez lu l'une des nombreuses versions précédentes de ce livre avant sa publication. Merci de m'avoir encouragé à poursuivre ce rêve un peu fou...

À vous, lecteurs de la première heure d'ici et d'ailleurs, qui avez pris le temps de vous plonger dans les lignes encore inachevées de ce récit et qui avez attendu la sortie de chacun de ses chapitres pour en connaître le fin mot. Merci pour vos encouragements et votre impatience.

À vous, Thomas, Michèle, Angélique, Marc, Valéry, Pauline, Angéline, mes parents, Nicolas Barré, Benjamin Bergé, Sophie Pasche et Magali Rohner, mes correcteurs, qui avez traqué avec bravoure la faute d'orthographe cachée entre deux tournures boiteuses. Merci pour votre fastidieux travail et votre œil acéré.

À vous, conseillers d'aujourd'hui et d'alors, qui avez soulevé avec perspicacité certaines incohérences de mon récit. Merci de m'avoir permis d'y trouver une solution.

À vous, Michèle, Marc et Angélique pour avoir entendu quelques-uns de mes désespoirs scénaristiques. Merci d'y avoir apporté une certaine paix.

Son amie mit de longs instants à se relever et à rassembler ses idées, mais finalement, elle réalisa que Jahmir avait besoin de la pierre pour se libérer et pouvoir ensuite la détruire.

Elle s'approcha donc de Jahmir rapidement et lui tendit la pierre de puissance. Elle arriva même si près de lui qu'il put sentir le rayonnement magique du cristal d'Émeraude. Encore un peu et il aurait pu l'utiliser pour se libérer.

Mais à cet instant, elle s'immobilisa.

Même si le corps de Narghâl n'avait pas bougé, Jahmir savait que le sortilège émanait de lui. D'ailleurs, comme pour le lui prouver, le magicien remua légèrement avant de se redresser.

Ses traits âgés étaient pâles et, manifestement, le choc de la désunion l'avait beaucoup éprouvé. Il avait certainement lutté de toutes ses forces pour conserver son Regard, mais il n'y était pas parvenu. Sur son visage, Jahmir put lire la fatigue et la lassitude, mais avant tout, il y perçut la colère. C'était une ire sourde qu'il ne contenait qu'avec difficulté. Il aurait sans doute voulu exploser de rage.

Malgré tout, il se maîtrisa et resta un instant immobile, comme pour juger de sa nouvelle situation. Il était devenu subitement aveugle à tous les événements qu'il avait dominés jusqu'à présent. Il avait peut-être perdu une faculté, mais très vite, Jahmir vit dans ses yeux que cela ne changerait pas ses plans. Même si le Regard ne lui appartenait plus, il possédait un pouvoir terrible qu'il était sur le point de décupler.

Dans sa main droite, Narghâl tenait toujours le diadème d'Hélianor surmonté des trois cristaux magiques ; il ne lui manquait plus que la pierre qu'Amélia tenait dans sa paume. Le magicien se déplaça vers la sorcière avec le sourire mauvais de celui qui vainc, devant le jeune magicien toujours impuissant.

Celui-ci se débattit aussi farouchement qu'il le put. Non pas physiquement, car ses muscles lui étaient inutiles, mais mentalement pour libérer sa magie et empêcher Narghâl de s'emparer du dernier cristal. Le sortilège du magicien était toutefois

bien trop puissant pour ses capacités. Même si Jahmir possédait le Sentiment, Narghâl, lui, maîtrisait la Haute Magie depuis plusieurs siècles. Sa connaissance lui conférait un avantage décisif sur le jeune homme.

Quand le Damné arriva à la hauteur de la sorcière, Jahmir décela dans ses yeux toute la détresse et la honte qu'elle pouvait ressentir à pareil instant. Elle avait été la traîtresse et, sans elle, Narghâl ne serait plus debout. Bien sûr, elle savait qu'elle avait agi sous l'emprise du Regard, mais il n'en restait pas moins que le jet de puissance qui avait tué Staliord provenait de ses propres mains.

Amélia ne put qu'observer Narghâl venir prendre l'Émeraude dans sa paume tendue. Aucune des personnes présentes ne pouvait réagir. C'était une torture pleine de frustration et de désespoir. Narghâl monta le cristal vert sur le demi-cercle d'or aux côtés des trois autres bijoux, puis le plaça sur son front.

Le magicien possédait maintenant l'un des plus grands pouvoirs que le monde ait connu depuis longtemps.

Cette réunion de forces fut telle que même Jahmir put la ressentir en lui. Narghâl était éclairé par un rayonnement surnaturel qui l'habitait complètement.

Isard, Aldric et Amélia observèrent la scène avec la certitude qu'ils ne survivraient pas à cette nouvelle situation. Le magicien était tout-puissant et allait les exterminer sans le moindre scrupule.

Ces hommes qui l'avaient fait douter et qui avaient rendu sa quête si périlleuse devaient payer. Aldric se prit même à espérer une mort rapide. Il fallait se rendre à l'évidence, ils avaient échoué. Ils étaient arrivés près du but, mais ils avaient néanmoins failli. La lutte avait été inégale.

Dans l'esprit de Jahmir, le désespoir n'était pas encore tout à fait présent. Morius lui avait révélé un indice qui lui permettait encore d'espérer. Il devait y avoir un moyen, non pas de se

Jahmir Jeune homme d'Avonella ; fils adoptif de Rahatz de Bas-Kosk et ami de Th'iam.

Jivahno Archiprêtre archiviste de l'institut de magie d'Avonella.

Kiser Maître d'armes d'Avonella.

Lénas donFari Marquis d'Avonella.

Morius Vieux guérisseur du petit village de Colas.

Mylandra voir Hanan'Muir.

Narghâl Magicien des temps anciens, fils d'Hélianor la Grande.

Nebac Conseiller du comte Eric de Valusar.

Rahatz de Bas-Kosk Chevalier du conseil d'Avonella et père adoptif de Jahmir.

Ródríc donFari Premier fils et héritier du marquis Lénas donFari.

