

Éditeur
PVH éditions, Lionel Jeannerat

Texte et cartographie
Pascal Lovis

Illustration
Richard Henry

Graphisme
Dimitri Jeannotat

Collection Ludomire n°3
ISBN 978-2-940609-84-0
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.



— Nous l'espérions du moins, car bien que calculée, notre intervention a rendu nos présages moins précis et nous n'étions donc pas certains que notre risque allait payer.

Maître Astihn considéra son disciple avec fierté.

— Mais tu n'as pas déçu nos attentes. Grâce à toi, les bâtards ne représentent plus de menace pour ce monde et ils ne seront dès lors plus jamais pourchassés par les races magiques.

Jahmir hocha la tête, laissant le silence reprendre ses droits. Un ultime point restait en suspens, comme une froideur entre les deux êtres. La douleur était encore vive et Jahmir aurait préféré ne pas aborder le sujet, mais il se devait de le faire.

Il prit une grande inspiration, avant de commencer :

— Certes, mais pour en arriver à ce résultat, j'ai tout de même dû commettre l'irréparable...

Maître Astihn baissa les yeux. Il arborait une mine sévère, lorsqu'il dit :

— C'est vrai, concéda-t-il. Et cela me chagrine profondément. Personne ne devrait en arriver à cette extrémité-là. Hélas, tu étais acculé par une race magique et, surtout, sous l'influence néfaste de l'héritière d'Hélianor...

Jahmir sentit que, même dans ces conditions, son vieux maître ne pouvait pas cautionner ni même accepter le geste de désespoir de son disciple. Ce dernier n'avait pas besoin de la réprobation de son mentor pour nourrir une culpabilité dévorante.

— En tout état de cause, poursuivit le vieux Youc, tu as été puni aussitôt pour cette trahison envers la magie...

Jahmir baissa à son tour les yeux.

— Oui, j'ai senti que je n'étais plus le même, mais je ne sais pas exactement ce que j'y ai perdu.

Maître Astihn soupira.

— Rien de moins qu’une partie de ton âme, déclara-t-il. Ton esprit a fait montre d’une incroyable force pour supporter cette scission, mais une part de toi est maintenant perdue dans les vents de Tharis.

Comme Jahmir restait impassible, son maître lui demanda :

— Te souviens-tu des paysages d’herbes et de vents que ton esprit créait lorsque tu te trouvais dans un rêve ou dans une dimension onirique ?

Le jeune homme acquiesça ; toutefois, il ne ressentait plus du tout le mélange de sentiments qui était d’habitude associé à ces visions. Par ailleurs, il réalisa subitement que lorsqu’il était entré dans la dimension onirique de l’arche du Sanctuaire, son esprit n’avait pas créé ces paysages ; il avait été accueilli dans ce qui ressemblait à la forêt de Zūnna. Troublé par cette constatation, il voulut le faire remarquer, mais son maître poursuivit :

— Tu m’avais demandé à l’époque d’où te venaient ces images... Eh bien je pense maintenant en connaître la réponse.

Jahmir fixa son mentor avec intensité.

— Vous pensez qu’il y a un lien entre l’hérésie que j’ai commise et ces images qui me poursuivaient ?

Maître Astihn hocha lentement la tête.

— Mais ce n’est pas logique, répliqua Jahmir. Comment aurais-je pu subir les effets d’un acte que je n’avais pas encore accompli ?

— Ce n’était pas à proprement parler des effets, répondit son maître posément.

Jahmir l’invita à poursuivre.

— Il est intéressant de constater que ces images te venaient lorsque ton esprit était très libre, lorsque ta magie pouvait s’exprimer dans sa pleine mesure. Dès lors, j’en suis venu à penser que ces images étaient une manifestation de ton

De façon plus décalée, je voudrais rendre hommage aux très nombreuses influences qui ont pétri mon imaginaire et qui m’ont permis de donner vie à la Terre des Regards perdus. L’esprit prend parfois des chemins de traverse pour trouver son inspiration... Voici quelques sources qui me sont restées en tête et qui me tiennent à cœur :

Merci à la montagne surplombant Fort-William en Écosse pour m’avoir fait entrevoir Valusar ; à la citadelle de Salzbourg pour m’avoir fait découvrir les contours de celle d’Avonnella ; à l’Île de Skye pour m’avoir fait ressentir les vents de l’Île de Tharis et à Nico pour son incarnation du Ghrenx Nyx.

