

Le Mage infirme Tome II

Roland

Loin à l'est des contrées arides de Yutian se dessinait sur l'horizon une silhouette avançant seule dans les dunes. Roland continuait son voyage toujours plus loin vers l'est, ressassant son passé et ses rancunes, survivant en s'attaquant aux bandits qui sévissait dans ces régions délaissées par les soldats partis faire la guerre contre les démons. Les villages étaient sans protection et devaient tous payer des tributs aux divers groupes de malandrins, déserteurs et autres vilains qui régnaient sur ces terres. Tout était prétexte pour dépouiller son prochain, ne restant plus que des vieillards, enfant et femme, la moindre traversée de pont était soumise à une taxe ou emprunter une route fréquentée. Ils ne reculaient devant rien si ce n'est le fer de Roland qui ne laissait derrière lui que des corps sans vie. L'empire n'avait aucun moyen d'intervenir bien qu'étant parfaitement au courant de cette situation, de temps à autre ils envoyaient une patrouille pour tenter de chasser les brigands, mais ceux-ci se cachaient quelque temps dans les bois. Dès le front les rappellent les hommes, ils revenaient terroriser les villages.

Leur cruauté n'avait d'égal que le sort que leur réservait Roland qui leur infligeait bien des souffrances avant de les achever et mettait en scène leur mort de manière macabre, plantant leurs têtes sur des pics, pendant leurs corps par les pieds sur les arbres, laissant aux charognards le soin de dévorer les cadavres pour terroriser ceux qui passeraient par là et les brigands se mirent à le craindre devant une telle cruauté. Certains tentèrent de le défier, mais à l'épée il n'avait pas son pareil dans la région et bientôt plus personne n'osa l'attaquer, car la mort prit tous ceux qui tentèrent leur chance.

Mais s'il n'avait pas d'égal sur ces terres, c'était loin d'être suffisant pour lui, sachant pertinemment que ses talents de bretteurs ne lui seraient d'aucun secours contre un mage pouvant déchaîner des tornades de feu. Il ne cessait de penser au misérable insecte qu'il fût aux yeux de personnes comme Olivier, Merlakas ou même ses chevaliers. Sans magie ni pouvoir spécial, il ne pouvait espérer les vaincre ou changer le cours de son destin.

Il avait voyagé jusqu'ici pour des raisons bien spéciales. Lors des batailles à Pulu, il avait croisé et sympathisé avec des soldats venant de ces terres et beaucoup racontaient une certaine légende. Un caveau hanté ou l'âme d'un ancien guerrier maudit pour ses actes continuait de subsister et de tourmenter les vivants. De son vivant on lui donnait une taille de géant, portant une armure verdâtre et corrompue, son épée se nourrissait de l'âme de ses victimes et des douleurs qu'il infligeait à la terre et à toute créature vivante. Il fut finalement défait et enseveli dans un tombeau d'où il ne devait plus ressortir, mais en ces temps où le mal se réveillait, les âmes les plus viles faisaient de nouveau surface.

Roland cherchait à acquérir son pouvoir en trouvant sa tombe et en revêtant son armure et en prenant son épée qui avait été enterrée avec lui. Il ne cessait de convoiter du pouvoir, un pouvoir qui lui permettrait de rivaliser avec les grands de ce monde et se venger de tous les torts qu'on lui avait infligés. Tous ces camarades disparus, tués sous ses yeux par les impériaux, car non apte à servir comme champion. Les massacres de cohortes entières lors d'embuscades nelphas dans les montagnes enneigées. Il se remémorait de chaque visage, de chaque son de voix de tous les proches qu'il avait connu et laissé derrière lui. La haine qu'il portait aux démons et à Merlakas était la principale raison qui le poussait à convoiter de façon obsessionnelle de grands pouvoirs. Il avait espéré que l'amour lui rende une raison de vivre et

d'oublier ce terrible passé, mais, rejeté par Ophélie, il n'en gardait qu'un goût amer dans la bouche.

S'il n'avait pu conquérir le cœur d'Ophélie par les moyens conventionnels, il avait le fol espoir qu'en possédant de grands pouvoirs et accomplissant de hauts faits dignes d'entrer dans la légende, il puisse la faire changer d'avis à son sujet. Mais pour ce faire, Olivier devait disparaître, car le cœur d'Ophélie lui appartenait et tant qu'il vivrait ses efforts seraient vains. Il ne pouvait se résoudre à envisager de combattre son meilleur ami, mais commençait à espérer que la guerre finisse par le prendre, lui aussi, et qu'il puisse ainsi conquérir Ophélie. Il avait torturé bien des brigands qui étaient tombés dans ses filets et avait questionné un grand nombre de villageois, soupçonneux, au sujet de la tombe de l'ancien chevalier. Nul ne savait où elle pouvait se trouver, on racontait qu'elle n'apparaissait qu'à celui ou celle qui serait digne de porter les armes de son ancien porteur. Il l'avait peut-être croisé, mais étant encore trop bon, rien ne lui était apparu. Fallait-il qu'il sombre totalement dans les ténèbres pour pouvoir entrer dans ce caveau ?

Il n'avait aucunement l'intention de laisser sa volonté disparaître que la folie prenne le contrôle de son esprit, auquel cas Merlakas aurait tôt fait de le manipuler et il tomberait alors sous la coupe de son pire ennemi.

La vengeance lui parut être le meilleur moyen qu'il trouva pour espérer trouver le caveau. Sa fureur se reporta donc sur ceux qui étaient à sa portée. Il entama une véritable traque des troupes de brigands, noircissant son cœur un peu plus à chaque combat qu'il menait.

Le temps passa et sa réputation grandit, les villageois considéraient le « vagabond gris » comme une bénédiction, car les bandits désertaient routes, ponts et évitaient même de s'approcher de leurs bâtisses. Ils quittèrent les terres pour se réfugier dans les premiers monts pensant pouvoir échapper à ce sinistre personnage. Mais nul endroit ne les cacha de ses recherches et la grande majorité termina face contre terre, dévorée par les loups et les corbeaux.

Son épée trempée de sang après un carnage d'une rare violence, Roland sentit soudainement une odeur nauséabonde non loin de là. Il la suivit se demandant quelle créature pouvait dégager une telle puanteur. Était-ce un indice qui le mènerait au caveau du chevalier ? Il avait déjà fouillé de fond en comble cette partie de la région et n'avait rien trouvé. L'épée toujours ensanglantée il découvrit une immense bâtisse dont les effluves l'écœuraient. Elle était recouverte de serments, de ronces et de lianes empoisonnées qui avaient changé le marbre blanc de l'ancienne demeure en une couleur moisie recouverte de mousse.

Roland s'approcha d'un pas sûr, certain d'avoir trouvé ce qu'il recherchait depuis si longtemps. Il commença à tailler à coup d'épée les lianes qui lui barraient la route, mais plus il tranchait, plus elles repoussaient et tentaient de le frapper avec leurs épines couvertes d'un poison purulent.

Il recula pour économiser ses forces, il ne parviendrait pas avec la force brute à passer cette muraille végétale. Un mage s'en serait débarrassé d'un claquement de doigts, enflammant toutes ces lianes et se frayant ainsi un passage sur vers l'intérieur du bâtiment. Mais il ne renonça pas pour autant, il partit chercher des broussailles sèches, ce qui ne manquait pas dans cette région à l'approche de l'hiver ou le froid asséchait une grande partie des herbes. Il jeta les buissons sur l'amas de lianes et répéta l'opération pendant des heures jusqu'à avoir couvert la façade de broussailles et amassé assez de branches, coupées sur les arbres les plus proches, pour allumer un grand brasier. Il ne lui restait plus qu'un moyen d'enflammer son œuvre, il s'arma de patience et avec deux morceaux de bois suspendu au-dessus de morceaux de mousse sèche, ils les frottaient l'un sur l'autre pendant plusieurs minutes avant de pouvoir créer une mince étincelle qui embrasa la mousse. Immédiatement il mit le feu à un buisson qu'il avait préparé et posé à ses côtés. Il répandit ensuite le feu partout autour de la demeure qui s'enflamma. Les lianes moururent et s'effondrèrent sur le sol tandis qu'une fumée

toxique, le poison se libérant de la sève de chaque plante brûlante, envahissait l'air autour de la demeure. Une grande liane s'effondra laissant apparaître une porte de pierre qui devait conduire à l'intérieur du bâtiment. Roland n'hésita pas et la main sur sa bouche et son nez, retenant sa respiration pour ne pas tomber sous l'effet du poison, il se précipita sur la porte. Il la poussa de toutes ses forces et dans un craquement sourd, elle s'ouvrit et il put à nouveau respirer, à l'abri dans la grande salle principale. Tout n'était que poussière, la salle était entièrement vide, aucun meuble, aucune tapisserie, armurerie, rien à part un couloir qui descendait vers les étages inférieurs. Roland sentait une puissante magie qui émanait de cette direction et fut alors assuré que la légende disait vrai. Il s'engagea immédiatement sur cette voie et descendit rapidement l'escalier. Quelques pièges tentèrent bien de le stopper, flèches envoyées depuis des recoins dans les murs, trappes, mais rien de toute cela ne l'empêcha d'accéder au tombeau du chevalier. Il avançait dans le noir complet, ses yeux habitués à l'obscurité distinguèrent les lueurs vertes qui émanaient de derrière la porte de bois qui lui faisait face. D'un coup d'épée il l'abattit sans effort, car le temps avait déjà fait son office et elle ne tenait plus que par miracle. Devant lui se trouva, en suspens au-dessus de la tombe du chevalier, sa longue épée au pommeau à tête de bouc et dont le début de la lame avait été forgé en dent de scie. Il s'avança pour la saisir avant qu'un spectre n'apparaisse devant lui et son cœur fut saisi, car il s'agissait d'Olivier. Roland ne pouvait croire qu'il s'agissait du fantôme de son ami, mort, qui venait lui interdire de saisir cette épée. Non Olivier n'avait pu périr, ce n'était là que l'œuvre d'un magicien ayant scellé la tombe et faisant apparaître à ceux qui tenteraient de s'emparer des armes du défunt, ceux qui lui étaient chers. Mais le fantôme d'Olivier se jeta sur lui, une épée blanche à la main et tenta de le fendre en deux. Roland n'arrivait pas à se résoudre à frapper ne serait-ce que l'image de celui qu'il considérait toujours comme son frère. Il évitait chaque coup ou paraît de son épée, puis après tant d'hésitations il fendit en deux le spectre, le cœur serré par son acte. Le spectre disparu, Roland laissa tomber son épée sur le sol. Soudain il sentit un poids sur son avant-bras et vit la longue lame entourée d'une aura verdâtre dans sa main. Il en oublia un instant la douleur d'avoir vu disparaître le spectre d'Olivier de sa propre épée dans un hurlement strident. Il se releva et enivré par le pouvoir qui envahissait son corps il brisa la tombe du chevalier et découvrit le squelette de son dernier toujours entouré par son armure. Il se débarrassa des ossements et s'arma. Des pieds à la tête, il portait désormais une lourde armure de plates verdâtre aux épaulières dotées de pointes, de même que sur son heaume. Sur son armure, un bouc terrifiant aux cornes surdimensionnées était gravé. Lame et armures réunies il avait réuni les pouvoirs de l'ancien chevalier et en était désormais le propriétaire. Il sortit du tombeau et de la bâtisse qui, dès qu'il eut franchi le seuil, s'effondra sur elle-même dans un grand fracas. Pour renforcer son pouvoir, la lame réclamait des âmes et du sang, ce que Roland pouvait facilement lui offrir. Durant les jours qui suivirent, il s'attaqua aux bandits restants, n'en laissant aucun en vie, arrachant leurs âmes de leurs corps pour les enfermer dans son épée et utiliser leur essence pour que ses pouvoirs grandissent. Si autrefois les villageois étaient en admiration devant leur défenseur, aujourd'hui tous craignaient le chevalier vert, car sur son chemin, la nature mourrait et une odeur pestilentielle recouvrait chaque endroit où il avait passé ne serait-ce qu'une nuit. La terre se mit à mourir et les champs avec elle. Sans cultures, sans herbe pour nourrir leurs bêtes et terrifié par ce que pourrait faire le chevalier s'il venait à s'en prendre à eux. Les villages se vidèrent peu à peu jusqu'à ce dans toute la région, il ne reste pas âme qui vive, les bandits ayant été exterminés jusqu'au dernier. Le pouvoir de Roland avait grandi, mais il n'était pas encore assez puissant pour s'attaquer seul à une armée, objectif qu'il s'était fixé, voulant à tout prix atteindre le niveau des plus puissants, capable de faire face à des milliers d'ennemis sans crainte. Mais ses actions ne restèrent pas sans conséquence, l'empire avait besoin de ses villageois, de ses cultures pour nourrir ces troupes. On envoya alors Aspis, général de renom qui avait remporté de grandes victoires contre les

nelphas grâce à ses talents de guerrier et une magie très particulière dont on estimait qu'il pourrait facilement vaincre ce chevalier vert. Avec un millier d'hommes Aspis se mit en marche et derrière lui d'immenses caravanes de réfugiés et les anciens villageois qui retrouvèrent leurs maisons, poussiéreuses, mais indemne. Beaucoup de réfugiés des terres dévastées par les nelphas virent s'installer dans la région, rassurés par l'armée et la renommée d'Aspis. Roland observa l'armée s'installer dans la région, montant un grand campement avec un rempart de bois, creusant une douve autour et de hautes tours de guet. Il sentait également la puissance du général qui menait cette grande troupe et il enrageait de devoir reconnaître qu'il était bien plus fort qu'il ne l'était pour l'heure et qu'il devait éviter toute confrontation pour l'heure. En quelques heures le campement fut monté et dès le lendemain les patrouilles se mirent en marche pour traquer Roland. Ce dernier ne pouvait les affronter, non pas qu'il craigne une patrouille, mais pour se débarrasser d'une centaine d'hommes, il aurait besoin de temps et ce temps serait mis à profit par Aspis qui avait posé des marques magiques sur chaque officier de patrouille. Si jamais ils étaient attaqués, Aspis avait la possibilité d'apparaître immédiatement à leurs côtés et se joindre au combat. Roland ne pouvant le vaincre il dû battre en retraite vers les montagnes, mais ils le poursuivirent jusque dans les premiers monts et ce fut seulement en atteignant les montagnes enneigées qu'il put enfin semer ces poursuivants. Aspis contemplait les montagnes, sachant que son ennemi s'y cachait, mais il ne pouvait risquer la vie de ses hommes dans un combat en pleine montagne ou il risquait de les ensevelir dans d'immenses avalanches. À défaut de le combattre, il posa les mains le sol et influa sa magie dans la terre sur des dizaines de kilomètres. Des forêts se mirent alors à pousser, de grands pins recouvrirent les pentes des montagnes jusqu'aux premières terres. Tel était le pouvoir d'Aspis, maître de la magie du bois et de la nature, il pouvait créer en un instant une forêt immense, et ce sans le moindre effort. Dès sa naissance il possédait ce don qu'il avait dû cacher, car l'empire n'était pas toujours tolérant envers les mages qui était trop puissant et qui pouvait potentiellement représenter une menace. Il avait alors rejoint l'armée impériale et s'était illustré au combat contre les mercenaires, il avait gravi les échelons en gagnant le respect de ses pairs et sans utiliser ses talents qu'il développa en cachette. Arrivé au grade de général, la guerre contre les nelphas tournant en défaveur de l'empire, pour sauver ses hommes il n'eut d'autre choix que d'avoir recours à ses pouvoirs. L'empire avait trop besoin de repousser l'ennemi qu'ils fermèrent les yeux sur ce dont était capables les mages dans leurs rangs et Aspis devint un rempart contre les démons dont on ne pouvait se priver. Si l'empire l'avait envoyé sur cette mission qui paraissait de moindre importance à première vue, Aspis lui n'était pas dupe et savait que le ravitaillement des troupes était tout aussi important que de repousser les vagues démoniaques, mais on ne lui laissait que peu de temps c'est pourquoi il créa une forêt impénétrable qui emprisonnait le chevalier vert dans les montagnes et leur rude climat.

Roland observait ce spectacle grandiose du haut d'un col, les poings serrés devant la démonstration d'un tel talent. Ce n'était pas une forêt ordinaire, créée par la magie d'Aspis, si jamais Roland tentait de la traverser, Aspis en serait immédiatement informé. Ulcéré il tenta tout de même sa chance et brava le destin, entrant par défi dans la grande forêt et se retrouvant nez à nez avec Aspis. Il ne dut son salut qu'au flanc de la montagne ou en plantant son épée sur une paroi fragile il déclencha une avalanche qui le sauva des troncs d'Aspis.

Complètement dominé par la magie de ce dernier, il s'était battu comme un lion, coupant les branches, les faisant tomber en poussière de son souffle mortel, mais cela n'être pas suffisant pour espérer battre un mage tel que son adversaire. Les troncs le saisirent et le projetèrent violemment contre le sol puis le lançant dans les airs, tentant de le faire s'écraser. De cet affrontement il ne sortit pas indemne, son flanc était blessé et sa jambe brisée si bien qu'il s'appuyait sur son épée pour marcher dans la neige épaisse. Aspis avait envoyé des patrouilles à sa poursuite pour l'achever, mais il parvint à les semer en montant toujours plus haut dans

les monts, là où personne ne pouvait survivre sauf un homme particulièrement endurant. On le donna pour mort, car après des jours, aucun garde ne trouva ni traces ni signes de vie dans les montagnes sans se douter qu'il était caché dans une grotte si étroite qu'il peinait à se mouvoir à l'intérieur, mais il devait reposer sa jambe et panser ses blessures. N'ayant rien pour pouvoir intervenir lui-même il ne pouvait que sur le temps et sa bonne fortune pour guérir. Il endura la faim, le temps que ses blessures guérissent, car ses pouvoirs tenaient à ce que leur porteur puisse aussi longtemps que possible répandre la terreur. Cependant, n'ayant d'autre occupation que d'observer l'endroit où il se terrait, il remarqua un pan de roche différent des autres. Presque guéri il s'en approcha en tâtonnant le sol de la grotte et y posa la main. La roche céda sous la simple pression de sa main. Un petit couloir descendait dans les profondeurs de la montagne, intrigué il l'emprunta. Peut-être trouverait-il une issue de l'autre côté de la montagne et échapperait ainsi à ses poursuivants. Il rampa pendant des heures dans l'étroit couloir, faisant de temps à autre une pause pour ménager sa jambe, puis reprenait sa descente. Il se retrouva face à ce qui semblait être une sortie et se dégagea du tunnel, le voilà qui découvrait une immense grotte souterraine qui courrait tout le long de la montagne sur une distance qu'il avait du mal à évaluer. Sous ses pieds, il entendit de petits craquements et se baissa, il marchait sur de vieux ossements avant qu'il ne rencontre un immense squelette d'au moins vingt mètres de long. En le regardant de plus près, sa vue habituée à l'obscurité, il ne faisait aucun doute qu'il s'agissait là d'un dragon, il se retourna et continua son chemin. Il trouva des dizaines de dragons dont les os paraissaient parfaitement conservés. S'il voyait aussi bien dans cette immense grotte, il était aidé par une étrange poussière étoilée sur le sol. Il en ramassa une pleine poignée et au même instant la poussière étoilée se sépara de la simple roche et entra dans son corps par ses naseaux. Roland recula et chuta sur les ossements d'un grand dragon entraînant avec lui toute la carcasse qui s'effondra sur le sol se transformant en poussière étoilée. La poussière voleta dans les airs pour ensuite entrer dans le corps de Roland. Il se releva d'une traite, soudainement il ne sentait plus aucune douleur dans sa jambe dont l'os s'était ressoudé et ses blessures au flanc avaient disparu. Mais outre cela il sentait ses pouvoirs grandir. Cette poudre étoilée n'était autre que les ossements des dragons qui devaient avoir des propriétés magiques. Sans hésiter une seconde il empoigna son épée et fracassa tous les cadavres qui gisaient dans la grotte. La poussière magique entra en lui par flot entier, par chaque pore de sa peau. Il prit alors une grande inspiration et souffla si fort dans la grotte que les ossements volèrent en éclat, libérant leur précieux contenu qui se précipita vers lui. Il répéta l'opération pendant plusieurs heures jusqu'à vider entièrement l'immense grotte, récupérant une immense quantité de magie et des pouvoirs dont il ne soupçonnait pas encore l'existence. Il constatait déjà les effets sur ses précédentes capacités, son armure et son épée illuminaient la salle d'une lumière verte, rayonnante comme elle ne l'avait jamais été. Enivré par ce nouveau pouvoir, il exultait et était prêt à partir prendre sa revanche contre Aspis quand des visions virent l'assaillir. Si les ossements des dragons lui avaient donné force et pouvoir, leurs souvenirs et leurs âmes vengeresses s'étaient également glissés dans le corps et l'esprit de Roland. Il vit des champs de bataille où les dragons luttaient avec vaillance, crachant feu, glace et tout élément que chaque race maîtrisait contre un seul adversaire. Un homme qui voletait parmi eux, mais qui à chaque coup d'épée abattait leurs congénères. Il utilisait de sombres pouvoirs qui déchiquetaient les dragons et rasaient des montagnes entières. Roland constatait à alors à quel point son ennemi juré était terrifiant. Les batailles disparurent pour ne laisser place qu'à un paysage de désolation où les dragons, tous morts, gisaient au sol, pourrissant sous le soleil tandis que Merlakas faisait émerger du sol d'immenses montagnes, les enfermant pour toujours dans ses cavités. Les voix des dragons résonnèrent alors dans sa tête, s'il ne comprenait pas leur langage, un mot revenait sans cesse et celui-ci, il était en mesure de comprendre. Le nom du mage qui les avait tués, Roland compris que le pouvoir donné par ces bêtes devait avoir pour condition d'œuvrer à la chute de

Merlakas et finalement venger toutes ces pauvres bêtes. Les dragons lui montrèrent alors le monde tel qu'il était avant que le mage noir n'apparaisse. Un monde où l'humain et le dragon cohabitaient, avec quelques difficultés, mais sans guerre d'ampleur et pendant des millénaires il en avait été ainsi avant que Merlakas n'arrive. Nul ne savait d'où il avait pu venir et ce pas même les dragons, car le mage noir les attaqua sans aucune pitié et décima tout ce qui se trouvait sur son passage, humain comme dragons. Il vit les autres montagnes où étaient cachés les ossements de leurs pairs qui n'attendaient plus qu'à être récupérés et d'avoir un vaisseau capable d'exécuter leur vengeance. Roland sauta sur l'occasion et guidé par les indications que lui donnèrent les visions des dragons passa les jours suivants à écumer les montagnes, fouillant chaque cimetière de dragon et s'appropriant leurs pouvoirs. En une semaine il avait terminé sa tâche. Enivré par ces pouvoirs, il ne s'était pas aperçu des changements qu'ils avaient opérés sur son corps. Lorsque les visions des dragons cessèrent et qu'il sortit à l'air libre, il ne constata avec horreur qu'il n'avait plus rien d'humain. Son armure avait disparu et avait été absorbée par sa nouvelle peau. Des bras puissants et un torse couvert d'écailles verdâtres couvraient son corps. Des mains dotées de terribles griffes de métal. Son épée ayant subi le même sort que son armure. Tremblant il posa ses mains sur sa tête qui était aussi rugueuse que la peau d'un saurien, puis il les glissa sur les deux grandes cornes longues d'une trentaine de centimètres. Elles prenaient leur source juste au-dessus de ses oreilles tandis qu'au bas de son dos, une longue queue musclée tombait sur le sol. Roland se jeta à genoux sur le sol hurlant de manière atroce, libérant un affreux écho dans tous les cols aux alentours, pleurant sur son sort. Son aveuglement et sa soif de pouvoir l'avaient changé en bête qui jamais plus ne pourrait revenir dans un monde civilisé. Les vents glacés des montagnes n'étaient pour lui qu'une petite brise, immunisée grâce aux pouvoirs des dragons à tous les éléments. Il rampa dans la première grotte qu'il trouva et y resta durant des jours, recroquevillés sur lui-même, les larmes coulant à flots sur ses écailles. Il aurait alors échangé tout son pouvoir pour retrouver sa forme humaine et se jeter aux pieds d'Ophélie et implorer son pardon pour tous les horribles méfaits qu'il avait commis jusqu'ici. Une bataille intense se jouait entre son ambition et les restes de l'homme bon qu'était Roland tandis que les dragons ne cessaient d'attiser en lui la haine de toute chose qui se mettrait sur son chemin et sa vengeance et lui promettait encore plus de pouvoir en absorbant les dernières carcasses des plus grands dragons ayant existés qui reposait près du lac Ayakkuru. Ils avaient donné du fil à retordre à Merlakas lors de leur ultime combat, avant de périr de ses mains.

Mais toute cette colère qu'ils attisaient en lui se retourna contre eux, car il les tint pour responsable de son état, lui ayant caché cette affreuse transformation. Son épée avait la capacité d'absorber les âmes et de les emprisonner, maintenant qu'elle ne faisait plus qu'un avec lui, il n'eut aucun mal à emprisonner les dragons à l'intérieur de la lame, absorbant par la même occasion l'immense pouvoir que contenait leur essence. Une telle quantité de magie le rendit encore plus grand et il faisait désormais la taille de deux hommes et sous ses pas, la terre tremblait.

Quand il consentit enfin à sortir, acceptant son sort et le fait qu'il ne pourrait plus revenir en arrière, mais qu'il pouvait tout de même atteindre certains de ses objectifs, il aperçut au loin dans les terres d'épais nuages de fumée qui montaient haut dans le ciel. Il ne pouvait s'agir que des cités d'Aktaz et de Warraxxi. La guerre tournait court pour l'empire s'ils ne recevaient pas de l'aide, la ligne de front avait de l'être brisée et les légions impériales massacrées. Un cœur humain battait toujours dans sa poitrine et il ne pouvait tolérer que ses semblables souffrent et meurent sans qu'il n'agisse. Il se précipita alors dans la neige, courant à toute allure, bondissant de rocher en rocher pour regagner au plus vite les terres de Tarim. Plusieurs passèrent, la traversée des montagnes n'était pas de tout repos même pour lui, il manqua plus d'une fois de tomber dans des crevasses dissimulées par la neige là où la glace cédait sous son poids. Il dut prolonger son voyage pour éviter la forêt qu'avait créée Aspis,

afin de ne pas être repéré par ce dernier, même s'il avait certainement d'autres problèmes à l'heure actuelle, car s'approchant des terres, il pouvait voir le feu ravager Warraxxi. Il devait faire vite, les hommes ne pourraient tenir bien longtemps contre les vagues de nelphas qui arrivaient chaque jour dans la région, Ogeir voulant en terminer au plus vite avec l'empire et la partie est de Tarim pour concentrer toutes ses forces contre la république de Yutian qui ne cessait de contrecarrer tous ses plans. Lorsque Roland parvint enfin à sortir des monts, il s'empressa de gagner la ville, sur son chemin des caravanes abandonnées, détruites, jonchaient les routes. Il eut bien l'idée de couvrir son corps hideux avec les restes de toile qu'il trouva un peu partout, mais il rejeta cette idée, tôt ou tard on découvrirait son véritable aspect, il ne pourrait le cacher, s'il devait être considéré comme un monstre et rejeté par la société, il en serait ainsi, mais il ne dérogerait pas à sa promesse.