Rulan Conseiller aux affaires judiciaires du duc d'Avonella.

Sahir Capitaine de la garde d'Avonella et ami du chevalier Rahatz de Bas-Kosk.

Sejh Soldat de la garde d'Avonella.

Sergath Conseiller aux affaires militaires du duc d'Avonella.

Sihrajo Archiprêtre prophète de l'institut de magie d'Avonella.

Sirna Conseiller aux affaires intérieures du duc d'Avonella.

Sphinx Grand corbeau ami de Jahmir.

Staliord Frère supérieur de la confrérie de l'Yzhal d'or à Valusar.

Syfila sonDoil Fille d'Erec et d'Hélène d'Avonella et sœur jumelle d'Alexandre.

Th'iam Jeune homme d'Avonella, benjamin d'une riche famille de marchands et ami d'enfance de Jahmir.

Tristan Comte de Port-Prêt.

Yvanoë sonDoil (Le lynx) Fils aîné d'Erec et d'Hélène d'Avonella et héritier du duché d'Avonella.

PERSONNAGES

<i>Aldric</i> Lieutenant de la garde d'Avonella.	<i>Farih</i> Jeune homme de Morlack.
<i>Alexandre sonDoil</i> Deuxième fils d'Erec et d'Hélène d'Avonella, et frère jumeau de Syfila.	<i>Ghari'fa</i> Archiprêtre professeur de l'institut de magie d'Avonella.
<i>Amélia</i> Candidate sorcière de deuxième ordre à l'institut de magie d'Avonella.	<i>Hanan'Muir (Mylandra)</i> Jeune femme de Valusar aux pouvoirs mystérieux, recherchée par les milices de la ville et également connue comme « l'ombre furtive ».
<i>Astihn</i> Maître youc.	<i>Hélène sonDoil</i> Duchesse d'Avonella.
<i>Chat</i> Le plus haut dirigeant des sorciers d'Avonella.	<i>Hélianor</i> Grande Reine de jadis qui repoussa Chizikum et unifia les Terres habitées.
<i>Corbeau</i> Chef présumé de la Loi du Corbeau.	
<i>Dehfu</i> Jeune prêtre, instructeur des novices à l'institut de magie d'Avonella.	
<i>Demerios</i> Seigneur d'Alegry.	
<i>Erec sonDoil</i> Duc d'Avonella.	<i>Ilgard le Sage</i> Baron de Silnor.
<i>Eric</i> Comte de Valusar.	<i>Isard</i> Premier fils d'Ilgard le Sage et prince héritier de Silnor.
<i>Essiqua</i> Archiprêtre guérisseur de l'institut de magie d'Avonella.	

libérer de ces chaînes magiques, mais d'emmener son esprit ailleurs, dans un lieu que lui seul pouvait atteindre.

Le jeune homme ferma les yeux. Même s'il n'avait aucune idée de la façon de s'y prendre, il allait tenter l'impossible. Il y était parvenu un jour ; pourquoi échouerait-il la seconde fois ? Ses sens quittèrent lentement la réalité. Le rire de Narghòl se transforma progressivement en un écho lointain et le bruit de la forêt se fit presque imperceptible.

Il devait réussir.

Il se concentra intensément et perdit lentement la notion de la réalité. Son état de transe fut si intense qu'il fut incapable de dire combien de temps s'était écoulé exactement lorsqu'il refit surface. Était-il resté immobile plusieurs minutes ou seulement quelques secondes ? C'était impossible à savoir ; toutefois, il fallait se rendre à l'évidence, il n'était pas parvenu à atteindre son but.

Il avait échoué.

Il perdit tout à fait sa concentration et ressentit à nouveau l'emprise de ses sens. Il se tenait toujours debout, la main tendue vers Amélia.

C'est alors qu'il sentit le vent.

Ce n'était pas le vent de la forêt des Terres sauvages. Non, c'était un vent qu'il connaissait bien, le souffle omniprésent qui ployait les hautes herbes de son imaginaire. Jahmir ouvrit les yeux et découvrit le paysage qu'il avait déjà si souvent observé et qui lui donnait cet indicible sentiment de nostalgie.

Des plaines vallonnées d'herbes hautes dessinaient des vagues sous les bourrasques incessantes. Des nuages noirs couraient dans le ciel et donnaient au paysage cet étrange contraste qui soulignait la solitude. Les mèches de cheveux du jeune homme s'agitaient frénétiquement, battant son front avec insistance.

Il était dans une dimension onirique. Ce ne pouvait être que celle du diadème d'Hélianor.

Son maître lui avait jadis confié que certains lieux et certains objets possédaient cette propriété et Jahmir s'en était douté lorsqu'il avait aperçu cette majestueuse parure, forgée jadis par les Youcs.

Dans cette dimension, son imagination était reine.

Il s'élança dans la pente de la colline et se laissa porter par le vent qui soufflait. Il vola d'abord quelques instants, avant de se fondre dans cet élément, avant de devenir cet élément.

Jahmir était le vent. Il courait par-delà les collines, au-dessus des grands lacs et jusque dans les nuages noirs. Cependant, il força son esprit à se focaliser sur sa mission. Il ne devait pas se laisser enivrer par le lieu alors que ses amis avaient besoin de lui. Que devait-il faire ? Il s'en faisait une idée assez précise, mais en revanche, il ne savait pas comment l'accomplir.

Jahmir était dans un monde onirique et, qui plus est, dans la dimension du diadème. Il pouvait sentir la puissance impressionnante des cristaux d'essence. Tout était donc possible. Il suffisait de l'imaginer. Ce pouvoir ne pouvait cependant pas s'exprimer dans le monde réel, en tout cas pas comme on aurait pu l'espérer. Mais dans cette dimension, il n'y avait aucune limite. Il fallait donc en tirer parti.

Jahmir s'arrêta brusquement dans le ciel et contempla le large paysage infini de ses rêves. Il resta quelques instants immobile et se concentra. Maître Astihn lui avait confié qu'aucun effort n'était nécessaire en ce lieu, mais la tâche était si grande...

Jahmir commença à imaginer.