Un clin d’œil encore à tous ces univers musicaux qui ont bercé mon écriture : ceux notamment d’Arjen Lucassen, Within Temptation, After Forever, Epica et tant d’autres encore... En particulier, je me souviens d’*Irlande* de Vangelis pour le §16 du tome 1, de *Sleeping Sun* de Nightwish pour le §12 du tome 2 et du thème principal du *Dernier des Mohicans* pour le §26 du tome 2. Le lecteur y retrouvera-t-il ces ambiances ? Je serais curieux de le savoir...

REMERCIEMENTS

Pour vous, Clément, Maélia,
Amandine et Timéo...

Pour ce deuxième opus des Chroniques des Regards perdus, j'aimerais sincèrement remercier tous mes lecteurs et lectrices connus et inconnus qui se sont abandonnés aux brumes de ce monde et qui ont désiré s'y replonger encore une fois.

Un grand merci également à tous ceux et celles qui ont cru en ce projet en le soutenant lors de la campagne Ulule et à tous ceux et celles qui ont œuvré à sa réalisation. Je pense à mes correcteurs (Thomas, Michèle, Angélique, Marc, Nicolas Barré, Lionel, Pauline, mes parents et mon oncle Claude); à mes soutiens scénaristiques (Thomas, Michèle, Marc, Stéphane Perret et Lionel); à mes éditeurs (Lionel, Valéry, Pauline, Pamela et Angéline); à mon graphiste Dimitri et à mon illustrateur Richard.

J'aimerais également citer les personnes qui, d'une manière ou d'une autre, ont façonné le succès du premier tome (Nicole Brosy, Thomas Le Meur, Isabelle Exhenry Cuany, Sophie Saesen et tant d'autres encore...).

Toute ma gratitude va bien sûr à mon épouse Angélique et à mes enfants pour leur présence et leur patience. Qu'ils me pardonnent tout ce temps passé la tête dans un autre monde...

Et encore un immense merci à toi Thomas pour avoir construit cet univers avec moi.

Sentiment. Plus précisément, une nostalgie presciente de la partie de toi que tu allais perdre dans ces contrées.

Une nostalgie presciente... Jahmir resta silencieux, tant le concept même semblait paradoxal. Pourtant, au fond de lui, il savait que son maître avait vu juste. N'avait-il pas, de nombreuses fois, aspiré à devenir le vent pour se confondre dans ces contrées? Ne cherchait-il pas, dans ces moments, à retrouver une sensation qui lui échappait à chaque fois? Jahmir se souvenait parfaitement avoir corrompu l'essence du vent lorsqu'il avait été acculé par le maître héraut. C'était à cet instant précis qu'il avait perdu une partie de lui, donnant finalement raison à ses visions, qui tentaient pourtant de l'empêcher de commettre cet acte odieux.

Après quelques secondes de silence, Jahmir s'enquit :

— Comment pourrais-je retrouver cette partie d'âme qui plane maintenant dans les vents de Tharis?

Mais comme il s'en doutait, son mentor secoua légèrement la tête.

— Hélas, je ne crois pas que tu puisses la retrouver, répondit-il; toutefois, il ne faut pas oublier qu'en agissant comme tu l'as fait par la suite, notamment en sacrifiant ta vie pour la protection du Sanctuaire, tu nous as montré la grandeur de ton âme.

Maître Astihn marqua une courte pause, avant de conclure :

— Ainsi, peut-être as-tu perdu une partie de toi dans cette quête, mais tu en ressors malgré tout grandi...

Un léger sourire s'afficha sur le visage de Bahya. Au loin, irradiée par la lumière du soleil couchant, une fine bande de terre se dessina sur l'horizon.

Le Corbeau allait enfin retrouver le continent. Sa place était dans la Cité Blanche, le centre névralgique de la Basse Magie. Elle devait reprendre son rôle de guide des Nuées, car les temps allaient profondément changer. Les rapports de forces n'étaient plus ceux d'il y a quelques mois. Toutes les Gardiennes s'étaient réincarnées et cela ne pouvait qu'induire des changements profonds dans le monde.

