



# TERRY BROOKS

## L'HÉRITAGE DE SHANNARA

2 · *Le druide de Shannara*

J'AI  
LU



# L'HÉRITAGE DE SHANNARA 2

*Le druide de Shannara*

Du même auteur  
aux *Éditions J'ai lu* :

*Shannara*

1. L'épée de Shannara, *J'ai lu* 7556
2. Les pierres elfiques de Shannara, *J'ai lu* 7714
3. L'enchantement de Shannara, *J'ai lu* 7940

*L'héritage de Shannara*

1. Les descendants de Shannara, *J'ai lu* 8110
2. Le druide de Shannara, *J'ai lu* 8335

*Royaume magique à vendre !*

1. Royaume magique à vendre !, *J'ai lu* 3667
2. La licorne noire, *J'ai lu* 4096
3. Le Sceptre et le Sort, *J'ai lu* 4277
4. La boîte à malice, *J'ai lu* 4510
5. Le brouet des sorcières, *J'ai lu* 6683

Hook, *J'ai lu* 3298

*Également disponible en intégrale semi-poche*

Shannara, la trilogie originale

L'héritage de Shannara

# TERRY BROOKS

## L'HÉRITAGE DE SHANNARA 2

*Le druide de Shannara*

ROMAN

Traduit de l'anglais (États-Unis)  
par Rosalie Guillaume



Collection dirigée par Thibaud Eliroff

Couverture : © Johann Blais

*Titre original :*

THE DRUID OF SHANNARA

Published by The Ballantine Publishing Group,  
a division of Random House, Inc.

© Terry Brooks, 1991

*Pour la traduction française*

© Éditions Bragelonne, 2005

EAN 9782290077153

*À Laurie et Peter,  
pour leur amour, leur soutien  
et leurs encouragements  
dans tous les domaines*









## Chapitre 1

Le roi de la rivière Argentée regardait les Jardins qui étaient son domaine depuis l'aube des temps de la magie et qui donnaient sur le monde des mortels. Ce qu'il vit là-bas le découragea. Partout, le pays souffrait : la riche terre noire se transformait en poussière, les plaines jaunissaient, les forêts devenaient des cimetières hérissés de troncs morts et les rivières comme les lacs stagnaient ou s'asséchaient. Les créatures sauvages mouraient aussi, ne trouvant plus de nourriture saine.

Même l'air commençait à être contaminé.

*Et pendant ce temps, pensa le roi, les Ombreurs gagnent en puissance.*

Il tendit la main pour effleurer le cyclamen pourpre qui poussait à ses pieds. Non loin de là, des forsythias formaient un petit buisson, des cornouillers et des cerisiers se dressaient en arrière-plan. Il y avait aussi des fuchsias, des hibiscus, des rhododendrons, des dahlias, des iris, des azalées, des jonquilles, des roses et cent autres variétés de fleurs et de plantes toujours en floraison – un feu d'artifice de couleurs qui s'étendait à perte de vue. Des animaux, gros ou petits, dont la naissance remontait à

l'époque lointaine où tous vivaient en paix et en harmonie, peuplaient également les Jardins.

Dans le monde actuel – celui des Quatre Terres et des races qui avaient évolué après le chaos et la destruction des Grandes Guerres –, cette époque était pratiquement oubliée. Le roi de la rivière Argentée restait son seul vestige. Présent quand le monde était encore jeune, ses premières créatures venant de naître, le souverain était également jeune et accompagné de nombreux membres de sa race.

Aujourd'hui, il était le dernier. À part les Jardins, préservés grâce à la magie, tout ce qu'il avait connu n'était plus.

La Parole avait donné les Jardins au roi de la rivière Argentée, lui ordonnant de les entretenir, en souvenir de ce qui avait été et serait peut-être de nouveau un jour... Le monde extérieur évoluerait, comme l'exigeait la règle, mais les Jardins resteraient à jamais semblables à eux-mêmes.

Pourtant, ils *rétrécissaient*. Moins physiquement que mentalement...

Les Jardins avaient des frontières fixes et inaltérables, car ils s'étendaient dans un plan de l'existence que les bouleversements du monde des mortels n'affectaient pas.

Les Jardins étaient plus une *présence* qu'un lieu. Mais une présence minée par la maladie qui dévorait le monde auquel ils étaient liés.

Car leur but, de même que celui de leur gardien, était de protéger l'univers des mortels. À mesure que les Quatre Terres succombaient sous les assauts du poison, le travail devenait de plus en plus difficile, et ses effets se révélaient de moins en moins durables.

Les humains ne croyaient presque plus à l'existence de la magie et, de ce fait, l'affaiblissaient davantage encore.

Le roi de la rivière Argentée s'en désolait. Il ne s'apitoyait pas sur lui-même, mais sur les peuples des Quatre Terres, ces mortels qui risquaient de perdre à jamais la magie. Les Jardins étaient leur refuge depuis des siècles, et le monarque les protégeait. Il veillait sur eux, leur apportait la paix et garantissait que la bienveillance et la bonne volonté résident en un endroit où elles seraient accessibles à tous.

Maintenant, c'était terminé. Il ne pouvait plus protéger personne. Le poison répandu par les Ombreurs dans les Quatre Terres avait érodé ses forces, le confinant au cœur de ses Jardins. Désormais, il était incapable d'aider les humains qu'il avait défendus pendant si longtemps.

Plongé dans le désespoir, il regarda un long moment les ruines du monde. Des souvenirs tourbillonnaient dans son esprit. Jadis, les druides protégeaient aussi les Quatre Terres, mais ils avaient disparu. Grâce aux vestiges de la magie de l'ancien monde, quelques descendants de la maison elfique de Shannara avaient longtemps été les défenseurs de l'humanité. Mais tous étaient décédés.

Le roi s'efforça de bannir son désespoir et de réveiller la flamme de l'espérance. Les druides reviendraient, et de nouvelles générations étaient nées dans l'antique maison de Shannara. Même s'il ne pouvait plus y aller, le roi de la rivière Argentée savait tout ce qui se passait dans les Quatre Terres. L'ombre d'Allanon avait engagé plusieurs jeunes membres de la lignée de Shannara pour qu'ils retrouvent la magie perdue. Ils réussiraient peut-

être – s'ils survivaient assez longtemps pour cela. Mais ils étaient en danger de mort, menacés à l'est, au sud et à l'ouest par les Ombreurs, et au nord par Uhl Belk, le roi de Pierre.

Les yeux du vieux roi se fermèrent un instant. Il connaissait le moyen de sauver les enfants de Shanara : une tempête magique, si puissante et complexe que rien ne pourrait l'arrêter. Elle abattrait les barrières érigées par l'ennemi, puis balayerait les mensonges et les illusions qui dissimulaient la vérité aux quatre personnes dont tout dépendait.

Oui, *quatre*, pas trois ! Même Allanon n'avait pas mesuré tout ce qui devait être accompli...

Le roi revint vers le centre de son refuge. Il laissa le chant des oiseaux, l'odeur des fleurs et la chaleur de l'air l'envelopper et le calmer. Dans ses Jardins, pratiquement rien ne lui était impossible. Mais on avait besoin de sa magie ailleurs...

Il savait ce qu'il devait faire. Afin de s'y préparer, il revêtit l'apparence du vieil homme qu'il incarnait parfois pour se montrer au monde extérieur. Sa démarche se fit hésitante et son souffle haletant. Ses yeux se voilèrent, son corps sembla soudain douloureux et voûté. Le chant des oiseaux cessa et les petits animaux s'éloignèrent. Il se força à se séparer de tout ce qu'il était, devenant ce qu'il aurait pu être s'il avait été un mortel : un vieillard.

Il avait besoin de sentir le poids de l'humanité sur ses épaules pour mieux se consacrer à sa mission et solliciter la part de lui qui était nécessaire.