Jour et nuit il courrait à grande vitesse vers la cité, plus il s'en approchait, plus les tambours de guerre nelphas résonnaient à ses oreilles puis vinrent les bruits des combats qui se déroulaient sur les remparts de la ville où les hommes repoussaient depuis des jours les assauts furieux des démons. La cité était entourée de gigantesques troncs en flammes qui formaient une barrière protectrice contre les machines de guerre qu'avaient apportées les nelphas pour prendre les remparts. Les tours de siège avaient été transpercées par de larges branches sorties du sol et des lianes avaient pris et étouffées de nombreux démons. Roland reconnut la marque de la magie d'Aspis. S'il avait pu apercevoir la fumée depuis les montagnes, il en était la raison. Les nelphas avaient placé leurs catapultes en retrait lançant leurs projectiles enflammés sur l'amas de troncs qui empêchaient leurs béliers et leurs tours de s'approcher des murailles. Les hommes repoussaient leurs assauts lorsqu'ils montaient à l'attaque sur leurs échelles et la patience n'était pas une de leur vertu. Roland n'avait jamais vu un tel brasier, tous les soldats avaient des foulards devant leurs bouches pour éviter de trop respirer l'air nocif qui entourait la ville. L'armée nelphas se préparait à un nouvel assaut, mais Roland ne leur laissa pas le temps de s'approcher de la ville, les hommes ne virent qu'une grande ombre disparaître dans le terrible brasier. Roland ne craignant pas le feu ni la chaleur, couru à travers les troncs en flamme avant de se jeter sur les premières cohortes de nelphas. Roland balaya les premiers rangs, les nelphas furent projetés dans les airs, les membres arrachés par la force titanesque de leur attaquant. Roland s'enfonça dans leurs rangs sans effort. Saisis d'effroi pendant un temps, ne sachant ce à quoi ils faisaient face, ils reprirent très vite leurs esprits et se ruèrent sur la créature. Par dizaines, ses poings déformaient les cohortes, d'un souffle il crachait un feu dévastateur qui réduisaient une légion en poussière. Bien vite les nelphas furent débordés et ordonnèrent aux catapultes de tirer droit sur leur ennemi même si les leurs étaient encore en train d'essayer de la stopper. Les rochers de feu s'abattaient autour de lui, faisant plus de dégâts sur leur propre armée que touchant Roland lui-même. La facilité avec laquelle il anéantissait ses ennemies surprenait Roland tandis que leurs armes se brisaient sur ses écailles. Il frappa la terre du poing et des pics de roche coupant comme des épées surgirent du sol, empalant et tranchant des centaines de démons. Il enveloppa ses poings d'un halo de vent, balayant un nombre encore plus important de démons dès qu'il frappait l'un d'entre eux, créant de puissantes ondes de choc qui jetaient à terre ses adversaires. Mais il avait beau écraser des cohortes entières de nelphas ce n'était qu'une très mince partie de l'armée, car les nelphas encerclaient la ville de tout côté et d'autres armées se tenaient en arrière pour les assauts futurs, de même que pour prévenir toute attaque sur les flancs si on venait à vouloir délivrer la ville de son encerclement, bien souvent des armées mercenaires avaient opérées de cette manière. Aux rochers en flammes s'ajoutèrent des nuées de flèches qui tombèrent sur le sol, ricochant sur ses écailles et tuant les derniers nelphas qui étaient encore autour de lui pendant que le gros de la légion se regroupait plus en arrière. Sur les remparts on ne distinguait rien, dissimulé par l'épais nuage de fumée, les nelphas se repliaient en désordre, d'autant plus lorsque Roland prit une grande inspiration et cracha un

immense nuage toxique puis claquant de ses puissantes mains, dispersant les toxines dans les poumons de centaines de démons qui s'écroulèrent en quelques instants après d'affreux râles d'agonie. Roland n'avait plus d'adversaire qui osait venir l'affronter, du moins le pensait-il. L'armée nelphas s'était retirée du côté sud de la ville et une seule silhouette vint s'approcher de Roland. Un grand nelphas noir suivit bientôt par des milliers de ses semblables. Ce n'était point des nelphas ordinaires, ceux-ci avaient été réservés par Ogeir pour les combats les plus rudes et l'assaut final sur Warraxxi, lorsqu'il eut fallu combattre Aspis. Vieux de plusieurs siècles et couverts de cicatrices sur leur peau noire, ils étaient bien plus robustes et forts que leurs semblables et la légion se précipita sur Roland qui courut dans leur direction pour leur faire face. Le choc fut rude, il empala deux nelphas avec ses cornes, mais ainsi s'exposèrent aux coups des autres guerriers qui abattirent leurs lourdes masses sur son corps. Ses écailles tirent bon, mais leurs attaques le faisaient désormais souffrir et du sang commença à couler entre son armure naturelle. La résistance de ces guerriers était phénoménale, pouvant encaisser un coup de poing de Roland et se relever après quelques secondes d'étourdissement. Son corps croulait sous les coups et Roland prit peur, il s'entoura d'une aura de glace qui recouvrit son corps et le protégea des attaques des nelphas noirs et hérissa de grands pics tranchants sur son dos, ses membres et sa queue. Queue qui d'ailleurs était redoutée par les démons, car elle agissait si vite que bien des nelphas n'arrivaient point à l'esquiver à temps et étaient coupés en deux ou déchirée par les éclats de glace. Aspis, blessés, venait de monter sur les remparts et même s'il ne pouvait voir ce qu'il se passait au-delà du grand mur de feu, il comprit que les démons étaient attaqués par un ennemi assez puissant pour leur tenir tête. Aspis pouvait sentir la grande puissance de la bête, car il s'agissait bien d'une bête, qui s'en prenait aux nelphas et sentant l'odeur pestilentielle que dégageait les nelphas noirs qu'il avait déjà combattus près de Quiemo il décida de lui porter assistance. Il descendit des remparts et posa les mains sur le sol, magicien de la nature, il pouvait ainsi sentir chaque créature à des kilomètres à la ronde, là où ils posaient leurs pieds et de quelle espèce il s'agissait. Ainsi il put faire la différence entre la bête et les nelphas. Roland vit soudainement d'immenses troncs surgir du sol et écraser des dizaines de nelphas, des racines et des lianes les entravèrent également. La nature se déchaîna sur la légion noire en formant un cercle autour de Roland. Aspis épuisa toute sa magie pour accomplir ce prodige avant de s'écrouler et que ses hommes ne le ramènent sur son lit afin qu'il se repose. Roland avait vite compris l'opportunité que lui offrait Aspis, il prit une grande inspiration et cracha un feu d'enfer en tournant sur lui-même, enflammant les nelphas et toute plante autour de lui. De la ville on put entendre les terribles cris d'agonie des démons qui étaient brûlés vifs sur le champ de bataille. Roland continuait de combattre partout où il restait des poches de nelphas noir. Désordonnés, ils étaient des proies faciles pour le géant qui les mettait en pièces par dizaine avant que la terreur ne prenne les survivants qui rejoignirent en courant les rangs de l'armée principale qui commençait à s'éclaircir dangereusement.

Alors un dernier adversaire vint à la rencontre de Roland, le chef de l'armée nelphas en personne. Il portait un gigantesque pavois et une lourde massue dentelée. Il s'arrêta à quelques mètres de Roland et commença à frapper sur son bouclier de plus en plus fort. Roland pensa à une quelconque intimidation avant de ne comprendre trop tard qu'il s'agissait d'un rituel. Lorsque le dernier coup fut porté, le corps du nelphas fut envahi par les flammes qui s'infiltrèrent dans son corps et craquela sa peau, mêlant la chair aux flammes. Le nelphas grandit de façon démesurée jusqu'à atteindre la taille de Roland, il en allait de même pour ses armes. En poussant un cri de guerre, encouragé par toute l'armée, il chargea Roland et le percuta de son bouclier le faisant vaciller. Roland perdit pied et la lourde massue du nelphas fracassa son armure de glace et lui entailla le bras jusqu'au sang. Roland grogna de douleur, mais se releva aussitôt et un combat furieux s'engagea. Chaque adversaire se rendant coup pour coup, la magie n'ayant que peu d'effet sur le nelphas toujours plus enragé. Dès qu'il

perdait du terrain ou commençait à céder face à Roland, il reculait de quelques pas et frappait sur son bouclier qui lui rendait force et vigueur le jetant à nouveau dans la mêlée, mais son corps se transformait peu à peu en flammes et Roland comprit vite que le pouvoir du nelphas n'était pas illimité et qu'il serait bientôt consumé par le pouvoir de ses armes. Nombre de ses écailles avaient cédé sous les coups du nelphas et son corps était couvert de son sang, mais Roland refusait de céder. Alors que le nelphas prenait le dessus sur son adversaire affaibli par les précédents combats, Roland lui saisit les bras et planta ses deux cornes en plein milieu du torse de son ennemi, lui portant un coup fatal. Il aurait pu l'écraser sans difficulté en faisant appel à ses pouvoirs de dragon, mais il craignait que les âmes de ces derniers ne se manifestent à travers eux et profitant de sa faiblesse ne prend le contrôle de son corps. Le nelphas s'écroula sur le sol, prit de convulsions. Roland voulut lui porter le coup fatal, mais il évita un dernier coup de massue de son ennemi qui contre toute attente se releva, frappant à nouveau sur son bouclier, guérissant ses blessures et retrouvant sa force. Mais il ne put combattre, car le feu avait consumé toute sa chair et il s'écroula sur le sol, devenant cendres tandis que ses armes restèrent au sol. Roland était trop affaibli pour pouvoir continuer à combattre l'armée nelphas qui, ulcéré de la défaite de leur champion, se ruait vers lui. Il ramassa en hâte les armes de son défunt adversaire et prit la fuite vers les collines au sud. Il distança aisément les nelphas et se cacha dans un bois pour que ses blessures se referment et il lui tardait d'étudier le pouvoir étrange de ces armes. Les nelphas ne le poursuivirent que sur quelques kilomètres avant d'abandonner, ils reprirent le terrain perdu et continuèrent de pilonner la muraille végétale qu'avait formée Aspis, espérant prendre la cité avant que la bête ne soit guérie et ne revienne les défier. Roland ne put bouger pendant plusieurs jours, ses blessures le faisant trop souffrir. Il bénéficiait toutefois des excellents pouvoirs des dragons qui refermaient ses plaies bien plus rapidement qu'un simple humain. Au loin il pouvait voir la fumée qui continuait, de jour comme de nuit, à se répandre autour de la ville, mais qui allait en faiblissant. La muraille créée par Aspis s'effondrait peu à peu dans les flammes et les tours de sièges avaient atteint par endroit les murailles de la ville. Heureusement pour les hommes, Roland ayant décimé la légion de nelphas noir, ils n'avaient à combattre que de simples démons, mais qui étaient si nombreux que pour dix nelphas jetés à bas des murs, une centaine montait encore dans la tour. Mais les hommes tirent bon, les solides murailles repoussèrent les assauts des nelphas et ne s'écroulèrent pas lorsque les rocs des catapultes les atteignirent. De grands troncs protégeaient encore la porte, mais d'ici quelques dizaines d'heures, elle céderait et la porte serait prise d'assaut. Aspis refusa de se reposer et repartit au combat, redonnant du courage à ses hommes. Il avait peu de magie en lui dû à son état et utilisait le peu qu'il lui restait pour gagner en force et en vigueur, tranchant les nelphas les uns après les autres et brisant les tours de siège, les faisant s'écrouler sur les troupes ennemies. Les jours passèrent et Roland bouillait d'impatience de rejoindre le combat sentant que les nelphas gagnaient chaque jour un peu plus de terrain. La porte avait été enfoncée et malgré une résistance acharnée, le reste de l'armée impériale s'était retranchée dans le donjon et son enceinte fortifiés, dormant à même le sol ou sur les remparts, car les civils avaient été placés en sécurité dans la grande forteresse. Si la seconde enceinte cédait, Aspis avait prévu de livrer leur dernier combat dans chaque couloir du donjon, cachant les civils dans les catacombes en faisant s'effondrer les passages derrière eux pour les protéger des démons. Chacun avait eu l'espoir que la bête reparaisse et vienne à leur secours, mais après plusieurs jours sans l'apercevoir, beaucoup avaient la certitude qu'elle avait succombé à ses blessures dans les collines et n'attendait plus aucun secours. Roland creusa la terre et y cacha les armes du chef nelphas. Il viendrait les retrouver plus tard puis, encore chancelant dans la nuit noire, il se dirigea vers les positions des nelphas. Ceux-ci avaient prévu son retour et plusieurs groupes montaient la garde dans les collines. Roland devait réfléchir à un moyen de sauver la ville et ses citoyens. Il extermina sans trop de bruits la première patrouille et s'approcha des murs

éventrés par les béliers nelphas. La première enceinte avait été prise, il pouvait voir les torches sur les remparts autour du donjon, Aspis et ses hommes étaient encore en vie. Mais toute la ville avait été envahie par les légions de nelphas et sur les plaines alentour, des milliers de nelphas campaient, attendant la fin des combats pour transformer Warraxxi en forteresse qu'ils utiliseraient pour conquérir ce qu'il restait de l'empire. Roland devait créer une diversion pour amener les nelphas de l'autre côté de la ville et libérer un passage sur pour tous les hommes et femmes de la cité afin qu'ils rejoignent des terres plus sûres. Il repartit vers le sud en courant, se faisant le plus bruyant possible et écrasant les nelphas sur son chemin. Il traversa une partie de la ville, projetant sur les murs des dizaines de démons puis sorties vers la plaine continuant sa course folle à travers les rangs de l'armée qui se remettait en hâte en rang. Les nelphas remit sur pied tentèrent de former un rempart de bouclier sans pouvoir arrêter Roland qui tête baissée, éclatait leurs maigres défenses. Il se retrouva alors de l'autre côté de la plaine, là où les nelphas ne s'étaient pas amassés et prit une grande poignée de terre dans sa main griffue, prononçant une incantation bien spéciale : « Animalia de terra » De Grands Ours se soulevèrent de la terre, fait de roches et de terre. Des centaines se levèrent et suivant Roland qui chargeait une fois de plus les rangs nelphas se jetèrent dans le combat, renversant les nelphas sur le sol, leur coupant la tête d'un coup de patte ou les déchiquetant grâce à leurs crocs de pierres. Dans le même temps, Roland faisait un véritable carnage sans rencontrer de résistance digne de ce nom, jetant des coups d'œil furtif au donjon espérant qu'Aspis profite de cette occasion pour tenter de s'échapper. Les nelphas avaient beau planter leurs épées, haches ou lances dans les créatures de la terre, dès qu'elles touchaient le sol, elles retrouvaient leurs forces et leurs blessures se refermaient. Les ours se relevaient et retournaient immédiatement au combat, seul le feu pouvait les vaincre, mais Roland s'était précipité sur les catapultes, moins protégées depuis que les remparts de la ville avaient cédés. Détruites, les nelphas avaient bien du mal à contenir ces monstres. Ils sonnèrent de leurs cors, rappelant les légions à l'est de la cité pour combattre. Si un ours était totalement démembré et sa tête fracassée, même la terre ne pouvait le ramener pour combattre. Les légions terriblement sud, terriblement affaiblis par les premiers combats contre Roland puis l'assaut sur la cité, furent mises en déroute et détruite par les rafales de feu que crachaient Roland. Aspis se rua sur les remparts, tandis que l'aube pointait, voyant la bête et d'étranges ours en train d'inverser le cours de la bataille. Les armées nelphas qui bloquaient toute sortie étaient en train de faire marche arrière pour contenir leurs assauts furieux. Il n'avait que peu de temps pour décider quoi faire. Attendre dans l'enceinte que ses ennemis se soient entretués ? Mais si la bête était vaincue, les hommes ne pourraient repousser les armées nelphas et la fin ne serait qu'une affaire de temps. S'ils tentaient une sortie pour gagner les villes à l'Est, il faudrait se frayer un chemin dans la ville avec des centaines de civils apeurés et les mener loin au-delà des champs de bataille. Roland, dont la vue s'était grandement améliorée comme tous ses sens depuis sa transformation, le vit sur les remparts et plongea son bras dans la terre. S'il pouvait contrôler la terre, il pouvait également y faire passer une grande quantité de magie et Aspis reçut tout à coup un flux énorme de magie qui le guérit de toutes ses blessures et lui rendit sa pleine puissance et même au-delà, révélant son plein potentiel, ce qui ne représentait qu'une petite partie de la quantité de magie que possédait Roland. Aspis comprit qu'il ne s'agissait point d'une simple bête pour agir ainsi et que cette aide l'incitait à agir vite pour évacuer la cité pendant qu'il en avait l'occasion. Aspis se retourna alors vers ses officiers, leur ordonnant de rassembler les civils dans l'enceinte et de préparer l'évacuation de la ville. Ils partiraient en passant par la seconde herse, traversant la partie est de la ville, désertant par les nelphas puis s'échapperaient dans les plaines pendant que les nelphas combattraient les créatures de terre et leur allié. Beaucoup émirent des doutes, pouvait-on se fier à cette bête ? ne les trahiraient-ils pas par la suite ? Aspis leur ordonna de suivre ses commandements, car le temps jouait contre eux, quant à la bête, elle venait de lui rendre ces pouvoirs et même bien plus. Il n'y avait

aucun doute qu'elle avait prouvé être de leur côté. De mauvaise grâce ils obéirent, ayant confiance en Aspis qui n'avaient jamais failli à sa tâche, mais craignant que la bête ne les trahisse et les attaque après en avoir terminé avec les démons. Ils devaient fuir le plus vite possible. On fit sortir les hommes, femmes et enfants du donjon et ce qui restait de l'armée impériale prit possession du quartier est de la cité, tuant les quelques nelphas qui étaient restés en retrait pour alerter les légions de leurs pairs si jamais les hommes tentaient de fuir. Nul ne leur permit d'utiliser leur cor. Aspis dégagea le passage devant eux, séparant la terre en deux et écartant les murailles de telle manière qu'un écart assez grand fut créé et qu'il puisse tous emprunter. Tous prirent cette route et commencèrent à évacuer la ville sans que les nelphas ne s'en rendent compte. Aspis avait laissé ses derniers archers sur les remparts de l'enceinte afin qu'ils donnent toujours l'impression que les hommes résistaient en tirant depuis les murs sur les démons les plus proches. Lui-même était resté en arrière, s'assurant que nul ne resterait dans la cité pris au piège. Au sud les combats faisaient toujours rage, Roland, pour contenir les assauts des nelphas, avait dû créer des centaines d'ours de guerre supplémentaire. Lui-même subissait les coups et les traits des démons, réveillant ses anciennes blessures, le faisant parfois choir au sol, obligeant ses serviteurs à le secourir lorsqu'il était acculé par un nombre trop grand d'ennemi. Mais, il sentait avec satisfaction l'aura d'Aspis s'éloigner au loin. Les hommes seraient sauvés s'il occupait les nelphas encore quelques heures. Il se releva et reprit la lutte, frappant et crachant son feu destructeur. Au loin cependant des cors résonnèrent et l'horizon se couvrit de noir tandis que des armées immenses de nelphas arrivaient en rangs serrés et parmi elles, des légions de nelphas noir. Roland ordonna à tous ses ours de guerre de se porter à leur rencontre et de les retenir autant qu'ils le pourraient pendant qu'ils combattaient seul ici. Ils s'exécutèrent et quittèrent le champ de bataille pour entraver l'avancée de l'ennemi. Roland combattit la journée durant, jusqu'à ce que l'aura d'Aspis disparaisse des plaines et qu'il soit certain de leur salut. Blessé de toutes parts, il battit en retraite vers les montagnes, mais les nelphas ne lui laissèrent aucun répit. Après avoir subi tant de pertes, ils ne laisseraient pas s'échapper leur proie, chacun pourrait alors se repaître de la chair de la bête et gagner son pouvoir, comme il était Couture chez les démons. Mais leur faim resterait inassouvie, car Roland se dégagea de la mêlée puis rassemblant ses dernières forces il fit un dernier bond sur une très longue distance pour ensuite s'échapper vers les collines au sud. On le poursuivit, que ce soit les débris de l'armée assiégeant Warraxxi dont la majorité des légions gisaient sur le sol des plaines autour de la ville, infligeant une cuisante défaite aux plans d'Ogeir, ou les nouvelles forces qui avaient eu bien du mal à se débarrasser des créatures de la terre. Roland mit bien des jours à les semer, mais dut s'aventurer profondément dans les terres pour y parvenir. Les nelphas cessèrent la poursuite, car ordre leur avait été donné de prendre Warraxxi et d'en faire une forteresse imprenable et non de traquer un ennemi qui les avait déjà suffisamment humiliés.

Roland se cacha dans les bois où il avait enterré les armes terrifiantes utilisées par le chef nelphas, pansant ses blessures jusqu'à ce qu'il puisse de nouveau marcher. Sa satisfaction était grande malgré le fait qu'il ait dû par deux fois fuir l'ennemi. Il avait pratiquement anéanti l'armée assiégeant Warraxxi et permettant aux hommes de fuir en toute sécurité vers leurs terres, évitant un massacre. Dans les cités à l'Est se rassemblaient les restes des armées impériales à Quiemo ainsi que les mercenaires qui venaient en masse combattre les nelphas, mais leurs ressources s'épuisaient et leurs dernières armées se rassemblaient à Ruoquiang dans l'espoir qu'ils pourraient repousser une bonne fois pour tous les démons des terres de Tarim. L'empire avait fait appel à tous les hommes disponibles et également aux puissantes cités du nord, mais elles avaient refusé de répondre à leur appel. L'empire les opprimait depuis trop longtemps, si les nelphas attaquaient leurs terres toutes les villes au nord de Tarim et les tribus des montagnes s'uniraient pour les repousser, mais ils se refusaient d'aller porter secours à leurs anciens bourreaux. Aspis et tous les réfugiés de Warraxxi arrivèrent peu après

dans la grande cité apportant la triste nouvelle de la chute de la ville, mais également le fait qu'une bête dont la puissance dépassait tout ce qu'ils avaient pu voir en ce monde avait défait à elle seule presque toute l'armée démoniaque et retenue une seconde plus grande encore pour leur permettre de fuir. Les généraux espèrent bien que la bête retienne l'attention des nelphas suffisamment longtemps pour qu'ils puissent se réorganiser et installer de lourdes défenses autour de la cité, autrefois ville marchande qui n'avait que peu de défenses déjà installées. Ils virent juste, car il était dans les intentions de Roland de ne point laisser les nelphas avancer à leur guise jusqu'à Ruoquiang. Il s'était saisi des armes de son ennemi et avait, tout comme il l'avait fait auparavant, aspiré tout le pouvoir contenu en elle et des centaines de nelphas les avaient portés avant lui. Elles lui apportèrent une quantité de magie démentielle, il faillit bien perdre le contrôle de son corps devant un tel déferlement de puissance, mais réussit l'exploit de la canaliser et d'en contrôler chaque flux. Fort de ses nouveaux pouvoirs il repartit vers les terres et Warraxxi afin de savoir ce que préparait les nelphas. Sur son passage il écrasa les quelques patrouilles toujours à la recherche de son corps, sans aucune difficulté. Au crépuscule il arriva dans les collines entourant la cité, il s'aperçut alors que la cité était en pleine reconstruction. Les murailles étaient rebâties et les maisons rasées pour laisser place à de vieilles tentes crasseuses ou les démons s'abritaient de la pluie battante qui tombait en trombe sur la vallée. Il aperçut des lueurs étranges provenant du donjon et s'approcha aussi près qu'il le put pour ne pas être repéré. Il vit alors de grands portails d'énergie rougeâtre d'où sortaient des cohortes de nelphas, et ce sans interruption. Parmi les nelphas noir et face au donjon, admirant le spectacle, se tenait un personnage tout de rouge vêtu, de la cape jusqu'à l'armure. Il ne pouvait s'agir que de l'un des chevaliers de Merlakas à la réputation tristement célèbre. Ogeir était venu, Roland ignorait son nom, mais avait une fois seulement aperçu l'un d'entre eux lors de l'attaque de Pulu, écraser l'arrière garde, massacrant les hommes sans pitié et avec une grande cruauté. Sa vue perçante distinguait chaque détail malgré la distance, il brûlait d'impatience d'aller affronter un tel adversaire, mais se demanda s'il en avait la force. Il avait frôlé la mort contre un seul chef nelphas, bien qu'armé d'armes magiques, qui sait de quels pouvoirs les chevaliers de Merlakas possédaient ? Il ne prendrait pas ce risque. Partout autour de la cité on levait de grandes tentes et des bûchers pour installer durablement les nelphas et faire de cet endroit la future base d'attaque pour l'invasion du reste de l'empire. Il s'éloigna et alla vers l'Est, il tendrait des embuscades aux légions qui se déplaceraient vers Ruoquiang. Pendant ce temps Aspis faisait de même et avait levé de grandes murailles de bois autour de la cité, chacune étant protégée par une douve de deux mètres de profondeur. On avait détourné le fleuve pour remplir tous ces couloirs d'eaux. Autour de la cité, le fleuve avait tracé son lit et formait un cercle protecteur puis venaient les murs levés par Aspis. Chaque douve avait son propre pont dans le cas où la muraille viendrait à tomber. Les hommes pourraient s'échapper par cette voie et se replier de muraille en muraille jusqu'à la ville. Aspis avait demandé à tous les habitants de la ville possédant le moindre talent de construire des armes de siège, qu'importe quelle forme elles pouvaient prendre tant qu'elles prendraient la vie à un grand nombre de nelphas. On avait fait venir d'Argan les quelques catapultes qu'il restait à l'armée impériale, mais c'était tout ce qu'ils avaient encore à disposition. La plus grande partie de leur arsenal avait été détruit lors du désastre de Quiemo ou dans leur fuite les nelphas s'étaient emparés de toutes leurs machines de siège, les retournant contre eux. Aspis pouvait fournir tous les matériaux nécessaires, mais le savoir-faire manquait cruellement. Pendant que la défense s'organisait en prévision de la probable dernière bataille que pouvait livrer l'empire, Roland avait atteint les villages bordant le fleuve coupant en deux les vallées entre Warraxxi et Ruoquiang. Il choisit d'empêcher les nelphas de passer ce fleuve, mais avant cela il parcourut les anciens villages de pêcheurs qui le bordaient. Tout était à l'abandon, les hommes avaient quitté dans la précipitation et la peur des démons leurs maisons. Toutefois, en avançant de quelques kilomètres, il sentit plusieurs présences qui

se trouvaient devant lui. Pour ne pas être repéré, il se glissa dans les flots et à la nage il fila vers l'endroit où quelques centaines d'hommes campaient. Tous étaient des cavaliers, armés d'arc et de flèches. Celui qui les commandait était un jeune mage dont les pouvoirs étaient tout à fait honorables. Il plongea pour éviter d'être vu tandis qu'il passait tout près d'eux, sa nouvelle forme lui permettant de nager extraordinairement bien. Il sortit des eaux glacées quelques centaines de mètres plus loin tandis que les hommes construisaient des ponts sur l'eau, mais tout juste assez solides pour supporter le poids de quelques hommes. Si une colonne nelphas, tout en arme, prenait ce chemin, ils s'effondreraient dans les flots tumultueux du fleuve. Voulant faire croire à des ponts de fortune faite par des pêcheurs désireux de quitter au plus vite leurs terres, les ponts furent construits avec le bois des maisons et faisaient assez bien illusion. Roland réussit à entendre le nom de leur chef, Guillaume. Malgré sa jeunesse, il avait dû prouver sa valeur au combat ou les hommes ne le suivraient pas de cette manière. Il avait intelligemment placé tous les bateaux des pêcheurs plus en amont, ou des hommes en arme étaient cachés sous des toiles, attendant qu'on leur donne le signal de passer à l'attaque. Un seul pont fut convenablement construit pour permettre la retraite des cavaliers en cas de défaite. Aspis les avaient envoyés pour ralentir le plus qu'ils le pourraient l'avancée des légions nelphas, en les empêchant de passer le fleuve. Il promit à Guillaume d'essayer de lui envoyer quelques renforts, mais il avait pour l'heure grand besoin d'homme pour la construction des défenses. Les premières légions démoniaques avançaient déjà dans les terres, en se pressant pour attaquer au plus vite les cités impériales sans leur laisser aucun répit. Ogeir savait qu'ils tenteraient de ralentir au mieux les nelphas sur le fleuve c'est pourquoi il avait envoyé vingt légions de six mille nelphas en guise d'avant-garde pour prendre les terres autour de Ruoquiang, persuadé que les impériaux n'avaient plus les forces nécessaires pour repousser un tel nombre d'ennemis. Guillaume et ses cavaliers partirent dès le lendemain matin, averti par leurs éclaireurs de l'avancée des démons. Ils harcèleraient les légions nelphas en leur tendant des embuscades, faisant pleuvoir des flèches et javelots sur eux à la moindre occasion. Profilant de l'absence des hommes, Roland ne resta pas sur les rives à attendre leur retour. En se jetant dans le fleuve, il creusa ses flancs pour émerger dans un grand trou sur la rive. Ainsi il transforma le passage en un véritable marais où l'eau se mélangeait au sable et/ou il était finalement très difficile de distinguer le sol d'un de ses trous. Toutefois il épargna quelque peu l'endroit où se trouvait le véritable pont sans rien creuser, car les nelphas comprendraient bien vite sa ruse. Ce fut à cet endroit précis que, voyant des flaques d'argile remonter à la surface, il créa de grandes créatures mêlées d'argile et de roche, qu'il nomma Golem. Aussi imposant que lui-même, avec des poings redoutables, ne craignant ni la peur ni la douleur, car ils ne possédaient aucune forme d'intelligence, seulement l'ordre de protéger tout homme contre les démons ou n'importe quel ennemi. Durant six jours Guillaume et ses cavaliers harcelèrent sans cesse les nelphas. Ils subirent de lourdes pertes, car une partie des démons avaient échangé leurs haches, lances et massues pour des arcs et des flèches malgré leur dégoût pour ce type de combat où ils ne tuaient pas leurs adversaires face à eux. Beaucoup tombèrent lorsque les démons lançaient dans les cieux des nuées de projectiles, maîtres et montures tombèrent au sol. Mais Guillaume possédait une habileté qui le rendait très utile dans un tel combat. Capable de semer le trouble dans les armées ennemies, il pouvait répandre des nuages de brumes et quiconque s'y aventurait, perdant la raison et succombant aux plus bas instincts de leurs espèces. Guillaume recouvrit les plaines de cette brume et des cohortes de nelphas, lancées à leur poursuite, cessèrent leurs actions et chaque démon se jeta sur son semblable et tous s'entretuèrent. Cette stratégie, mêlée aux attaques éclair ralenties les nelphas dans leur progression, mais plus le temps passait, plus les rangs des cavaliers impériaux s'éclaircissaient et Guillaume du faire marche arrière et prendre la fuite à l'abri derrière le fleuve pour se rendre dans les bateaux et tendre leur dernier piège aux nelphas.