Très vite, le paysage se modifia. Tout d'abord, le jeune magicien avait cru qu'il aurait besoin de beaucoup de temps et d'énormes quantités d'énergie, mais rien de tout cela ne lui était nécessaire dans cette dimension.

Les vallées et les monts s'aplanirent, puis les lacs s'asséchèrent et les herbes se fondirent dans le sol. Plus rien ne ressemblait encore au paysage qu'il avait créé en arrivant. Jahmir se souvint subitement des nuages, qu'il avait oubliés. Il les fit descendre

Tharis (Duché de) Duché situé sur une vaste île au large de la Káhlad.

Valusar (Cité des Vents perdus) Capitale du comté de Valusar sise sur la Grande Faille.

Valusar (Comté de) Comté indépendant appartenant aux Territoires des Cinq-Pays et situé à l'est de la baronnie de Silnor et formant la frontière avec les Terres Sauvages

Valusar (Lac de) Lac formé par la Siln bordant la ville de Valusar.

Vents (Castel des) Château de Valusar.

Vents (Corne des) voir Yzhal d'or.

Vonell (Duché de) Duché situé à l'ouest des Hauts de Zün-Zerak et comprenant les comtés d'Avonella, de Port-Prêt, de Morlack et de Lahrios.

Wonks Peuple des côtes à la peau turquoise et aux doigts palmés, un peu plus trapu et musculeux que les Hommes.

Yapun Petit castel sur l'Île Youc.

Yzhal d'or (ou corne des Vents) Corne magique, symbole de la résistance contre les Terres sauvages à Valusar.

Youca Île wonks au nord de l'Île Youc.

Youcs Peuple de grands magiciens vivant essentiellement sur l'Île Youc.

Zi'nora (Baronnie de) Baronnie indépendante au nord-ouest de la Mer des Songes.

Zün-Ernak (Hauts de) Chaîne de montagnes au nord des Territoires des Cinq-Pays rejoignant les Hauts de Zün-Zerak au nord-est d'Avonella.

Zünna Forêt située à l'est d'Avonella vers le lac d'Avonella.

Zün-Zerak (Hauts de) Chaîne de montagnes qui sépare le duché de Vonell et les Territoires des Cinq-Pays.

Sang-Mers (Royaume des) Royaume constitué de deux îles : l'Île Nord et l'Île Reine, situées à l'ouest du duché de Vonell. Il tient son nom de la couleur rouge de la roche et des rivières des deux îles principales.

Scopyr Imposante créature originaire des Terres sauvages capable de transformer son apparence afin de leurrer ses proies.

Sentier de la Lune Argent Courant mineur de Basse Magie humaine.

Sentiment magique Don inné que possèdent les Youcs et qui leur permet de maîtriser la Haute Magie.

Sept Brumes Ancienne forteresse située au cœur des Monts de Denem Nuir.

Sertino Torrent vers Lahrios formant de profondes gorges avant de se jeter dans l'Aboise.

Shamans Courant de Basse Magie ghrenx.

Siln Fleuve prenant sa source dans les Hauts de Zün-Zerak, passant à Silnor, puis à Valusar où il forme le lac de Valusar pour se jeter ensuite du haut de la Grande Faille dans les Terres sauvages.

Silnor Ville et baronnie indépendante appartenant aux Territoires des Cinq-Pays et situées à l'ouest de Valusar, au sud de l'Arcodie et au nord de la Káhlad.

Sinolai Région marécageuse peu peuplée au sud de l'Inthylia.

Siviure Sorte de serpent marin vivant dans les eaux croupissantes et possédant deux puissants dards.

Songes (Mer des) Mer intérieure au nord des Hauts de Zün-Ernak.

Sorcellerie Deuxième courant de Basse Magie humaine le plus représenté à l'institut de magie d'Avonella. Symbolisé par le chat, il est très présent lors des conflits armés.

Talymhor Ville principale de Youca.

Terres sauvages Contrées inhospitalières qui s'étendent à l'est de Valusar, au-delà de la Grande Faille.

du ciel et il les intégra au sol devenu grisâtre. Il s'empara même de l'air et le comprima dans cette terre étrange.

Il se tenait dans un vide presque total. Sous lui s'étendait cette surface rugueuse sans couleur. Il n'avait plus de quoi respirer, mais il savait très bien qu'il n'en avait aucunement besoin. Tout était noir. Le néant.

Tout se trouvait sous ses pieds.

Alors, il continua d'imaginer. Il brisa la terre en quatre parties égales, puis entama un important changement dans sa structure même.

Il sépara les essences.

Lentement, l'une des parties prit une teinte rougeâtre, alors que sa voisine une couleur plutôt verte. La troisième perdait toutes traces de couleur pour arborer une blancheur virginale et la dernière éclata d'un bleu intense.

Lorsque cette tâche fut accomplie, Jahmir s'arrêta quelques instants et admira son œuvre : quatre monticules de même taille d'un sable si pur qu'ils donnèrent le vertige à Jahmir. Savait-il vraiment ce qu'il faisait ?

Non... mais c'était sa dernière chance.

Jusqu'à présent, il n'avait éprouvé aucune difficulté à poursuivre son plan, puisqu'il avait pu puiser ses forces dans le sable même qu'il admirait. Toutefois, pour poursuivre son dessein, il devait maintenant faire appel à l'énergie qui était en lui et il ne savait pas si cela était possible dans une dimension onirique.

Jahmir se concentra donc comme le lui avait appris son maître et fit appel à sa propre magie. Il se demanda tout d'abord où il devrait puiser cette force. Était-ce en lui ou était-ce plutôt dans le monde réel qui entourait son corps ? Sans avoir de certitude, il supposa que c'était bien à l'extérieur qu'il devait chercher. D'ailleurs, il sentait que la composante Terre était beaucoup plus présente dans son corps.

C'était la vieille forêt des Terres sauvages.

Jahmir décida donc de se concentrer sur cette puissance à disposition. Il appela la force qui était présente autour de son corps réel et imagina une poudre : l'essence émeraude.