Il s'arrêta devant une mare d'eau claire alimentée par un petit ruisseau. Une licorne s'y abreuvait. Autour de la mare, la terre était noire et fertile. Des fleurs délicates, minuscules et sans nom, y poussaient. Elles avaient la couleur de la neige vierge.

À l'autre extrémité de la mare, un arbrisseau à la forme complexe émergeait d'une touffe d'herbes violacées. Ses feuilles vert tendre étaient tachetées de rouge. Deux rochers massifs surplombaient la mare, des traces de minerai coloré brillaient sous le soleil.

Le roi de la rivière Argentée demeura immobile au milieu de la vie grouillante et s'obligea à s'unir à elle. Quand ce fut fait, quand la nature environnante eut assimilé sa forme humaine, il leva ses mains fragiles de vieillard et invoqua la magie. Les notions de temps et d'âge qui lui rappelaient la condition des mortels disparurent.

L'arbrisseau vint le premier. Arraché au sol, il se posa devant le roi, lui apportant la matière première qu'il utiliserait. Le végétal se ploya lentement pour prendre la forme requise. Puis ses feuilles se rétractèrent contre les branches et disparurent.

La terre s'accumula par petits tas autour de l'arbre pour achever la silhouette. Les minerais dessinèrent les muscles, l'eau de la mare devint les fluides de la vie et les pétales des minuscules fleurs recouvrirent l'ensemble telle une peau.

Le roi se servit de fils de soie pris à la crinière de la licorne pour créer la chevelure. Pour les yeux, il utilisa des perles noires.

La magie opéra lentement devant lui et sa créature prit forme.

Quand il eut terminé, la jeune fille était parfaite à tous les points de vue, sauf un.

Elle ne vivait pas encore.

Il chercha autour de lui, puis repéra une colombe. L'interceptant en plein vol, il la plaça, encore vivante, dans la poitrine de sa création afin

qu'elle en devînt le cœur. Puis il s'approcha d'elle et lui offrit son souffle vital pour l'animer.

Ensuite, il recula et attendit.

La poitrine de la jeune fille se souleva doucement et ses membres frémirent. Ses yeux s'ouvrirent. Noirs comme le jais, ils contrastaient avec ses traits pâles et délicats et sa frêle ossature. La créature avait des cheveux si blancs qu'ils paraissaient argentés, comme si des fils de ce métal étaient mêlés aux mèches.

— Qui suis-je ? demanda-t-elle d'une voix chantante, semblable au bruissement d'un ruisseau.

— Tu es ma fille, dit le roi de la rivière Argentée, submergé par une émotion qu'il avait cru oubliée depuis longtemps.

Il ne précisa pas qu'elle était une élémentale – une enfant de la terre créée par sa magie. Elle le savait grâce aux instincts dont il l'avait dotée et n'avait pas besoin d'autre explication.

Elle fit un pas hésitant, puis un autre. Découvrant qu'elle pouvait marcher, elle bougea plus rapidement. Testant ses capacités, elle tourna autour de son père et l'étudia timidement. Puis elle regarda autour d'elle. S'imprégnant des couleurs, des sons et des odeurs des Jardins, elle se sentit avec eux une parenté qu'elle ne s'expliquait pas.

— Ces Jardins sont-ils ma mère ? demanda-t-elle.

Le roi répondit par l'affirmative.

— Fais-je partie de vous deux ?

— Oui. Viens avec moi.

Marchant ensemble dans les Jardins, ils les explorèrent comme l'auraient fait un père et sa fille. Ils admirèrent les fleurs, observèrent les mouvements rapides des oiseaux et des animaux et étudièrent



la structure complexe des sous-bois, puis celle des rochers et de la terre.

La jeune fille était intelligente, vive, intéressée par tout et respectueuse de la vie.

Le roi se félicita de sa création.

Puis il lui montra la magie. Il lui expliqua d'abord la sienne, commençant par de petits exemples pour ne pas l'effaroucher. Ensuite, il la laissa tester son propre pouvoir. Elle fut étonnée d'apprendre qu'elle le détenait, et encore plus de voir ce qu'il pouvait accomplir. Mais elle n'hésita pas à l'utiliser.

Elle en était même avide !

— Tu as un nom... Aimerais-tu le connaître ?

— Oui !

— Tu t'appelles Force Vitale. Comprends-tu pourquoi ?

Elle réfléchit un moment.

— Oui...

Il la conduisit près d'un vieux noyer blanc à l'écorce en lambeaux. Très douce, la brise sentait le jasmin et le bégonia. Ils s'assirent sur l'herbe tendre. Un griffon sortit des hautes herbes et se frotta à la main de la jeune fille.

— Force Vitale, dit le roi de la rivière Argentée, tu dois accomplir une mission.

Avec une étrange douceur, il révéla à la jeune fille qu'elle devait quitter les Jardins et s'aventurer dans le monde des humains. Il lui indiqua où il lui faudrait aller et ce qu'elle devrait y faire. Puis il lui parla de l'Oncle Obscur, du montagnard, de l'être sans nom, des Ombreurs, d'Uhl Belk, d'Eldwist et de la Pierre elfique noire. Pendant qu'il lui révélait la vérité sur ce qu'elle était, il éprouva une émotion incontestablement humaine émanant d'une partie de lui qu'il avait occultée pendant des siècles. Ce

sentiment lui inspira une profonde tristesse qui fit trembler sa voix et lui fit monter les larmes aux yeux.

Il se tut, surpris de devoir lutter contre ces émotions. Et il lui fallut consentir à un gros effort pour recommencer à parler.

La jeune fille le regarda en silence. Elle n'alla pas à l'encontre de ses directives et ne remit pas ses ordres en question. Elle écouta et accepta.

Quand il eut terminé, elle se leva.

— Je comprends ce qu'on attend de moi, dit-elle. Je suis prête.

— C'est faux, mon enfant. Tu le découvriras quand tu partiras d'ici. Malgré ce que tu es et ce que tu peux accomplir, tu restes vulnérable à des dangers dont je ne puis te protéger. Sois prudente et apprends à te protéger toi-même. Surtout, méfie-toi de ce que tu ne comprends pas.

— Je le ferai, dit-elle.

Le roi l'accompagna à la lisière des Jardins, là où le monde des mortels commençait, et ils contemplèrent l'avancée progressive de la désolation.

Ils restèrent ainsi un long moment, puis Force Vitale parla.

— Je sens qu'on a besoin de moi, là-bas.

Le monarque hocha la tête en silence, éprouvant déjà la douleur de sa perte alors qu'elle était encore là.

*C'est seulement une élémentale*, se dit-il.

Mais il sut aussitôt que c'était faux. Elle était bien plus que cela et faisait partie de lui, comme s'il l'avait engendrée.

— Au revoir, père, dit-elle soudain.

Puis elle sortit des Jardins et disparut dans le monde des mortels. Sans l'embrasser ni le toucher, elle partit, parce qu'elle ignorait que faire d'autre.

Le roi de la rivière Argentée se détourna, épuisé par ses efforts. Il lui faudrait du temps pour récupérer...

Il se débarrassa de sa forme humaine, se purgea des souvenirs et des sensations y étant rattachés, et redevint la créature magique qu'il était.

Même ainsi, ses sentiments pour Force Vitale – sa fille, l'enfant qu'il avait conçue – restèrent nichés en lui.



## Chapitre 2

Walker Boh se réveilla en frissonnant.

« *Oncle Obscur...* »

Le murmure d'une voix, dans son esprit, le ramena du bord de la mare sombre où il glissait, le tirant de la noirceur absolue vers les franges grises de la lumière. Il sursauta si violemment que les muscles de ses jambes se tétanisèrent.

Alors, il leva brusquement la tête, ouvrit les yeux et regarda devant lui sans rien voir. Des vagues de douleur parcouraient son corps, il lui sembla qu'il était torturé par un fer chauffé à blanc.

Il se recroquevilla sur lui-même – un vain effort pour diminuer la douleur. Seul son bras droit resta tendu devant lui, telle une excroissance étrangère à son corps, pour toujours liée au sol de la caverne où il était étendu, transformé en pierre jusqu'au coude.