Ils arrivèrent le lendemain du sixième jour, pendant qu'une dizaine d'entre eux mettaient les chevaux à l'abri, tous se dirigeaient à pied vers les bateaux plus en amont du fleuve.

Guillaume fut plus qu'étonné de voir l'état de la plaine, recouvert d'une fine couche d'eau boueuse et avait remarqué les trous dans le sol où l'on pouvait facilement se noyer. Il hurla à ses hommes d'être très vigilants jusqu'à ce qu'ils aient tous passé le pont. Sur tous les ponts qu'ils avaient construits, sauf quelques-uns pour duper les nelphas, Guillaume déposa de grands nuages de brume d'une passe de main puis partit avec ses hommes rejoindre les bateaux. Roland étant bien plus fort que Guillaume, sa magie n'avait pas d'effet sur lui. Telles étaient les règles de la magie, un magicien plus fort qu'un autre était le plus souvent immunisé aux sortilèges lancés par quelqu'un de moindre puissance.

Les nelphas approchaient à toute allure, pressés de terminer leur tâche et d'attaquer au plus vite la cité avant qu'elle ne soit fortifiée et qu'ils soient obligés de tenir un long siège. Ils ne prirent pas attention aux rivages infondés du fleuve. Pour le franchir ce passage était le plus sûr et c'est pourquoi les pêcheurs s'y étaient installés, car le courant était moins fort, toute tentative à un autre endroit serait vouée à l'échec. Ils s'engagèrent sur la rive témérairement et furent immédiatement sanctionnés, des groupes entiers tombant dans les trous creusés par Roland et furent englouties par les flots. Mais sur des milliers ces pièges étaient risibles et même après avoir subi quelques pertes ils surent bien vite où les trous étaient placés et les évitèrent. Ils se précipitèrent sur les ponts dépourvus de brume, mais ces derniers ne purent soutenir le poids de dizaines de nelphas et ils se fendirent en deux, s'écroulant dans les flots et emportant avec eux tous les nelphas qui avaient eu la mauvaise idée de les emprunter. Ne voyant aucune issue, l'armée s'arrêta et se mit à chercher un moyen de passer le fleuve. Un grand nombre se dirigèrent vers les quelques maisons encore debout du village et découpèrent poutres et plancher, ayant dans l'idée de construire leur propre pont. Aucun ne s'approchait de la brume, de crainte d'y perdre la raison. Alors qu'ils tentaient d'assembler assez de matériaux pour construire leur propre pont, les bateaux, Guillaume à leur tête, surgirent et tirèrent nombre de flèches enflammées sur les nelphas et leurs planches ; encore sèches qui prirent bien feu immédiatement. Le courant ralentissant près du village, Guillaume et ses hommes purent tirer à loisir sur toute l'armée démoniaque qui riposta immédiatement, leurs archers criblant de traits les bateaux sans toutefois arriver à faire mouche, les hommes se protégeant derrière de larges planches de bois ou leurs boucliers puis dès que la salve était passée, ils se relevaient et recommençaient à abattre les démons. La rage prit le dessus sur l'armée qui, frustrée de ne pouvoir combattre comme elle l'entendait, s'engagea sur tous les ponts. Beaucoup périrent que ce soit dans les eaux ou par l'épée lorsque la brume fit perdre l'esprit à bon nombre d'entre eux, mais ils parvinrent à trouver le véritable pont et ayant rejoint l'autre rive, où les bateaux de Guillaume n'étaient qu'à quelques brasses de la rive, ils se ruèrent dans l'eau à l'assaut des bateaux. Une bataille terrible s'engagea, les hommes se battant à mort contre les démons qui s'accrochaient à leurs péniches, fracassant leur coque avec leurs lances, montant à bord et s'attaquant à leurs occupants ; Guillaume luttait avec vaillance, mais la rive rougissait du sang de ses hommes mêlé à celui des démons. Il hurla aux derniers bateaux qui pouvaient encore naviguer de reprendre leur route et de longer le fleuve pour trouver un endroit sûr où accoster. Roland les voyant en grande difficulté intervint. Les grands golems surgirent de la terre, prenant de court l'armée nelphas. Ils virent avec effroi ces géants d'argile se ruer sur eux, fracassant leurs corps de leurs poings, pire, la bête redoutée apparue derrière leurs lignes, attaquant les archers, les tuant par dizaine. Les hommes restants parvinrent à se dégager et Guillaume sauta dans la dernière péniche. Alors qu'ils s'éloignaient des rives ensanglantées où la majeure partie de sa troupe avait péri, il observait la bête affreuse qui taillait en pièce les nelphas, il en fit une description exacte à Aspis à son retour. Cette gueule garnie de crocs tenait de l'homme, mais déformée par les écailles qui la recouvraient, il en avait des frissons à voir de quelle manière elle déchiquetait les corps des

nelphas pendant que les Golems écrasaient tout sur leur passage et fracassèrent le pont sur ordre de Roland. De grands pieux transpercèrent le ciel et empalèrent les Golems, traversant leurs corps de part en part pour se planter dans le sol. Ogeir n'était point sot et savait que si les hommes tenteraient de stopper l'avancer de son armée, ils tendraient des pièges à cet endroit et dans le cas où la bête dont personne n'avait retrouvé le corps se mêlerait à la bataille, il fallait être en mesure de l'arrêter. Par le flanc, de lourdes balistes et catapultes pilonnèrent le champ de bataille, qu'importent les pertes dans leur propre camp. Cette tactique porta toutefois ses fruits, car nombre de Golems s'effondrèrent et Roland lui-même fut blessé à l'épaule par un rocher en feu qui fit moche alors qu'il combattait un groupe de nelphas. Écrasés par les armes de siège Roland doit prendre la fuite, ses Golems étant presque tous détruit. Il s'enfuit vers Ruoquiang, le cœur plein de colère de s'être laissé ainsi duper. Malheureusement pour Roland, il ne put aller bien loin, étant traqué depuis peu par un adversaire dont la dangerosité dépassait tout ce qu'il pouvait imaginer. Alors qu'il arrivait vers les collines, une douleur atroce le saisit, il eût à peine le temps de constater qu'une lame venait de le trancher de haut en bas sur tout le corps, fendant ses écailles en deux et pénétrant sa chair. Puis des flammes noires l'envahirent et le consumèrent tandis qu'il se roulait sur le sol hurlant de toutes ses forces sous l'effet de la douleur atroce. Il tenta d'utiliser son pouvoir comme bouclier, mais ces flammes n'étaient point naturelles et elles consumaient également sa propre énergie, le vidant de sa magie et le rendant impuissant. Ne pouvant soutenir une telle douleur il s'écroula sur le sol et sa magie consumée et reprit forme humaine, mais déformée par les brûlures qu'il avait subies, il était pénible à voir, les oreilles déformées, de la tête aux pieds il n'était que chair brûlée, cloques et morceaux de peau qui se détachaient de son corps en lambeaux. La dernière chose qu'il vit avant de fermer les yeux, fut Sieg qui le regardait entouré par une sombre aura et tenant son sabre ensanglanté à la main. Roland ne pouvait sentir le moindre pouvoir en lui, comprenant bien vite qu'il était si immense qu'il n'avait pas la possibilité de le mesurer. Sieg tourna les talons et le laissa dans la neige qui tombait à gros flocons. Roland gisait aux pieds des montagnes, recouvert de neige. Il s'évanouit et tandis qu'il gelait sur place. La glace finit par le recouvrir entièrement et il demeura dans cette partie du monde plus de deux millénaires sans que personne ne le trouve ni ne s'intéresse à sa disparition.

Eurydice

Les millénaires passèrent et le monde changea. La mort faucha tous ceux qui s'étaient illustrés lors de la Grande Guerre et avaient lutté pour empêcher le mal de triompher. Mais l'histoire ne retint que la victoire éclatante et sans conteste du mage noir. Tout le continent était désormais sous sa coupe et il y régnait en maître, considéré comme un Dieu vivant, célébré dans tout son nouvel empire, construit après la défaite de l'alliance. Un véritable culte sur sa personnalité se développa et tous durent l'honorer, sans se rendre compte qu'ils ne faisaient qu'augmenter sa force et ses pouvoirs. Toutes les villes, villages ou même de simples fermes étaient sous la surveillance permanente des nelphas ainsi que d'étranges hommes venus tout droit des enfers qu'on appelait les « élus », ceux choisis par les ténèbres pour remonter vers la terre et y semer la mort. D'apparence humaine, ils portaient une armure noire comme l'ébène, nul ne pouvait voir leur peau, seuls leurs yeux jaunes et leurs sifflements mauvais indiquaient les ténèbres qui les consumaient. La légende voulait que Merlakas lui-même ait été ouvrir des passages dans les tréfonds du monde souterrain pour que ces esprits déments puissent reprendre forme et déchaîner toute leur colère sur les ennemis de leur maître. La peur qu'ils inspirassent aux hommes évitait toute rébellion et ceux qui tentèrent leur chance, ulcéré des taxes qu'on leur imposait et la présence incessante des démons à leurs portes, chose qu'ils détestaient au plus haut point, furent tous tués sans aucune pitié. Durant le premier millénaire, beaucoup se révoltèrent, mais chaque soulèvement se termina dans un bain de sang sans pour autant dissuader les hommes de faire entendre leurs revendications.

Merlakas ne désirait pas un soulèvement global dans tout l'empire et écouta les doléances que les hommes lui présentèrent. Les taxes furent drastiquement baissées et les démons seraient cantonnés dans des camps en dehors des villes. La sécurité des villes serait laissée aux hommes et à leurs miliciens. Des gouverneurs seraient choisis par les populations, ceux-ci seraient obligés de gérer la vie des cités et rendraient compte aux chevaliers écarlates en ce qui concernaient les matières premières qu'exigeaient Merlakas. L'accord fut signé au milieu du premier millénaire de l'Empire et dura jusqu'à nos jours, assurant la stabilité d'un empire qui oublia bien vite les héros qui s'étaient battus pour tenter de les rendre libres. Merlakas fit tout ce qui était en son pouvoir pour que leurs légendes s'éteignent dans les mémoires. De génération en génération, le culte de Merlakas prit une importance de plus en plus grande. Des temples furent érigés en son honneur, représentant son symbole, une longue épée dentelée au pommeau d'écailles avec deux têtes, béantes et grandes ouvertes, de dragon aux extrémités. Ce symbole se propagea à travers tout l'empire. Les derniers bastions de résistance dans les îles au sud de l'ancien Empire indien cédèrent au début du second millénaire, rejoignant le grand empire asiatique dont le mage noir était fier de posséder. Il donna de plus en plus de liberté aux hommes au fil des millénaires, évitant les révoltes et rendant la cohabitation entre hommes et démons presque supportable pour les populations. Les nelphas et autres créatures sous ses ordres ayant pour ordre formel de défendre les hommes s'ils étaient en danger et dans le cas contraire de rester cachés dans les déserts ou les forêts. Si les élus et les nelphas n'approuvaient guère cette stratégie, ils ne pouvaient aller contre leur maître qu'ils craignaient plus que toute autre chose. Merlakas accorda même à certaines provinces l'indépendance, tant que les matières premières étaient acheminées correctement, on leur laissa une totale liberté sur la gestion de leur royaume. La Shulée était l'un de ses royaumes, situé à l'extrême est de Tarim, ce royaume n'avait pas pris part à la longue guerre entre Merlakas et l'Alliance et à ce titre, le mage noir les récompensa en leur donnant la liberté, malgré la présence de quelques garnisons nelphas çà et là ou s'assurer de leur loyauté. Mais si les dirigeants précédents avaient tous suivi les ordres qu'on leur donnait à la lettre, la nouvelle reine de Shulée,

Claudia Julius, adulée par son peuple prévoyait de grands changements et espérait bien convaincre les autres royaumes de se lever contre la tyrannie camouflée de Merlakas. Celui qui devait être son époux, un jeune homme affreux, cruel et tyrannique, avait été abattu par sa plus fidèle alliée et amie, Eurydice. Une orpheline qui à force de caractère s'était fait sa propre place dans l'armée Shuléenne, jusqu'à devenir la commandante en chef de sa garde personnelle qui la prit sous son aile et lui apporta sa protection, car nombreux étaient ses détracteurs. Mais les dons de combattante d'Eurydice ne pouvaient être contestés et nul n'avait jamais pu la vaincre en combat singulier et toute tentative d'assassinat échoua. La jeune reine n'était pas encore mariée quand elle fit appel à l'aide d'Eurydice, ne voulant pas épouser un tel personnage elle avait utilisé le recours au combat des dieux, les shuléens vénérant des dieux élémentaires et non Merlakas. Un secret que tous gardaient bien, car si une chose pouvait mettre en rage le mage noir, c'était bien le non-respect de son culte. Ce combat ordonnait au futur époux de prouver aux dieux sa volonté d'épouser l'élue de son cœur par un combat symbolique contre le champion de celle-ci. Dans la coutume, il s'agissait plus d'un affrontement amical et non un duel, mais la reine n'avait aucunement l'intention de se donner à un tel homme. Elle choisit Eurydice pour la représenter et le jeune roi par arrogance, choisit non seulement de relever le défi lancé par sa future épouse, mais transforma également ce combat en duel à mort. Il était également reconnu pour ses grandes capacités guerrières et était certain de l'emporter et dans le même temps de se débarrasser d'Eurydice qu'il considérait comme une future gêne, trop proche de la reine.

Il n'eut pas cette chance, car Eurydice lui fit mordre la poussière dans un combat à sens unique et lui transperça la gorge d'un coup de lance. Il s'effondra et malgré la haine d'un grand nombre de nobles et de militaires, nul ne pouvait contester l'issue du combat et encore moins porter atteinte à celui ou celle qui s'imposait dans cette épreuve.

Ainsi la reine et Eurydice devinrent des amies très proches, secondées par le nouveau commandant en chef des armées Shuléenne, Hektor, un homme à peine plus âgé que la reine, robuste, aux cheveux et yeux bruns. Il avait en toute circonstance l'air lassé et ne se réjouissait que rarement, on le trouvait taciturne et secret. Mais il était totalement loyal à sa souveraine et Eurydice le soupçonnait même d'en être secrètement amoureux. Ce fut à Eurydice que la reine confia la lourde tâche de trouver des alliés en Tarim pour se libérer du joug de Merlakas pendant que Hektor et elle-même prépareraient le pays à la guerre.

Eurydice commença alors sa longue quête. Sa première destination fut la bibliothèque de la capitale afin de trouver des informations sur le sort des anciens dirigeants de l'alliance, car même si Merlakas avait tout fait pour étouffer cette partie de l'histoire. Oralement on transmet aux générations suivantes les hauts faits des héros de cette guerre et avec de la chance elle pourrait trouver des indications sur ce qu'ils étaient devenus ou sur leur héritage. Les légendes parlaient de treize guerriers de lumière, créés par un homme boiteux et aveugle, mais qui avait été l'un des plus grands mages de ce continent et disait-on le seul que Merlakas lui-même craignait d'affronter. Ses créations étaient, toujours selon les légendes, immortelles, ne subissant pas les assauts du temps et ne pouvant être détruites que par quelqu'un de bien plus puissant qu'elles.

Elle resta des jours durant à fouiller la bibliothèque et tous les textes qui pouvaient évoquer cette partie de l'histoire, mais ne trouvait rien qui pouvait relier leur monde à l'ancien. Elle allait perdre l'espoir lorsqu'elle finit par dénicher une ancienne chronique des eaux de Tarim qui stipulaient qu'en aucun cas il ne fallait s'approcher du lac Iop, car après la retraite des treize guerriers face aux armées de démons, l'eau était devenue acide et des nuages empoisonnés l'entouraient, tuant tous ceux qui s'approchaient du lac.

Sans qu'on en connaisse la raison, ce fut là, la seule trace des treize guerriers qu'elle trouva et décida que dès le lendemain matin elle se rendrait sur place. Le lac n'étant qu'à quelques jours de cheval. Elle ordonna qu'on lui prépare une monture et des vivres à ses gardes qui

s'exécutèrent immédiatement tandis qu'elle allait faire part de son plan à la reine. Cette dernière l'encouragea dans cette démarche, en effet si l'un des treize était encore en vie, ils seraient d'un grand secours. Pour se défaire de l'emprise de Merlakas, il fallait des combattants suffisamment redoutables pour pouvoir faire face aux élus et surtout à la ribambelle de chevaliers écarlates qui servaient Merlakas et faisaient respecter les lois dans l'Empire.

Ils n'avaient pas cette force en Shulée pour le moment, c'est pourquoi Eurydice et la reine avaient beaucoup d'espoirs de trouver des adversaires à opposer aux chevaliers du mage noir. Eurydice partit au matin, alors que la fraîcheur matinale commençait tout juste à se dissiper, elle monta sur sa scelle et galopa vers la sortie de la capitale. Séjournant dans le donjon royal, elle devait franchir deux niveaux de remparts et de portes de pierre calcaire pour enfin sortir vers les dunes au-delà de la grande muraille qui entourait la ville et ses maisons de terre séchée, innombrable carrée qui sortait du sol tels des champignons partout dans les enceintes. Les routes étaient sûres, mais elle ne les emprunta pas. Surveillée de loin quelques espions nelphas, elle voulait garder la discrétion à son compte et les longea de loin, échappant aux yeux perçants des démons.

Après six jours d'une traversée sans accroc, les bandits ou escrocs ayant été massacrés depuis fort longtemps par les démons et ceux qui se tentaient à ce métier ne faisaient jamais plus que quelques mois avant d'être arrêtés et exécutés, elle arriva sur les rives du lac. Tout autour se trouvait des carcasses de chariots, des sacs, tonneau et autres épaves, mais aucun corps. Ni hommes, ni chevaux, une telle pestilence ne pouvait être causée que par une créature malfaisante ou par un sortilège, mais l'absence de corps faisait pencher l'esprit d'Eurydice pour la première hypothèse. Comment attirer la bête hors de l'eau et surtout hors du nuage empoisonné qui recouvrait les berges sur deux bons mètres.

Il lui fallait un plan, elle attacha tout d'abord son cheval loin de cet endroit, près d'un petit bosquet de plantes et d'arbustes où il aurait de quoi manger, profiterait de quelques ombres et serait en sécurité. Elle, transpirant dans son armure de plates sous un soleil de plomb, cherchait désespérément un moyen d'attirer l'attention. Elle s'approcha d'un des chariots et, retenant sa respiration ayant passé un foulard sur ses yeux et sa bouche remettant son casque par-dessus. Elle le tira hors du nuage empoisonné et répéta cette manœuvre sur tous les chariots qu'elle trouva dans les environs et les amena tous au même point, face au lac. Exténuée par son ouvrage, elle prit quelques secondes de repos et ne vit pas la patrouille de nelphas qui s'approchait d'elle par derrière. Elle ne les entendit que tardivement et ne pourrait s'y soustraire. Le plus grand d'entre eux, un immense nelphas noir lui grogna dans le langage des hommes ce qu'elle faisait sur cette terre. Eurydice n'avait que peu de solutions, mentir et être immédiatement emmené à la ville la plus proche ou elle serait remise à la milice en charge de la sécurité ou se débarrasser de cette patrouille ce qui risquait d'attirer d'autres nelphas qui s'étonneraient de la disparition de leurs congénères.

Mais leurs cadavres pouvaient lui être utiles. D'un seul coup d'épée, elle fit sauter la tête du chef nelphas dont le corps imposant s'écroura sur le sable. Les autres démons se jetèrent sur elle, mais ils n'étaient que de simples démons faisant face à la commandante de la garde de la reine. En une minute à peine, elle finit de trancher la gorge au dernier d'entre eux, leur sang noir souillant le sable chaud. Elle jeta les cadavres sur les chariots et les poussa du haut de la dune droit vers les eaux troubles du lac. Dès que le sang des nelphas se répandit dans les eaux du lac, des remous agitèrent la surface. Un terrible monstre surgit alors de l'eau qui s'était mise à bouillir. Sorte de dragon aux écailles en putréfaction, un corps massif doté de quatre lourdes pattes et un long cou terminé par une tête affreuse. Une gueule garnie de crocs pleins de venin qui pouvait cracher un souffle dont les vapeurs vous étouffaient en quelques secondes. Eurydice s'arma pendant que le dragon dévorait les cadavres des nelphas, sa pique frappa la bête au flanc tandis qu'elle chargeait sur lui. La douleur de la lance fit reculer le

dragon, mais il repéra bien vite la jeune femme et cracha un déluge de poison vers elle. Eurydice esquiva facilement, restant sur les berges et ne s'approchant pas de l'eau. Elle tentait de faire sortir le dragon de l'eau pour l'affronter là où les brumes ne seraient plus un danger pour elle. La bête ne semblait pourtant pas décidée de vouloir sortir de son environnement. Eurydice avait prévu cette réaction et avant de lancer les chariots, avec le bois sec de ces derniers elle avait fabriqué un grand nombre de piques. Elle ne cessait de blesser le dragon avec ses traits tout en restant hors de sa portée. Ulcérée, la bête sortit des flots fumants et se rua sur la jeune femme, hors des vapeurs empoisonnées. Elle dégaina son épée et engagea le combat contre la bête, ses crocs ne pénétraient pas son bouclier de fer tandis que son épée fendait ses écailles et un sang verdâtre coulait sur le sable. Il était très corrosif, quelques gouttes tombèrent sur le gantelet d'Eurydice qui n'eut d'autres choix que de s'en débarrasser et combattre avec un bras non protégé. Le combat s'éternisait, même si la bête était couverte de blessures, elle n'avait pas l'intention de rendre l'âme de sitôt et Eurydice commençait à fatiguer, car quand bien même elle avait évité les nuages empoisonnés, respirer autour du lac n'était jamais bon, l'air tout aux alentours était dangereux si l'on restait trop longtemps aux abords du fleuve. La respiration lourde et la vue troublée, elle savait qu'elle ne pourrait résister à un nouvel assaut du monstre. Elle prit son épée et d'une seule main visa la seule partie qui lui avait paru sensible dans le corps de cette horrible bête. L'épée fila et toucha le dragon entre le coup et le torse. Elle s'enfonça jusqu'à la poigne et le dragon hurla de douleur puis s'écroula poussant des râles d'agonie. Son corps se transforma en eau, loin d'être vaseuse ou verdâtre, corrompue par le poison dans son sang, sa chair devint de l'eau claire comme de l'eau de roche avant de disparaître dans le sable. Le lac qui n'était qu'acide et poison redevint ce qu'il était autrefois. Les nuages se dispersèrent et l'eau redevint limpide. On apercevait au loin une petite île, nul doute pour Eurydice que ce qu'elle cherchait pouvait se trouver sur cette dernière, cachée il y a peu encore, et ce pendant des millénaires par la présence de ce dragon. Toutefois pour y parvenir il fallait nager sur un bon kilomètre. Elle n'avait plus les forces aujourd'hui de tenter une telle traversée et attendrait le lendemain. Elle ramassa son épée et s'en retourna vers sa monture pour établir son campement, manger et se reposer après une telle épreuve. Elle s'assura qu'aucun danger ne soit dans les environs et fit un feu pour éloigner toute bête sauvage. Elle s'endormit bien vite, éreintée, mais impatiente de se rendre sur l'île le lendemain.