Il comprit que cette opération qui consistait à amener de l'essence d'une dimension à l'autre requérait beaucoup d'énergie de sa part et, d'ailleurs, il s'épuisa rapidement. Lorsqu'il n'en put plus, plusieurs poignées s'étaient tout de même accumulées devant ses yeux. Il s'arrêta donc, espérant que cela suffirait.

Maintenant, les événements allaient se précipiter ; il ne pourrait plus rester dans cette dimension. Cela deviendrait trop dangereux.

Étendant ses mains vers les quelques poignées de poudre émeraude, Jahmir la propulsa vers le monticule d'essence verte et ferma les yeux, se plongeant dans un état second. Le jeune magicien l'avait déjà expérimenté lors de son premier voyage dans une dimension onirique : il était très facile d'en sortir.

Il réintégra donc son corps subitement, dans un éclair de ses sens. Tout fut d'abord lumineux, mais progressivement, il retrouva toutes ses facultés. Jahmir se tenait toujours immobile près du foyer, tendant une main implorante vers Amélia. Ses autres compagnons se trouvaient également là, sans mouvement.

Le jeune magicien ne savait pas combien de temps s'était écoulé depuis qu'il avait quitté son corps ; il ignorait si les instants se succédaient au même rythme dans les deux dimensions. Quoi qu'il en fût, le magicien Narghâl ne semblait pas avoir beaucoup bougé. Il défiait toujours ses ennemis d'un regard mauvais.

Quelque chose en lui avait malgré tout changé. Même si sur sa tête brillait toujours le diadème de sa mère, surmonté des quatre cristaux, Jahmir sentit qu'un processus incontrôlable s'était mis en route.

Narghâl le remarqua également et utilisa ses nouvelles facultés pour comprendre ce qui était à l'œuvre. Il voulut tout arrêter, mais le simple fait d'effleurer sa magie accentua le phénomène.

disparu réservé aux femmes.

Onirione (Baronnie d')

Baronnie constituée des nombreuses îles perdues en plein cœur de la Mer des Songes.

Orazgorn (Baronnie d')

Baronnie indépendante sur la côte sud-ouest de la Mer des Songes.

Orith et Altis Les deux tours de défense de Port-Prêt aussi nommées les Sentinelles.

Passerelle du Défilé Pont traversant les gorges du Sertino au nord de Lahrios.

Pierres (Col des) Col dans les Hauts de Zûn-Zerak reliant Lahrios et Silnor.

Pirydim Ville-Forêt située sur la côte d'Elgaran au sud de Kubahl.

Place des Ducs Place principale d'Avonella au pied de la citadelle.

Port-Prêt Capitale du comté de Port-Prêt.

Port-Prêt (Comté de) Comté appartenant au duché de Vonell, situé à l'ouest d'Avonella sur la côte.

Prêtrise Courant de Basse Magie humaine le plus représenté à l'institut de magie d'Avonella. Symbolisé par le faucon, il est divisé en cinq castes dites strictes : les prophètes, les archivistes, les professeurs, les guérisseurs et les astrologues.
Prêtrise sombre voir hérétiques.

Qir'Novia (Duché de) Duché entourant la partie est des Hauts de Zûn-Ernak et s'étendant des berges de la Mer des Songes jusqu'aux frontières de la Lézie.

Ra'ghios Grande forêt à l'est des Pierres dans la baronnie de Silnor.

Regards Entités magiques des temps anciens aujourd'hui oubliées.

Saldesj Pays lointain de l'extrême sud.

Salybr (Lac de) Grand lac situé au sud de la partie est des Hauts de Zûn-Ernak dans le comté de Lézie.

Mages Courant de Basse Magie wonks.

Méléziane Capitale de la Lézie, construite sur une île du grand lac de Salybr.

Mézyhr Rivière prenant sa source en Lézie, dans les Hauts de Zŭn-Ernak et formant le lac de Salybr avant de se jeter dans la Siln au nord du comté de Valusar.

Mihn'Aria Royaume situé au nord-est de la Mer des Songes, dont la capitale est Adolaín.

Morlack Capitale du comté de Morlack.

Morlack (Comté de) Comté appartenant au duché de Vonell situé entre Avonella et Lahrios

Morlack (Plaine de) Large plaine désertique entre la ville de Morlack et les Hauts de Zŭn-Zerak.

Nécromancie Courant de Basse Magie humaine très secret et très peu apprécié par les autres magiciens. Symbolisés par l'araignée-veuve, les nécromanciens puisent leur pouvoir dans l'agonie des êtres vivants.

Nel-Ahin (Sarána de) Territoire dirigé par la Saránam de Nel-Ahin et appartenant à la principauté d'Olériane.

Norcia Rivière prenant sa source à l'intersection des Hauts de Zŭn-Ernak et Zŭn-Zerak et passant par Drom'galad. Elle alimente les marais des Hautes-Terres avant de se jeter dans la Siln plus au sud.

Novia Ancienne cité ducale du duché de Qir'Novia, mise à sac lors d'une guerre magique. Un sortilège plane encore sur ses ruines, les empêchant de disparaître.

Œuvre de magie Objet issu de la matérialisation de la Haute Magie.

Olériane Principauté située au nord du duché de Vonell, comprenant outre la cité princière Nordek, la ville de Bas-Kosk et le port marchand de Nel-Ahin.

Ondes Courant de Basse Magie wonks aujourd'hui

De l'extérieur, il était presque impossible de percevoir le moindre changement ; tout au plus un léger tiraillement intangible du diadème. Isard, Aldric et Amélia ne s'aperçurent d'ailleurs de rien. Narghòl, quant à lui, avait bien compris ce que Jahmir avait réalisé. Il ne sut peut-être pas comment il s'y était pris, mais le but de son acte lui apparut distinctement. Il voulut ôter la tiare ; hélas pour lui, il était déjà bien trop tard.

Un puissant flot de lumière irradiia le corps de Narghòl et dans le même instant, des vents puissants s'élevèrent, portant en eux les quatre marques des essences. Les couleurs semblaient s'attirer, puis se repousser. Dès que cette tourmente se fut déclenchée, les personnes qui entouraient le magicien retrouvèrent l'usage de leurs muscles et s'éloignèrent le plus rapidement possible, fuyant devant la furie qui se déchaînait.