L'origine de la douleur se trouvait là.

Il ferma les yeux pour tenter de la contraindre à le quitter. Mais il n'avait plus la force de la commander. Sa magie avait presque disparu, consumée par son combat contre le venin de l'Asphinx. Voilà sept jours qu'il était entré dans la salle des Rois, à la recherche de la Pierre elfique noire. Sept jours

qu'il avait trouvé, à sa place, la créature mortelle tapie là pour lui tendre un piège.

Oui, exprès pour lui, il en était sûr !

Mais par qui ? Les Ombreurs ou quelqu'un d'autre ? Qui était maintenant en possession de la Pierre elfique noire ?

Désespérément, il se remémora les événements qui l'avaient conduit ici. L'ombre d'Allanon, mort depuis trois cents ans, avait fait appel à la magie des héritiers de Shannara : Par Ohmsford, sa cousine Wren Ohmsford et lui-même. Le message leur avait été apporté par l'ancien druide Cogline, qui les avait pressés de l'écouter. Ils avaient obéi, se rassemblant au lac Hadeshorn, l'antique lieu où reposaient les druides morts. Allanon était apparu et les avait chargés de trois missions censées saper les forces des Ombreurs, ces monstres qui volaient la vie des Quatre Terres grâce à leur magie noire.

Walker devait retrouver Paranor, la demeure disparue des druides, et faire revenir ces derniers. Il avait refusé ce travail, jusqu'à ce que Cogline lui apporte un volume tiré des archives des druides qui racontait l'histoire d'une Pierre elfique noire réputée pouvoir faire reparaître Paranor. Cela l'avait amené à consulter le fantôme du Marais, qui perceait à jour les secrets de la terre et ceux des hommes.

Il scruta l'obscurité autour de lui, puis les portes des tombes des rois des Quatre Terres, avec leurs trésors empilés devant leurs cryptes et les sentinelles de pierre dont les yeux regardaient droit devant eux sans rien voir.

Il était seul avec les fantômes des monarques.

Et il agonisait.

Des larmes perlèrent à ses paupières, mais il lutta pour les refouler. Il était un tel imbécile !

« *Oncle Obscur...* » Dans sa tête, il entendit les mots résonner ironiquement. La voix était celle du fantôme du Marais, l'esprit maléfique et menteur responsable de ce qui lui arrivait. Les énigmes du fantôme l'avaient amené dans la salle des Rois, à la recherche de la Pierre elfique noire. Le spectre devait savoir qu'il n'y trouverait aucune Pierre, mais un Asphinx, le piège qui le détruirait.

*Et pourquoi en serait-il allé autrement ?* se demanda Walker. Après tout, le fantôme du Marais le haïssait plus que toute autre personne. Ne s'était-il pas vanté de l'envoyer à sa mort en lui donnant ce qu'il lui demandait ?

Walker avait fait tous les efforts nécessaires pour confirmer les prédictions de l'esprit. Il s'était rué vers la mort, persuadé d'être capable de se jouer des dangers qu'il rencontrerait. *Souviens-toi, se reprocha-t-il, souviens-toi comme tu avais confiance en toi !*

Il fut pris de convulsions comme le venin brûla de nouveau dans ses veines. Avoir confiance en soi était bien beau...

*Mais regarde où cela t'a mené,* pensa-t-il amèrement.

Il se força à se relever sur les genoux et à se pencher vers l'ouverture qui béait dans le sol de la caverne où sa main s'était fondue à la roche. Il voyait à peine les restes de l'Ashpinx, le corps du serpent de pierre enroulé autour de son bras, à jamais uni à la montagne. Serrant les dents, il remonta la manche de son manteau. Son bras était dur et gris jusqu'au coude, et des filaments sombres progressaient vers son épaule. Le processus était lent mais régulier. Son corps entier se changeait en pierre.

Cette transformation importait peu parce qu'il mourrait de faim bien avant d'en arriver là. Ou de soif. Ou empoisonné par le venin...

Il laissa sa manche retomber pour ne plus voir ce qui lui arrivait. Sept jours étaient passés ! Le peu de nourriture qu'il portait dans ses bagages n'avait pas duré bien longtemps, et il avait bu sa dernière gorgée d'eau deux jours plus tôt.

Ses forces déclinaient très vite. Il avait de la fièvre, ses périodes de lucidité devenaient de plus en plus rares. Il s'était d'abord battu contre son sort, essayant d'employer sa magie pour ralentir l'avancée du poison, puis refaire de sa main et de son bras des membres vivants. Mais son pouvoir avait échoué. Ensuite, il avait tenté de libérer son bras du sol, pensant possible de le désolidariser de la pierre d'une façon ou d'une autre. Mais le roc tenait bon. Il était condamné sans espoir de remise de peine. L'épuisement l'avait finalement contraint à dormir.

À mesure que les jours passaient, il somnolait davantage, et éprouvait un mal fou à revenir au monde réel.

Agenouillé dans les ténèbres et luttant contre la douleur après avoir été momentanément distrait de sa situation par la voix du fantôme du Marais, il fut saisi par une terrible certitude : s'il se rendormait de nouveau, il ne se réveillerait pas. Il respira par à-coups, refoulant ainsi sa peur. Il ne devait pas laisser la fin venir ! Il ne fallait pas abandonner.

Walker s'obligea à réfléchir. Tant qu'il pourrait penser, se dit-il, il ne s'endormirait pas. Il se souvint de sa conversation avec le fantôme du Marais, essayant de comprendre ce que l'esprit avait voulu lui dire.



Quand il lui avait indiqué l'endroit où il trouverait la Pierre elfique noire, le fantôme n'avait pas expressément désigné la salle des Rois. Boh avait-il tiré de mauvaises conclusions ? Avait-il été délibérément abusé ? Y avait-il une once de vérité dans les propos du spectre ?

Les pensées de Walker tournaient en rond, son esprit refusant de se plier aux exigences de sa volonté. Il ferma les yeux, désespéré, et eut beaucoup de mal à se forcer à les rouvrir. Ses vêtements imbibés de sueur glaciale le faisaient frissonner. Son souffle devenait irrégulier, sa vision se troublait, et il avait de plus en plus de peine à déglutir. Comment réfléchir quand tant de choses le distraient ? Il avait seulement envie de se coucher et de...

Cédant à la panique, il racla ses genoux contre le sol jusqu'à ce qu'ils saignent. La douleur supplémentaire l'aiderait à rester conscient, pensa-t-il.

Et pourtant, il la sentit à peine.

Il se concentra de nouveau sur le fantôme du Marais et le revit se gausser de lui, ravi de sa déconfiture. Puis il entendit sa voix railleuse l'appeler.

La colère lui redonna des forces. Il devait se souvenir de *quelque chose*, il le savait. Il y avait dans les paroles du spectre un détail dont il pouvait se servir, si seulement il lui revenait...

*Par pitié, faites que je ne m'endorme pas !*

La salle des Rois ne répondit pas à sa prière. Les statues restèrent silencieuses, indifférentes à son problème. La montagne attendait...

*Je dois me libérer !* hurla-t-il dans sa tête.

Puis il se rappela les visions, et plus spécialement la première que le fantôme du Marais lui avait montrée, celle où il était debout sur un nuage au-dessus

des autres membres de la petite compagnie réunie au lac Hadeshorn. Furieux, il avait dit qu'il préférerait se couper la main plutôt que de voir revenir les druides.

Puis il avait levé un bras, montrant que sa main était effectivement coupée.

Se souvenant de la vision, il comprit la vérité.

Il réprima un sentiment d'horreur et baissa la tête jusqu'à ce qu'elle repose sur le sol de la caverne.

Walker pleura, sentant les larmes couler le long de ses joues et lui brûler les yeux quand elles se mêlèrent à la sueur. Il se raidit, terrorisé par le choix douloureux qu'il avait à faire.