Nul ne vint troubler son sommeil, mais une silhouette apparut brièvement sur les rives du lac à l'endroit où le dragon était tombé. À l'aube, Eurydice se débarrassa de son armure et emballa toutes les pièces dans un sac de toile. Elle le porta sur son dos jusqu'aux restes du chariot et le déposa sur une planche suffisamment large pour le supporter. Elle poussa ce radeau de fortune, tout en nageant dans les eaux calmes du lac, et ce jusqu'à l'île. Porté par un courant propice, elle atteignit ses rives tôt dans l'après-midi, trop impatiente pour se reposer. Elle revêtit son armure et commença à explorer l'île. Ce n'était finalement qu'un petit îlot de quelques dizaines de mètres de circonférence. Elle ne mit que peu de temps, laissant son épée fendre le sable pour trouver une dalle scellée. Elle la dégaya à mains nues et de utilisa sa lance pour la soulever juste assez pour la poser sur les bords. Ensuite, de sa seule force, elle poussa la dalle sur le côté et vit un escalier poussiéreux qui s'enfonçait dans les profondeurs de la terre. Elle le prit immédiatement et commença sa descente. Très vite elle déboucha sur une petite salle, entièrement vide excepté les murs. Les murs étaient d'une solidité à toute épreuve, elle tenta de frapper les coins les plus usés sans succès. Elle inspecta la salle de fond en comble sans trouver quoi que ce soit. Elle ne pouvait croire qu'elle se trouvait dans un cul-de-sac alors qu'elle venait juste de rentrer dans ce caveau. Elle voulut remonter vers les escaliers, peut-être avait-elle manqué un élément précis ? Elle n'eut pas le temps de repasser l'entrée de la salle, car une lourde porte de pierre s'abattit sur le sol, la prenant au piège. Elle ne céda pas pour autant à la panique et s'assit afin de réfléchir. Seule une puissante magie

devait protéger ces murs, jamais elle ne pourrait les fracasser, toutefois elle n'était pas venue les mains vides et avait de la ressource. Hektor lui avait donné, à son départ, un cristal bleuté à la capacité bien spéciale. Pour briser la roche, la meilleure arme était l'eau, ainsi elle plaça le cristal au centre de la petite salle et prononça les mots suivants : « Infinitum aquarium »

Elle avait pris la précaution, juste avant de déclencher le sortilège, de s'envelopper dans une bulle d'air protectrice créée grâce à un parchemin enchanté par Hektor. Le cristal éclata et l'eau jaillit par torrent des fragments éparpillés sur le sol et cela sans interruption. Bientôt la salle tout entière fut noyée, mais l'eau continuait de sortir des fragments du cristal, exerçant une pression de plus en plus forte sur les murs qui l'entouraient, s'infiltrant dans la moindre fissure. Un grand craquement se fit entendre sur le mur côté est et la pierre éclata sous la force des flots. Eurydice attrapa les fragments de cristal, stoppant ainsi le sortilège pour les ranger dans sa bourse et se fraya un chemin à travers les fragments de roche et l'eau qui avait envahi le long escalier qui continuait sous terre. Quels pièges l'attendaient encore ? L'épée et le bouclier en avant, elle avançait lentement. Observant chaque recoin, chaque marche, si l'un des treize guerriers d'antan reposait en ces lieux, il fallait s'attendre à un trajet des plus périlleux. Mais elle n'aurait pas à les affronter, car une brume froide l'enveloppa soudainement et elle s'évanouit aussitôt, transportée bien au-delà des frontières de ce monde.

Lorsqu'elle s'éveilla, le visage couvert de rosée, la voilà étendue dans une vaste clairière à l'herbe grasse tandis que l'aube se levait et que la vie reprenait son cours dans la forêt qui l'entourait. Tout était lui semblait enchanté, des chants d'oiseaux à une forêt qui était trop belle pour être réelle. Elle la parcourut sur quelques kilomètres, des troupeaux d'animaux la croisaient sans lui prêter attention et même de grands prédateurs, tels les lions du désert qu'on ne trouvait qu'en Tarim, la laissèrent sans lui faire le moindre mal. Elle interrompit sa route lorsqu'elle vit dans les cieux le passage d'une horde d'immenses dragons aux écailles rougeoyantes. Elle regarda ce spectacle d'un air à la fois ahuri et émerveillé, nul n'avait vu de dragons depuis des millénaires. Elle n'était certainement plus en Tarim, aucun dragon n'y vivait plus. Où avait-elle été transportée par cette brume ? Elle se retourna brusquement lorsqu'une voix l'interpella : « L'endroit est-il à votre goût ? » dit-elle

Elle aperçut alors un jeune homme vêtu d'une longue cape grise, avec dans sa main droite un bâton plus noir que toute chose. Mais ce qui l'intrigua le plus fut ses yeux, ses yeux loin d'être blancs étaient noirs, mais des myriades d'étoiles brillaient de mille feux à l'intérieur et une pupille dorée et lumineuse tel un soleil.

« Qui êtes-vous ? Que fais-je dans cet endroit ? » demanda-t-elle, la main toujours à l'épée.

« Vous vous trouvez dans mon sanctuaire, le second cercle qui entoure la terre. Si je vous ai amené ici, ce n'est que pour vous protéger des anciens pièges du caveau ou vous avez pénétré de manière imprudente. Les pièges se trouvant plus bas sont mortels et il y a bien peu de chances que vous en soyez sortie vivante, malgré vos talents. Et j'étais curieux de connaître la personne qui avait réussi à terrasser le gardien du lac, gardien que nul n'avait vaincu en plusieurs millénaires. Maintenant que je vous vois, tout prend son sens. »

Eurydice restait méfiante, elle ignorait ce que « le second cercle » signifiait, mais en étant suffisamment diplomate, peut être pourrait-elle soutirer quelque information à ce jeune homme. Elle ne possédait que très peu de magie en elle, tout juste assez pour savoir lorsqu'elle faisait face à l'un d'eux et elle ne sentait absolument rien chez lui. Deux hypothèses lui venaient à l'esprit, soit, il n'était pas un mage, et n'avait donc rien à voir avec le caveau dont elle avait été tirée ou sa force était si grande qu'il lui était impossible de sentir ses pouvoirs et ses yeux si spéciaux lui faisait redouter la seconde option. Elle se prit à son jeu et lui répondit donc : « Le lac lop est l'un des derniers lieux où les treize guerriers ont été aperçus et combattu. D'après les légendes, quelque temps après leur départ inexplicable le lac est devenu empoisonné et défendu par une bête féroce. J'espérais bien trouver un indice sur

leur sort après avoir occis cette affreuse bête ou avec beaucoup de chance, rencontrer l'un d'entre eux en personne et lui parler. »

« Ces événements datent de plusieurs millénaires, jeune fille, pour quoi courez-vous donc après de telles chimères ? À moins que... »

Il fit une brève pause et reprit : « Non laissez-moi deviner. Les hommes sont las de la domination de Merlakas et de ses démons et ont décidé de se rebeller, mais sans chef digne de ce nom, il est impossible de fédérer des royaumes qui craignent les armées de Nelphas et d'Élus qui campent autour de leurs cités. Pour rivaliser avec les chevaliers écarlates, vous avez pensé que retrouver d'anciennes reliques du passé pourrait vous aider ? »

Eurydice se méfia d'autant plus, il semblait en savoir beaucoup sur leurs motivations et sur la situation actuelle. Était-il un espion de Merlakas ? Mais il avait bien plus l'air amusé par la situation que préoccupé par ses agissements.

« Et quand bien même cela se vérifiait ? Se battre pour la liberté n'est-elle pas une cause qui mérite tous les efforts ? »

« Et vous pensez qu'un symbole unira tous les royaumes de Tarim voir dans toute l'Asie ? Les villes sont occupées ou encerclées par des armées bien plus nombreuses que les vôtres. Les hommes sont devenus faibles, personne ne vous suivra, car tous craignent trop le mal qui règne en maître sur ces terres. Bien que quelques royaumes bénéficient d'un régime privilégié tels que la Shulée. Vous venez sûrement de ce royaume pour tenir de tels propos et avoir rejoint le lac Iop sans difficulté. »

« Il ne faut jamais sous-estimer la colère des hommes, la révolte couve dans les cœurs. Les démons sont peut-être plus nombreux, mieux entraînés, mais dans ces terres il y eut autrefois des hommes pour se dresser contre Merlakas. Rien ne dit qu'il sera impossible de tenir tête à nouveau contre ce démon. Je vous remercie de m'avoir tiré d'un mauvais pas, mais je me dois de retrouver les treize guerriers, car eux seuls pourront m'aider à réunir une force suffisamment puissante pour repousser dans un premier temps les chevaliers écarlates » répondit-elle.

« Votre bravoure est louable et impressionnante. Bien peu de personnes oseraient tenir un tel discours de nos jours. Je vais vous aider, puisque vous désirez tant trouver de l'aide pour lutter contre Merlakas, je vais vous amener à l'endroit approprié, là où ce qui reste de l'alliance demeure. Vous trouverez les personnes qui partagent vos ambitions. Avec eux et votre royaume, peut-être arriverez-vous à tenir quelque temps contre les démons. Mais pour battre Merlakas il vous faudra bien plus. Je ne vous dirais pas que votre quête est vaine, car elle peut aboutir, mais vous cherchez au mauvais endroit. Pour avoir réussi à vaincre le gardien du lac, je vais vous donner quelques renseignements qui vous seront utiles. »

Eurydice était tout ouïe.

« Pour vaincre Merlakas, il vous faudra chercher vos pairs au royaume des Amazones tous au nord, au-delà de Tarim. Là-bas, trouvez quatre personnes qui ont les pouvoirs de défaire le mal. Mais pour le vaincre, vous devrez l'amener à combattre dans votre monde, vous aurez plus de détails à ce sujet dans l'endroit où je vais vous envoyer, car aucun d'entre vous n'aura la force de le battre ailleurs. Quant à vous, il est temps que vous découvriez vos pouvoirs. Vous pensez sans doute n'avoir aucune magie, mais vos pouvoirs dépassent de très loin ceux de pratiquement tous les mages du monde. En temps voulu, vous les maîtriserez »

« Pourquoi m'aidez-vous ainsi ? Merlakas ne semble pas être l'un de vos alliés et ce monde idyllique est une sorte de sanctuaire dont vous êtes le créateur. Avec tant de pouvoir, pourquoi ne pas vous dresser contre lui ? »

« Il ne me semble pas avoir prononcé que Merlakas était mon ennemi, en vérité il a été mon allié et désormais nous n'avons plus d'intérêt commun que de points de divergence, aucun ne s'opposant à l'autre de manière frontale. Je ne vous mentirais point, vos chances de succès

sont proches du néant, mais qui sais, vous réussirez peut-être là où tant d'autres ont échoués avant vous. »

Et Eurydice fut à nouveau enveloppée dans la même brume blanche et froide, le visage de son interlocuteur disparaissant de son regard. Avant de sombrer dans un profond sommeil, elle arriva à lui demander son nom et n'entendit qu'un seul mot : « Olivier »

Elle s'éveilla dans un cachot froid et humide, de la neige fondue tombant des fissures du plafond et ces gouttelettes glacées qui tombaient sur ses épaules la réveillèrent immédiatement. Entouré par des barreaux de fer, nul espoir de s'échapper de ce côté et sans armes elle n'avait aucune chance de briser les solides murs de sa prison. Une plaque de pierre sur le sol servait de lit et une gamelle remplie de purée avait été déposée à son attention. Affamée, elle la saisit et mangea, ce n'était certes pas la meilleure purée qu'elle eût goûtée, mais elle s'en contenta. Personne d'autre qu'elle n'était retenue, à cet étage du moins, peut-être n'avait-il été séparé des autres détenus s'il y en avait. Aucun bruit, aucun cri, aucun pas de garde ne se faisaient entendre. Elle commençait à penser que cet Olivier l'avait dupé et envoyé dans un repaire de brigand ou de personnes qui n'aimaient guère les étrangers pour finir ainsi. Quel était ce mage énigmatique qui avait été l'allié de Merlakas, mais qui voulait maintenant sa perte et qui de quoi paraît-il en évoquant ses « pairs », de proches parents ? On l'avait trouvé devant les murailles de la capitale Shuléenne pleurant et criant, alors qu'elle n'était qu'un bébé. Ses parents avaient-ils eu d'autres enfants et était-ce eux dont parlait Olivier ? Toute la journée durant elle ne fit que ressasser les paroles du mage, essayant de trouver une explication. Elle craignait toutefois de découvrir certaines vérités, pourquoi avait-elle été abandonnée ? Avait-elle une famille ? Elle qui n'avait jamais démontré la moindre aptitude magique serait un grand mage, assez puissant pour affronter Merlakas, coaliser avec des compagnons. Ses certitudes s'envolaient et elle en oubliait presque sa mission, totalement obnubilée par les révélations que lui avait faites Olivier.

Le soir venu, des pas résonnèrent dans les escaliers se trouvant à droite de sa cellule. Un homme sortit un trousseau de clés et ouvrit sa cellule. D'un claquement de doigts, il fit apparaître des liens dorés qui entourèrent les poignets d'Eurydice tandis qu'il lui faisait signe de le suivre. Il devait avoir une quarantaine d'années, des cheveux châains et des yeux d'un bleu si intense qu'elle n'en avait jamais vu de similaire de sa vie. Bien bâti, il était certainement un combattant aguerri, à sa ceinture était accrochée une épée courte et sur son dos un bouclier rond ou des peintures de batailles le recouvraient en cercle. Arrivés hors de la prison, deux immenses golems de glace se dressèrent devant eux et firent sursauter Eurydice. Ils n'étaient en réalité que l'escorte qui allait l'emmener vers l'immense donjon qu'elle pouvait apercevoir. Alors qu'elle marchait dans les rues de ce qui était une grande cité, endormie, elle découvrait boutiques, marchés en plein air, forgerons et tout ce dont une cité florissante pouvait offrir. Sur les remparts les mêmes géants de glace, armés de masses de fer, patrouillaient sans cesse. Il y avait deux enceintes, la première entourait la ville basse d'où elle sortait à peine et la seconde qu'elle franchit qui protégeait le donjon et un grand nombre de taverne et d'immenses maisons. La neige recouvrait le sol et les toits, ralentissant leur progression. Jamais elle n'avait entendu parler d'une telle cité. Où pouvaient-ils bien se trouver ? Tout près des hautes montagnes qu'elle apercevait au-delà des murs, mais il était impossible que cette cité se trouve au sud de Tarim là où ne se trouvait que des citadelles remplies de démons. On ne pouvait être qu'au nord, dans une région inconnue de tous. Elle entra dans le donjon, l'homme toujours silencieux resta derrière elle, lui commandant d'avancer tandis que les deux géants retournaient à leur garde. Elle fit quelques mètres et remarqua au sol un cercle avec aux quatre coins les symboles des éléments. L'homme la saisit par le bras et ils entrèrent dans ce dernier. Il s'illumina tout entier et les transporta au sommet du donjon de pierre, là où l'attendait la cour dirigeante de la cité. Quatre hommes et six femmes étaient assis sur une estrade haute d'un bon mètre et la regardaient d'un air méfiant.

L'une d'elles se leva et se présenta à Eurydice, dirigeante de la cité d'Akqsi, elle lui révéla qu'ils l'avaient trouvée inconsciente dans la ville basse, chose qui était normalement impossible, car la cité était protégée par de puissants sortilèges. Ne sachant rien d'elle et voulant éviter tout danger ils l'avaient donc emprisonné au cas où elle représenterait un danger. Eurydice sentait l'hostilité de plusieurs conseillers et se défendit, arguant qu'elle n'était en aucun cas un danger pour qui que ce soit, excepté les démons. Elle observait Helena, une grande et belle femme que l'âge avait préservée et dont les traits ne s'étaient pas tirés. Sa chevelure tombait sur ses épaules et elle sentait qu'elle ne lui était point hostile. Mais un jeune homme se leva, la traitant sans ménagement d'espionne pour le compte de Merlakas et dont il fallait se débarrasser au plus vite avant qu'elle ne révèle leur position à leur ennemi. Il se nommait Guillaume et le regard perçant que lui jeta Eurydice ne fit que renforcer sa colère. Petit, mais trapu, il avait une calvitie précoce et avait déjà perdu la plupart de ses cheveux ce qui donnait à son être un ridicule peu commun, et ce même s'il tentait de le cacher en étant richement vêtu.

Eurydice ne se laissa pas impressionner par le ton mauvais de ce petit bout d'homme et rétorqua qu'elle était en mission et que des événements annexes l'avaient écartée de sa route et conduite jusqu'ici, mais qu'elle avait bien mieux à faire que d'être traitée de la sorte. Elle exigea qu'on la libère afin qu'elle puisse reprendre sa quête. Les conseillers restaient dubitatifs, si elle était une espionne, pourquoi était-elle arrivée évanouie et totalement vulnérable ? Elle ne semblait pas être une fanatique du culte de Merlakas comme on pouvait en voir dans Tarim, jouait-elle un jeu pour les duper ? Helena lui demanda alors comment avait-elle pénétré en ces lieux, car seuls quelques êtres pouvaient passer outre les protections de la ville sans être repérés.

Sa réponse tétanisa l'assemblée lorsqu'elle répondit qu'elle avait été envoyée ici par un magicien prénommé Olivier, qui avant de l'envoyer dans un endroit dont elle ignorait tout, lui aurait révélé que ce dernier abriterait des personnes s'opposant à Merlakas. Le bruit s'empara de l'assemblée, visiblement très surpris de la nouvelle et on se désintéressait totalement de son cas. Il fallut l'intervention d'Helena pour que le calme revienne. Elle fit disparaître les liens qui retenaient ses bras et l'invita à la suivre dans une pièce privée où elles pourraient s'entretenir. Guillaume protesta, voulant être tenu au courant de chaque fait et geste de leur hôte, mais Helena le foudroya du regard ce qui le fit taire. Il quitta la pièce en fureur.

Toutes deux sortirent par une porte dérobée qui menait à un vaste couloir, tapissé tout du long, avec de très nombreuses chambres sur les côtés. Helena l'emmena dans la première qu'elle trouva, la fit s'asseoir sur l'un des fauteuils qui se trouvaient près d'un bon feu, consumant les bûches dans sonâtre, la priant de bien vouloir lui raconter toute son histoire. Avant cela, l'homme qui l'avait escorté était également entré dans la pièce suivie par l'une des conseillères qu'Eurydice avait remarquées par sa grande beauté. Son regard était plein d'espoir et d'attentes, mettant mal à l'aise Eurydice qui se demandait bien dans quel pétrin l'avait envoyé Olivier. L'homme se présenta, son nom était Akilleus et était le commandant en chef de la garde de la cité, à ses côtés se trouvait Ophélie, conseillère d'Akqsi et présidente de l'école de magie de la ville.

Eurydice commença alors le récit de ses aventures, son départ de Shulée vers le lac Iop, son combat contre le dragon et les pièges qui l'attendaient dans le caveau découvert sur une petite île. Expliquant qu'elle était à la recherche des treize guerriers d'antan, elle s'était retrouvée dans un monde idyllique peuplé par toutes sortes de créatures et surtout par d'immenses dragons dans les cieux. Là elle rencontra un jeune homme aux yeux d'étoiles et de soleil dont elle détailla toute la conversation qu'elle avait eue avec lui jusqu'à arriver dans leur cité. Helena lui révéla à son tour l'endroit où elle se trouvait. Akqsi était la dernière cité qui n'était pas tombée sous le joug de Merlakas, mais pour échapper à ses démons, de puissants sortilèges la protégeaient. Aucun démon ne pouvait les franchir et aucune personne qui n'y

était pas inviter. Des centaines de personnes qui fuyaient l'oppression des nelphas cherchaient cette ville, les rumeurs allaient bon train dans le nord de Tarim, mais n'étaient sûrement pas parvenu jusqu'en Shulée. Ainsi Akqsi était un refuge et un havre de paix pour bien des gens. Mais pour pouvoir tenir la cité, il fallut combattre et les armées de golem de glace faisaient pour cela parfaitement affaire.

Eurydice demanda, innocemment, pourquoi le nom d'Olivier leur semblait si étonnant à entendre. Le visage d'Ophélie se figea et une grande tristesse l'envahit ce qui n'échappa pas à Eurydice.

Helena répondit alors : « Olivier était l'un de nos plus proches amis, il y a plusieurs millénaires de cela. Les personnes qui vous font face ont traversé les âges et se sont toujours opposées au mage noir, mais nul autre n'avait mieux réussi qu'Olivier qui était le seul mage redouté par Merlakas lui-même. Lors de la Grande Guerre démoniaque, ou nous avons tous prit part, Olivier fut celui qui fit reculer les nelphas grâce à des armées de soldats de lave enchantés et à ses treize guerriers qu'il a lui-même créés à partir de son âme. La guerre continua, détruisant presque toute Tarim. Olivier tenta d'y mettre fin en affrontant directement Merlakas dans son château. Nul ne sait ce qui s'y est passé, mais Olivier ne reparut plus jamais et ses soldats tombèrent en poussière. La guerre fut finalement remportée par Merlakas malgré tous nos efforts et nous pensions tous jusqu'ici qu'Olivier avait été tué. Mais il semble que nous nous sommes tous trompés, a-t-il vraiment dit qu'il avait collaboré avec le mage noir ? » dit-elle.

Eurydice répondit par l'affirmative, au grand dam de toutes les personnes présentes dans la pièce. Ce fut Ophélie qui prit la parole : « Les victoires que nous remportions lors de la guerre avaient un prix, les barons de l'époque n'étaient que des hommes corrompus, les mercenaires ne se battaient que pour l'argent et dans la petite république de Yutian dont il a participé à la création, il n'était jamais le bienvenu. Les gens craignent ceux qui possède trop de pouvoir, ainsi Olivier était rejeté par ceux-là même qu'il tentait de protéger. La perte de ses deux meilleurs amis lui rongea le cœur, notre compagnon de toujours, Éléonore, mourut dans ses bras et il ne put la sauver à temps. Jamais il ne se remit de son décès. Nous n'ignorions rien de ses souffrances, mais il ne voulait jamais se dévoiler et je craignais déjà qu'il ne tombe dans les ténèbres. Il semble qu'il ait finalement choisi une autre voie que celle de défendre les hommes. » Dit-elle, tandis que les larmes coulaient sur ses joues ?

« Était-il un mage si redoutable ? » demanda Eurydice, à la fois attristée de causer de la peine à cette femme et à la fois si curieuse d'une époque qui la fascinait depuis l'enfance.

« Éléonore mourut à cause des armées d'orques et de gobelins qui tentèrent d'envahirent la cité de Minfeng. Savez-vous pourquoi ces races sont presque éteintes de nos jours ? Olivier voua depuis ce jour une haine sans borne à ces créatures et pouvant se transformer en un immense dragon blanc, il traqua et extermina tous les orques et gobelins jusque dans les plus hautes montagnes. Nul autre ne lui arrivait à la cheville en ce qui concernait les sortilèges. Sa perte scella le destin de l'alliance. »

Helena demanda alors confirmation de la présence d'Olivier dans le second cercle, Eurydice l'affirma tout en demandant ce que cela signifiait. Helena lui apprit alors que dix-sept autres mondes existaient autour du monde originel, celui où ils se trouvaient. On appelait ces mondes, les cercles. Chaque cercle possédait son propre monde, ressemblant pour la plupart au leur. Sur les dix-sept mondes, trois étaient déjà tombés dans les griffes de Merlakas, le véritable but de ce dernier n'était pas la domination de l'Asie ou du monde, mais de détruire tous les mondes et les cercles jusqu'à atteindre le firmament et se rendre maître des cieux. Il semblait évident qu'Olivier avait conclu un pacte avec Merlakas pour être le maître du second cercle et de l'avoir modelé à sa guise.

Eurydice leur révéla également la mission qui lui avait été confiée, ayant confiance en Helena et Ophélie qui lui semblaient sincères. La nouvelle que la Shulée était prête à se soulever

réjouit la petite assemblée, car aucun royaume d'hommes n'avait osé en plusieurs millénaires se dresser contre les démons. Toutefois, il serait très difficile de réussir à convaincre les autres royaumes de rejoindre leur cause, la plupart des hommes suivaient son culte avec un grand dévouement et le considérant comme un dieu vivant ne risquerait pas de s'opposer à lui. En réalité la Shulée pourrait être combattue par ses propres pairs s'ils venaient à découvrir qu'ils complotaient contre leur dieu. Les chevaliers écarlates surveillaient sans relâche l'empire que c'était bâti Merlakas. Toutes les rébellions qui eurent lieu durant l'histoire avaient tristement échoué, étouffées dans le sang. Les seuls royaumes qui n'avaient pas été conquis se trouvaient plus au nord, le royaume des fées et celui des Amazones, nul ne savait pourquoi, mais les démons ne s'étaient jamais aventurés sur leurs terres. Mais aucune de ces deux contrées ne désirait combattre contre Merlakas, les fées étaient un peuple pacifique qui vivait dans leurs immenses forêts et les Amazone, de fières guerrières à la population exclusivement féminine n'avaient aucune intention de se lancer dans une guerre meurtrière qui décimerait leurs rangs. La triste réalité était que le monde se plaisait dans cette paix relative et ne trouvait pas cette occupation si dérangeante, bien peu désiraient donc se dresser contre le système en place. Durant le dernier millénaire, une vague de rébellion s'était emparée de l'Asie, mais les nelphas et les élus se montrèrent impitoyables et tous les rebelles furent traqués par les chevaliers écarlates et réduits au silence. Après des dizaines de massacres, de villages et de villes rasées, plus personne n'osa défier le pouvoir en place.

Quant à eux, malgré leurs légions de golems de glace, ils ne pouvaient que protéger la cité et non mener une guerre d'envergure sans le soutien des hommes.

Tandis qu'Helena expliquait la situation actuelle à Eurydice, deux anciens adversaires avaient une conversation tout aussi importante.

Au sommet d'une montagne enneigée, au second cercle, Olivier contemplait les vallées et les forêts qui s'étendaient sous ses pieds. Soudainement un éclair noir traversa le ciel et s'abattit sur le sol tout près d'Olivier. Mais du cratère laissé par l'éclair, apparut un homme au visage masqué par sa capuche, enveloppé dans une longue cape noire. Olivier se tourna et lui fit face.

« Merlakas, quelle cause vous amène si loin de vos royaumes ? »

« J'ai pu sentir qu'une humaine avait voyagé entre les mondes que je contrôle, passant par ici. Pour survivre à un tel voyage, il ne peut s'agir que de l'un des cinq envoyés pour nous détruire. Alors, pourquoi est-elle toujours en vie alors qu'il aurait suffi d'un revers de la main pour l'anéantir. ? »

« Par simple curiosité, certes ils ont été envoyés pour nous détruire, mais rien ne dit que c'est ce qu'ils choisiront de faire finalement et je suis impatient de voir la suite des événements. »

« N'oubliez pas que ce monde est le vôtre parce que je vous l'ai cédé. »

« Je n'oublie rien, dans cette affaire nous sommes alliés comme convenu. Vous avez votre lot d'ennemi, il serait malvenu de faire de moi un adversaire supplémentaire, inutile donc de me menacer. »

« Il n'est pas question de nous affronter. Mais je préfère vous prévenir, si l'une de ces cinq personnes est découverte, je l'éliminerais aussitôt. Je n'ai aucune envie de les voir un jour réunis, leurs pouvoirs éveillés tentant de m'abattre. J'ai perdu trop de millénaires pour être encore retardé par de misérables humains »

« Cela va sans dire. »

Nul ne saura ce qui fut dit par la suite entre les deux mages les plus redoutables de tous les mondes, mais un accord fut trouvé qui rendrait la tâche encore plus difficile aux héros de ce monde. À Akqsi, Eurydice ne trouvait pas le sommeil. On lui avait donné chaleureusement une chambre bien garnie, un lit à baldaquin, une table nappée près de la petite fenêtre où l'on apercevait les plaines au-delà de la ville qui semblait bien trop paisibles. Elle s'assit sur le canapé devant sa cheminée et le feu ardent, ressassant toutes les révélations qu'on venait de lui faire. Quelles chances avait leur cause face à de tels adversaires ? Si Merlakas pouvait

faire la guerre sur plusieurs mondes, qui pourrait donc les aider face à de telles forces ? Olivier avait visiblement trahi les siens et ne serait d'aucune aide, du moins pas frontalement. Peut-être que leur salut viendrait de ses « pairs », Helena et ses compagnons n'avaient pu lui donner qu'une seule information à ce sujet, on raconte que sur les terres des Amazones un groupe de héros faisait des merveilles. Elle put difficilement fermer l'œil jusqu'au matin et ne se réveilla que tard, vers midi, au son des cors d'alarme qui sonnaient dans toute la cité. De sa fenêtre elle put voir des milliers de rocs en feu s'abattre sur les dômes protecteurs de la cité dans un vacarme assourdissant. De lourds trébuchets encerclaient la ville, déplacé dans la nuit sur ordre de Merlakas, envoyant son bras droit, une redoutable bête avec des légions innombrables pour prendre d'assaut la forteresse. Mais leur seule priorité était de tuer Eurydice, les nelphas n'avaient jamais été bien loin d'Akqsi, mais sans trop s'approcher. L'ordre fut communiqué très vite par Merlakas, ouvrant des dizaines de portails vers les tréfonds des enfers, grâce au seul pouvoir de son esprit, ou des milliers de nelphas et d'élus sortirent prêts à en découdre, obéissant aveuglément aux ordres du mage noir qui les avaient invoqués. Nul ne connaissant son apparence, toute femme devait donc être passé au fil de l'épée, mais il était certain qu'une personne du rang et avec les capacités telle qu'Eurydice irait au combat, la mission de la bête, commandant en chef de l'armée, était donc de l'éliminer au plus vite puis, dans la mesure du possible, d'anéantir la cité et de ne laisser aucun survivant. La priorité était d'éliminer Eurydice avant qu'elle ne devienne une menace supplémentaire, Merlakas ne pensait pas que la cité puisse tomber avec autant de champions pour la défendre, il envoya donc la bête avec un seul objectif.