Dans le tumulte, Jahmir entendit distinctement un cri sortir du chaos :

— Jahmir, qu'as-tu fait ?

Puis, le brouhaha recouvrit les paroles du magicien et les langues de puissance poursuivirent leur folle course autour de cet énorme cône. La stabilité du phénomène allait visiblement en se dégradant et bientôt, une explosion terrible de magie allait survenir. À une vingtaine de pas de là, les sept personnes présentes sentirent qu'il était trop tard pour se mettre à l'abri et restèrent donc comme subjuguées devant la fascinante débauche d'énergie.

Avant que l'explosion finale ne survienne, Jahmir et ses amis entendirent encore une dernière parole sortir de la fureur des éléments.

— Jahmir ! Venge-moi !

Puis, dans une dernière bouffée de puissance, les quatre langues de couleur se rencontrèrent au centre du cône et explosèrent, projetant une raie de lumière colorée dans quatre directions opposées.

Les hommes qui avaient assisté à ce spectacle furent heureux de constater que l'explosion ne les avait pas affectés. Le jet de puissance s'était dirigé vers le ciel avant de se séparer.

Devant eux, il n'y avait plus rien. Le magicien avait disparu dans la fureur magique et seul un large objet d'or trônait à l'emplacement qui avait vu se déchaîner les éléments.

Le diadème d'Hélianor.

Personne n'avait compris ce qui était arrivé à Narghôn le Damné, excepté Jahmir, qui contemplait avec une étrange torpeur le fruit de son action. Dans le silence revenu, il murmura doucement :

— Le sang noir d'une plume blanche...

Institut de magie d'Avonella

L'une des plus grandes écoles de Basse Magie des Terres habitées. Bien que largement dirigée par la prêtrise, la plupart des courants y sont représentés.

Inthylia Vaste territoire sur le versant ouest de la Cordillère de Damna-Roha, appartenant presque totalement au royaume de Mihn'Aria. Il est constitué de nombreuses villes indépendantes les unes des autres.

Iséphia Comté indépendant situé à l'est de la principauté d'Olériane.

Jíhak bleu Créature à six pattes de forme allongée originaire de Pirydim.

Káhlad Territoire indépendant situé à l'extrême sud des Hauts de Zŭn-Zerak et dirigé par les sept Sages de Káhlad.

Kirst Baronnie d'Olériane située au nord-ouest de la principauté.

Kosk Comté appartenant à la principauté d'Olériane.

Il forme la frontière au nord avec l'Iséphia et à l'est avec la baronnie d'Orazgorn. Il comprend la Haute Kosk et la Basse Kosk.

Kubahl Capitale de la Káhlad. Cité côtière située au sud des Hauts de Zŭn-Zerak vers le delta de l'Aghias. Siège des sept Sages de Káhlad et peuplée paritairement par des Hommes et des Wonks.

Lahrios Capitale du comté de Lahrios.

Lahrios (Comté de) Comté appartenant au duché de Vonell. Il se trouve au sud du duché et donne accès au col des Pierres par les plaines d'Ardines.

Lézie Comté indépendant appartenant aux Territoires des Cinq-Pays, situé à l'ouest de la baronnie d'Arcodie et au nord du comté de Valusar.

Lyn'zhia (Baronnie de) Baronnie appartenant au royaume de Mihn'Aria situé sur le versant est des Hauts de Mohr-Niek.

Denem Nuir (Monts de)
Chaîne de montagnes à l'est
de Pirydim.

Disciples des Nuées Courant
de Basse Magie humaine
jadis très puissant, mais
aujourd'hui disparu.

Drom'galad Capitale de la
baronnie d'Arcodie située
sur la Norcia.

Druides Courant de Basse
Magie wonks symbolisé par
la salamandre.

Ducs Monnaie en vigueur
dans le duché de Vonell.

Elgaran Région à l'ouest des
Monts de Denem Nuir
regroupant plusieurs
petites entités
indépendantes, dont
Pirydim et la Yalonie.

Enchanteurs Courant de
Basse Magie humaine
faiblement représenté
à l'institut de magie
d'Avonella. Symbolisés par
le cygne bleu, les
enchanteurs basent leurs
sorts sur l'harmonie du
chant.

Glaces (Cordillère des)
Chaîne de montagnes

inhospitalière au nord
de la principauté d'Olériane.

Grande Faille Haute falaise
coupant la plaine de la Siln
et marquant le début des
Terres sauvages.

Ghrenx Créatures
imposantes au
comportement imprévisible
vivant principalement dans
les Terres sauvages.

Haute Magie Pouvoir
maîtrisé par le peuple youc.
Beaucoup plus puissante
que la Basse Magie, car plus
instinctive. Elle nécessite
le Sentiment magique.

Hérétiques (Sombre Voie)
Voie dissidente de la
prêtrise considérée comme
dangereuse par la vraie
Voie.

Île Nord Grande île
appartenant au royaume de
Sang-Mers.

Île Reine Île principale du
royaume
de Sang-Mers où se situe la
cité royale Ossania.

Île Youc Vaste île située dans
les mers du sud, au large
d'Elgaran.

37 ÉPILOGUE

Le lieutenant regarda tour à tour l'herbe noircie par la magie et Jahmir qui semblait être à l'origine de cette débauche de puissance. Narghâl l'avait désigné comme étant son bourreau, mais que s'était-il réellement passé ? Aldric aurait dû ressentir de la joie à l'idée que sa quête fût terminée et que la victoire était à eux, mais il s'était si peu attendu à ce retournement de situation qu'il resta un long moment silencieux, imité d'ailleurs par toutes les personnes présentes.

Ce fut Isard qui rompit le premier le silence :

— Quelqu'un peut-il me dire ce qui s'est passé ?

C'était la question qui brûlait toutes les lèvres. Tous se tournèrent vers Jahmir, qui n'avait pas ôté son regard de l'herbe noircie où trônait le diadème.