Non ! Non, il refusait d'en passer par là.

Pourtant, il savait que son salut en dépendait.

Ses larmes se transformèrent en un rire de dément. Il attendit jusqu'à ce que ce rire s'épuise de lui-même, puis releva les yeux. Il n'avait plus le choix. Son destin était scellé : s'il ne se libérait pas immédiatement, il n'y parviendrait jamais.

Et il n'y avait qu'une seule façon de procéder...

Il se prépara mentalement à cette idée, contenant ses émotions et mobilisant tout ce qui restait de ses forces.

Il regarda autour de lui, chercha l'objet dont il avait besoin et le localisa rapidement : une pierre de la taille et de la forme d'un tranchant de hache, avec un côté irrégulier assez dur pour être entier après avoir été arraché à la voûte par la violence de la bataille entre Allanon et le serpent Valg, quatre siècles plus tôt. La pierre était à six pas de là, hors de portée d'un homme ordinaire. Mais pas de Walker Boh !

Il invoqua une partie de la magie qui lui restait et retrouva son calme pendant qu'il l'utilisait.

La pierre avança lentement avec un petit bruit qui résonna dans le silence de la caverne. Walker sentit le vertige l'envahir. La fièvre le rendait nauséeux. Il continua pourtant de faire avancer l'arme improvisée.

Qui arriva enfin à portée de sa main libre.

Laissant la magie refluer, Boh tendit la main, saisit la pierre et la ramena lentement vers lui. Elle était si lourde qu'il se demanda un instant s'il pourrait la soulever, sans parler de...

Impossible d'aller au bout de sa pensée ! Il ne pouvait pas imaginer ce qu'il allait faire.

La pierre en main, il se cala sur les genoux et la leva au-dessus de sa tête. Après un bref instant d'hésitation, il l'abattit sur son bras de pierre, entre le coude et le poignet.

La douleur fut si vive qu'il hurla, certain qu'on le déchiquetait de l'intérieur. Quand il tomba en avant, le fragment de rocher en forme de hache lui échappa.

Puis il s'aperçut que quelque chose avait changé.

Il se remit sur les genoux et regarda son bras. Le coup avait brisé net le membre de pierre. Son poignet et sa main étaient toujours attachés à l'Asphinx, dans la niche obscure. Mais il était libre.

Il resta agenouillé un long moment, incrédule, à regarder ce qui restait de son bras : la chair striée de gris au-dessus de son coude et le moignon de pierre au-dessous.

Le membre était raide et paraissait de plomb. Le poison, toujours dans son sang, continuait à faire des ravages. Des ondes de douleur se diffusaient dans tout son corps.

Mais il était libre. Par les ombres, il était libre !

Il y eut de l'autre côté de la salle un bruit faible et insistant, comme si quelque chose s'était réveillé.

Walker Boh frissonna quand il comprit ce qui était arrivé. Son hurlement l'avait trahi. La salle suivante était l'Assemblée, le lieu où Valg, le gardien des morts, résidait autrefois.

Et il y était peut-être encore...

Walker se leva, pris de vertige.

Il ignora la douleur et la fatigue et partit en titubant vers les portes bardées de fer par où il était entré. Il se ferma aux sons autour de lui et à tout ce qu'il éprouvait, se concentrant sur un but très simple : atteindre le passage, de l'autre côté de la salle. Si le serpent l'attaquait, il savait qu'il serait perdu.

Il eut de la chance, car le reptile ne sortit pas de sa tanière. Rien ne bougea. Walker atteignit les portes de la tombe et avança dans les ténèbres.

Il ne se souvint jamais vraiment de ce qui arriva ensuite. Mais il parvint à revenir sur ses pas dans la salle des Rois, dépassant les Banshee dont les hurlements rendaient les hommes fous et les Sphinx dont le regard les transformait en pierre.

Pourtant, il entendit les cris des Banshee, sentit le regard des Sphinx le brûler et éprouva la terreur générée par l'antique magie de la montagne qui essayait de faire de lui une de ses victimes.

Il réussit néanmoins à fuir, protégé par un ultime bouclier de détermination, sa volonté d'acier se combinant à la fatigue et à la douleur.

La magie devait être venue à son aide, pensa-t-il ensuite. Le pouvoir était un mystère permanent...

Il avança dans l'obscurité, d'abord entre des murs de pierre qui menaçaient de se refermer sur

lui, puis le long de tunnels où il ne pouvait ni voir ni entendre.

À l'aube, il émergea dans le monde extérieur.

La chiche lumière du soleil levant brillait dans un ciel chargé de nuages et de pluie, souvenir de l'orage de la nuit précédente. Son bras serré sous son manteau comme un enfant blessé, Walker descendit de la montagne, se dirigeant vers les plaines du sud.

Il marcha uniquement parce que sa volonté refusait de le laisser abandonner. Il ne sentait presque pas son corps – et quasiment plus la douleur de l'empoisonnement –, comme si ses membres étaient tirés par les ficelles d'un marionnettiste. Ses cheveux noirs agités par le vent lui fouettaient le visage, le torturant jusqu'à ce que ses yeux soient remplis de larmes.

*Oncle Obscur*, murmurait dans son esprit la voix du fantôme des Marais.

Il perdit toute notion du temps.

La lumière du soleil ne dispersant pas les nuages, la journée resta grise et hostile. Des pistes et des sentiers défilèrent sous ses pieds, procession incessante de rochers, de canyons et de précipices. Walker ne les voyait plus. Il savait seulement qu'il quittait la montagne et revenait vers le monde qu'il avait si stupidement abandonné.

Il était midi quand il atteignit la vallée de Schiste. Dévoré par la fièvre, il tituba un long moment sur le sol de pierre noire et luisante avant de comprendre où il était. Quand il s'en aperçut, ses forces le lâchèrent.

Il s'écroula, son manteau étalé autour de lui. Sentant pourtant les bords coupants des pierres entailler

la peau de ses mains et de son visage, il resta allongé là où il était tombé.

Après un moment, il rampa péniblement vers les eaux placides du lac, traînant sous lui son bras au moignon de pierre. Dans son délire, il lui semblait logique de plonger le membre détruit dans les eaux mortelles du lac. Leur poison, se disait-il, combattait celui qui le tuait à petit feu.

Cette idée manquait cruellement de bon sens, mais pour Walker Boh, la folie était devenue une façon de vivre...

Trop faible pour parcourir plus de quelques pas, il plongea dans l'inconscience. La dernière chose dont il se souvint fut son étonnement : pourquoi faisait-il si noir au milieu de la journée ?

Il dormit et rêva que l'ombre d'Allanon venait à lui. Elle se dressa hors des eaux bouillonnantes du lac Hadeshorn, arrachée du monde des esprits où elle demeurait.

Elle tendit les bras vers Walker, le remit debout et lui insuffla une force nouvelle, rendant la clarté à son esprit et à sa vision. Spectrale et translucide, elle planait sur les eaux verdâtres du lac, mais ses mains étaient étrangement humaines.

— Oncle Obscur...

Quand l'ombre parla, les mots n'étaient pas haineux comme ceux du fantôme du Marais. Il s'agissait simplement d'une façon de désigner ce qu'était Walker.

— Pourquoi n'acceptes-tu pas la mission que je t'ai confiée ?

Furieux, Walker essaya de répondre. En vain.

— On a besoin de toi, Walker. Pas *moi*, mais les Quatre Terres et les races de ce monde nouveau.

Si tu n'acceptes pas, il n'y aura aucun espoir pour eux...

La fureur de Walker n'eut plus de bornes. Rame-ner les druides, qui n'existaient plus, et faire revenir Paranor !

*C'est ça !* pensa-t-il.

*C'est ça, ombre d'Allanon ! Avec mon corps démoli, je partirai à la recherche de ce que tu désires. Peu importe que je sois à l'agonie, incapable de m'aider moi-même et encore moins les autres...*

— Accepte, Walker. Reconnais la vérité sur toi-même et sur ta destinée...