Les projectiles pleuvaient sur la cité tandis que tous les hommes, femmes et enfants, non combattants courraient se réfugier dans les grandes salles sous le donjon. Elles avaient été construites à cet effet, en cas d'attaque et pouvaient contenir toute la population de la ville. Les golems de glace se postèrent sur les remparts, prêts pour l'assaut. Ophélie se trouvait déjà dans la ville basse armée d'un grand bâton, orné d'un cristal blanc qui brillait de mille feux. Le premier niveau serait défendu par ces géants tandis que le second concentrait les dernières forces, humaines, que possédait Akqsi.

Akilleus était sur le rempart qui surplombait la porte de la cité, un ange doré se trouvait à ses côtés. Eurydice à qui on avait refusé le droit de se battre en première ligne, tant que l'énigme de son importance n'avait pas été résolue, reconnut tout de suite de qui il s'agissait.

Imperator, chef des treize guerriers et le plus puissant, les chroniques de l'ancienne guerre le décrivaient comme un guerrier, plus haut que deux hommes réunis, vêtus d'une armure d'or maniant une lance à double tranchant d'or et d'argent. De longues ailes de feu sortaient de ses épaules et brûlaient toute créature impie qui l'approchait de trop près. Helena sortit du donjon et, saisissant son cheval, se dirigea à toute allure vers l'enceinte principale. Les dômes protecteurs ne pourraient soutenir indéfiniment un tel déluge de pierre et de feu, lorsqu'ils disparaîtraient, les nelphas et les élus déferleraient par dizaines de milliers vers la cité. Eurydice du rester sur les hautes murailles, spectatrice de la bataille à venir. Les légions de démons s'approchaient déjà, prêtent à donner l'assaut. Maître en magie noire, les élus levèrent leurs lances, épées et autres armes vers le ciel et des traits d'ombre en sortirent et frappèrent les dômes avec violence, ouvrant des passages et les rocs commencèrent à frapper le donjon sans pour autant entamer la roche enchantée du bâtiment. Les dômes disparurent et les trébuchets cessèrent de pilonner la ville tandis que tous les démons se ruaient vers la ville, portant des échelles et poussant de lourds béliers de bois vers les remparts et la porte. À leur tête une bête immonde dirigeait l'attaque. Terrifiante, elle avait un corps massif tels deux taureaux, une armure rougeâtre qui laissait s'échapper des flammes et de la lave qui tombait sur le sol par morceau autour d'elle. Une longue queue d'environ deux mètres, robuste et puissante, se prolongeait derrière elle. Son corps bien protégé par des séries d'écailles noires impénétrables. Au bout de ce corps monstrueux, une tête de reptile démesurée, dotée de crocs

tranchants, une gueule pouvant cracher des flammes ou un poison mortel, le tout recouvert par un heaume forgé à même la chair de la bête fait avec le même métal que l'armure. La créature semblait continuellement souffrir, son armure semblait lui avoir été forgée à même sa chair et les brûlures la tourmentaient sans cesse. On ne pouvait éprouver que de l'horreur en voyant une telle créature, elle fit voler en éclat la porte en crachant une immense boule de feu.

Au premier cri de la bête, les engins de siège firent à nouveau feu vers les murailles pour la percer et créer des passages pour les démons, obligeant Helena et Ophélie à invoquer de grands murs de sable autour de la cité qui bloquaient les projectiles ennemis.

Au second rugissement de la bête, nelphas et élu se ruèrent sur la cité, de tous côtés, posant leurs échelles sur les murs, les élus éclatants les murs de sable à l'aide de leur sombre magie. Bientôt les murailles se teintèrent du sang noir des démons, car les golems de glace leur étaient supérieurs en bien des domaines et pouvaient même résister aux sortilèges des élus, les écrasant de leurs lourdes massues en fer. Le nombre était toutefois du côté des démons qui malgré de très lourdes pertes, prenaient pied sur les murs, visant les jambes et les talons des géants pour les renverser et les briser. Akilleus allait et venait sur le rempart, sur son chemin il ne semait que la mort et son épée avait occis tant de nelphas qu'elle s'était ternie. D'un coup de bouclier il faisait choir dix élus et un seul mouvement de son épée projetait une onde tranchante qui coupait têtes et membres. Sa force était sans égale et sa résistance en était de même, infatigable il écrasait quiconque se dressait face à lui et jetait à bas les échelles posées sur les murs. Devant la porte, un tout autre combat avait lieu. Imperator faisait face à la bête et nul n'osait s'approcher de l'endroit, car leurs échanges de coups et de sortilèges détruisaient tout sur des dizaines de mètres. La bête malgré sa colère n'arrivait point à prendre l'avantage sur l'ange doré, ce qui avait le don de la rendre encore plus furieuse, augmentant son pouvoir et sa force. Elle chargea, tête baissée, espérant pourfendre Imperator de ses deux cornes qui lui sortaient des paupières. Mais l'ange ne se fit pas surprendre et les saisit, souleva la bête tout entière et la jeta au loin, s'écrasant sur sa propre armée. Imperator, ayant quelques seconds avants qu'elle ne revienne à la charge, s'envola dans les airs et déploya ses ailes d'or et de feu. Des météorites enflammées s'écrasèrent sur l'armée nelphas, écrasant et brûlant des centaines d'entre eux. Mais il ne put les combattre plus longtemps, un rayon de ténèbres fonçant droit sur lui qu'il para avec sa lance. Il se posa près de la porte et continua son terrible affrontement avec la créature, folle de rage.

Ophélie et Helena étaient montés sur les murailles, venant au secours des golems contre les hordes d'élus. Mais ce faisant les rocs purent s'abattre sur les murailles, les faisant s'effondrer à plusieurs endroits. Les nelphas se ruèrent dans ses brèches avant d'être repoussés sans la moindre pitié par les milliers de golems qui attendaient derrière les murailles. Akilleus prit la tête d'une force de centaines de golems et fit une sortie courageuse, grâce à sa force et à ses pouvoirs, ils s'enfoncèrent dans les lignes ennemies, semant la mort sur leur passage. Suivant leur exemple, sur toutes les brèches, les golems se ruèrent sur leurs ennemis. Vulnérable sur les remparts à cause du peu de place pour se mouvoir, en terrain plat ils excellaient au combat et leurs massues projetaient dans les airs les démons. Sur la plaine tout entière, les nelphas perdaient du terrain et étaient mis en déroute par les héros. Ophélie et Helena les avaient également rejoints, si Helena était une combattante au corps à corps, Ophélie restait en arrière, lançant de terribles sortilèges sur ses ennemis, des tornades descendaient du ciel en colère, emportant avec elles des centaines de démons et faisant fuir les plus couards. Seuls les élus refusaient de perdre un seul pouce de terrain et se battaient jusqu'à la mort. Mais leurs succès furent de courte durée, ils réussirent à atteindre les sommets des dunes face à la ville et détruisirent les trébuchets qui leur avaient causé tant de dommages. Mais derrière les dunes, des légions de démons recouvraient l'horizon. Akilleus sonna du cor, ordonnant la retraite vers la ville. Talonnés par les forces ennemies, ils n'auraient pu rejoindre à temps la cité si Eurydice menant une force importante de cavaliers n'avait pas écrasé l'avant-garde ennemie.

Les chevaliers écrasèrent sans le moindre mal les démons poursuivant Akilleus et ses troupes, totalement pris par surprise, car les cavaliers s'étaient cachés derrière les dunes à l'extrême nord de la cité.

Tous ensemble se replièrent dans la ville, mais cette charge avait donné une information clé à l'ennemi, la bête bien que combattant Imperator, avait remarqué la jeune femme menant la charge. Elle laissa Imperator pour foncer à toute allure vers celle qu'il devait tuer, Akilleus comprit son dessein et l'intercepta, sa force surhumaine fit reculer la bête. Imperator était perplexe, il avait combattu un adversaire redoutable et subis des coups qui aurait dû entamer son endurance et sa résistance, pourtant il sentait ses pouvoirs toujours aussi grands et même plus. Il s'éleva dans les airs pour voir comment se déroulait la bataille. Sur tous les fronts, les golems reculaient, car dépassés par le nombre d'élus qui leur faisaient face, et ce malgré la présence de héros parmi eux. Ils ne pouvaient lutter contre tant d'ennemis, les hommes remontèrent vers la seconde enceinte, couvert par le sacrifice de bien des golems. Akilleus menait un combat acharné et perdu d'avance, car il n'était plus de taille à faire face à un ennemi de cette envergure. Son bouclier l'avait protégé de nombreuses fois, mais son bras était brisé, d'un grand coup de queue la bête l'envoya choir sur le rempart. Il s'écrasa sur ce dernier, le faisant voler en éclat. Le corps meurtri, il ne pouvait plus bouger tandis que son adversaire arrivait pour porter le coup fatal. Elle leva sa patte, mais n'eut pas le temps de faire le moindre mouvement supplémentaire, Ophélie étant apparue derrière elle, dégageant une puissance terrifiante. Elle la saisit par la queue et la lança dans les airs, loin au-delà des dunes. Le combat faisait rage dans la ville basse, si les hommes étaient tous remontés sur le rempart de la seconde enceinte, ils faisaient pleuvoir une pluie de flèche et de roc sur les nelphas qui s'effondraient criblée de traits. Plusieurs fois Ophélie, armée de son bâton, rallia les golems et repoussa hors de la cité les démons et à chaque charge des élus ils durent battre en retraite à l'abri des murailles ou ils contenaient difficilement l'ennemi. La bête avait disparu, Imperator se battait alors aux côtés des siens et semait la terreur. Si les autres mages et combattants inspiraient la peur, Imperator terrifiait littéralement toutes les forces ennemis, élus ou nelphas, ils brûlaient dès qu'ils s'approchaient de lui et sa lance pouvait déchaîner des torrents de feu qui décimaient leurs rangs, d'un feu blanc qui les transformait en poussière. Chaque héros se tenait face à une brèche afin de soutenir les défenseurs restants. Eurydice combattait aux côtés d'Helena et ne faiblissait pas, repoussant quantité d'ennemis, se découvrant une endurance et une habileté au combat qu'elle ignorait jusqu'alors.

Toute la journée durant, les défenseurs tinrent bon et la ville basse ne tomba pas entre les mains de l'ennemi. La fureur des démons était surpassée par les pouvoirs des héros et le courage des hommes, ne voyant pour l'heure point d'issue, les démons se retirèrent dans les dunes en attendant l'aube. Leurs rangs ne s'étaient pas reformés ; beaucoup de nelphas noirs avaient été tués et leurs semblables, moins puissants, se retrouvaient sans chef. Le chaos avait saisi l'armée démoniaque ce qui les obligea à repousser une victoire qu'ils pensaient acquise. Ce temps gagné fut évidemment mis à profit par les défenseurs, renforçant les murailles et bloquant les différentes entrées avec tous les débris et rochers qu'ils trouvèrent, car dès le lendemain la bataille reprendrait.

Ophélie, Imperator et Helena tenaient conseil au donjon, s'inquiétant particulièrement de l'attitude de la bête qui n'avait pas reparu après avoir été chassé par Ophélie, Akilleus quant à lui était soigné par des mages dans l'une des chambres du donjon. Ses blessures les plus graves s'étant refermées il désirait plus que tout retourner au combat.

Ce monstre ne reculait devant aucun adversaire et n'avait jamais été vaincu en plusieurs siècles, s'il n'était pas revenu à la charge, ils craignaient le pire. Pendant des décennies, Merlakas n'avait jamais envoyé de telles forces attaquer la cité ni ses plus terribles sbires. Seule la présence d'Eurydice, envoyée par Olivier, pouvait à leurs yeux, expliquer un tel déchaînement. Pourquoi agissait-il avec tant de violence à son égard, ils l'ignoraient, mais

devaient la protéger coûte que coûte, car elle était leur seul lien avec leur ancien camarade. Les rochers pleuvaient de nouveau sur le dôme de défense qu'Ophélie avait levé autour de la cité. Les nelphas ayant amené des terres d'autres trébuchets et catapultes qui tiraient sans interruption tandis qu'on entendait le grondement des pas des immenses légions qui s'amoncelaient une nouvelle fois dans la plaine, prêt à lancer l'assaut final. On chercha bien un moyen de faire sortir tous les civils de cet enfer, mais il n'y avait malheureusement aucune issue possible, la cité étant entièrement encerclé et il faudrait au moins deux jours de marche pour qu'ils puissent rejoindre les montagnes, mais ils n'avaient pas les forces nécessaires pour assurer leur sécurité durant ce long périple. Ils n'avaient d'autre choix que de tenir leur position, épuiser au maximum les troupes de Merlakas jusqu'à ce qu'ils commettent une erreur. Leur seule chance était de briser l'encerclement des nelphas avec l'aide des géants de glace. Dès qu'une voie se libérerait, toutes les forces humaines entoureraient les civils et les conduiraient dans les montagnes où ils pourraient repousser plus facilement les nelphas en leur tendant des embuscades. Helena envoya ses ordres à ses lieutenants et prévenir tous les habitants de se préparer pour un possible départ dès que la situation le permettrait.

Au matin, le dôme céda et les nelphas se précipitèrent vers la cité tandis que sur les remparts les géants munis de rochers, les lançaient sur la masse compacte que formait les légions nelphas, les écrasant par centaines. Ils se ruaient sur les barricades et tentaient de les dégager pour s'assurer un passage. Ophélie lévissait dans les airs et lançait des éclairs, soulevait la terre, ensevelissant les démons et élus dans les profondeurs. Elle dut se protéger toutefois, car les élus, adeptes de la magie des enfers, levèrent leurs lances vers elles et des traits sombres jaillirent dans sa direction. Protégée par un bouclier d'énergie elle continuait de causer de lourdes pertes à l'armée nelphas. Imperator restait en retrait, protégeant Eurydice si jamais la bête devait apparaître de nouveau tandis qu'Akilleus, même s'il n'était pas entièrement remis, était reparti sur le front accompagné d'Helena. Tous deux combattaient dans l'enceinte, les barricades ayant cédé. Mais Helena avait fortifié cette citadelle plus que Merlakas ne le savait.

Sous la première enceinte se trouvaient de vastes grottes où se trouvaient des milliers de géants des glaces endormis, qui ne devaient être réveillés qu'en cas d'attaque de grande ampleur sur la cité. Il y avait tant de démons et d'élus que leurs forces n'arrivaient pas à les retenir, malgré la présence des héros dans leurs rangs. Les géants étaient jetés au sol et fracassés, on leur brisait genoux et taillait leurs jambes en pièces à coups de masses et de lances. Achievé sur le sol, le sol était couvert de morceaux de glace. Helena fendit le sol de son épée et la terre gronda et s'ouvrit à de nombreux endroits dans l'enceinte ensanglantée. Des cohortes de nelphas furent englouties dans ces crevasses et leurs cris d'agonie résonnèrent jusqu'à leurs semblables qui se ruaient en masse vers ces crevasses. Les géants qui s'y trouvaient étaient plus forts et plus résistants que leurs cousins, fabriqués plus récemment. Recouvert d'une armure de plate et armée de grandes haches, haut de trois mètres. Ils écrasaient les nelphas sous leurs pieds et fendaient en deux les élus d'un coup de hache. Leur colère se déchaîna sur l'armée démoniaque et sous leurs pas lourds, les légions de démons reculaient et fuyaient, se rassemblant à l'extérieur des murs, mais la plupart ne put s'échapper. Akilleus prit la tête d'une colonne et fit, de nouveau, une sortie. Helena donna l'ordre à cette nouvelle force de ne pas suivre cette offensive, ces géants n'étaient là que pour défendre la ville et non mener la guerre au-delà. Ophélie, voletant dans les cieux, s'arrêta quelques moments et sa magie pénétra les morceaux de glace des géants tombés au combat. Ces derniers se soulevèrent et s'assemblèrent à nouveau. Elle reforma ainsi des centaines de géants qui, ceux-là, suivirent Akilleus dans la bataille hors des remparts. Il enfonça leurs rangs, tentant de repousser au maximum les nelphas, déroutés par la perte de leurs chefs, car beaucoup de nelphas noirs avaient été tués ; s'étant lancés les premiers à l'assaut de l'enceinte et ayant péri sous les coups des géants soudainement réveillés. Les premières légions furent anéanties, les élus restés aux pieds des remparts refusèrent de céder un seul pouce de terrain et

il fallut tous les occire pour dégager une partie de la cité, les nelphas ayant concentré leur assaut sur la partie ouest de la cité, celle dont les remparts étaient les plus endommagés. La victoire d'Akilleus fut de courte durée, car déjà les nelphas se rassemblaient aux pieds des collines et chargèrent, avec toutes leurs forces, balayant la sortie. Presque tous les géants furent encerclés et détruit, Akilleus put se replier avec une poignée de défenseurs jusque dans la ville, mais il fut poursuivi et le combat fut sanglant. Ophélie plongea dans l'enceinte et se joignit au combat. La journée fut ponctuée par les offensives et les retraites des défenseurs qui tentaient, tant bien que mal de se frayer un chemin vers les montagnes. Les légions d'élus étaient de taille à combattre celles des géants. L'épouvantable boucherie ne s'estompa qu'au crépuscule, les nelphas et leurs Alliés se repliant, certains qu'au troisième jour, la cité tomberait. Helena et les autres héros étaient épuisés par cette journée de combat. Ils avaient infligé certes de terribles pertes à cette armée, mais avaient également perdu les trois quarts de leurs alliés de glace. Ils ne pourraient s'échapper, les élus avaient brisé les remparts en attaquant simultanément sur tous les côtés et avaient réussi à pénétrer dans la seconde enceinte par l'est. Tous les hommes s'étaient jetés dans la bataille, menés par Eurydice et Imperator. Ils réussirent à repousser temporairement l'envahisseur et les chassèrent de cette partie de la ville, mais beaucoup d'hommes braves laissèrent la vie dans cette bataille et peu réussirent à revenir au donjon. Par cinq fois les nelphas et élus attaquèrent l'enceinte et par cinq fois ils furent repoussés, subissant de lourdes pertes. Toutefois, les démons ne souffraient guère de ces défaites, car ce n'était désormais plus qu'une question d'heures avant que l'assaut final ne soit lancé et les hommes anéanti. Les familles étaient terrorisées dans les salles fortifiées du donjon. Les derniers géants restants, aidés par les régiments des hommes, seules forces encore en nombre, encombraient les entrées du donjon et tentaient tant bien que mal de retarder l'avancée des nelphas lors de l'attaque finale, mais les hommes savaient leur destin scellé et les regards n'affichaient que de la peur, les traits figés et les yeux pleins de larmes. Helena tenait conseil avec Ophélie, Akilleus et grâce à ses nombreux hauts faits lors de la bataille, on avait invité Eurydice à se joindre à eux.

Helena sachant l'heure de la défaite proche ne voyait qu'une seule issue afin d'assurer leur survie et à ses paroles Ophélie fronça immédiatement les sourcils et se crispa. Le regard d'Helena se tourna vers elle et cette dernière sut ce qu'elle lui demanderait.

Un refus sec s'en suivit tandis qu'Eurydice, ne sachant pas de quoi il retournait, demandait de plus amples informations sur ce qui pourrait potentiellement les sauver.

Ophélie tira alors de sa ceinture un morceau de granit étrangement bleuté qui resplendissait dans toute la pièce pourtant sombre, car ils se trouvaient dans une salle au plus profond du donjon là où nulle oreille ou œil indiscrets ne viendraient les trouver.

« Cet éclat de granit m'a été confié, il y a des siècles de cela, par un ami très cher. Il renferme un pouvoir des plus puissants, car une partie de l'âme d'Olivier y est conservée. »

Eurydice s'étonna qu'une personne puisse ainsi se séparer d'une partie de son âme et s'ils étaient certains qu'Olivier avait trépassé, le fait que son âme soit demeurée intacte ne les ait pas alertés. Mais Ophélie lui répondit que même si l'être d'origine disparaissait, cette partie si spéciale de l'âme pouvait survivre à la mort. Sans toutefois préciser quelle partie de son âme il avait extrait et scellé dans ce morceau de roche. Eurydice n'insista pas, ayant déjà deviné de quoi il s'agissait, face à là au regard plein de tristesse d'Ophélie.

Helena ajouta que le pouvoir retenu dans cette roche pouvait être utilisé pour détruire les armées les encerclant s'ils agissaient vite. Son plan consistait à utiliser la pierre et créer un être humain à part entière depuis la pierre. Un projet auquel elle avait déjà songé par le passé, mais Ophélie s'y était toujours opposé et étant celle à qui la pierre avait été confiée, elle seule avait le pouvoir de la plier à sa volonté.

Eurydice hésitait entre mystère, crainte et curiosité. Créer un être humain dépassait tout pouvoir qu'elle n'ait jamais imaginé. Mais de quelle manière se prendrait-il pour réaliser un tel exploit ?

Helena les invita à poursuivre la conversation dans une autre salle. Par une petite porte, ne s'ouvrant qu'en poussant une certaine pierre dans le mur connu que de quelques personnes, qui avait été préparé depuis longtemps à ce rituel, ils y pénétrèrent. Dans cette vaste salle aux murs couverte de poussière sans décor ni meubles, se tenait au centre un corps d'homme modelé dans la glaise, attaché à un tronc de chêne qui par magie n'avait pas pourri avec le temps. Autour du corps, sur le sol, étaient gravés les treize symboles des étoiles. Tracés par Imperator lui-même. Ne restait que la permission de Ophélie d'utiliser la pierre, mais celle-ci refusa sèchement de se prêter à un tel acte. Qui plus est, l'être engendré pourrait très bien-être se révéler hostile, perdu et confus. Sans compter que cela demandait une quantité phénoménale de magie et « le pouvoir de Dieu », dont seules Helena et Ophélie sont les propriétaires connues.

Helena argua que trop de vies étaient en jeu et qu'ils ne pouvaient plus se permettre d'hésiter. Eurydice s'interrogeait sur le bien-fondé de ce plan qui priverait les derniers mages puissants de leur magie à un moment si critique, sur la seule hypothèse qu'un être émergerait pour les sauver. Et si ce dernier ne s'éveillait pas ? Si l'expérience échouait ? Où pires, si Olivier venait à sentir que le fragment venait à être utilisé et intervenait pour les en empêcher, ils seraient alors à la merci de leurs ennemis ou anéanti par la colère du mage. Helena soutint qu'Olivier ne se déplacerait jamais, quand bien même sentirait-il sa propre magie utilisée à un autre but que celui auquel il l'avait vouée. Ophélie acquiesça sur ce point, tout en rejetant cette idée bien trop risquée, l'onde de choc qui se propagerait lors de la création de l'être risquait d'anéantir tout sur son passage, eux même compris. Mais elle refusait plus que tout d'utiliser le cristal à cette fin. Mais les cors des nelphas résonnèrent à nouveau dans la plaine, les légions démoniaques s'étaient rassemblées et marchaient vers la cité d'un pas ferme, convaincue de leur victoire. Il n'y avait pas une minute à perdre et Helena perdit patience. Elle attendit qu'Ophélie tourne les talons, voulant se rendre au plus vite vers les barricades érigées à la hâte par les hommes et enchantées ce qui restait de la forteresse pour l'assaut final, pour l'assommer d'un coup sec sur la nuque et lui déroba le cristal. Ophélie ayant eu toujours confiance en sa vieille amie avait baissé sa garde et ne soupçonnait pas qu'elle fut capable d'une telle trahison à son égard. Helena s'empara du cristal et emprisonna Ophélie dans un cercle magique qui la retiendra quelque temps, juste assez pour pouvoir achever le rituel.

Eurydice stoïque n'avait pas bougé et ne protesta pas. Les deux femmes régleraient leurs comptes suffisamment vite. Helena, lui ordonna de la suivre d'un ton si ferme et glacial qu'elle n'osa pas la contredire.

Imperator fut également appelé pour sa puissance. Il parut très étonné lorsqu'Helena lui annonça qu'elle avait la permission de se servir du cristal, mais ne demanda rien de plus. Eurydice comprit qu'il espérait sans doute retrouver dans ce nouvel être une part de son ancien maître. Eurydice devait insuffler son propre pouvoir à l'être, cette dernière possédant, selon Helena, un très grand pouvoir, bien que cette dernière estimât le contraire, considérant qu'elle n'était au mieux qu'un mage de premier ordre. Loin derrière les pouvoirs prodigieux dont disposait Ophélie ou Imperator. Helena les fit placer en cercle autour du corps et commença le rituel.

Chacun dut joindre ses mains tandis qu'Helena soufflait des étincelles dorées de sa bouche vers les sceaux gravés au sol. Il s'agissait là du pouvoir de Dieu et la première fois qu'Eurydice le voyait à l'œuvre. Les sceaux s'illuminèrent et la pierre à l'intérieur du corps de glaise se mettait à briller de mille feux. Un halo blanc entourait les mains de tous les mages participant au rituel ; drainant leur pouvoir magique et le redirigeant droit vers le corps.

Akilleus fut le premier à séparer ses mains, n'ayant plus de ressources à fournir. Eurydice fut la suivante, bien après Akilleus démontrant le fossé qui les séparait. Seul Imperator et Helena étaient encore liés à la pierre. Imperator dut néanmoins lâcher-prise, Helena tint bon encore un moment et alors que les nelphas se ruaient dans la ville, elle relâcha le flux de magie qui entourait le futur être. La magie disparut quelques secondes, puis une énorme vague de puissance blanche pénétra dans le corps de glaise. En un instant tous les nelphas furent balayés, d'une pensée, l'être venait de relâcher une partie de sa force sur eux, sentant leurs intentions hostiles et nulles n'en réchappa sauf la bête qui réfugiée dans les profondeurs de la terre put s'échapper et rapporter à son maître cette nouvelle, car elle avait creusé jusqu'au donjon et se trouvait proche de la salle où l'être venait de naître et avait entendu, grâce à son ouïe très fine, tout ce qu'il venait de se dérouler. Mais Helena ne pouvait tromper ainsi un pouvoir qui n'obéissait qu'à un seul maître. Si le cristal, pour sauver celle qu'il protégeait libéra une partie de l'énergie accumulée des quatre mages il refusa pour autant de se laisser manipuler et menaçait de retourner la magie qu'il possédait désormais à Helena elle-même, ainsi que tous ceux présents dans la pièce. Incapable de pouvoir stopper le flux de magie qui se répandait autour d'eux et qui allait bientôt tous les réduire en poussière pour avoir bravé l'interdit, Helena vit sa mort venir. Elle ne dut son salut qu'à Ophélie qui, s'étant dé faite de ses entraves fracassa la porte de la salle et plongeant les mains dans le corps de glaise en retira le cristal qui s'assoupit au contact de son maître. Mais une tierce personne suivait de très loin ce rituel et intervint, car l'occasion était trop belle de créer un nouveau champion qui pourrait combattre Merlakas et ses sbires. Le créateur insuffla lui-même la vie à cet être. Dans son arrogance Helena pensait que son propre pouvoir pouvait lui permettre de créer la vie, mais elle était dans l'erreur, car créer une âme humaine était exclusivement réservé à Dieu. Elle fut châtiée pour ce péché et le « pouvoir de Dieu » lui fut retiré, elle sentit sa magie diminuer et les pouvoirs divins qui l'accompagnaient depuis des siècles la quitter au profit du nouveau champion tout juste né.