Bahya serait aux premières lignes pour redonner à la magie des Nuées la place qu'elle avait perdue par trahison lors du sac de Novia. Ses disciples avaient vécu dans l'ombre pendant plusieurs siècles, mais il était temps de montrer au monde que les Nuées n'étaient pas mortes.

L'hégémonie de la prêtrise et de la sorcellerie touchait peut-être à sa fin. Les Sombres pouvaient maintenant légitimement prétendre à une considération entière des autres courants de Basse Magie. Bahya ne savait pas encore comment tout allait s'orchestrer. Une nouvelle guerre surviendrait-elle ? C'était malheureusement à craindre, mais Kylénia et Bahya feraient tout ce qui était en leur pouvoir pour l'éviter.

Il faudrait en tout cas agir de façon on ne peut plus subtile et diplomatique pour apaiser les haines dévorantes que nourrissaient les Gardiennes les unes envers les autres. Bahya espérait que les magiciens d'aujourd'hui ne seraient pas trop prompts à prendre à leur compte les ressentiments des créatrices de leur magie.

Le Corbeau n'allait pas manquer de s'appuyer sur le gigantesque réseau qui constellait sa Loi. Ses lieutenants étaient certes tous des Nuées, mais son organisation comptait de nombreux autres courants. Bahya possédait donc un nombre important de magiciens qui étaient peut-être plus fidèles à elle qu'à leur magie. Cette cohorte constituait, à n'en point douter, un avantage stratégique pour influencer

Valnec Malandrin et frère de Noaria.

Xanaël Prêtresse de deuxième ordre envoyée à Orazgorn par l'institut de magie d'Avonella.

Xyhas Prêtre d'Avonella.

Yaeron Grande shaman ghrenx.

<i>Kornaic</i> Chef d'une bande de malfaiteurs à Méléziane.	de premier ordre dirigeant à Lahrios.
<i>Kylénia</i> Grande magicienne des Nuées des temps anciens.	<i>Nyx</i> Ghrenx protecteur de la shaman Yaeron.
<i>Morius</i> Archiprêtre prophète sombre, ayant libéré le Regard des Sept Brumes.	<i>Orisia</i> Dirigeante de Nélonas.
<i>Mylandra</i> voir Hanan'Muir.	<i>Rahatz de Bas-Kosk</i> Ancien chevalier du conseil d'Avonella et père adoptif de Jahmir, tué pendant la guerre de Lahrios.
<i>Narghôn Le</i>	<i>Richard</i> Comte de Lahrios.
<i>Damné</i> Magicien des temps anciens, fils d'Hélianor la Grande, revenu dans le monde après cinq siècles d'emprisonnement et vaincu par Jahmir.	<i>Sihrajo</i> Archiprêtre prophète de l'institut de magie d'Avonella.
<i>Nashia</i> Grande magicienne wonks des temps anciens.	<i>Sphix</i> Grand corbeau ami de Jahmir.
<i>Nebac</i> Conseiller du comte Eric de Valusar. Assassiné par Narghôn en essayant d'apporter un message crucial à Avonella.	<i>Silgert</i> Baron d'Orazgorn et sorcier de son état.
<i>Noaria</i> Artiste de rue et voleuse, associée à son frère Valnec.	<i>Th'iam</i> Jeune homme d'Avonella, benjamin d'une riche famille de marchands et ami d'enfance de Jahmir. Compagnon de route de l'archiprêtre Morius, il l'a aidé à libérer le Regard des Sept Brumes.
<i>Norgahn</i> Prêtre sombre	<i>Tristan</i> Comte de Port-Prêt.

sur les décisions qui se prenaient dans les rangs des courants de Basse Magie.

Plongée dans ses pensées, Bahya ne remarqua pas tout de suite l'arrivée de Sphix non loin du navire. L'oiseau tournoya quelques secondes autour de la proue avant de venir se poser sur le bastingage, juste à côté de la jeune femme. Il corrigea son plumage et poussa un petit cri en plongeant son regard de jais dans les yeux de Bahya.