Walker ne comprit pas ce que voulait dire l'ombre.

— Il te manque un sentiment de parenté avec ceux qui sont venus avant toi et qui connaissaient le sens de l'acceptation.

Walker frissonna quand la silhouette se troubla. Ses forces le trahirent. Il s'écroula sur la rive du lac, plongé dans la confusion et tellement perdu qu'il lui semblait impossible de jamais se retrouver.

*Aidez-moi, Allanon,* supplia-t-il, désespéré.

L'ombre était immobile devant lui, se découpant sur un fond de ciel orageux et de pics dénudés – le spectre de la mort venu chercher une nouvelle vic-time. Il sembla soudain à Walker que mourir était tout ce qui lui restait à faire.

*Voulez-vous que je meure ?* demanda-t-il, incré-dule. *C'est cela que vous attendez de moi ?*

L'ombre ne répondit pas.

*Pourquoi refusez-vous de m'aider ?*

— Pourquoi refusez-vous de m'aider ?

Cette fois, les mots ne sortaient pas de sa bouche, mais de celle d'Allanon.

Puis l'ombre se dissipa. Les eaux du lac Hades-horn bouillonnèrent avant de se calmer. Autour de

Walker, tout était sombre. Un univers rempli de fantômes et d'images fugitives, comme un lieu de rencontre entre la vie et la mort, à une croisée des chemins où abondent les questions sans réponse.

Walker Boh vit ces choses un instant, conscient qu'il les contemplait pour de bon, et pas en rêve, parce que sa vision était bien réelle.

Puis tout disparut et il retomba dans les ténèbres.

Quand il se réveilla, quelqu'un était penché sur lui. Dans une brume de fièvre et de douleur, Walker aperçut une mince silhouette vêtue de robes grises. Son visage décharné était entouré d'un halo blanc de cheveux et de barbe. Un nez crochu pointait tout près du front de l'Oncle Obscur, comme s'il voulait absorber ce qui restait de sa vie.

— Walker ? dit doucement l'homme.

C'était Cogleine. Boh essaya de se lever. Le poids de son bras de pierre le tira vers le sol et l'obligea à s'allonger de nouveau. Le vieil homme tâtonna sous son manteau et en sortit le membre pétrifié. Walker l'entendit inspirer bruyamment.

— Comment m'avez-vous... trouvé ? haleta-t-il.

— Allanon, grogna Cogleine.

Walker soupira.

— Depuis combien de temps suis-je... ?

— Trois jours. Et j'ignore pourquoi tu es encore en vie. Logiquement, tu devrais être mort.

— Exact, dit Walker en tendant le bras pour serrer le vieil homme contre lui.

Ce contact familial lui fit monter les larmes aux yeux.

— Je ne crois pas... que mon heure soit arrivée, fit-il.

Cogleine serra très fort Walker dans ses bras.



— Non, mon garçon. Pas encore...

Puis le vieil homme souleva le blessé avec une force insoupçonnable. Le soutenant, il le conduisit vers l'extrémité sud de la vallée.

Une nouvelle aube se levait, mais celle-là était brillante et claire dans le ciel sans nuages.

— Appuie-toi sur moi, dit Cogle. Des chevaux et de l'aide nous attendent. Tiens bon !

Walker Boh décida de lutter.



## Chapitre 3

Cogline emmena Walker à Storland. Même avec son compagnon attaché sur le dos du cheval, il leur fallut jusqu'à la nuit pour faire le trajet. Ils sortirent des dents du Dragon dans la chaleur et la lumière d'une belle journée, tournèrent à l'est à travers les plaines de Rabb et se frayèrent un chemin dans les forêts de l'Anar central, au sein des Terres de l'Est, vers le légendaire village des Stors.

Fou de douleur et hanté par l'idée de la mort, Walker resta conscient la plus grande partie du temps. Pas très sûr de l'endroit où il était ni de ce qui lui arrivait, il sentait seulement le cheval bouger sous lui et entendait vaguement les paroles de Cogline, qui lui répétait que tout irait bien.

Il ne pensait pas que ce fût vrai.

Silencieux, frais et sec dans l'ombre des arbres, Storland était un havre à l'abri de la chaleur et de la poussière des plaines.

Sur la place centrale, des mains se tendirent pour aider Walker à descendre de selle, l'arrachant à l'odeur de la sueur, aux mouvements du cheval et à l'idée de s'abandonner à la mort qui attendait de l'emporter. Car il ignorait pourquoi il vivait encore et ne voyait aucune bonne raison à cela.

Des silhouettes vêtues de blanc se rassemblèrent autour de lui pour l'aider à marcher : des Stors, les gnomes guérisseurs du village. Tout le monde les connaissait, car ils détenaient la science thérapeutique la plus avancée des Quatre Terres.

Wil Ohmsford avait autrefois étudié avec eux et il était devenu un guérisseur – le seul homme du Sud à avoir réussi cet exploit. Ici, Shea Ohmsford avait été soigné après une attaque dans les monts Wolfsktaag.

Quelque temps plus tôt, Walker Boh lui-même y avait amené Par Ohmsford, empoisonné par des animaux-garous dans l'Antique lande. Maintenant, c'était son tour d'être sauvé. Mais il savait que ce ne serait pas possible.

On lui fit boire un étrange liquide. Presque aussitôt, la douleur se calma.

Le sommeil lui ferait du bien, pensa-t-il alors.

On le porta jusqu'à la maison de guérison et on lui attribua un lit confortable dans une chambre d'où l'on voyait la forêt par les fentes des rideaux. Une fois déshabillé, on l'enveloppa dans des couvertures. Puis on lui fit de nouveau boire un liquide amer et on le laissa s'endormir.

Il plongea aussitôt dans le sommeil.

Pendant qu'il se reposait, sa fièvre tomba et son épuisement se dissipa. La douleur demeura, mais lointaine, comme si elle ne faisait pas vraiment partie de lui.

Il s'enfonça dans la chaleur et le confort de sa couche. Aucune vision ne le dérangerait et pas une sombre pensée ne le réveillerait.

Allanon et Cogline, l'angoisse d'avoir perdu un membre, la lutte pour échapper à l'Asphinx et à la salle des Rois, le sentiment de ne plus être maître

de sa destinée... Tout était oublié. Il dormait en paix.

Il ignora combien de temps, car il n'avait plus conscience des jours qui se succédaient. Quand il commença à s'éveiller, flottant hors de la paisible obscurité du repos pour revenir dans un monde de demi-sommeil, des souvenirs de son enfance remontèrent à la surface. Des bribes des jours où il apprenait à vivre avec la frustration et l'émerveillement de découvrir qui il était – et ce qu'il était.

Il eut aussi des souvenirs clairs et précis.

Encore enfant, il apprit qu'il contrôlait la magie. Sauf qu'il ne l'appelait pas « magie », à cette époque, convaincu que ce pouvoir était à la disposition de tout un chacun.

Il vivait alors avec son père, Kenner, et sa mère, Risse, à la Pierre d'Âtre, dans les étendues Sombres, sans autre enfant à qui se comparer.

Plus tard, sa mère lui expliqua que son pouvoir était inhabituel et le distinguait des autres gamins.

Il la revit alors qu'elle lui parlait, sa peau très blanche contrastant avec ses cheveux noirs de jais, qu'elle portait tressés et piquetés de fleurs.

Ravi, il entendit de nouveau sa voix douce et irrésistible. Risse... Il avait profondément aimé sa mère, qui ne contrôlait pas la magie. C'était une Boh, et le pouvoir provenait du côté de son père, la lignée des Ohmsford. Elle le lui avait dit après l'avoir fait asseoir devant elle par une belle journée d'automne emplies de l'odeur des feuilles mortes et du bois brûlé. Elle avait parlé avec douceur, essayant de le rassurer, et de lui cacher – sans succès – le malaise qu'elle éprouvait.