Le jeune magicien garda un long moment le silence, puis sortit de sa torpeur en dévisageant tour à tour chacun de ses nouveaux alliés. Lentement, il semblait percevoir leur présence et, finalement, il entendit la question qu'on lui avait posée indirectement. Il secoua légèrement la tête et commença :

— Les cristaux de puissance sont constitués d'essences pures : les quatre éléments qui peuplent notre monde. Ces essences forment deux groupes distincts : les sels ardents et les sels froids. Entre ces deux groupes, une répulsion s'opère.

Tandis que les guerriers, non familiarisés avec les termes de magie, comprenaient avec difficulté les propos de Jahmir, Amélia l'écoutait avec beaucoup d'attention. Elle lui demanda :

— Il n'est donc pas possible de réunir les quatre cristaux sur le même objet ?

Jahmir porta son regard sur le diadème et répondit :
 — Si, c'est possible, et d'ailleurs, Hélianor l'a fait jadis. Mais pour cela, il faut que les cristaux soient parfaitement équilibrés. Amélia fronça les sourcils.
 — Et ils ne l'étaient donc pas ?
 — Au début, si, répondit le magicien, mais je suis parvenu à déséquilibrer le rapport de force en insufflant au diadème un surplus d'élément émeraude pris dans la forêt.
 — Comment as-tu su ce que tu devais faire ? demanda encore Amélia.
 Jahmir réfléchit quelques instants et annonça :
 — Lorsque nous avons parlé avec Morius, il nous a confié la prophétie de l'équinoxe.
 La sorcière hochait la tête tout en se remémorant la mystérieuse phrase.
 — Un sang noir d'une plume blanche, dit-elle.
 Jahmir acquiesça silencieusement, mais Amélia poursuivit :
 — Mais quel est le rapport ? Morius nous a dit que cette prophétie révélait la damnation de Narghôn avec le Regard et que, comme cet augure est réapparu cette année, cela signifiait qu'il devrait à son tour être damné pour réussir à libérer le Regard.
 La sorcière fit une petite pause avant d'ajouter :
 — D'ailleurs, il semblerait qu'il y soit parvenu. Paix à son âme !
 Jahmir resta interdit quelques instants. Il repensa à l'archiprêtre et aux certitudes qui l'habitaient.
 — Morius s'est trompé, dit-il. Je ne l'ai pas compris tout de suite et c'est pour cela que je ne lui ai rien dit, mais j'ai rapidement eu des doutes. Ceux-ci se sont révélés exacts.
 — Et quelle fut l'erreur de notre ami ? s'enquit soudain Isard, essayant de rester dans la discussion.
 Le jeune homme se tourna vers lui et répondit calmement :
 — Morius avait remarqué que la prophétie de l'équinoxe était déjà apparue voici plusieurs siècles, l'année de

Avonella la Blanche Capitale du duché de Vonell située sur l'Avone.

Bas-Kosk Ville de la principauté d'Olériane et capitale du comté de Kosk. Son nom provient de sa situation en plein cœur de la Basse Kosk. Bien que son orthographe se soit raccourcie, le « s » se prononce malgré tout.

Basse Magie La Basse Magie regroupe tous les courants magiques existants au sein des populations humaines, wonks et ghrenx.

Cinq-Pays (Territoires des) Vaste région comprenant jadis cinq nations indépendantes situées à l'est des Hauts de Zûn-Zerak. Ces territoires ne comportent actuellement plus que quatre entités : les baronnies d'Arcodie et de Silnor ainsi que les comtés de Lézie et de Valusar.

Citadelle Haute Cité fortifiée d'altitude dans les Monts de Denem Nuir.

Colas Village situé dans le comté de Lahrios sur la route du col des Pierres.

Confrérie de l'Yzhal d'or Organisation influente de Valusar ayant pour vocation la protection de la corne Yzhal.

Confrérie d'Ephia de Tharis Courant de Basse Magie humaine représenté par l'hermine.

Conjuration Courant de Basse Magie humaine faiblement représenté à l'institut de magie d'Avonella. Symbolisés par le renard, les conjureurs utilisent leur pouvoir pour annuler les sortilèges des autres courants.

Corbeau (Loi du) Corporation secrète des assassins et des voleurs à Avonella dont le siège se trouve vraisemblablement dans le quartier nord.
Couquet Village au sud de Port-Prêt.

Damna-Roha (Cordillère de) Chaîne de montagnes à l'est du royaume de Mihn'Aria.

LEXIQUE

<i>Aboise</i> Fleuve prenant sa source dans les Hauts de Zün-Zerak et passant à Lahrios.	<i>Altis</i> voir Orith.
<i>Aghias</i> Fleuve de Káhlad descendant de la pointe sud des Hauts de Zün-Zerak et se jetant dans l'océan près de Kubahl.	<i>Arcodie</i> Baronnie indépendante appartenant aux Territoires des Cinq-Pays située au nord de Silnor et à l'est de la Lézie.
<i>Ahn'Diol</i> Territoire au centre du royaume de Mihn'Aria où se trouve la cité royale d'Adolain.	<i>Ardines (Plaines d')</i> Plaines à l'est de Lahrios.
<i>Aksios</i> Petite bourgade sur l'Aboise à l'ouest de Lahrios.	<i>Armentis (baies d')</i> Petits fruits violacés au goût acidulé et mentholé.
<i>Al'Derian</i> Lointain pays situé au sud-ouest de Tharis et de l'Île Youc.	<i>Arstern (Comté d')</i> Comté appartenant à la principauté d'Olériane au sud de Kirst.
<i>Alegry</i> Petit bourg dans la baronnie de Silnor situé au cœur de la forêt de Ra'ghios.	<i>Avone</i> Fleuve formant le lac d'Avonella et traversant la cité d'Avonella.
<i>Allroc</i> Castel de Port-Prêt situé sur une formation rocheuse au centre de la baie.	<i>Avonella (Comté d')</i> Comté appartenant au duché de Vonell dans lequel se trouve la cité ducale.
	<i>Avonella (Lac d')</i> Lac à l'est d'Avonella formé par l'Avone.

l'avènement de Narghól. Comme la prédiction faisait visiblement référence à un événement magique, Morius a considéré que la damnation de Narghól avait pu induire un tel augure.