Cet oiseau la ramena inexorablement au souvenir de son frère. Bien sûr, la première image qui lui revint était malheureusement celle de sa mort, juste sous ses yeux, mais très vite, un nouveau sourire se dessina sur son visage.

Ephia lui avait très vite expliqué ce que son frère avait accompli. Le Corbeau avait ressenti un profond soulagement, mêlé à une grande fierté. Jahmir était parvenu à devenir l'ultime rempart du Sanctuaire des Renégats en devenant l'un de ses Gardiens. Cela signifiait qu'il n'avait pas eu à choisir entre la mort et la destruction d'une race magique.

Cela signifiait également qu'il allait se réincarner et qu'elle pourrait le revoir bientôt. Bahya était impatiente de se retrouver à nouveau en face de lui. Ils avaient tant à se dire.

FIN

TERRE DES REGARDS PERDUS

Des plaines glacées du royaume de Mihn'Aria aux confins désertiques de la Saldejs, 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.

Regard de Narghâl. Tué de la main d'Aldric pour empêcher la destruction de l'Yzahl d'or.

Essiqua Archiprêtre guérisseur de l'institut de magie d'Avonella.

Farih Jeune caporal de Morlack ayant combattu aux côtés de Rahatz de Bas-Kosk pendant la guerre de Lahrios.

Ghari'fa Archiprêtre professeur de l'institut de magie d'Avonella.

Hanan'Muir
(*Mylandra*) Jeune femme de Valusar aux pouvoirs mystérieux également connue comme « l'ombre furtive ». Elle a grandement aidé l'archiprêtre sombre Morius lors de sa libération du Regard des Sept Brumes.

Hélianor Grande Reine de jadis qui a repoussé Chizikum et a unifié les Terres habitées, avant

d'être assassinée par son fils Narghâl.

Herstios Herboriste et prêtre sombre de la Citadelle Haute. Disciple de feu maître Nicoret, il a aidé l'archiprêtre Morius dans sa quête de libération du Regard des Sept Brumes.

Hilmerec 1er Comte de Valusar ayant succédé à Eric.

Isard Prince héritier de Silnor ayant participé avec Aldric à la traque du comte Eric pour sauver l'Yzhal d'or.

Jahmir Jeune homme d'Avonella; fils adoptif de Rahatz de Bas-Kosk et ami de Th'iam. Grâce à son Sentiment magique, il a terrassé Narghâl le Damné.

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

Jonaëlle Princesse royale des Sang-Mers. Fille cadette du roi.

PERSONNAGES

Aldric Lieutenant de la garde d'Avonella, ayant participé à la traque du comte Eric pour sauver l'Yzhal d'or dans les Terres sauvages aux côtés du prince Isard et du frère Staliord.

Amélia Sorcière d'Avonella, amie de Jahmir. Corrompue par le Regard de Narghâl, elle a été contrainte de trahir Jahmir et le lieutenant Aldric, permettant au Damné de rassembler les quatre cristaux d'Essence sur le diadème d'Hélianor.

Assipian Maître cartographe de Lahrios.

Astihn Maître youc, mentor de Jahmir lors de ses séjours sur l'Île Youc.

Axilya Jeune voyageuse solitaire.

Bahya Jeune servante à la citadelle d'Avonella, liée à la Loi du Corbeau.

Chat Le plus haut dirigeant des sorciers d'Avonella.

Corbeau Chef présumé de la Loi du Corbeau.