La magie permettait parfois à Walker de percevoir ce que les autres ressentaient. Pas tout le temps, ni

pour tout le monde, mais avec sa mère, cela fonctionnait presque toujours.

Elle mourut un an plus tard, d'une fièvre que même ses talents de guérison ne parvinrent pas à combattre.

Il resta seul avec son père et son « don », comme elle l'appelait, se développa rapidement. La magie améliorant ses capacités, il découvrit qu'il pouvait saisir des choses sur les autres sans qu'on lui dise rien : les changements d'humeur, les émotions qu'ils voulaient cacher, leurs opinions, leurs idées, leurs besoins, leurs espoirs et les raisons de leurs actes.

Il y avait toujours des visiteurs à la Pierre d'Âtre : des voyageurs, des colporteurs, des forestiers, des trappeurs, des chasseurs et même des éclaireurs. Walker connaissait tout à leur sujet sans qu'ils aient besoin d'ouvrir la bouche. Il leur racontait souvent ce qu'il avait appris. Un jeu qu'il aimait jouer... Mais certains prirent peur et son père lui ordonna de cesser. Walker obéit. À ce moment-là, il se découvrit une nouvelle et fascinante capacité : communiquer avec les animaux et même avec les plantes.

Il lisait dans leurs esprits, comme avec les humains, même si leurs pensées et leurs émotions étaient plus limitées et plus rudimentaires.

Dès lors, il partit pendant des heures en excursion, avide d'aventure et de découverte... Un explorateur de la vie, voilà ce qu'il était !

Alors que le temps passait, il devint clair que les dons de Walker l'aideraient aussi dans ses études. Dès qu'il eut compris comment les lettres de l'alphabet se combinaient pour devenir des mots, il commença à lire les ouvrages de la bibliothèque de son père. Ensuite, il maîtrisa sans effort les

mathématiques. Puisqu'il comprenait intuitivement les sciences, ses professeurs durent lui expliquer peu de chose.

L'histoire devint sa passion, car il avait une prodigieuse mémoire des dates, des lieux, des événements et des gens.

Il commença à tenir un journal au sujet de tout ce qu'il apprenait, compilant les enseignements qu'il transmettrait un jour aux autres.

Plus il grandissait, et plus l'attitude de son père changeait. Au début, il tenta de se persuader qu'il se trompait. Mais ses soupçons se confirmèrent et il finit par lui poser la question.

Homme mince et vif aux yeux intelligents, Kenner était accablé d'un bégaiement qu'il s'était longtemps acharné à éliminer. Très doué pour les travaux manuels, il fuyait tout ce qui ressemblait de près ou de loin à la magie. Sans détour, il reconnut que celle de son fils le mettait mal à l'aise.

Kenner n'avait aucun pouvoir. Jeune, il en avait montré quelques signes, qui avaient totalement disparu après la puberté. Il en était allé ainsi pour son père et son grand-père – et pour tous les Ohmsford depuis l'époque de Brin.

Ce n'était pas le cas de Walker, dont le pouvoir semblait augmenter de jour en jour.

Kenner avoua qu'il craignait que la magie ne finisse par submerger son fils, se développant jusqu'au point où il ne pourrait plus la contrôler. Mais il affirma, comme Risse, que c'était un don et qu'il ne fallait pas essayer de la supprimer, car elle avait toujours un but précis quand elle apparaissait.

Peu après, il raconta à Walker l'histoire de la magie des Ohmsford. Il lui parla du druide Allanon, de la jeune Brin Ohmsford et du mystérieux héri-

tage qu'il lui avait laissé en mourant. Âgé de douze ans quand son père lui fit ce récit, Walker voulut savoir ce que cet héritage représentait, mais Kenner fut incapable de le lui dire. Il put seulement lui raconter l'histoire de sa transmission dans la lignée des Ohmsford.

— La magie s'est manifestée en toi, Walker, dit-il. Tu la légueras à tes enfants, et eux aux leurs, jusqu'au jour où elle sera nécessaire. C'est cela, ton héritage.

— À quoi bon recevoir un héritage qui n'a aucun but ?

— La magie a toujours un but. Même quand nous ne le comprenons pas.

Un an plus tard, quand Walker cessa d'être un enfant pour devenir un adolescent, la magie lui révéla un de ses autres aspects, plus sinistre.

Walker découvrit qu'elle pouvait être destructrice. Quand il était en colère, ses émotions se transformaient en énergie. Lorsque cela arrivait, il pouvait déplacer des objets ou les briser sans les toucher. Parfois, il pouvait même générer une sorte de feu. Pas un feu ordinaire, car il ne brûlait pas et avait la couleur du cobalt.

En résumé, la magie ne faisait pas ce qu'il souhaitait, mais bien ce qu'elle avait décidé, et il lui fallut des semaines pour apprendre à la maîtriser.

Il essaya de garder cette découverte secrète, mais son père s'en aperçut, comme de tout ce qui concernait son fils.

S'il ne dit pas grand-chose, l'adolescent sentit s'élargir le gouffre qui les séparait.

Walker approchait de l'âge adulte quand son père prit la décision de quitter la Pierre d'Âtre. Depuis des années, la santé de Kenner Ohmsford



se dégradait. Son corps autrefois solide était miné par une maladie mystérieuse. Fermant la petite maison qui était le foyer de Walker depuis sa naissance, il l'emmena vivre à Valombre au sein d'une autre famille d'Ohmsford : Jaralan, Mirianna et leurs fils, Par et Coll.

Ce déménagement fut le pire événement de la vie de Walker. Après la Pierre d'Âtre, Valombre lui parut minuscule.

À la Pierre d'Âtre, il disposait d'une liberté illimitée. À Valombre, il existait des frontières qu'il ne pouvait franchir. Walker n'avait pas l'habitude de vivre au milieu de tant de personnes. Malgré ses efforts, il n'arriva pas à s'intégrer. Pourtant, il devait aller à l'école, même s'il n'y apprenait rien de nouveau.

Son maître et ses camarades ne l'aimaient pas et n'avaient pas confiance en lui. Parce qu'il savait trop de choses, les autres adolescents décidèrent vite qu'ils ne voulaient rien avoir à faire avec lui. Sa magie devint un piège qu'il ne pouvait fuir. Elle se manifestait dans tout ce qu'il faisait, et quand il comprit qu'il aurait été avisé de la cacher, il était trop tard.

Il se laissa rosser plusieurs fois sans réagir, paralysé par l'idée de ce qui se passerait s'il autorisait le feu magique à lui échapper.

Il habitait à Valombre depuis moins d'un an quand son père mourut. À ce moment-là, Walker aurait voulu mourir aussi...

Il continua pourtant à vivre avec Jaralan et Mirianna, emplis de compassion pour lui parce qu'un de leurs fils, Par, semblait être affligé du même « don » que lui.

Par était un descendant de Jair Ohmsford, le frère de Brin. Depuis la mort d'Allanon, les deux branches de la famille se transmettaient de génération en génération la magie de leurs ancêtres. L'apparition du pouvoir chez Par n'était donc pas totalement inattendue. Mais sa magie se manifestait sous une forme moins complexe et imprévisible que celle de Walker. Elle consistait essentiellement à créer des images réalistes avec sa voix.

Par était encore petit quand cela commença, et Coll se révéla trop jeune pour protéger son frère.

Walker le prit sous son aile. Cette démarche lui sembla naturelle, car il était le seul à vraiment comprendre ce que Par vivait.

Sa relation avec le gamin changea tout, car elle lui donna enfin un but. Il passa du temps avec Par pour l'aider à s'adapter à la présence de la magie dans son corps. Il le conseilla sur son utilisation, l'informa des précautions nécessaires et des manières de se protéger. Enfin, il essaya de lui apprendre comment réagir face à la peur et à l'aversion des gens qui ne comprendraient pas.

Bref, il devint son mentor.