Les personnes autour de Jahmir écoutaient en silence le magicien, mais ne voyaient pas encore où il voulait en venir.

— Par ailleurs, poursuivit ce dernier, Morius ne se basait certainement pas uniquement sur son propre jugement ; les prophètes de cette époque avaient probablement interprété cette prédiction de la même manière. Cependant, ils avaient peu de connaissances sur le diadème et ses cristaux et c'est pourquoi ils se sont également fourvoyés.

Amélia avait compris quel était l'autre événement magique qui avait pu induire la prophétie. Elle se risqua donc à poursuivre le raisonnement de son ami :

— Ce que les prêtres de cette époque avaient oublié, c'est que la reine Hélianor ne fut pas assassinée de façon traditionnelle, mais bien de façon magique.

Jahmir acquiesça dans un sourire.

— Oui et cela explique bien des choses. Narghól a probablement tué sa mère pour récupérer son pouvoir, mais il n'avait pas pensé que les cristaux de magie, à cause de la répulsion, se disperseraient aux quatre coins du monde.

— C'est précisément ce qui vient de se produire, osa Aldric.

— Exactement, confirma Jahmir, et c'est pour cela que Narghól ne possédait que le diadème d'Hélianor au début de son règne. Il a recherché les quatre cristaux d'essence toute sa vie sans jamais les trouver. Jusqu'à aujourd'hui du moins...

Pendant quelques instants, un silence se fit entre les différentes personnes présentes, puis Amélia reprit la parole :

— Un sang noir d'une plume blanche... Cela annonçait donc ce terrible déséquilibre à l'intérieur du diadème, qui a entraîné la chute de la reine Hélianor et du plus puissant magicien de ce monde.

— Du moins, en ce qui concerne les hommes, corrigea Jahmir dans un sourire.

Isard, qui avait saisi les principaux enjeux de la discussion, se hasarda à demander :

— Mais si cette prophétie ne décrivait pas la damnation de Morius, comment a-t-il fait pour libérer le Regard ?

Jahmir haussa les épaules.

— Je ne sais pas, concéda-t-il. Il a certainement remarqué assez tôt qu'il n'était pas contraint de damner son âme pour libérer le Regard de son propriétaire.

Amélia hocha la tête alors qu'elle entrevoyait un nouveau destin pour le rebouteux.

— Morius n'est donc peut-être pas mort, dit-elle avec espoir.

Jahmir hocha songeusement la tête.

— Peut-être pas, répondit-il laconiquement.

Il se tut et se plongea dans une réflexion mélancolique. Il était parvenu à tuer Narghôn, mais qui était-il vraiment ? Même s'il lui semblait que sa quête était terminée, trop de questions restaient sans réponse.

Que signifiait la dernière phrase que Narghôn le Damné avait prononcée juste avant sa mort ? De quelle vengeance parlait-il ? Et pourquoi cette requête s'adressait-elle précisément à l'homme qui l'avait assassiné ? Ne serait-ce pas plutôt de Jahmir que le magicien aurait dû se venger ?

Perdu dans ses pensées, il s'éloigna un peu des personnes qui l'entouraient. Il marcha quelques minutes sous le couvert des arbres et aperçut Sphinx qui tournoya quelques instants avant de se poser sur son épaule dans un petit cri caractéristique. L'oiseau amena en lui un sentiment rassurant, mais il apporta également d'autres questions.

Il ne connaissait toujours pas l'origine de cet étrange ami qui l'avait déjà tant aidé. Maître Astihn lui avait un jour révélé qu'il était magique, mais c'était tout ce qu'il avait appris à son sujet. Depuis qu'il était à Avonella, le corbeau l'avait approvisé.



DES HAUTS DE ZŪN-ERNAK AUX MONTS DE DENEM NUIR

Les Hauts de Zūn-Zerak séparent le duché de Vonell des Terroires des Cinq-Pays. Plus au sud, la grande île du duché de Tharis fait face à l'embouchure de la Siln qui descend des Terres sauvages jusqu'aux forêts côtières d'Elgaran.

Le simple souvenir de sa ville fit naître encore un autre sentiment dans son cœur ; un sentiment nostalgique. Il repensa à son père, Rahatz de Bas-Kosk. Ce dernier avait envoyé Amélia pour qu'elle ramène Jahmir au pays, car Rahatz avait une grande révélation à faire à son fils. Qu'est-ce que son père avait de si pressant à lui dire et comment avait-il appris qu'il se trouvait sur l'Île Youc ?

Jahmir eut encore une dernière pensée pour cette magicienne étrange qui l'avait amené sur Youca pour qu'il soit initié à la Haute Magie. Qui était-elle ? Ses questions ne finiraient-elles donc pas ?

Il secoua la tête et retourna auprès de ses amis. Il était grand temps de se remettre en route en quête de réponses.

* * *

Th'iam avait perdu connaissance depuis de longues minutes déjà. Lorsqu'il revint à lui, il découvrit le visage soucieux de Mylandra qui le regardait. La jeune femme avait les traits étrangement plus doux qu'à l'accoutumée. Aussi incroyable que cela puisse paraître, elle montrait des signes d'inquiétude à son égard. Toutefois, lorsqu'elle remarqua qu'il se réveillait, elle se rembrunit aussitôt.

— Eh bien ! Ce n'est pas trop tôt, dit-elle sur un ton acerbe. Tu aurais pu te faire tuer dix fois à rester ainsi à terre !

Th'iam mit encore quelques instants à se rappeler pourquoi il était là et ce qui s'était produit, avant de se relever quelque peu et de soutenir le regard de Mylandra avec intensité. Puis dans un sourire goguenard, il lui répondit simplement :

— Merci, moi aussi ça me fait très plaisir de vous revoir.

Pour la première fois depuis qu'il connaissait la jeune femme, elle ne sut pas quoi répondre. Il lui sembla même apercevoir un petit sourire sur son visage.