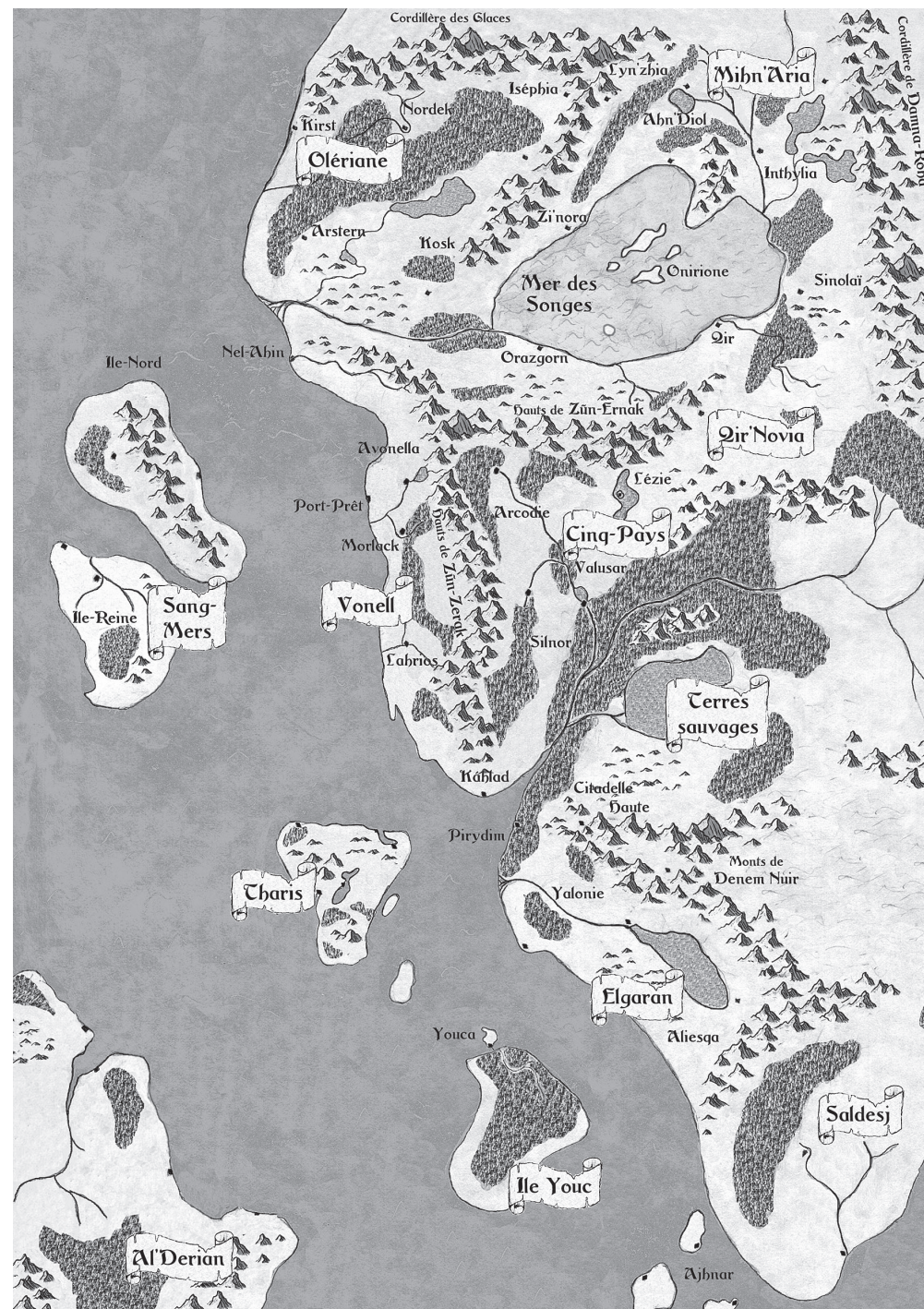
Dame blanche Magicienne mystérieuse ayant enlevé Jahmir pour l'emmener chez les Youcs.

Dehfu Jeune prêtre, instructeur des novices à l'institut de magie d'Avonella.

Elehan'Muir Grande Prêtresse des temps anciens.

Erec sonDoil Duc d'Avonella.

Eric Ancien comte de Valusar, corrompu par le



DES RIVAGES DE LA MER DES SONGES AUX CÔTES DE LA KÁHLAD

S'étendant sur le rivage méridional de la Mer des Songes, la baronnie d'Orazgorn est séparée des Territoires des Cinq-Pays par les Hauts de Zûn-Ernak et du duché de Vonell par ceux de Zûn-Zerak. Ces deux chaînes de montagnes se rejoignent plus au nord pour se perdre dans les terres de Nel-Ahin.

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

Yalonie Baronnie indépendante d'Elgaran située au sud de Pirydim.

Yapun Petit castel sur l'Île Youc.