Les Valombriens commencèrent à l'appeler l'« Oncle Obscur ». Les enfants lancèrent cette mode, et les adultes la suivirent...

Il n'était pas l'oncle de Par – ni de quiconque d'autre. Mais pour les villageois, ses liens familiaux avec les Ohmsford n'étaient pas clairs, car personne ne savait ce qu'il était exactement par rapport à Jaralan et Mirianna. Ils le baptisèrent ainsi et le surnom resta.

À cette époque, Walker était grand pour son âge. Pâle, les cheveux noirs comme ceux de sa mère, il

avait ce type de peau qui semble ne jamais pouvoir bronzer et donne une allure un peu fantomatique.

Les enfants de Valombre crurent qu'il était un être de la nuit résolu à fuir la lumière du jour. Du coup, sa relation avec Par leur sembla plus que jamais pleine de mystère.

Il devint l'« Oncle Obscur » : un étrange jeune homme taciturne aux intuitions incompréhensibles.

Malgré le nom dont on l'avait affublé, l'attitude de Walker s'améliora. Très vite, il apprit à s'arranger des soupçons et du manque de confiance. Les autres ne s'attaquèrent plus à lui, car il pouvait détourner leur hostilité d'un simple regard ou d'un geste.

En utilisant la magie pour se protéger, il vit qu'il était capable d'obliger les gens à la prudence, les empêchant ainsi de réaliser leurs mauvaises intentions.

Il se montra même doué pour désamorcer les conflits et donc les bagarres ! Hélas, cela augmenta encore la distance qui le séparait d'eux. Les adultes et les adolescents se détournèrent de lui. Seuls les enfants lui manifestèrent encore de l'amitié.

Walker ne fut jamais heureux à Valombre, où la méfiance et la peur ne cessèrent pas, à peine cachées sous les sourires forcés et les salutations polies.

Les villageois le laissèrent vivre parmi eux, mais ne l'acceptèrent pas. Walker savait que la magie était la cause de son problème. Même si ses parents pensaient que c'était un don, il la percevait comme une malédiction qui le poursuivrait jusqu'à la tombe...

Devenu adulte, Walker résolut de retourner à la Pierre d'Âtre, ce foyer auquel étaient rattachés tant

de bons souvenirs, loin des Valombriens et du malaise qu'ils lui imposaient avec leurs soupçons et leur méfiance.

Le jeune Par s'étant très bien adapté à sa magie, Walker ne s'inquiétait plus pour lui. Par était né à Valombre où tous le respectaient. De plus, son attitude face au pouvoir était très différente de celle de Walker.

Par voulait tout savoir sur ce que sa magie pouvait faire. Ce que les autres pensaient lui importait peu. À mesure qu'il grandissait, son « oncle » et lui s'éloignèrent l'un de l'autre.

Walker savait que c'était inévitable.

Il comprit qu'il était temps pour lui de partir. Tout en sachant que cela lui était impossible, Jaralan et Mirianna essayèrent de le convaincre de rester...

Sept ans après son arrivée, Walker Boh quitta Valombre. À cette époque-là, il avait déjà adopté le nom de sa mère, refusant celui d'Ohmsford parce qu'il le liait à l'héritage qui lui empoisonnait l'existence.

Il retourna dans les étendues Sombres avec l'impression d'être un animal sauvage resté trop longtemps en captivité.

De retour chez lui, il rompit tout lien avec sa vie passée. Se jurant de ne jamais plus employer la magie, il décida de rester loin des autres hommes jusqu'à la fin de ses jours.

Pendant un an, il resta fidèle à ces deux résolutions. Puis Cogleine arriva, et tout changea...

Boh émergea soudainement de son demi-sommeil. Alors que ses souvenirs s'estompaient, il s'étira dans la tiédeur de son lit et ouvrit les yeux.

Un moment, il se demanda où il était, quelle était cette chambre inondée de soleil malgré la présence d'un bosquet d'arbres devant la fenêtre.

La pièce était petite, propre et presque vide, avec seulement une table de chevet et une chaise à côté de son lit. Un vase de fleurs, une cuvette d'eau et quelques vêtements reposaient sur la table.

La porte était fermée.

Storland, voilà où il se trouvait ! Cogline l'y avait amené...

Puis il se rappela pourquoi.

Il sortit son bras mutilé de sous les couvertures. S'il ne souffrait plus, la lourdeur était toujours présente et il n'avait plus aucune sensation.

Walker se mordit la lèvre de colère et de frustration. À part la douleur, rien n'avait changé. Le moignon de pierre était toujours là, comme les traînées grises qui, montant vers son épaule, indiquaient le chemin que suivait le poison.

Walker remit son bras sous les couvertures. Les Stors n'avaient pas pu le soigner. Et si les meilleurs guérisseurs des Quatre Terres étaient incapables de le débarrasser du poison de l'Asphinx...

Il n'eut pas le courage d'aller au bout de sa pensée. Au contraire, il ferma les yeux et essaya de se rendormir. En vain. Il revoyait sans arrêt son bras se briser sous l'impact du rocher.

Désespéré, il pleura à chaudes larmes.

Une heure plus tard, la porte s'ouvrit et Cogline entra.

— Walker..., souffla-t-il.

— Ils ne peuvent pas me sauver, n'est-ce pas ?

Le vieil homme se pétrifia.

— Tu es vivant, non ?

— Ne jouez pas sur les mots ! Quoi qu'ils aient fait, cela n'a pas suffi pour éliminer le poison. Je le sens. Je suis en vie, mais c'est temporaire. Si je me trompe, prouvez-le-moi !

Cogline ne répondit pas immédiatement.

— Tu ne te trompes pas... Le poison est toujours dans ton corps. Les Stors n'ont pas le pouvoir de l'éliminer ni d'endiguer sa progression. Mais ils ont ralenti le processus. En éradiquant la douleur, ils t'ont donné du temps. C'est plus que je n'espérais, considérant la nature et la gravité de ta blessure. Comment te sens-tu ?

Walker eut un sourire amer.

— Comme si j'étais en train de mourir... Mais au moins, je crève confortablement...

Ils se regardèrent un moment sans parler. Puis Cogline s'assit.

— Dis-moi ce qui est arrivé...

Walker raconta qu'il avait lu le livre que Cogline lui avait apporté. Ayant appris l'existence de la Pierre elfique noire, il avait décidé de demander conseil au fantôme du Marais. Après avoir entendu les énigmes de l'esprit et eu des visions, il s'était décidé à aller dans la salle des Rois pour chercher le compartiment secret caché dans le sol de la crypte. Puis il avait été mordu et empoisonné par l'Asphinx laissé là pour le piéger.

— Pour piéger *quelqu'un*, corrigea Cogline. Pas forcément toi.

— Que savez-vous de tout cela ? Vous jouez le même jeu que les druides ? Et Allanon ? Était-il informé que...

— Allanon ne savait rien du tout ! Tu as interprété à ta façon les énigmes du fantôme du Marais. Une décision stupide ! Je t'avais pourtant averti que

le fantôme trouverait un moyen de te conduire à ta perte. Comment Allanon aurait-il pu connaître tes problèmes ? Tu attribues trop de pouvoirs à un homme mort depuis trois cents ans. Et même s'il était encore en vie, sa magie n'aurait jamais pu percer les mystères de la salle des Rois. Une fois entré, tu étais hors de sa portée et de la mienne. Quand tu es ressorti et que tu t'es effondré près du lac Hadeshorn, il a découvert ce qui t'était arrivé et m'a appelé pour que je vienne à ton aide. J'ai fait aussi vite que possible, mais mon voyage a quand même duré trois jours.

Le vieil homme leva un doigt accusateur, maigre comme une brindille sèche.

— T'es-tu demandé pourquoi tu n'étais pas mort plus tôt ? Parce qu'Allanon a trouvé un moyen de te garder en vie, d'abord jusqu'à mon arrivée, puis jusqu'à ce que les Stors puissent te soigner ! Réfléchis à cela, avant de lancer des accusations...