La glaise fut jetée aux quatre coins de la salle et s'effondra sur le sol, une jeune femme nue à la chevelure rouge écarlate tomba sur le sol, on s'empressa de la couvrir tout en constatant la beauté naturelle de la jeune femme qui dormait profondément. Ophélie eu un regard plein de colère, trahi et voyant les premières graines du mal se former dans le cœur de ce qui fut sa plus proche confidente durant toutes ses années, se transporta hors de la citadelle et on ne la revit plus. On appela les gardes à l'aide et ils vinrent la soutenir et elle fut conduite dans l'une des nombreuses chambres aux étages supérieurs tandis qu'on entendait les cris de joie résonnant dans tout le bâtiment lorsque les hommes sortirent au-dehors et virent l'armée nelphas réduite en lambeaux. Eurydice avait perdu toutes ses forces et avait rejoint, elle aussi, une chambre où elle dormit toute la journée durant pour ne s'éveiller qu'au petit matin suivant. Encore engourdie par son long sommeil elle eut bien du mal à distinguer le vrai du faux dans son esprit embrumé alors qu'elle venait de vivre des événements extraordinaires, dont peu de mortels pouvaient se targuer d'y avoir assisté. Helena dut également subir les foudres d'Imperator, car sa trahison leur avait coûté bien plus qu'ils n'avaient gagné. Furieux qu'elle se soit jouée de lui de cette manière, lui et ses frères qui avaient tout sacrifié pour sauver les hommes malgré la disparition de leur maître. Il quitta également la cité et malgré les suppliques, les repentirs d'Helena ou d'Akilleus, rien ne put le retenir. Il déploya ses grandes ailes et s'envola loin dans les cieux, disparaissant à travers les nuages, partant chercher Ophélie.

Les membres du conseil restant apprirent avec abattement le départ de deux de leurs plus vaillants champion. Même si Helena tenta de les rassurer, soumettant le fait que désormais un nouveau champion, auquel le créateur lui-même avait insuffler la vie. Leurs craintes n'étaient que renforcées. Helena cacha le fait qu'elle ait perdu une grande partie de ses pouvoirs, en secret elle maudit Dieu de l'avoir rejetée, elle qui fut la première à s'opposer à Merlakas et

qui ne subissait que défaite après défaite depuis des millénaires. S'étant retiré dans sa chambre, elle commençait à douter du bien-fondé de ses actions et des raisons qui la maintenait dans cette quête futile pour défendre les hommes et les dieux. Aucun des deux ne lui avait été véritablement reconnaissant malgré tous ses sacrifices et une vie de combats et de pertes. De noires pensées l'envahirent et ce fut le commencement de sa chute. Elle se convainquit cependant de demeurer à Akksi pour l'heure.

Alors que leurs champions peinaient à se remettre de leurs épreuves, les hommes s'employèrent à consolider les dernières défenses qu'ils leur restaient. Les deux murs d'enceinte avaient été balayés en même temps que l'armée ennemie. À coup de pelle et de pioche, ils creusèrent une douve autour du donjon tandis que d'autres empilaient pierres et débris pour créer des barricades de fortune au cas où une seconde armée de nelphas viendrait à leur rencontre. Des jours passèrent sans que leur nouvel hôte s'éveille, toujours endormie sur son lit. Nul n'avait de réponse quant à son état. Les efforts d'Helena et de ses pairs pour la réveiller se révélèrent vains.

Le créateur veillait sur cette jeune femme et si elle restait dans cet état léthargique, ce n'était nullement par maladie ou par blessure. Mais son corps avait besoin de s'habituer à la puissance qui l'habitait. Tandis que tous les autres champions qui possédant des fragments de sa volonté, avaient eu une vie entière pour s'y accommoder, la frêle créature n'avait que quelques jours à disposition, ainsi il envoya l'archange Gabriel la réveiller après plusieurs semaines. L'archange se cacha à la vue de tous et apparue dans la chambre de la jeune femme, ayant pris la forme d'un homme tout de blanc vêtu, au visage et au corps cachés par une longue toile, il lui ouvrit les yeux et sur son front traça une croix rouge. La jeune femme s'éveilla alors en sursaut, ne sachant ni qui elle n'était ni où elle ne se trouvait. Totalement perdue, elle tambourina à la porte, fermée, criant à pleins poumons qu'on la laisse sortir. Helena entendit ses hurlements et se précipita à sa rencontre. Elle trouva une jeune femme déboussolée, la peur au ventre, qui regardait tout avec terreur. Mais alors qu'elle s'approchait d'elle, la jeune femme fut prise de douleurs effroyables et s'effondra sur le sol, prise de spasmes. Helena la saisit et tenta de se porter à son secours lorsqu'elle vit sur son dos, nu, une croix rouge se dessiner, brûlant les chairs et lui infligeant de terribles souffrances. La douleur étant insupportable, la jeune femme s'évanouit tandis qu'Helena la posait, le plus délicatement possible, sur son lit. Elle ignorait tout de ce symbole et de sa signification et envoya Akilleus aux archives de la cité, fort heureusement conservée dans les profondeurs des catacombes sous l'imposant donjon, afin de trouver une réponse.

Pendant que l'alliance s'effritait et pleurait la perte de tant d'hommes et femmes pendant la bataille, s'inquiétant de leur sort, car toute la cité savait désormais que Dame Ophélie et Imperator avait quitté leurs murs, sans savoir pour quelle raison, un immense dragon blanc était apparu en plein océan pacifique. Des flots il fila à toute vitesse vers la chaîne de montagnes et les terres de Merlakas, qu'il rejoignit en à peine quelques heures de vol et se posa près de la porte d'entrée de sa forteresse sans avoir été remarqué par quiconque dans les terres des hommes, volant bien trop haut pour être vu. Peu savait ou cette porte, à peine plus grande que deux hommes, se trouvait. Façonnée dans la roche, la neige la couvrait presque entièrement et maintes protections y étaient gravées. Ayant repris sa forme humaine, Olivier dégagna la porte, son pouvoir écrasant sans difficulté tous les verrous qui la bloquaient. Quatre chevaliers écarlates apparurent près de lui sans faire toutefois un seul geste suspect ou brusque de peur d'être anéantis dans la seconde. La porte était scellée par la magie de Merlakas et seuls ses serviteurs les plus puissants pouvaient l'ouvrir sans avoir à la forcer. Ils s'inclinèrent devant Olivier, tentant de le convaincre qu'il était le bienvenu entre ces murs et l'invita à le suivre à l'intérieur. Conçu pour empêcher toute force conséquente d'envahir la forteresse par cette ouverture, si jamais un être assez fort pour briser les sceaux venait à apparaître, le couloir qu'ils empruntaient ne faisait pas plus d'un mètre de large et était fait de

roche noire enchantée, afin que tout magicien soit coupé de ses pouvoirs en empruntant ses chemins. Toutefois ces artifices n'avaient aucun effet sur Olivier, trop puissant pour être contenu par ces pièges. Les chevaliers étaient vêtus de longs manteaux de peaux, les protégeant du froid glacial qui régnait à la fois au-dehors et dans la forteresse elle-même. Sous leurs manteaux, luisaient sous la lumière de leurs torches, leurs armures de plates rougeâtres. Mais sous leurs heaumes carrés, ornés de crinières de chevaux, tous suaient de peur en présence du mage et attendaient avec impatience de le laisser continuer sa route seule. Arrivé dans une grande pièce entièrement gelée, où seules des stalactites et stalagmites faisaient office d'ornementation, ils pointèrent du doigt une porte située au fond de la salle qui ne conduisait dans les profondeurs de la forteresse et vers Merlakas, là où personne n'était autorisé à se rendre, ni eux, ni aucun chevalier ou serviteur, la bête elle-même n'avait été plus loin. Seul, Olivier pouvait emprunter ce chemin. Sans attendre, il les dépassa et passa la porte de pierre pour descendre un immense escalier. Olivier comprit bien vite pourquoi nul ne s'aventurerait dans cette partie de la forteresse, plus il descendait, plus la présence de Merlakas se faisait sentir. Sa force écraserait quiconque lui était inférieur, il serait étouffé, s'évanouirait et mourrait de froid dans les sombres couloirs. Il fallut plusieurs heures de marches à Olivier pour terminer sa descente et arriver dans le cœur de la montagne. Là, trônant sur un immense monticule de glace, se tenait Merlakas. Chevalier en armure vétuste, la main sur une épée dentelée, il était couvert de givre et semblait ne faire qu'un avec la glace. Seuls ses yeux, d'un bleu éclatant, illuminaient son heaume qui couvrait son visage tout entier. De grands pics de métal faisaient office de couronne et sur son front luisaient d'étranges pierres rougeâtres. Immobile, il ne parla à Olivier qu'à travers son esprit, car il ne pouvait se dérober, pour l'heure, de son trône.

Ils se passèrent de politesse, les deux mages se détestaient cordialement et ne s'entendaient que pour certains objectifs. Les événements s'accéléraient, Merlakas exigeait une plus grande implication d'Olivier dans la guerre contre les cieux, car les nouvelles venant de la république, l'état qui rassemblait tous les hommes au-delà des frontières de l'Asie et du monde qu'il dominait, n'étaient guère encourageantes et la guerre serait bientôt sur ses terres. Pour repousser une telle invasion, il aurait besoin de l'ensemble de ses forces, combinées aux monstres des enfers. La totalité des enfers était sous le contrôle d'Olivier, y compris les monstres enfermés dans le Tartare et toutes les abominations créées par l'imagination des hommes que les puissances enfermaient dans cette prison. Merlakas souhaitait avoir un accès plus important aux forces retenues dans les enfers et rappelait à Olivier qu'il fut le premier à lui apporter son aide contre la Mort et qu'il était temps de lui retourner cette faveur. Olivier n'était pas sot, il savait pertinemment que s'il confiait les rênes des enfers à Merlakas, le Tartare serait ouvert et toutes ses abominations se répandraient sur la terre, ce qu'il ne pouvait permettre. Néanmoins il lui accorda le droit d'ouvrir des portails supplémentaires dans les parties inférieures des enfers, où les nelphas pullulaient. À cela Merlakas exigea qu'Olivier et ses armées entrent en guerre à ses côtés contre les cieux. Olivier refusa, lui rappelant qu'ils n'avaient de commun que leur aversion pour la Mort. Si les cieux se refusaient à lui céder ce qu'il exigerait, il combattrait les archanges et leurs légions, mais ne serait pas son allié dans ce conflit. Merlakas, convaincu que jamais les cieux ne céderaient aux demandes d'Olivier, considéra que la guerre entre les deux puissances était inévitable. Pour l'heure leur fragile alliance était toujours de mise et Olivier préférerait combattre les anges et leurs serviteurs que devoir affronter Ophélie et ses compagnons. Mais aucun des deux hommes n'était dupe, tôt ou tard, leurs desseins divergeraient et la guerre se répandrait sur le monde entier.

Au cœur des forêts du pays des fées se recueillait Ophélie, à genoux, dépoussiérant et arrachant les mauvaises herbes d'une tombe portant le nom d'Éléonore. À ses côtés, Imperator, impassible se tenait derrière elle. Après la trahison d'Helena, Ophélie ne comptait

désormais que sur ses alliés les plus fidèles, tels les treize guerriers créés par Olivier qui ne pourrait jamais la trahir. Elle se releva, tenant fermement dans sa main un collier orné d'une pierre rougeâtre brillante. Déterminé à résoudre la terrible malédiction qui frappait les êtres les plus chers à son cœur, enfermés dans ce collier maudit. Un objectif dont elle ne s'était pas approchée depuis deux millénaires malgré des recherches et des tentatives multiples pour s'en défaire, en désespoir de cause elle allait s'en remettre à un être que seules quelques personnes sur Terre connaissaient l'existence. La conscience de la Terre elle-même. D'après la légende, la mort, le chaos et le créateur, lorsqu'ils créèrent la terre, pour empêcher quiconque de pouvoir intervenir physiquement sur ce monde ou d'y déployer un pouvoir si grand qu'il détruirait le monde, créèrent un sceau qui fut placé au centre même de l'astre. Un sceau ayant une conscience et un pouvoir assez grand pour empêcher les trois de faire comme bon leur semble sur son domaine. Mais lorsque le sceau fut créé, son emplacement disparut aux yeux de tous et nul ne sut plus jamais où trouver cet être. Il ne lui restait que cette solution après avoir tout tenté pour briser cette malédiction qui la privait de tous les êtres qui lui sont chers. Les genoux sur l'herbe fraîche, elle ne put s'empêcher de repenser aux temps heureux ou, même en pleine guerre contre les nelphas, elle se maria avec Olivier et coulait les jours les plus heureux de sa vie. C'est à cette époque qu'elle apprit finalement qu'il avait été maudit par le chaos et que même s'il l'aimait depuis toujours, il s'était toujours refusé à trop de rapprocher d'elle par peur de céder à la tentation et de se condamner. Ce fut Sieg qui la poussa à se déclarer à lui, Olivier l'évitant de plus en plus sans qu'elle ne comprenne pourquoi il la repoussait sans cesse et évitait sa compagnie à la moindre occasion. Pendant un bref moment, elle revit son visage s'éclairer, car il n'avait jamais été aussi heureux, ce bref instant donna à Ophélie la réponse qu'elle espérait. Il la prit dans ses bras, mais lui répondit qu'il lui était impossible, malgré ce qu'il éprouvait, d'aimer qui que ce soit. Il lui demanda toutefois deux jours avant de la revoir. Elle attendit donc, anxieuse, en compagnie de Sieg et Éléonore avant qu'il ne revienne à elle pour se jeter dans ses bras. Autorisé à lui révéler ce qu'il venait de conclure comme pacte pour pouvoir être en sa compagnie sans que son cœur n'éclate dans sa poitrine. Il s'était rendu au plus profond du désert et appela le chaos, celui-ci lui apparut et Olivier s'agenouilla devant son bienfaiteur. Même s'il lui devait bien des choses, il se refusait à vivre une vie de solitude, éloignée de celle qu'il aimait. Il jura d'abandonner tout pouvoir si on lui rendait la possibilité d'aimer. Le chaos l'écouta en silence, il n'avait aucunement l'intention de perdre un tel combattant, car la menace de Merlakas présageait la résurgence d'un sinistre ennemi qui les attaqua de front autrefois. Il avait foi dans les capacités d'Olivier et dissipa la malédiction qui lui interdisait d'aimer, toutefois, afin qu'il n'oublie jamais la préciosité de ce qu'il demandait, il extirpa l'amour de son être et l'enferma dans un cristal rougeoyant. Il devait toujours l'avoir sur lui sans quoi il subirait mille tourments, plus le cristal serait éloigné de lui, plus il souffrirait. Libres d'être enfin ensemble, ils se marièrent dans le mois qui suivit et malgré la guerre qui faisait rage, profitaient pleinement du bonheur qui était le leur. La république de Yutian repoussa les démons hors de Tarim, les chassant vers les montagnes et en quelques années unifia tout le territoire. En cinq années Olivier, Sieg, Éléonore et Ophélie écrasèrent les chevaliers écarlates de Merlakas et allèrent jusqu'à reprendre Pulu aux forces ennemies. Mais ils furent trahis, car de l'autre côté de la chaîne de montagne qui les séparait de l'empire, ce dernier signait un pacte avec le démon. L'empire acceptait une paix honteuse, abandonnant ses libertés et laissant les nelphas et élus la protection et la sécurité de l'empire. Tandis que l'empire rendait les armes et commençait une collaboration honteuse avec l'ennemi de tous les hommes, Yutian dut faire face à tous les renforts de démons qui se trouvaient sur le front sud et qui déferlèrent sur leurs terres. Les armées de soldats de roches et de lave créés par Olivier à cet effet furent mises à rude épreuve, mais d'autres ennuis arrivèrent sur le groupe de héros qui menait la résistance contre Merlakas. Sieg s'absentait de plus en plus souvent,

disparaissant des semaines entières alors qu'il était essentiel contre les armées de démons et un chef exceptionnel au combat. Malgré la création de centaines de soldats dans les sols de Mazartag, cela ne compensait pas les dizaines de milliers de démons qui déferlaient des montagnes. Éléonore s'inquiétant des absences de Sieg, elle convainquit Olivier de le suivre et de savoir ce qu'il faisait. Olivier s'exécuta et découvrit les terribles actions que son compagnon d'armes, aussi cher à son cœur qu'un frère et témoin à son mariage, accomplissait. Les villages de l'est n'étaient pas anéantis par les nelphas comme on le croyait, mais par Sieg lui-même qui, obligé par la mort de devoir prendre des dizaines d'âmes en échange de ses pouvoirs. Olivier dut le combattre pour le stopper, car lorsqu'il s'abandonnait aux pouvoirs ténébreux qui sommeillaient en lui, toute humanité disparaissait de sa personne. Il le maîtrisa facilement, car après plusieurs années de combat, il avait maîtrisé des centaines de sortilèges grâce à ses yeux et malgré sa cécité était devenu un expert en combat rapproché. Ophélie sourit en repensant à cette époque. Malgré le fait qu'il soit aveugle, lorsque la brume du matin envahissait Yutian, il arrivait à apercevoir les formes de sa femme. Jamais elle n'avait été aussi heureuse que durant ces années où l'espoir était encore permis malgré les défaites à l'est. Olivier ramena Sieg à Mazartag et l'enferma dans une cellule, entravé par des chaînes magiques. Il promit à Sieg de le libérer de sa malédiction, lui, Éléonore et Ophélie furent mises au courant du mal qui le rongait et prit la tête des armées, aidées par les treize guerriers créés par Olivier, Imperator en tête, pour repousser l'envahisseur. Ophélie et Éléonore se révélèrent être de redoutables adversaires contre Merlakas qui fut surpris de leur ténacité et de leur génie au combat. Si tout l'est était tombé aux mains de l'ennemi, une grande partie fut reprise cette année-là par les armées humaines restantes, tandis que Pulu résistait tant bien que mal contre les élus. Olivier, lui, eut une idée pour libérer son ami de l'emprise de la mort. Ayant acquis un savoir incommensurable grâce à ses yeux, il ouvrit un portail vers les enfers et se mit en quête de la bibliothèque des morts, là où sont entreposés tous les sortilèges et secrets que renferment les enfers. Traverser les enfers fut difficile et Olivier dut s'envelopper d'un manteau de brume noire pour éviter d'être découvert par les milliers de démons et autres monstruosités qui peuplent cet endroit terrible. Tout en haut d'une immense chaîne de montagnes décrivant un cercle, se tenait une haute tour de roche rouge qui suintait sous une pâle lueur. Il s'y introduisit sans être découvert et déroba tous les secrets que la mort conservait dans cet endroit puis parvint à s'échapper des enfers sans être vu. Mais si son passage était passé inaperçu par les monstres et démons, la Mort elle-même sut qu'on l'avait dépouillé de tous ses trésors et devina qu'on allait bientôt lui enlever son principal champion sur la terre mère. Ulcérée, elle jura que sa vengeance n'aurait pas de limite sur l'impudent qui avait osé l'insulter de cette manière. Olivier passa des mois à étudier les secrets qu'il avait dérobés et découvrit finalement le rituel utilisé par les villageois qui condamnèrent Sieg à devenir l'esclave de la Mort. Il ne lui fallut que peu de temps pour libérer Sieg de l'emprise de la Mort, mais en accomplissant ce rituel, il se dévoila à la vue de son ennemie qui prépara sa vengeance dans l'ombre. Sieg libéré, il se fit un devoir de réparer les crimes et erreurs qu'il avait sur la conscience. Il commanda les toutes nouvelles légions de soldats de feu, sortit de Mazartag et lança l'offensive sur les derniers bastions tenus par les nelphas dans l'est de Tarim. En quelques semaines, il reprit chaque ville, massacrant tous les servants de Merlakas sur sa route. Véritable plaie pour le camp adverse, il reçut le surnom de « Fléau des démons » de la part des personnes vivant dans la république qui, ignorant son sinistre passé, voyait en lui l'un des sauveurs de Tarim. L'essentiel de la population avait été déplacé vers les villes au nord de Tarim, sur les terres des Nordiques ou à l'extrême ouest, dans la région de Shulée. Sieg poussa son avantage et poursuivit les nelphas jusque dans leurs montagnes, renversant leurs tours, incendiant leurs bastions et forteresses loin dans les terres appartenant à Merlakas. Les chevaliers écarlates ne parvenaient point à prendre le dessus sur les champions de la république. Leurs armes avaient été forgées à Mazartag et leur donnait de

grands pouvoirs, qui plus est, aucun d'entre eux ne pouvait rivaliser avec Ophélie dont la simple présence leur faisait prendre la fuite. Les treize guerriers des étoiles commencèrent à bâtir une immense muraille qui devait protéger Tarim de toute invasion des nelphas. Leurs pouvoirs étaient si grands qu'en quelques mois, ils levèrent des tréfonds du sol des tonnes de roches qu'ils rassemblèrent et formèrent un mur haut de près de trois cents mètres, infranchissable et insensible à toute magie sauf si elle était supérieure à celle des treize bâtisseurs du mur. Olivier et Ophélie étudiaient tous deux les divers sortilèges dérobés aux enfers et apprirent des sortilèges dont même Merlakas ignorait l'existence. Ils canalisèrent leurs magies et invoquèrent un immense nuage au-dessus de l'Himalaya, invoquant les esprits vengeurs de tous ceux morts à cause du mage noir. Ils se relevèrent de leurs tombes ou se réincarnèrent en squelette en armure, armés jusqu'aux dents, pour se venger de leur ennemi. De toute part, les forteresses de Merlakas furent assaillies et plusieurs détruites, mais pour détruire Merlakas il fallait bien plus que de simples morts-vivants. Les élus sortirent en nombre des fosses souterraines et des grottes qui pullulaient dans les montagnes pour anéantir cette menace. Cette diversion leur permit de terminer la construction du mur et d'y placer les légions de soldats de feu. Merlakas détourna son attention de Tarim, il avait perdu trop de forces pour un si petit pays et avait des projets plus importants qui devaient être accélérés. Des légions de nelphas entourèrent Tarim sans toutefois l'attaquer et ils rebâtirent les bastions détruits pendant la guerre. Pendant cinq ans, la paix régna sur le pays. Durant ce laps de temps, Sieg se lia avec l'un de ses lieutenants qui combattirent souvent à ses côtés, Krimhild. Leur mariage fut célébré l'année suivant l'achèvement de la muraille. Olivier, toujours inquiet d'une possible attaque de Merlakas continuait d'envoyer vers le mur des légions de soldats. Il délégua toutefois cette tâche à Imperator et partit avec Ophélie, visiter les pays à l'extrême nord. Ils rencontrèrent les fées et les Amazones, se liant d'amitié avec ses peuples qui connaissaient leurs noms, réputés pour leurs exploits contre les démons. Tous deux furent comblés lorsqu'Ophélie attendit un heureux événement alors qu'ils vivaient dans les forêts enchantées du pays des fées. Leur bonheur fut toutefois de courte durée, car une triste nouvelle leur parvint ; lorsque Sieg lui-même vint les trouver. Des montagnes à l'Ouest, une région où Merlakas n'était pas supposé être, de sinistres créatures avaient établi leurs colonies. Les orques et les gobelins, des races surnois, vicieuses et brutales qui ne vivaient que pour le carnage. Descendant des montagnes, ils avaient causé de grandes pertes dans les régions proches de la Shulée et Éléonore s'était lancée, avec sa garde personnelle, à leur poursuite. Elle tomba dans une embuscade alors qu'elle rattrapait la troupe qui avait détruit plusieurs villages en amont. Encerclée par toute une armée, elle combattit jusqu'à son dernier souffle. Les armes des orques et gobelins ne pouvaient rien contre l'armure d'Ophélie, forgée par Olivier lui-même, mais plusieurs flèches empoisonnées percèrent sa ceinture et la touchèrent à la nuque. Elle tint bon jusqu'à ce que Sieg et des renforts arrivèrent, mettant en fuite les gobelins. Mais le poison avait fait son chemin jusqu'à son cœur et en l'absence de mage assez puissant pour lutter contre celui-ci, elle expira dans les bras de son ami, les larmes aux yeux, car elle ne reverrait jamais son fils. Le chagrin accabla Olivier et Ophélie lorsqu'ils retournèrent à Yutian ou Éléonore fut dignement enterrée, la ville entière et des milliers de personnes venues de toute la république s'étant déplacées pour lui rendre hommage. Au chagrin succéda la colère et une soif de vengeance qui s'empara de tous ceux avec qui elle avait combattu durant toutes ses années. Ophélie ne put suivre Sieg et son époux à cause des vies qui grandissaient dans son ventre. Les deux mages n'eurent aucune pitié pour les orques et gobelins. En quelques mois, ils traquèrent chaque grotte, chaque trou où ils se cachaient et les massacrèrent tous sans laisser un seul survivant. Olivier releva d'entre les morts ceux qu'il venait de tuer, les envoyant dénicher les derniers de leurs semblables. Lorsqu'ils revinrent à Yutian, les orques et gobelins avaient disparu de toutes les montagnes à l'Ouest. Ils ignoraient que cet événement avait été orchestré par la Mort elle-même pour insinuer la peur dans le

cœur d'Olivier. Ayant perdu un être cher, il commença à craindre qu'il n'arrive quelque malheur à Ophélie durant sa grossesse. Malgré les paroles rassurantes de sa femme, il ne pouvait s'empêcher de redouter le pire. Il utilisa alors son collier, contenant la partie de son âme qui lui permettait d'aimer et y insuffla une grande partie de son pouvoir afin qu'il protège à jamais Ophélie de tout danger. S'estimant capable d'endurer la souffrance qui allait le submerger si jamais il s'éloignait du cristal, mais préférant savoir sa femme en sécurité à son propre bien être, ce fut elle qui garda constamment le collier avec elle. La Mort y vit l'occasion de lancer sa terrible machination contre Olivier. Si le rituel avait débarrassé Sieg de l'emprise qu'avait la Mort sur lui, il y avait toujours une connexion entre ces deux êtres. La Mort envoya de terribles cauchemars à Sieg ou il ne cessait de voir sa femme terrassée par des nelphas, hurlant son nom et demandant son aide. Pendant des mois, Sieg malgré ses inquiétudes ne voulut pas tenir compte de ses rêves, les mettant au compte de l'angoisse causée par les guerres. Mais l'inquiétude grandissante de Sieg allait précipiter sa chute. Il pénétra dans la chambre où Olivier et Ophélie conservait les parchemins dérobés à la Mort et se mit en quête de pouvoir, car en étant libéré de son maître, il avait perdu une grande partie de sa magie et désirait retrouver son ancienne force et plus encore pour pouvoir protéger Krimhild de tout danger. Dès qu'il eut touché un seul parchemin venant des enfers, la Mort utilisa leur lien pour reprendre le dessus sur Sieg, écrasant son esprit et prenant possession de son corps. Il sortit de la pièce où et derrière la porte il trouva Krimhild qui l'avait suivi, inquiète du comportement de son mari. Elle n'ignorait pas ses angoisses, car il lui en avait fait part et elle n'avait eût de cesse jusqu'alors de le rassurer, mais elle voyait bien son époux sombrer peu à peu dans la paranoïa et décida de surveiller elle-même qu'il ne fasse un faux pas.