Yzhal d'or (ou corne des Vents) Corne magique, détruite par Narghól Le Damné à la Source des Oracles.

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.

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

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

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

forgé l'Yzhal d'or et situé au cœur d'une ville oubliée dans les Terres sauvages.

Talymhor Ville principale de Youca.

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

Tharis Capitale du duché de Tharis située sur la côte occidentale du lac Tinghelen.

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

Tinghelen (Lac) Lac principal du duché de Tharis, coupé en deux par les ruines d'une antique cité.

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.

Veihn-Duor (Monts) Chaîne de montagnes traversant l'Île Nord du nord au sud. La signification en dialecte wonks signifie littéralement «*Monts sang-blanc*» en raison du contraste entre la couleur rouge de leur roche et la neige recouvrant leur sommet.

Vents (Castel des) Château de Valusar.

Vents (Corne des) voir Yzhal d'or.

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

Vorcasse Animal prédateur des plaines de l'Île Reine au long corps et aux huit pattes, très rusé et très agile.



DE LA SARÁNA DE NEL-AHIN AUX RIVAGES DU ROYAUME DES SANG-MERS

La Sarána wonks de Nel-Ahin est tournée vers l'océan. En quittant ses côtes, on rencontre l'archipel de Fihndel avant de voir apparaître, beaucoup plus loin, le royaume des Sang-Mers constitué de ses deux entités, l'Île Nord et l'Île Reine.

Reine, coulant à l'est de la cité royale Ossania. Sa couleur rouge sang n'est pas étrangère au nom donné au royaume.

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, abritant le Regard des Sept Brumes.

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.

Sæurs (Les Sept) Sept anciennes fortifications sur les côtes de la passe de Lynoën.

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.

Source des Oracles Sanctuaire où a été jadis

Ravines (Col des) Col franchissant l'extrême nord des Hauts de Zün-Zerak et permettant de rejoindre Orazgorn depuis le duché de Vonell en évitant Nel-Ahin.

Regards Entités magiques des temps anciens aujourd'hui oubliées.

Rousse de Neyrëlen Bière ambrée brassée à Neyrëlen, considérée comme l'une des meilleures des Terres habitées.

Saldesj Pays lointain de l'extrême sud.

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

Sanglantes (Baie des) Vaste baie située entre les deux îles du royaume des Sang-Mers, à l'embouchure de la Searn. Son nom provient de sa couleur rouge, alimentée par les eaux écarlates du fleuve.

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.

Sarána Territoire wonks dirigé par une Saránam.

Saránam Titre de noblesse wonks très élevé porté notamment par les régentes de Nel-Ahin.

Scoléna Fleurs poussant en Lézie au prix extrêmement élevé, très prisées par les herboristes.

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

Scynt Arbre rare poussant principalement en Elgaran. Son bois est utilisé pour certains fûts afin de conférer au breuvage un goût piquant.

Searn Fleuve du royaume des Sang-Mers sur l'Île



DE LA KÁHLAD AUX CONFINS DE L'AL'DERIAN

Faisant face à l'embouchure de la Siln, le duché de Tharis s'étend sur une île presque aussi grande que sa très mystérieuse consœur l'île Youc, située plus au sud. Ces deux territoires perdus dans l'océan font face, à l'est, aux côtes de l'Elgaran.

Ossania Cité royale du royaume des Sang-Mers située sur l'île Reine.

Ostanion Petits champignons endémiques de l'île Reine au prix très élevé, très appréciés par la noblesse du lieu.

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

Peste d'Akzam Maladie peu contagieuse, mais très défigurante et parfois mortelle.

Pierres (Col des) Col dans les Hauts de Zŭn-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.

Pont du Rêve Large passerelle de pierre reliant l'île de Youca à l'île Youc, protégée par un sortilège puissant.

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 Zŭn-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.

Raie noire Grande raie de mer, très redoutée à cause de son venin extrêmement violent.

Neyrëlen Cité portuaire au nord du duché de Tharis, accessible par mer uniquement en empruntant la passe de Lynoën.

Niergan (Landes des) Plaine marécageuse située sur l'Île Reine au sud de la cité royale Ossania.