Un silence gêné s'installa entre les deux jeunes gens, mais Mylandra se détourna et déclara :

— Viens, allons voir Morius!

Le visage de Th'iam s'assombrit aussitôt. Au sortir de son inconscience, il avait tout à fait oublié son ami. Il s'en voulut et se releva aussi vite que possible.

Arrivé face au grand miroir, près du corps de Morius, il sentit sa gorge se nouer. Son ami reposait sans vie devant lui; il s'était sacrifié pour réparer l'erreur de ses ancêtres et soustraire le Regard à Narghâl. Pour cela, il avait dû damner son âme.

Mylandra était accroupie auprès de son maître et tenait sa main posée sur son front ridé. Sans émotion apparente, elle déclara:

— Il respire.

Th'iam ne comprit pas tout de suite ce que la jeune femme venait de dire. Dans son esprit, la mort de son ami était déjà inscrite comme une certitude. Morius lui avait assuré qu'il ne pourrait pas survivre à cette expérience.

— Son pouls est faible, poursuivit Mylandra, et son corps est épuisé. Il lui faudra beaucoup de temps pour se remettre, mais je pense qu'il vivra.

Cette fois, Th'iam saisit tout le sens de ses paroles. Il s'approcha prestement de son ami et lui prit la main dans un geste fraternel. Puis, il se tourna vers Mylandra et s'enquit:

— Votre magie ne peut-elle pas lui venir en aide?

Mais la jeune femme secoua la tête.

— Non, dit-elle, l'air sincèrement désolée. La guérison n'est pas en mon pouvoir, mais garde confiance, mon maître possède beaucoup de ressources.

Th'iam acquiesça songeusement. Même si Mylandra avait raison, Morius avait déjà tant puisé dans ses réserves pour parvenir jusqu'ici. En aurait-il encore suffisamment?

Soudain, une voix grave emplit la pièce:

— N'ayez crainte, mes amis, annonça le Regard, qui s'était matérialisé dans le grand miroir, l'héritier des prêtres sombres survivra à cette épreuve.



TERRE DES REGARDS PERDUS

Des plaines glacées du royaume de Mihn'Aria aux confins désertiques de la Saldesj, en passant par les îles torturées de Tharis et des Sang-Mers, la Terre qui abrite les mystérieux Regards s'étend, immuable, depuis des temps immémoriaux.

Les deux amis relevèrent la tête et observèrent la forme brumeuse qui flottait sur la surface lisse. Cette annonce remplit Th'iam de joie, mais un doute s'immita aussitôt dans son esprit.

— Seigneur Regard, commença-t-il, Morius ne devait-il pas mourir à votre libération ? A-t-il échoué ?

Les brumes du miroir formèrent un semblant de sourire.

— Non, rassure-toi, ton compagnon n'a pas échoué. J'ai été libéré de Narghâl quelques instants avant la mort du magicien.

Mylandra tressaillit à cette annonce.

— Narghâl a été tué par votre libération ? s'étonna-t-elle.

Le Regard infirma toutefois ses dires :

— Non, ses pouvoirs étaient suffisants pour supporter une telle rupture.

— Mais alors pourquoi... ? s'enquit Mylandra.

L'entité de magie resta un instant silencieuse avant de déclarer mystérieusement :

— Narghâl a voulu rassembler trop de pouvoirs ; il en a payé le prix.

* * *

Les armées de Vonell tenaient leur victoire. Les Ghrenx étaient en déroute et, bientôt, les dernières poches de résistance seraient anéanties. On se battait encore ça et là, mais, dans l'ensemble, la guerre était terminée.

Après que la terrible onde de choc eut balayé le champ de bataille, les créatures adoptèrent un comportement tout à fait différent. Leur étonnante discipline et le respect de la hiérarchie avaient laissé place à une anarchie presque totale, qui seyait beaucoup mieux aux Ghrenx.

À partir de cet instant, les choses s'étaient donc largement améliorées pour les troupes du duc. Les Ghrenx ne se battaient plus que par réflexe et n'essayaient même plus de défendre les places qu'ils tenaient. Par endroits, des hommes avaient même aperçu des factions entières se battre entre elles.

De plus, l'arrivée mystérieuse d'une nuée de corbeaux noirs acheva de donner l'avantage à Avonella. Tout d'abord, les troupes de Vonell regardèrent ces oiseaux avec crainte, voyant là le signe de leur défaite, mais, sans explications, ils se mirent à attaquer les Ghrenx. Aucun homme ne fut assailli par les serres et les becs acérés des passereaux, tandis que leurs ennemis furent submergés par ces alliés inespérés.

Personne ne sut vraiment qui avait envoyé cette force providentielle qui se replia dès que le combat fut gagné, mais plus jamais les soldats de Vonell n'allaient considérer les corbeaux comme des messagers de mauvais augure. Farih suspectait le chevalier Rahatz de savoir d'où provenaient ces oiseaux. Hélas, il ne le saurait jamais...

Le jeune homme se tenait sur le chemin de ronde des contre-forts de Lahrios. Il regardait la plaine, accoudé aux créneaux d'un œil sombre. Pour lui, la victoire avait un goût amer. Il avait combattu auprès de son commandant et avait dû assister à sa chute, impuissant.

Dès que la nuée avait fondu sur le champ de bataille, le petit groupe de soldats conduit par Farih était sorti sur les remparts poursuivre la lutte. Les Ghrenx leur avaient opposé une grande résistance, mais les hommes furent finalement rejoints par leurs alliés.

Lorsque Farih était retourné auprès de son commandant, ce dernier était au plus mal. Sa blessure avait continué de saigner et il ne parvenait presque plus à garder les yeux ouverts. Le temps qu'un magicien arrive sur les lieux, il était trop tard.

Dans son agonie, le chevalier lui avait toutefois confié sa dernière volonté. Ses mots resteraient gravés dans l'esprit de Farih jusqu'à ce que ce dernier puisse honorer sa mémoire.

Il l'avait promis.

Il retrouverait son fils Jahmir et il lui apprendrait que sa mère était en vie.

FIN