Sans pitié, la Mort la tua en lui plantant son épée en plein cœur, le corps sans vie de son épouse tomba sur le sol, baignant dans son propre sang sans émouvoir le moins du monde Sieg totalement dominé par l'esprit malin de la grande faucheuse. Puis il se rendit dans les appartements où dormait Olivier et son épouse. Il déroba le collier du cou d'Ophélie puis, dissimulé par son pouvoir, il lia la vie des deux enfants qui allaient bientôt naître au cristal d'âme. Ophélie sentit la magie noire qui touchait ses enfants et se réveilla aussitôt pour découvrir le visage affreusement déformé de Sieg. Les yeux rouges, un rictus sournois et une aura sombre, pleine de haine et de cruauté. Sieg transperça le plafond en s'envolant, déployant de grandes ailes de chauves-souris pour quitter la ville. Ophélie fut prise de spasmes douloureux causés par la malédiction de la Mort tandis qu'Olivier, ivre de rage, poursuivait Sieg. Il se transforma en dragon blanc et le pourchassa. Mais la Mort ne fuyait pas. Elle ne faisait que gagner du temps pour maudire à jamais le cristal qui infligerait à la fois à Olivier et Ophélie des souffrances terribles, à rendre fou tout être humain si jamais ils se trouvaient loin de l'objet. La Mort alla plus loin et fit en sorte que si l'un d'entre eux possédait le collier, ce qui apaiserait ses souffrances, l'autre ne pourrait pas le rejoindre, sous peine de mourir instantanément. Certaine de causer un sort affreux à Olivier qui ferait sans aucun doute le choix de se sacrifier pour ne pas affliger à celle qu'il l'aimait, elle insinua un poison mortel dans le cristal visant leurs enfants, le porteur serait condamné à les regarder s'éteindre à petit feu dans la douleur. Quoi qu'il se passe, Olivier perdrait tout ce qu'il chérissait. La Mort n'eut pas le temps d'ajouter plus de magie noire dans le cristal, car un grand coup de queue dragon sur le dos la fit s'écraser au sol. Ils se trouvaient alors tout au sud-est de Tarim près de Zepu. Olivier sentait bien les énergies maléfiques qui se dégageaient du cristal et vers qui elles étaient destinées. À Yutian, Ophélie vivait un véritable calvaire, car étant très éloigné du cristal, c'était elle qui souffrait maintenant de la malédiction. Olivier sut qu'il n'avait plus affaire à Sieg ni à Merlakas qu'il avait déjà rencontrés et connaissait sa magie. Il s'en suivit un combat si terrible que toute la région fut anéantie, les villes rasées et si les treize guerriers n'étaient pas intervenus pour créer une grande barrière magique afin de stopper les ondes de

choc magiques tout Tarim aurait été anéanti. La nuit brilla de milles feus tandis que la Mort et Olivier s'affrontèrent dans un combat de titans, la région fut rebaptisée plus tard « Les vallées maudites » à cause des vents de magie restant bien après le combat rendant quiconque osant s'aventurer dans ces endroits, fous, ou les changeant en poussière au contact. Sieg mordit la poussière le premier et avant que la Mort n'ait eu le temps de faire d'autres dommages, il lui transperça le cœur de sa propre main, les larmes aux yeux, car même s'il était atrocement blessé, il venait de tuer son meilleur ami et frère d'armes. Toutefois juste avant que le corps de Sieg n'expire, la Mort envoya le collier au loin, sur le lit où Ophélie souffrait de mille maux. Si la douleur s'apaisa, elle sentit que le collier empoisonnait ses enfants et sa magie ne pouvait rien faire pour l'empêcher. Son salut vint du Chaos qui, ulcéré que la Mort ose violer ainsi la Loi et s'en prenne de cette manière à son champion, apparut près d'elle et dissipa le poison qui tuait les deux enfants. Malgré tout, ils avaient été exposés trop longtemps à un tel maléfice. Ophélie sentait la vie quitter leurs corps même s'ils étaient encore en son sein et supplia le Chaos de les sauver. Toutefois, ce dernier n'avait pas le droit d'interférer dans le domaine de la vie, mais étant donné que la Mort avait dérogé à la règle, il fit appel au créateur et plaida la cause d'Ophélie auprès de lui. Le créateur prit en pitié la jeune femme et provoqua l'accouchement d'Ophélie. Elle donna naissance à deux magnifiques petites filles, frêles, à la respiration très faible. Elles n'avaient pas assez de force pour bouger ou crier comme tout nouveau-né, le créateur les plaça en sécurité dans le cristal. La Mort fit alors entendre sa voix à ses deux pairs. Elle fit valoir son droit à venger l'offense qu'avait faite Olivier en venant dans son propre domaine pour le voler et profiter de son savoir avec mépris. Un vif échange s'en suivit entre la Mort et le Chaos qui s'opposait tous deux sur la suite à donner aux récents événements. Le Créateur trancha alors le conflit les opposant.

Les nouveau-nés furent sauvés, mais la malédiction condamnant Olivier ne fut pas levée et leurs enfants ne purent quitter le cristal tant que la malédiction existerait. Pour que nul ne sache l'intervention du créateur sur les enfants d'Ophélie et d'Olivier, leur existence fut effacée de la mémoire de tout être vivant dans le monde, à l'exception de leur mère.

Olivier souffrit mille maux, sans repos et ne put, plus jamais, s'approcher de sa femme, car plus il était proche, plus la douleur le tenaillait et allait jusqu'à le blesser physiquement. Il dut se résoudre à rester au loin. Le temps passa et si dans les premiers mois Ophélie put entretenir une relation épistolaire avec lui, il cessa bien vite d'écrire et dans ses derniers mots il annonçait partir affronter Merlakas. Il disparut ensuite et Ophélie le crut mort, car privé d'une partie de son âme, l'être humain ne peut survivre éternellement et elle ne pouvait sentir la moindre trace de la magie de son époux partout où elle le chercha. Mais Olivier survécut, son esprit écorché vif par les souffrances quotidiennes causées par la malédiction, le fait qu'il ait perdu sa femme et son âme amputée d'une partie d'elle-même ne cessait de le tourmenter.

Ophélie ne pouvait imaginer l'état dans lequel il avait survécu durant tous ces siècles, mais se doutait que seule la vengeance et une haine insondable le maintenaient en ce monde. Elle avait pourtant tout tenté durant ces deux derniers millénaires pour se défaire de ces énergies maléfiques qui infestaient le cristal. Ces enfants, piégés dans le cristal, ne pouvaient grandir tant que la malédiction affecterait le cristal, seul moyen de les soigner. Depuis des siècles, ils sommeillaient, mais pour leur mère, ne pas pouvoir leur venir en aide était un fait affreux. Pendant plusieurs siècles, elle s'employa à rassembler des artefacts, fouillant partout dans le monde entier pour dénicher des sources de magie. Toute malédiction peut être détruite par une magie plus puissante que la précédente. Tout ce qui avait été volé dans la tour des enfers fut converti en magie pure dans une grande pierre de cristal de roche. Cette roche, haute d'un bon mètre, fut cachée à Mazartag, désertée par les légions d'Olivier et dont Ophélie en avait fait sa place forte privée. Protégé par plusieurs sortilèges de protection, pièges et gardiens de pierre, le cristal ne risquait pas d'être, ni découvert, car la ville entière était cachée par des mirages lancés autour d'elle par Ophélie. Aux découvertes faites dans la bibliothèque des enfers,

s'ajouta de nombreuses armes, objets magiques, pierres qu'Ophélie dénicha dans des régions perdues et inhospitalières pour faire grandir le pouvoir du cristal. Lorsqu'elle estima avoir acquis suffisamment de puissance, elle revint à Mazartag et plaça le collier maudit, lévitant au centre de la pièce, face au cristal de roche qu'elle abreuva de sa propre magie et redirigeant le flux entier vers le collier pour détruire la malédiction qui était à l'œuvre. Elle réussit à l'affaiblir et Olivier, toujours vivant, en ressentit les effets quand bien même il se trouvait dans une tout autre dimension ; devinant que sa femme tentait de détruire les actes de la Mort. Mais la magie protégeant la malédiction était directement reliée à l'être qui l'avait lancé lui-même et ne pouvait être brisée que par un être de puissance égale. Elle ne put donc arriver à ses fins et dut par la suite, venir en aide à la résistance que menait Helena contre Merlakas, qui, depuis la disparition d'Olivier, avait fait abattre l'immense muraille protégeant Tarim et envahit tout le pays. Les treize guerriers combattirent jusqu'à la toute fin, mais ne purent que retarder l'inévitable, car les légions de nelphas et d'élus étaient bien supérieures aux forces humaines et aux restes des armées de soldats de feu qu'il restait à disposition. Merlakas s'arrêta toutefois à l'extrême nord de Tarim, sachant que si jamais les nelphas venaient à pénétrer dans les terres des fées, la colère d'Olivier s'abattra sur lui. Il était l'un des rares à savoir que le mage infirme était toujours de ce monde et préférait voir sa fureur dirigée contre la Mort et ses serviteurs que contre lui.

Lorsque Tarim fut pacifié, Merlakas repartit à ses sombres occupations et Ophélie aida du mieux qu'elle le put la résistance, tout en cherchant d'autres moyens de sauver ses enfants du cristal. Elle forgea l'épée « Devoratrix » qui fut créée dans les anciennes forges de Mazartag ou demeurait les anciens artefacts qu'utilisaient autrefois les servants d'Olivier pour créer les soldats de lave. Dans une immense cuve, elle jeta tous les outils qui avaient été abandonnés dans les couloirs de la ville, les derniers artefacts qui lui restaient ainsi que les plus puissants parchemins des enfers qu'elle n'avait jusqu'alors point voulu utiliser, car leurs pouvoirs lui paraissaient trop redoutables, mais le désespoir la poussa à les jeter dans la cuve. Le dernier ingrédient fut le cristal de roche lui-même puis lorsque tout fut prêt, la cuve se trouvant juste en dessous de grands tuyaux amenant la lave en fusion pour les forges, elle fit déverser par ces mêmes tuyaux des tonnes d'acier bouillonnant, créé par sa propre magie, dans la cuve. Le sortilège pour créer une épée était des plus simples, mais il y avait ici de telles forces magiques qu'Ophélie elle-même peinait à conserver les flux de magie canaliser dans l'épée qui se formait au centre de la cuve, absorbant matière et magie en elle. Devoratrix fut ainsi créé et avait d'immenses pouvoirs. Elle ne pouvait être portée que par sa créatrice, pouvait absorber les âmes de tous ceux dont elle prenait la vie et enfermait les âmes dans sa lame, augmentant ainsi sa puissance. Pouvant relever les morts, déchaîner les pouvoirs des éléments ou trancher une montagne en deux, il n'y avait que très peu d'armes capables de lui faire face. Ophélie l'utilisa à de maintes occasions et abreuva l'épée d'âmes de vils nelphas ou de mauvais hommes qui avaient vendu leurs services à Merlakas. Pourtant malgré tous ses efforts, elle n'était pas parvenue à lever la malédiction et cette déchirure la tenaillait chaque jour, car une mère qui ne pouvait ni voir ni aider ses propres enfants ne souffrait comme nulle autre personne.

Toutefois dans un rêve qui lui était apparu il y a quelques jours, peu avant l'assaut de la bête contre leur forteresse, elle vit Sieg apparaître devant elle. Ce dernier lui indiquant d'une voix à peine audible de chercher la Terre mère, que seul cet être pourrait sauver ses enfants et soulager les souffrances qui accablaient Olivier. Mais comment l'atteindre ? Elle soupçonnait le créateur d'avoir ordonné à l'âme de Sieg de lui indiquer la voie à suivre pour lever cette malédiction et ramener Olivier dans le droit chemin, comme adversaire de Merlakas et non allié de circonstance.

Elle quitta avec Imperator les terres des fées et rejoignit Mazartag où les autres douze guerriers du zodiaque qui les attendaient. Déterminée à percer le mystère de la Terre mère,

Ophélie se donna pour objectif de rassembler autant d'information que possible sur cette dernière afin de trouver un moyen de la rejoindre.

Mais pendant qu'Ophélie se lançait dans cette longue quête, les hommes s'étaient rassemblés dans toutes leurs garnisons et préparaient leur offensive depuis des mois.

Ce fut le début d'une guerre impitoyable qui se déclencha. Des forts en Arabie, des anciens états qu'on appelait autrefois l'Afghanistan ou le Pakistan, les armées de la république se mirent en ordre de marche vers leur ennemie. Les premières basses nelphas furent rayées de la carte par d'immenses convois d'avions, machines volantes, dotées de deux pales et d'un moteur rustique, qui lâchèrent des tonnes de bombes, rasant les paysages et tuant tout sur leur passage. Des bombes spéciales furent lâchées ou tirées depuis de grands canons disposés au loin, déversant des gaz toxiques sur toute la frontière entre les deux états. Les nelphas ne craignaient pas ces armes, venant des profondeurs des enfers, ils avaient survécu à pire. Mais les cohortes d'hommes envoyés par l'empire pour tenir la frontière agonisèrent dans d'atroces souffrances, n'ayant aucune protection contre ce mal qui les touchait.

La flotte, partit de Madagascar, s'était cachée derrière les îles Maldives et attendait l'ordre de passer à l'attaque sur les côtes Indiennes. Merlakas n'ignorait rien de leur position, mais il n'avait que faire de la vie des hommes sous sa coupe. Tant que sa forteresse n'était point en danger, il laisserait à la république autant de terrain qu'elle le désirait. Tout ceci était insignifiant pour lui, sachant le véritable combat à venir où ces êtres fragiles ne pourraient prendre part.

L'ordre donné, la flotte entière des hommes déversa sa vengeance sur ses propres semblables avec une cruauté sans nom. De Karachi à Colombo, les hommes ne virent que des navires de guerre, immenses et doués d'une technologie qui leur était inconnue. Les piètres navires de bois qui tentèrent de s'opposer aux cuirassés et à leurs canons furent réduits en miettes puis les villes subirent leur tour, sans pouvoir riposter, car n'ayant à leur disposition que des catapultes et des trébuchets, les flammes déchaînées par les obus des navires au loin. Durant trois jours, le tir ne cessa point. Malgré l'appétit de vengeance contre Merlakas qui animait nombre d'hommes venus d'autres mondes, chassés par les hordes démoniaques, la vision terrifiante des villes en flammes et des gaz mortels se répandant partout autour les glaça et on fit cesser le déluge de haine pour un temps. Les péniches de débarquement, lourds navires en forme de cube, contenant les troupes d'invasions furent mises à l'eau dès le lendemain et se dirigèrent droit vers les villes fumantes. Masques à gaz sur la tête, les hommes débarquèrent sur des plages creusées par les trous d'obus et les corps sans vie d'hommes et de femmes qui n'avaient pas échappé aux gaz ou aux bombes. Les villes n'étaient plus que des cimetières géants d'où une odeur putride se répandait jusqu'aux navires eux-mêmes, tandis que les corps commençaient à empester la mort. Armée de leurs fusils, baïonnettes et grenades, la progression fut rapide jusqu'aux premiers faubourgs. Mais il ne fallait pas sous-estimer les nelphas et les élus qui s'étaient cachés dans le moindre recoin, refuge ou cave, capable de les protéger des tirs ennemis. Les élus, eux, ne craignaient en rien ces armes, capables de déployer autour d'eux des boucliers d'énergies autour d'eux. Ils laissèrent les hommes entrer dans la ville et dès qu'ils entrèrent dans les rues, ils se ruèrent sur eux, l'arme à la main. Bien plus fort qu'eux, ils taillèrent en pièces les pauvres diables qui furent surpris de leur arrivée. Mais ils se ressaisirent aussitôt, mirent en joue leurs ennemis et firent feu. Les balles pénétraient facilement les armures des nelphas, mais leurs corps massifs pouvaient encaisser plusieurs tirs et il fallut cribler de balles les plus résistants avant qu'ils ne tombent au sol. Tandis que les hommes combattaient dans les villes et villages sur la côte, la flotte et l'aviation avait repris leur œuvre de pilonnage au-delà des zones de combat, empêchant tout renfort nelphas de parvenir sur les côtes ou ils désiraient établir leurs bases pour la suite des événements. Les hommes furent surpris également de voir que malgré les gaz et les bombes, il resta des survivants hommes qui combattaient aux côtés des nelphas, avec une férocité

décuplée. Les élus furent les créatures les plus difficiles à abattre, car leurs armures enchantées résistaient aux balles et leurs sortilèges causaient des morts par dizaines dans les rangs des soldats de la république. Lorsque les chars débarquèrent, monstre de métal équipé de chenilles pour se déplacer, blindé par le plus solide des aciers, avec des mitrailleuses sur tous les côtés et un grand canon sur le sommet du véhicule, ils enfoncèrent les lignes ennemies avec violence. Écrasant les nelphas, leurs canons et leurs mitrailleuses lourdes terrassant les élurent. La république s'attendait à une progression très rapide sur les côtes Indienne, persuadée que Merlakas ne verrait aucun intérêt à protéger les hommes et femmes qui vivaient sous sa domination. Mais ce dernier ne voulait envoyer aucun signe d'une quelconque faiblesse et avait placé de larges forces plus à l'intérieure des terres en prévision des assauts sur les côtes. Pour dix nelphas tués, une trentaine arrivait pour prendre leur place. La situation n'était guère plus brillante sur le front Ouest où les hommes étaient cloués sur place par de véritables tempêtes qui rendaient le terrain impraticable pour leurs véhicules. La boue entravait les chenilles des chars et les immobilisaient, ils faisaient alors des cibles faciles pour la magie noire des élus qui lançaient depuis leurs positions de sombres éclairs, faisant exploser ces engins. Les avions ne parvenaient pas à voler dans de telles conditions et ils avaient subi de lourdes pertes les jours précédents lorsque des nuées de harpies venues des montagnes créent par Merlakas spécialement dans l'intention de détruire l'aviation républicaine, se jetèrent par millier sur les pilotes. Les bombardiers, lents et lourds se crashèrent les uns après les autres tandis que les chasseurs, plus maniables, peinaient à abattre leurs attaquantes qui voletaient dans les airs avec la plus grande aisance. Ne voulant toutefois donner aucun répit à leur ennemi, les canons républicains tiraient jour et nuit sur les positions adverses et dès que les harpies venaient attaquer, ne craignant d'aucune façon les vents violents, les hommes pointaient leurs fusils et mitrailleuses vers le ciel pour les abattre, les uns après les autres.

L'ancien Sri Lanka était une priorité pour la république, afin d'établir des aérodromes pour l'aviation et acheminer des renforts pour attaquer plus au nord. L'île avait été en quelques jours, tant bombardés qu'il ne restait aucun bâtiment debout et les gaz avaient eu raison de toute âme humaine, animale ou végétale sur l'île qui n'était plus qu'un désert de terre fumante.

Les chars RFT furent les premiers à fouler le sable des plages de l'île et les nelphas qui tentèrent de les stopper furent très vite mis en déroute, écrasés par les tirs de canon et la mitraille, appuyés par des chars MI, véritables nids de mitrailleuses se mouvant sur terre. L'armée humaine qui suivit prit rapidement position dans les ruines, installant canon et poste de mitrailleuses, attendant la riposte de l'ennemi qui ne se fit pas attendre. Des ruines surgirent des légions de nelphas et d'élus qui chargèrent sur les hommes. Mais en terrain plat, ils n'eurent que peu de succès face à des combattants qui les abattaient à distance et en très grand nombre. Toutefois il y eut un certain nombre de pertes dans les rangs des RFT, car dans ces ruines, ils avaient peine à se mouvoir et les élus les détruisaient sans trop de difficulté. Mais chaque victoire des démons était de très courte durée, car s'il reprenait un poil de terrain, les navires réduisaient ce carré de terre en cendres et les hommes avançaient, chevauchant leurs cadavres.

Après quatre jours d'âpres combats, seule la côte sud-ouest tomba aux mains des républicains, de Negombo à Matara. Ces villes prises, la république commença son travail de préparation du terrain afin d'en faire des bases de ravitaillement pour les troupes qui avançaient plus rapidement dans les plaines. Les chars ayant toute liberté de mouvement causaient des ravages, mortiers et grenades achevaient les survivants et ce fut le seul endroit où les hommes arrivèrent à progresser de façon nette.

Merlakas en vint à s'intéresser au conflit. Immobiles dans sa forteresse, enfermée dans son trône de glace, la bravoure des hommes et leur volonté de le détruire le firent sourire. Ainsi, et

pour la première fois, les élus et toute créature aux ordres du mage entendirent sa voix résonner dans leur tête. Beaucoup s'accroupirent sur le sol, écrasé par la force de sa voix, mais récurrente de nouveaux ordres pour tenir à distance la république. Ainsi, les élus se replièrent et établirent une toute nouvelle stratégie. Ils se retranchèrent à l'arrière du front et ouvrirent de grands portails ou les nelphas se précipitèrent. Ces portails s'ouvraient aléatoirement derrière les lignes ennemies et les nelphas surgirent contre des hommes désarmés, en train de décharger du matériel ou de soigner les blessés. Les nelphas ne firent aucun quartier et les renforts ne purent arriver à temps que les nelphas avaient déjà repassé le portail. Merlakas relâcha de sa forteresse nombre de créatures qu'il avait gardées en cas de guerre contre Olivier, mais dont l'utilité n'était plus de mise désormais. Alors l'intégralité des harpies fut relâchée dans toutes les directions avec pour ordre de détruire tout objet volant humain et de s'attaquer aux navires de la république. Les nuées sortirent de tous les pics de l'Himalaya et obscurcirent le ciel par leur nombre, se dirigeant droit vers la flotte républicaine. Des portails ouverts par les élus sortirent des légions de nelphas, d'orques et de gobelins qui avaient pullulé dans les souterrains des bastions démoniaques. Avides de combats, ils se ruèrent sur les lignes humaines, mais beaucoup n'en revinrent pas. Face à la mitraille, leurs boucliers et armures en peau de bêtes étaient de bien piètres remparts contre les balles et les obus. Voyant que Merlakas jetait beaucoup de forces dans la bataille, les hommes redoublèrent d'effort et chargèrent la nuit suivante, toujours à l'affût, car les élus ne cessaient de faire apparaître des portails d'où sortaient des démons et des orques en très grand nombre. Les hommes construisirent des blockhaus partout autour des camps de ravitaillement et de soins. Dès qu'un portail apparaissait, un déluge de feu s'abattait immédiatement sur lui et très peu de démons ou de peaux vertes n'arrivaient à faire plus de vingt pas au-delà du portail. L'attaque de la flotte par les harpies se solda par un cuisant échec, car les navires aperçurent au loin les nuées de créatures s'approcher d'eux. Ils se placèrent cercle juste avant l'attaque et leurs canons antiaériens firent des ravages parmi les serviteurs de Merlakas, les hommes se rassemblèrent sur les plages et installèrent des canons pour aider la flotte. Malgré le déluge de balles et d'obus, les harpies se jetèrent sur les navires et tuèrent un grand nombre d'hommes, sans parvenir à couler un seul cuirassé, mais parvinrent à détruire plusieurs blockhaus sur les plages, de même que d'autres navires de moindre importance. Dès que les nuées se replièrent, les avions qui s'étaient engagés dans la bataille contre elles durent faire face à l'attaque de plus grande ampleur, et ce sur tous les fronts, cet assaut des harpies n'ayant été qu'une diversion. Les hommes tinrent bon et repoussèrent les vagues incessantes de nelphas et de peaux vertes. Le courage des aviateurs ce jour-là fut loué, car au mépris des hordes de harpies restantes, beaucoup d'entre eux se sacrifièrent pour lâcher sur les hordes d'orques des bombes toxiques qui, si elles ne tuaient pas les nelphas, asphyxiaient ces créatures et permirent aux hommes de les repousser.

Mais au Sri Lanka, la bataille fut bien plus âpre, car les chevaliers écarlates avaient amené bien plus de nelphas et d'élus pour rejeter à la mer les envahisseurs. Les RFT chargèrent sur la marée démoniaque, écrasant sur leur passage des dizaines de nelphas. Mais les élus veillaient et leur magie noire détruisit un grand nombre de chars. Les portails s'ouvrirent vers l'arrière des lignes républicaines, bien des blockhaus tombèrent aux mains des ennemis qui s'emparèrent des armes des morts et partaient avec elles. Les nelphas répugnaient à combattre à distance, seul le corps à corps leur plaisait. Mais pour que leurs alliés humains réfugiés plus loin en Inde leur soient utiles, il fallait leur fournir de quoi se défendre contre leurs semblables. Lorsque la majorité des chars fut détruite, les navires au large firent feu et repoussèrent encore une fois les armées de Merlakas. Les hommes chargèrent, gagnant à chaque fois un peu plus de terrain, parfois obligé de combattre au corps à corps, ils profitèrent de chaque trou d'obus pour prendre position et faire feu sur les nelphas, amenant leurs mortiers avec eux pour bombarder les élus, car s'étant suffisamment approchés. Durant cinq

jours, les combats ne cessèrent pas, les charges et retraites eurent lieu des deux côtés avant que l'aviation venue en renfort d'Arabie ne pousse les nelphas et les orques plus loin vers l'Est. Les hommes prirent Avissa-wella le lendemain tandis que plus au nord, les hommes arrivaient enfin à percer les lignes ennemies pour arriver assez vite, grâce à l'appui aérien et aux chars, à Vanuniya. Mais le coût humain fut terriblement élevé et rappela à tous ceux qui avaient combattu Merlakas par le passé combien il était difficile, malgré leurs armes, de gagner une bataille contre cet ennemi.

Mais il se passa une chose que Merlakas n'avait pas envisagée. Parmi les hommes qui vivaient sous son règne, une partie de plus en plus importante complotait contre lui. Tous avaient soit vu ou entendu parler des horreurs du front et du fait que les démons et les élus ne protégeaient en aucune manière tous les civils désarmés. Beaucoup était prêt à suivre Merlakas jusque dans la mort, mais une autre partie pensa plus loin, voulant éviter l'anéantissement de leur culture, car leurs semblables ne montraient aucune pitié à leur égard, les voyant comme des collaborateurs du mage noir. Alors que les démons distribuaient en hâte aux hommes les armes dérobées à leurs adversaires, certains les détournèrent vers des lieux tenus secrets, préparant en secret leur contre-attaque. Alors que les combats faisaient rage sur les côtes, toujours tenues par les légions de nelphas, la résistance s'organisa et commença à cibler les cultes voués à la magie noire. Des émeutes éclatèrent dans certaines villes entre partisans de Merlakas, qui avaient eu vent de la révolte grondante dans le pays et les futurs résistants. À Calcutta, durant quelques jours, la population tout entière se souleva et écrasa les quelques garnisons nelphas qui gardaient la ville. Armés de fusils et de mitrailleuses, ils se barricadèrent dans la cité et armèrent tous ceux qui pouvaient l'être tandis qu'on mettait à l'abri ceux qui ne pouvaient combattre. Désireux de laisser les hommes de ce pays se déchirer entre eux, Merlakas interdit aux nelphas, élu ou toute autre créature de s'en prendre à la ville. Mais il ordonna à ses fidèles d'assiéger la ville et d'anéantir toute velléité de rébellion dans le pays. Des légions se rassemblèrent, des prêcheurs infâmes parcouraient les villes et arrangeaient les foules contre les rebelles. La peur inspirée par Merlakas poussa le plus grand nombre à se joindre à l'armée se formant à Haora, juste à l'ouest. La république pourtant fut informée de la rébellion en cours dans le pays et des résistants qui s'attaquaient aux démons dans certaines contrées, averties par des soldats qui, bataillant dans les villes côtières, trouvèrent des messagers qui les avertirent du soulèvement d'une partie de la population. La république n'avait guère le temps de se préoccuper de cette rébellion et se méfiait d'une possible trahison de leur part. On leur demanda de leur apporter de l'aide en leur fournissant suffisamment d'armes pour retrouver leur liberté. La république se méfia d'autant plus, mais les conseillers de la haute chambre décidèrent de courir le risque et délivrèrent des caisses d'armes dès qu'ils le pouvaient, ce qui était rare, car les nelphas ne leur laissaient que très peu de répit.