Norcia Rivière prenant sa source à l'intersection des Hauts de Zûn-Ernak et Zûn-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.

Onaën Cité portuaire sur la côte nord-ouest du duché de Tharis. La ville, principalement peuplée de Wonks, jouit d'une indépendance partielle par rapport au pouvoir ducal.

Ondes Courant de Basse Magie wonks aujourd'hui 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.

Orazgorn (Castel) Capitale de la baronnie d'Orazgorn sur la côte de la Mer des Songes.

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



LEXIQUE

Aboise Fleuve prenant sa source dans les Hauts de Zŭn-Zerak et passant à Lahrios.

Aghias Fleuve de Káhlad descendant de la pointe sud des Hauts de Zŭn-Zerak et se jetant dans l'océan près de Kubahl.

Ahn'Diol Territoire au centre du royaume de Mihn'Aria où se trouve la cité royale d'Adolaín.

Aksios Petite bourgade sur l'Aboise à l'ouest de Lahrios.

Al'Derian Lointain pays situé au sud-ouest de Tharis et de l'Île Youc.

Alegry Petit bourg dans la baronnie de Silnor situé au cœur de la forêt de Ra'ghios.

Allroc Castel de Port-Prêt situé sur une formation rocheuse au centre de la baie.

Altis voir Orith.

Arcodie Baronnie indépendante appartenant aux Territoires des Cinq-Pays située au nord de Silnor et à l'est de la Lézie.

Ardines (Plaines d') Plaines à l'est de Lahrios.

Armentis (baies d') Petits fruits violacés au goût acidulé et mentholé.

Arstern (Comté d') Comté appartenant à la principauté d'Olériane au sud de Kirst.

Avone Fleuve formant le lac d'Avonella et traversant la cité d'Avonella.

Avonella (Comté d') Comté appartenant au duché de Vonell dans lequel se trouve la cité ducale.

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.

Lynoën (Passe de) Bras de mer au nord de l'île de Tharis donnant accès à Neyrëlen.

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

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 Capitale de la Sarána de Nel-Ahin et port marchand wonks situé sur le delta du Dahin.

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

Nélonas Petite ville au nord-ouest de la Káhlad marquant la frontière avec le duché de Vonell.

dans les mers du sud, au large d'Elgaran.

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.

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

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

Kealghen Ville portuaire sur la côte ouest du duché de Tharis.

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 Zün-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.

Avonella (Lac d') Lac à l'est d'Avonella formé par l'Avone.

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.

Cimetière des Ducs Cimetière d'Avonella où reposent les nobles de la ville, situé à l'extérieur des murs, dans les collines, au nord.

Cinq-Pays (Territoires des) Vaste région comprenant jadis cinq

nations indépendantes situées à l'est des Hauts de Zün-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 des Vents Anciennement confrérie de l'Yzhal qui a changé de nom après la destruction de la corne. Ne pouvant plus protéger l'Yzhal d'or, l'organisation s'est concentrée sur la protection de la Grande Faille.

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.

Dahin Petit fleuve provenant de la partie nord des Hauts de Zûn-Zerak et se jetant dans l'océan au niveau de Nel-Ahin.

Damanis Fruits jaune pâle utilisés pour des liqueurs.

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

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.

Doriah Rivière descendant de la partie est des Hauts de Zûn-Ernak et se jetant dans la Mer des Songes.

Dradis Principale cité portuaire de l'Île Reine sur la Baie des Sanglantes.

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.

Entreterre (Détroit d') Fine langue de mer séparant

les deux îles du royaume des Sang-Mers.

Eshkelan Île wonks au sud-est du duché de Tharis.

Étalon Gris Auberge d'Avonella située rue des Tisserands bien connue de la jeunesse de la ville.

Fihndel (Archipel de) Archipel de petites îles situé au large de Nel-Ahin.

Fort-Elad Ville fortifiée sur la partie méridionale de la Grande Faille appartenant au comté de Valusar.

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.

Ghormors (Passe de) Ancien chemin traversant les gorges du Sertino vers Lahrios. Son nom viendrait d'un

sorcier qui vécut en ces lieux.

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.

Horloz Ancienne cité royale détruite lors d'une guerre magique.

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