

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, enfants et femmes, 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 des 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'écoœuraient. 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 brûlant, 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 trouver, 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 la 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 parait de son épée, puis après tant d'hésitations il fendit en deux le spectre, le cœur serré par son acte. Le spectre disparu et 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 que 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'assaillirent. 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 au final 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 humain et 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 ou 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 guider 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 gambes 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 créé 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 ou 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 coté 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 déchirés 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 déchaina 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 combattraient 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 subis 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 dû 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 ses 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 toutes 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 où 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 plupart 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 passé 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 aventurerait, 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 plupart de sa troupe avait péri, il observait la bête affreuse qui taillait en pièce les nelphas, il en ferait une description exacte à Aspis à son retour. Cette gueule garnie de crocs tenait de l'homme, mais déformée par les écailles qui la recouvrait, 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 dû 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 du mage noir. Tout le continent était désormais sous sa coupe et il y régnait en maître, considéré comme un Dieu vivant, il était célébré comme tel dans tout son nouvel empire, construit après la défaite de l'alliance, un véritable culte sur sa personnalité se développa et tous l'honorèrent comme il se devait, 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 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 le mal qui les habitait. La légende voulait que Merlakas lui-même ait été ouvrir des passages dans les tréfonds de l'enfer pour que ces esprits égarés puissent reprendre forme et déchaîner toutes leurs colères 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. Durant le premier millénaire, beaucoup se révoltèrent, mais chaque révolte 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, 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 si fier. Il donnait 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 démons et autres créatures sous ses ordres ayant pour ordre formel de défendre les hommes s'ils étaient en danger et sinon de rester caché dans les déserts ou les forêts. Si les élus et les nelphas n'approuvaient guère cette stratégie, ils ne pouvaient aller contre leur maître qui leur inspirait une peur atroce. Merlakas accorda même à certaines provinces l'indépendance, tant que les matières premières étaient acheminées correctement, on leur laissait 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. Mais si les dirigeants précédents avaient tous suivi les ordres qu'on

leur donnait à la lettre, la nouvelle reine de Shulée, adulée par son peuple prévoyait de grands changements et espérait bien convaincre les autres royaumes de se lever contre la tyrannie camouflée de Merlakas. 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 la garde personnelle de la reine 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. 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 gêne future.

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 ou 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. Il était totalement loyal à sa souveraine et Eurydice le soupçonnait même d'en être en secret amoureux. Mais 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 mage 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, immortel, ne subissant pas les assauts du temps et ne pouvant être détruites que par quelqu'un de plus fort 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 l'op, car après le passage des treize guerriers, 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 loirs 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 carrées qui sortaient du sol tels des champignons partout dans les enceintes.

Les routes étaient sûres, mais elle ne les emprunta pas. Surveillée de loin par les 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 nelphas et ceux qui se tentaient à ce métier ne faisaient jamais plus que quelques mois avant d'être arrêtés et exécutés par les nelphas, 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 penché 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 et sur deux bons mètres au-delà ?

Il lui fallait un plan, elle attacha tout d'abord son cheval loin de cet endroit, près d'un petit bosquet de plantes où il aurait de quoi manger 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 avec un foulard recouvrant les yeux sur son casque et sa bouche 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 d'une de leur patrouille.

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'écroula 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 tachant le sable. 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. Le

dragon ne semblait pourtant pas décidé 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 également à fatiguer, car quand bien même elle avait évité les nuages empoisonnés, respirer autour du lac n'était jamais bon, car l'air tout aux alentours était également 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 et 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 claire. On apercevait au loin une petite île, nul doute pour Eurydice que ce qu'elle cherchait pouvait se trouver sur cette île, 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 et se nourrir 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, impatiente de se rendre sur l'île le lendemain. Nul ne vint troubler son sommeil, mais une silhouette apparut 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 dégacha 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 blanc 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 l'op 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 toutes 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. Mais 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 l'op 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, trouve 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 presque tous les mages du monde. En temps voulu, avec l'aide de vos pairs, 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 et je suis presque certaine que c'est votre œuvre. Avec tant de pouvoir, pourquoi ne pas vous dresser contre lui ? »

« Je n'ai jamais dit que Merlakas était mon ennemi, en vérité il a été mon allié et désormais nous n'avons plus d'intérêt commun, aucun ne s'opposant à l'autre de manière frontale. Je ne vous mentirais point, vos chances de succès sont proche du néant, mais qui sais, vous réussirez peut-être là ou 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 CAPITALE, 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 châtain 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 cercle. 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 trapus, 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'avait 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 faits et gestes 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 l'op, 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 eu 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 invitée. 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 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, où nous avons tous pris 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 d'Yutian dont il a participé à la création, il n'était jamais le bienvenu. Les gens craignent ceux qui possèdent 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'envahir 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 Amazones, de fières guerrières à la population exclusivement féminine n'avaient aucune intention de se lancer dans une guerre meurtrière qui décimeraient 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 nelfhas 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 je pose la question, pourquoi est-elle toujours en vie alors que vous l'avez eu en face de vous ? »

« Par simple curiosité, certes ils ont été envoyés pour nous détruire, mais rien ne dit que c'est ce qu'ils choisiront de faire 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 et il serait vain de me menacer. Vous avez votre lot d'ennemi, il serait malvenu de faire de moi un adversaire supplémentaire. »

« Il n'est pas question de nous affronter, nous avons nos ennemis communs. 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.