Le peu d'armes qui arriva à Calcutta ne put sauver la ville de la défaite qui s'en suivit. Surpassé en nombre, les murs tombèrent rapidement aux mains des fidèles, mais ils durent batailler pour chaque maison, barricades, les fanatiques payèrent le prix fort pour leur victoire. Après une semaine de combat acharné, la ville en ruines tomba. Le feu répandu par les trébuchets et catapultes qui tiraient sans cesse sur la ville, car ces troupes de fanatiques-là n'avaient pas encore reçu d'armes volées à la république, seuls ceux engagés sur le front en avait l'usage. Les hordes d'hommes, rendus fous par des breuvages concoctés par les mages au service de Merlakas, se jetèrent sur ce qui restait de défenseur sur le centre-ville, là où étaient massés tous les vieillards, femmes et enfants. Tous périrent instantanément lorsque Béléron surgit des cieux et s'abattit violemment sur le sol, ses ailes dorées brûlant l'intégralité des hommes chargeants sur plus faible qu'eux. Mais la colère de l'ange se déchaîna hors de la cité, aux abords de la ville des élus étaient en poste des élus, espions qui veillaient au bon déroulement de la bataille. Ils brûlèrent en quelques secondes sans pouvoir prévenir qui que

ce soit. Béléron ayant reçu l'ordre de porter secours à la cité assiégée par Imperator. Il transporta la population tout entière à Akqsi ou on les accueillit avec bienveillance. La cité avait été rebâtie après l'assaut meurtrier des nelphas, mais elle n'était plus dirigée par Helena. L'alliance s'étant pratiquement dissoute, Ophélie et Imperator était absent, les douze guerriers restants n'obéissaient qu'à ses ordres ou ceux d'Ophélie et non au conseil qui s'était accaparé le pouvoir laissé vacant par Helena. Cette dernière avait disparu peu de temps après la création de Minerve, laissant tout derrière elle et nul ne savait ce qui était advenu d'elle. La ville fut reprise, mais un goût amer demeura dans l'esprit des fidèles du mage noir, car ils n'avaient pu châtier tous les révoltés et un trop grand nombre d'entre eux avaient péri. La résistance apprit, elle aussi, avec cette défaite que des actions de cette ampleur ne pouvaient que leur nuire. Ainsi, ils se contentèrent de harceler les cohortes de nelphas et de fidèles qui partaient pour le front, tendant des embuscades ou volant les armes dérobées à la république. Ce devint une véritable nuisance pour les commandants nelphas qui peinaient à armer les hommes sous leurs ordres et voyaient arriver des légions de démons amoindries, blessées et mutilées.

À l'Ouest, la république tentait de marcher sur Karachi en passant par la chaîne côtière du Makran, mais se heurta à une très forte résistance en arrivant sur les monts du Pab. Une barrière naturelle de montagnes faisait rempart entre les armées de la république et l'Inde, d'où ils pourraient attaquer et bombarder à leur guise les bastions les plus reculés de leur ennemi. Mais des légions d'élus tenaient ces monts et malgré l'appui de toutes leurs armes, les hommes ne parvenaient point à prendre le dessus sur les démons.

Un débarquement près de Karachi au cap Merari fut tenté, mais se solda par un cuisant échec, car les péniches sombrèrent dans les flots tumultueux, déchaînés par l'un des chevaliers écarlates, nommés Vorggle, qui engloutirent les embarcations les unes après les autres. Les chanceux qui parvinrent jusqu'à la plage furent massacrés par les nelphas et les élus. Même les lourds cuirassés subirent de sérieuses avaries, endommagées par les traits noirs des élus et les lourdes vagues s'abattant sur leurs flancs. Plusieurs sombrèrent avant que la flotte ne batte en retraite. Toutefois, la république se félicitait de plusieurs victoires sur le front nord-ouest, ou enfin, les villes sur les côtes tombaient entre leurs mains. De Bombay à Mangalore, le front s'élargit et les soldats, épuisés par des combats sanglants, purent goûter à un court repos tandis que les forces ennemies se regroupaient plus à l'Est, poursuivies par les obus des canons disposés sur les plages. Après un mois de combat acharné, ils avaient pris pied sur le sol indien et dans les villes prises aux nelphas, tout était fait pour les fortifier et les rendre imprenables en cas de défaite. Mais le Sri Lanka résistait encore et toujours à leurs assauts. Retranchés dans les montagnes au centre de l'île, orques et nelphas harcelaient les soldats républicains, protégeant les rares élus qu'il restait, car seuls ces mages pouvaient ouvrir de grands portails et amener sur cette terre des renforts nécessaires à la tenue de l'île.

Loin au-delà de ces conflits meurtriers, au cinquième cercle (?????????) avançait Olivier d'un pas décidé vers les lignes des anges. Tous les démons avaient quitté depuis le début de la guerre sur le monde originel, les mondes extérieurs, mais les anges par précaution ne s'étaient pas aventurés plus loin par peur d'un piège. Les troupes d'or et d'argent se tenaient fièrement face à lui, dans les cités qui n'avaient pas été ravagées par la guerre. Les anges, haut comme quatre hommes, dotés de grandes ailes bronze, argenté ou or selon leur grade. Les archanges, bien plus imposant que leurs congénères et aux ailes immenses, se tenaient en avant des armées des cieus, seul l'un d'entre eux était absent.

Olivier arriva seul face à eux, adressant ainsi un message à leur maître, car s'il voulait faire la guerre aux cieus, ses légions de feux seraient derrière lui et auraient attaqué depuis longtemps déjà. Il resta immobile et fit sa demande au créateur, il n'attaquerait ni ne toucherait jamais aux cieus et à ses protecteurs qu'à la seule condition qu'on lui remette la seconde pièce de l'Homme qu'il était venu chercher. Les archanges ne bougèrent pas, car seul le créateur avait

le pouvoir de lui donner ce qu'il réclamait. Mais Michel, général en chef des cieux, était inquiet, car il sentait la puissance de leur adversaire et n'était pas certains que tous réunis, ils puissent l'emporter malgré leur puissance dépassant l'entendement humain.

Soudain Gabriel, l'archange messenger du créateur, apparut dans un halo de lumière face à Olivier et à ses côtés se trouvait un grand cercueil qui fut remis à Olivier. Ce dernier le toucha de la main et se l'appropriâ, l'envoyant tout droit dans un endroit sûr de son propre monde, une pièce protégée dans sa forteresse. Mais il y avait un prix à ce que venait de concéder le créateur et l'archange le lui délivra. Olivier écouta attentivement, acquiesça et donna sa parole qu'il honorerait la part du marché qu'il venait de conclure puis disparut.

Il apparut dans sa demeure, un immense château où étaient entreposés tous les artefacts, armes et objets de toutes sortes qu'il accumulait depuis des siècles. Il se dirigea tout droit dans l'une de ses antichambres qui, couvertes de protections et de sceaux magiques, renfermaient un grand vase en porcelaine, fermé d'un couvercle scellé de telle manière que seul Olivier pouvait le soulever. Il retira aisément le couvercle et libéra du récipient une brume bleuâtre qui se mit à flotter autour de lui avant de disparaître vers le ciel, retournant vers les cieux. Il s'agissait là d'une âme bien particulière, qui devait être rendue au créateur lorsqu'il lui donna le fameux cercueil. Cette âme lui avait révélé toutes ses connaissances et lui avait confié tout son pouvoir, en échange elle n'avait souhaité que trouver la paix, après une éternité de souffrances entre les griffes de la mort qui l'avait torturé depuis un temps si long qu'il en avait perdu la notion. Repenti, il eût droit d'entrer au paradis et fut accueilli au sein des cieux tandis qu'Olivier fracassait les protections magiques qui protégeaient le cercueil et découvrait à l'intérieur, le corps parfaitement conservé d'un homme de très grande taille, mais qui dégageait une force incommensurable. Lui-même fut pris par des sueurs froides et faillit défaillir lorsque la magie du corps commença à s'éveiller à et se répandre dans la pièce. Il fit léviter le corps face à lui et s'assit sur le sol et commença un puissant rituel. Toute la magie et la force vitale du corps se détachait des os du corps et était puisé lentement par Olivier qui faisait de ce pouvoir le sien, tout en prenant soin d'harmoniser cette immense puissance qui ajoutée à la sienne, risquait fort de le tuer s'il faisait un seul faux pas ou manquait de concentration. Le rituel en lui-même ne dura que quelques minutes, car il ne s'agissait que d'absorber de la magie d'un corps mort depuis une éternité, un sortilège on ne peut plus simple pour un mage. La difficulté était de conserver cette nouvelle puissance en son corps sans éclater comme une baudruche sous la pression énorme des flux magiques qui circulaient dans son corps. Mais pour obtenir un tel atout, le créateur avait exigé qu'il entre en conflit contre Merlakas et qu'il ne le laisse point s'approprier le monde comme il entendait le faire. Pour ce faire, il créa deux êtres avec un peu de poussière d'os du corps qu'il venait d'acquérir. Ceux-ci contenaient assez de puissance pour créer des êtres d'une force incroyable. Malgré le fait qu'il soit en pleine adaptation de sa nouvelle force, Olivier avait encore le contrôle d'une petite partie de sa magie qui n'était pas employée à stabiliser son être et il put se mettre à la tâche. Avec la seule force de son esprit, il enveloppa la poussière d'os d'un liquide pourpre et le tout se mélangea formant des silhouettes humaines. Deux jeunes hommes émergèrent de cette boue. Le premier avait de longs cheveux noirs, très fournis, qui tombaient jusqu'au bas de son dos. Ceux du second étaient de la même couleur, mais moins long et lisse. Dès qu'ils eurent ouvert les yeux, ils furent frappés par le regard d'Olivier qui en un instant les instruisait car ils s'éveillaient au monde, ignorant tout de ce qui le peuplait et des enjeux en cours. Olivier les dota de grands pouvoirs, qui ne s'éveilleraient que plus tard et sous certaines conditions, mais ils étaient déjà, grâce aux os qui avaient servis à leur création d'une force incommensurable que ce soit en magie ou au combat. Olivier n'avait pas le pouvoir de créer une âme et une personnalité propre, ce fut le créateur qui se chargea de placer en ces êtres tout ce qui faisait d'eux un être humain à part entière. Posséder de tels dons eut un prix dont ils devraient s'acquitter. Si défaire Merlakas restait hors de leur portée malgré leurs forces, ils

devraient tout mettre en œuvre pour permettre aux hommes et à Olivier de le détruire. Une fois cette dette effacée, ils pourraient faire tout ce qu'ils désiraient. Ce pacte fut gravé dans leur cœur, s'ils tentaient de s'y dérober, celui-ci cesserait immédiatement de battre.

Là où il faudrait des années à un homme pour apprendre à maîtriser la magie ou l'art du combat, quelques minutes furent nécessaires à leur apprentissage. Olivier influençant directement leurs cerveaux et les modelant à sa guise afin qu'ils n'aient besoin d'aucun entraînement avant de partir sur le front. On leur forgea une armure spéciale, des plaques d'écailles de dragon rougeâtres, attachés à une pièce principale sur le torse par des cordages aussi solide que l'acier. Des épaules aux jambes, ils étaient protégés par ces pièces d'armures très amovibles qui leur permettaient de pouvoir se battre avec aisance.

Olivier nomma le premier Dauwci Amhara et le second Jurames Shannai. Amhara avait hérité du pouvoir de l'esprit tandis que Shannai portait en lui la force du corps. Des dons qui n'avaient pas été donnés par Olivier, mais transmis par les os du corps originel à leur création. Amhara avait des yeux d'une blancheur immaculés. Pour accomplir sa tâche, il demanda qu'on lui fournisse deux armes dignes de ses talents. On lui avait forgé une lance acérée qui à chaque entaille, injectait un poison mortel. Dans sa main gauche, il tenait un grand bouclier fait en peau de dragon qui pouvait absorber ou détruire toute magie. Il pouvait également s'en servir comme arme pour briser les os de ses adversaires, car la peau de dragon était plus solide que n'importe quels matériaux connus par l'homme.

Shannai n'avait pas demandé d'armes, il préférait la magie au combat au corps à corps et tandis que son frère regardait avec fierté ses armes, il demanda à Olivier de lui enseigner la magie de la nature, car du monde dont ils venaient d'avoir un aperçu, c'était l'une des rares choses belles qu'il avait pu apercevoir.

Olivier s'exécuta. En quelques jours à peine, les deux frères apprirent plus sur l'histoire humaine, le combat et la magie que n'importe qui, Olivier partagea même bien des secrets pour qu'ils puissent achever leur quête. Avant leur départ pour la Chine, là où Olivier les envoyait pour s'attaquer aux démons, Olivier leur donna à chacun un grand sabre à la poignée noire. Il renfermait un pouvoir, mais ils devaient le découvrir eux même sans son aide et ne leur en disent pas plus. Olivier les transporta dans le désert de l'Ordo, près de la ville d'Ordo. Cette région était infestée de toutes sortes de créatures toutes plus monstrueuses les unes que les autres. Nelphas, élus, orques et autres démons vadrouillaient dans les campagnes et parfois attaquaient les villages, massacrant les populations, car depuis le début de la guerre, des rébellions éclataient un peu partout dans l'ancien empire et on soupçonnait les villageois de soutenir ou de cacher des résistants dans leurs maisons. Dans ces monts, beaucoup d'insurgés menaient des assauts contre les grandes cités plus à l'est et se repliaient dans les forêts, leurs missions accomplies. Les campements de nelphas étaient nombreux autour de la ville, car les élus y ouvraient de nombreux portails et faisaient venir des légions de démons pour renforcer leurs lignes en Inde. Ces camps étaient de plus en plus souvent attaqués par les hommes qui tentaient de fermer ces portails afin de donner à la république un peu de répit. Leurs efforts avaient été vains jusqu'à présent, mais ils ne désespéraient pas. Amhara et Shannai s'approchèrent de la ville, une horrible odeur de charnier se répandait dans la vallée et ils pouvaient apercevoir au loin plusieurs villages en flammes. Amhara, à la vue affûtée, voyait les tas de corps que les nelphas avaient empilés dans les grandes places. Un sentiment de colère l'envahit devant une telle barbarie et il pressa le pas, Shannai ne dit pas mot, mais sentant la colère chez son frère sut ce que les démons avaient fait en ces lieux. Ils empruntèrent un sentier qui, d'après les traces laissées sur le sol, avait été pris il y a peu par un grand nombre de guerriers. S'agissait-il de démons ou d'hommes ? Elles s'enfonçaient profondément dans la terre meuble, il ne faisait guère de doute qu'une forte troupe de nelphas, aidée probablement par des orques, était en chasse de rebelles dans cette partie de vallée. Amhara et Shannai pressèrent le pas et suivirent la piste toute fraîche. Ils portaient de solides

sandales, elles aussi en peau de dragon rouge, ce qui leur conférait une vitesse plus élevée que la moyenne. Ils avaient vu juste, car une centaine de nelphas se trouvaient à quelques kilomètres d'eux, d'après les dires d'Amhara, dont on ne pouvait tromper la vue. Ils poursuivaient une petite vingtaine de résistants, blessés et épuisés qui avait certainement attaqué l'un de leurs campements sans grand succès au vu de leur état. Amhara fit signe à son frère, l'invitant à intervenir pour sauver les pauvres diables.

Shannai joignit les mains et prononça : « Tumor lignum, incrementum silvam »

De grands troncs surgirent du sol et empalèrent les nelphas ou les broyèrent lorsqu'ils s'élancèrent sur eux. En quelques minutes la colonne nelphas tout entière fut anéantie, ensevelie sous les troncs et les branchages créés par Shannai dont la spécialité était la magie de la nature et plus particulièrement du bois. Les résistants s'arrêtèrent, ils se voyaient déjà livrer leur dernier combat et mourir en emportant le plus de nelphas possible avec eux et crièrent de joie. Ceux qui avaient encore assez de force retournèrent vers les nelphas ensevelies et trouvèrent Shannai et Amhara qui se présentèrent comme des mages venus des contrées du nord pour prêter main-forte à la résistance. Cette explication, trouvée en hâte par Amhara, ne convainquit guère les révoltés, mais ils leur devaient la vie et des hommes capables d'anéantir sans le moindre effort, car les visages des deux frères transpiraient la confiance en soi, une centaine de démons pourraient leur être très utile. On les remercia chaudement et on leur proposa de venir dans leur cache pour passer la nuit, car dès que le crépuscule tombait les démons se mettaient à leur recherche en masse. Les frères acceptèrent leur hospitalité, Shannai tenait à soigner les nombreux blessés qui, sans ses soins, ne passeraient pas la nuit et Amhara tenait à savoir les forces des révoltés qui œuvraient dans la région. La cache se trouvait dans les collines qui entouraient la ville. Par une petite trappe, on pénétrait dans un véritable labyrinthe de souterrains, creuser avec des outils de fortune et des dizaines de combattants s'y cachaient. Les mines étaient graves, car beaucoup de leurs camarades étaient morts ces derniers temps. La révolte générale avait donné beaucoup d'espoir, mais la répression qui s'en était suivie avait marqué les esprits, la cruauté des démons et des fidèles de Merlakas terrorisaient les villageois et ils avaient bien du mal à convaincre les hommes des régions environnantes de se joindre à leur cause, de plus aucun d'entre eux ne pouvait faire face aux élus et à leur magie. La venue de ces deux inconnus leur redonnait espoir. Lorsque la nuit tomba, Shannai était au chevet des blessés et de ses mains déployaient des brumes magiques qui refermaient les blessures des hommes ou guérissaient leurs maladies tandis qu'Amhara questionnait leur chef sur les positions de démons, leurs forces et combien de révoltés se trouvaient dans la vallée. Leur chef était une jeune femme, nommée Maude qui avait gagné le respect des insurgés grâce à ses talents de bretteuse. Née dans une famille très pauvre, elle avait été domestique chez une lignée de marchands très riche dont les fils étaient formés très tôt à l'art de l'épée. Elle eut la chance que leur maître la prenne en pitié lorsqu'il la surprit, derrière les portes, à espionner les leçons qu'il donnait. En secret, il forma la petite fille qui se montra être une élève particulièrement douée et il continua son enseignement durant des années. Les fils de ces marchands n'étaient pas d'un courage exemplaire et lorsque la révolte éclata, se rangèrent du côté des fidèles de Merlakas. Pour sauver son élève, qui avait été aperçu par l'un des fils qu'elle servait, en train d'aider un rebelle à fuir la ville, le maître d'armes sacrifia sa vie contre les nelphas qui la traquait et lui permit de gagner les collines. Jamais elle n'oublia cet homme bon et généreux et lui rendait hommage chaque jour dans ses prières au créateur. Sa mort décupla sa détermination et elle mena nombre d'attaques sur les cohortes de nelphas ou de fidèles dans la région. Elle revint également dans la maison où elle avait grandi pour venger son maître, dénoncé par ses propres élèves et tua le traître ainsi qu'une dizaine de fidèles qui tentèrent de la protéger. Les deux autres frères restants mirent sa tête à prix, réclamant vengeance pour leur frère, mais nul ne se décida à les aider et ils ne purent que ronger leur frein dans leur échoppe. Si elle connut

de brefs succès au début de la rébellion, les jours s'assombrissaient de plus en plus pour ce qui restait d'insurgés. Les fidèles étaient mieux armés, plus nombreux et avaient le soutien de créatures affreuses. Maude était grande et élancée, un visage ovale avec quelques taches de rousseur. Sur ses épaules tombaient de longs cheveux blonds bouclés. Son regard sévère, appuyé par des yeux vert et froid, lui donnait une prestance qu'aucun autre homme n'avait dans la grotte où ils s'étaient réfugiés. Leur principal problème actuellement était le ravitaillement, car très peu de personnes osaient désormais leur donner un peu de nourriture, de peur de voir leurs fermes incendiées si jamais on les dénonçait. Maude fut très impressionnée des talents de guérisseurs de Shannai et même si elle ne croyait guère à la fable des deux frères venus des contrées du nord, elle espérait se servir de la puissance des deux mages pour redonner aux rebelles l'avantage sur les fanatiques qui terrorisaient la région. Les deux frères ne voyaient aucune objection à rejoindre les rangs de ces vas nu pieds, car leur objectif final était l'affaiblissement de Merlakas afin que leur créateur, avec qui ils étaient toujours reliés par l'esprit, porte le coup final. Les deux frères passèrent la nuit à apposer des pièges magiques sur toutes les entrées de la grotte, sans qu'aucun d'eux ne se fatigue. Shannai fit en sorte que des golems de terre émergent du sol au moindre contact d'un démon sur la trappe au-dehors. Amhara lui, scella les entrées de la grotte avec des pièges de feu qui calcineraient n'importe quelle créature de Merlakas qui les poursuivrait jusque dans les profondeurs de leur repaire.

Alors que Maude réunissait ses hommes, elle constata l'absence de ses deux invités. En effet, ils étaient partis depuis l'aube vers Ordos et sur leur chemin, taillèrent en pièce toutes les patrouilles nelphas ou des troupes de fidèles. On pouvait suivre leur chemin ensanglanté jusqu'aux portes de la ville là où ils s'arrêtèrent. Les nelphas se massèrent vers la porte, pensant avoir affaire à une troupe tout entière et ils ne virent que trop tard le saut incroyable que venait d'exécuter Amhara qui dans les airs pris une large inspiration et déversa un torrent de feu sur l'entrée de la ville. Les flammes réduisirent en cendres toute la garnison nelphas qui s'était massée là et détruisit les premières maisons situées devant la porte. Shannai limita les dégâts causés par la technique de son frère en faisant jaillir du sol de grands murs de sable qui stoppèrent la progression des flammes dans la cité. Le sable et le vent étouffèrent le feu, Amhara fracassa la porte d'un coup de son bouclier et ils pénétrèrent dans la cité, exécutant les quelques nelphas survivants qui se jetèrent sur eux. De son repaire, Maude aperçut le nuage de fumée qui s'échappait de la cité et fit armer en hâte ses hommes qui partirent au pas de course rejoindre Ordos. La cité n'était plus défendue que par quelques centaines de fanatiques qui ne purent faire quoi que ce soit contre Amhara. D'un seul revers de son bouclier, il déchaîna une tornade qui les emporta haut dans les airs avant de les faire retomber sur les murailles de la ville où ils s'écrasèrent en poussant des cris affreux. Maude parvint à la porte, elle et ses hommes furent terrifiés par le spectacle qu'ils découvrirent, autant par les corps calcinés des nelphas que ceux des hommes brisés en morceaux un peu partout dans la ville. La population, terrorisée s'était terrée dans les maisons de terre et de paille. Les premiers à sortir crurent Maude et ses suivants responsables et se jetèrent à ses pieds, l'implorant de leur épargner la vie. Elle les releva et leur assura qu'ils ne risquaient plus rien. Shannai et Amhara se trouvaient sur les remparts de la ville, juste au-dessus de la porte principale, observant au loin les prochaines cités qui devraient tomber. Shannai réprouva l'attitude de son frère, selon lui il avait mis en danger la vie de trop d'innocents en inondant la ville de flammes.

« Innocent est un bien grand mot », lui répondit son frère.

« Tous les habitants de cette région se sont principalement ralliés à Merlakas comme les fidèles que nous avons croisés tout à l'heure. Aucun d'entre eux n'aurait rejoint les rangs de Maude sans notre intervention. Regarde-les donc ! » dit-il en pointant du doigt la foule qui se rassemblait autour de Maude et de ses hommes, les portant en héros et scandant leurs noms.

« Les masses sont aisément manipulables. Il est presque triste de savoir qu'ils seront sans doute l'un des outils qui nous permettra de déchoir Merlakas de son trône » répondit Shannai Amhara souris, son frère était peut-être plus soucieux des autres que lui, mais il pouvait être un calculateur froid sans pitié.

« Les nelphas ne manqueront pas de venir en masse dès qu'ils sauront ce qu'il s'est passé ici. Ces murs de terre sèche ne résisteront pas à l'attaque d'une armée importante. Peux-tu faire en sorte de rendre cette cité un peu moins vulnérable Shannai ? » lui demanda son frère. Ce dernier était en tout point d'accord avec Amhara et posa les mains sur le créneau devant lui.

« Ars maceria terrae »

De grands pans de roches sortirent du sol et entourèrent la ville d'un rempart infranchissable. Maude n'en croyait pas ses yeux et aperçut les deux silhouettes immobiles et silencieuses sur le rempart, regardant d'un air nonchalant ce qui pour eux relevait du prodige. La prise de la cité eut toutefois des effets plus que positifs pour la résistance qui pour la première fois depuis bien longtemps, tenait à nouveau une ville en plein territoire ennemi. La ville la plus proche, située au nord-est, se nommait Engun. Mais les nelphas de cette ville avaient vu au loin la fumée qui se dégageait d'Ordos. Mais ils étaient commandés par un grand nelphas noir qui avait senti la présence des deux frères et leur avait ordonné de ne pas s'y rendre sous peine d'être anéanti par ces adversaires dont ils ignoraient tout. Il avait envoyé un message aux autres garnisons dans les cités voisines et à tous les régiments d'élus qui se trouvaient dans les parages en précisant qu'un trophée de grande valeur se trouvait à Ordo à qui saurait le rapporter à Merlakas. Ainsi les nelphas se rassemblèrent dans les alentours de la ville, pourtant ils ne pouvaient y pénétrer, car Shannai et ses pouvoirs avaient changé la géographie de la vallée tout entière en faisant sortir de terre des milliers d'arbres et de plantes, transformant les plaines désertiques en une immense forêt de pins sèche, pratiquement impénétrable. Il rendit ainsi l'accès à Ordo très difficile pour des grands groupes de combattants. De puissants nelphas noirs quittèrent leurs postes attribués dans leurs garnisons aux confins de la chine, aveuglés par l'idée de plaire à leur maître. Shannai laissa délibérément une immense clairière à quelques centaines de mètres des remparts de la ville. Les deux frères ayant également entendu parler des rumeurs les concernant lorsque des fuyards des villes proches arrivèrent à leurs portes. Quelques nelphas noirs parvinrent à franchir la forêt et se présentèrent face aux frères, que ce soit Shannai ou Amhara, aucun des grands démons ne put leur faire face et ne se retrouva face contre terre, le corps brisé. Ordos était la cité la plus importante de cette petite contrée, les nelphas, orques et autres créatures ne pouvaient pas se permettre de perdre la face de cette manière. Si jamais un chevalier écarlate venait à l'apprendre, ils seraient massacrés et remplacés par plus compétente qu'eux. Une grande armée se regroupa dans les forêts créées par Shannai et à l'abri des arbres ils se préparaient pour reprendre la cité. Un grand nombre de nelphas noir se rassembla à cet endroit ainsi que des centaines d'hommes à qui on avait promis une forte récompense en or pour leur participation au juste châtement des rebelles. Maude quant à elle peinait à conserver l'ordre dans la cité. Elle avait formé une milice avec ses anciens camarades et de nouvelles recrues, plus attirées par le pouvoir que par la cause et tenait la ville d'une main de fer pour éviter toute émeute. La faim était leur principal problème de même que le froid, car ce désert était connu pour ses nuits glaciales et même le jour la chaleur se faisait rare. Beaucoup se rendirent dans les bois de Shannai et coupèrent de nombreux arbres pour leurs cheminées, chose qu'ils n'avaient que trop peu l'occasion d'allumer, car dans ce désert le bois était une denrée rare.