Cogline foudroya Walker du regard, qui le lui rendit bien. Mais le malade détourna les yeux le premier, trop épuisé pour prolonger l'affrontement.

— J'ai du mal à faire confiance à quelqu'un en ce moment, dit-il, gêné.

— Tu as toujours du mal à faire confiance ! rugit Cogline. Voilà des années que tu as revêtu une armure mentale, Walker. Dès ce jour, tu as cessé de faire confiance aux autres. Je me souviens d'une époque où ce n'était pas le cas...

Dans le silence qui suivit, Walker se souvint de l'époque dont parlait Cogline. Celle où il était venu le voir et lui avait proposé de lui montrer comment se servir de la magie.

Cogline avait raison. En ce temps-là, il était plein d'espoir.

Il faillit éclater de rire. Cela semblait si loin !

— Je pourrai peut-être utiliser ma magie pour combattre le poison, dit-il. Quand je serai rentré à la Pierre d'Âtre, une fois reposé... Brin Ohmsford avait ce pouvoir, autrefois.

Cogline baissa les yeux, l'air pensif. Ses mains noueuses serrant les plis de ses robes, il semblait tenter de décider quelque chose.

Walker attendit un moment, puis il demanda :

— Qu'est-il arrivé aux autres ? Par, Coll et Wren ?

Cogline ne leva pas les yeux.

— Par s'est lancé à la recherche de l'Épée, avec Coll. La jeune vagabonde est partie chercher les elfes. Eux ont accepté la mission qu'Allanon leur a confiée. (Il leva les yeux.) Et toi ? L'as-tu acceptée ?

Walker trouva la question à la fois absurde et troublante. À une époque, il n'aurait pas hésité à répondre. Il repensa à ce qu'Allanon lui avait demandé : restaurer Paranor et faire revenir les druides. Une entreprise ridicule et impossible !

Il ne prendrait pas part à une telle idiotie, avait-il annoncé à Par, à Coll, à Wren et aux autres membres de la petite compagnie venue dans la vallée de Schiste. Il méprisait les druides, qui avaient toujours manipulé les Ohmsford, et ne deviendrait pas leur jouet. Il était si sûr de lui à ce moment-là !

Il aurait préféré se couper la main que voir revenir les druides, avait-il affirmé.

La perte de sa main semblait bien avoir été le prix à payer...

Cela lui interdisait-il de ramener dans le monde Paranor et les druides ? Et surtout, qu'avait-il l'intention de faire ?

Il prit conscience que Cogline le dévisageait, impatient d'entendre sa réponse.



Walker regarda le vieil homme sans le voir. Il pensa aux archives des druides et au récit sur la Pierre elfique noire. S'il n'était pas parti à sa recherche, il n'aurait pas perdu son bras. Mais pourquoi y était-il allé ?

Par curiosité, avait-il pensé.

Une réponse trop simple, il le savait. Son départ ne signifiait-il pas *en soi* qu'il avait accepté la mission d'Allanon ?

Sinon, pourquoi était-il parti ?

— Cogline, où avez-vous trouvé ce grimoire des druides ? Vous avez dit l'avoir pris à Paranor. Ce n'est sûrement pas le cas...

Cogline eut un sourire ironique.

— Pourquoi, Walker ?

— Parce que Paranor a été expédiée hors du monde des hommes par Allanon, il y a trois cents ans de cela. La forteresse n'existe plus.

Le visage de Cogline se plissa comme un vieux parchemin.

— Elle n'existe plus ? Bien sûr que si, Walker ! Tu te trompes. N'importe qui peut l'atteindre, à condition d'avoir la magie qu'il faut. Même toi !

Walker hésita, soudain moins sûr de lui.

— Allanon a bien expédié Paranor hors du monde des hommes, mais elle existe toujours, dit Cogline. Pour revenir, elle a besoin de la magie de la Pierre elfique noire. Jusque-là, elle restera perdue pour les Quatre Terres. Mais ceux qui ont les moyens de le faire et le courage d'essayer peuvent toujours y entrer. Veux-tu savoir pourquoi ? Aimerais-tu écouter le récit de mon voyage au cœur de Paranor ?

Walker hésita, se demandant s'il avait envie d'entendre parler des druides et de leur magie.

Puis il se décida.

— Oui, dit-il.

— Mais tu es prêt à ne pas croire un mot de ce que je te raconterai, n'est-ce pas ?

— Exact.

Le vieil homme se pencha en avant.

— Je vais parler et je te laisserai juger par toi-même... C'était après ta rencontre avec Allanon. Il pensait, et moi aussi, que tu n'accepterais pas la mission, refusant de t'impliquer sans preuves qu'elle était réalisable. Allanon avait de bonnes raisons de vouloir que tu t'occupes de cela. Mais tu es différent des autres, car tu doutes de tout ce qu'on te dit. Tu es venu voir l'ombre du druide en étant décidé à rejeter ce qu'il te dirait.

Walker fit mine de protester, mais Cogleine leva une main.

— Ne prétends pas le contraire ! Je te connais mieux que tu ne te connais toi-même... Écoute-moi, pour le moment. Je suis allé vers le nord, poussé par Allanon, vous laissant débattre de vos actions à venir. Ta décision était prise : tu ne ferais pas ce qu'on te demandait. Pour ma part, j'avais décidé de te convaincre de changer d'avis. Walker, je crois que les rêves disaient la vérité. Je la vois, même si tu ne la distingues pas encore. Je n'aurais pas été le messager d'Allanon s'il y avait eu un moyen de l'éviter. L'époque où j'étais un druide est révolue depuis longtemps, et je n'ai pas envie de revenir en arrière. Mais personne ne peut agir à ma place. Pour cette raison, je ferai ce qui est nécessaire. Te persuader de t'investir dans cette affaire me paraissait essentiel.

Tremblant sous la force de sa conviction, Cogleine regarda Walker comme pour la lui communiquer autrement que par des mots.

— Je suis allé vers le nord... Quittant la vallée de Schiste, j'ai traversé les dents du Dragon, jusqu'à la vallée de la forteresse des druides. Il ne reste rien de Paranor, sinon quelques ruines sur des hauteurs désolées. Des forêts entourent toujours l'endroit où elle se dressait, mais rien ne pousse là où elle était – même pas un brin d'herbe. Le mur d'épines qui la protégeait autrefois a disparu, comme si un géant l'avait arraché.

» Je suis resté là, regardant le vide et pensant au passé. Je sentais la présence de la forteresse. Je la voyais quasiment surgir des ombres, imposante contre le ciel obscur. Je devinais la forme de ses tours et de ses parapets de pierre. J'ai attendu, parce qu'Allanon savait de quoi j'avais besoin et me dirait que faire le moment venu.

Le regard du vieil homme se voila.

— Vaincu par la fatigue, je m'endormis. Et Allanon me rendit visite en rêve, comme il le fait pour chacun de nous. Il me révéla que Paranor était toujours là, envoyée par la magie dans un lieu et un temps différents. Puis il me demanda si j'acceptais d'y entrer et d'en rapporter un livre qui expliquerait comment ramener Paranor dans les Quatre Terres. Il me demanda si je te l'apporterais. (Le vieil homme hésita, comme s'il allait dévoiler autre chose.) J'acceptai.

» Alors, il tendit la main vers moi et me tira hors de mon corps. Je devins autre chose que moi-même – mais je ne saurais te dire quoi. Allanon me dit ce que je devais faire. Je marchai jusqu'à l'endroit où se dressaient autrefois les murs de la forteresse, les yeux fermés pour qu'ils ne me trompent pas, et je tendis la main vers les mondes situés au-delà du nôtre, cherchant ce qui avait jadis existé. Imagine

Que comprendrait l'Oncle Obscur à ce qu'il découvrirait ?

À l'ouest, où les elfes avaient jadis vécu, Wren Ohmsford s'obstinait à tenter de découvrir ce qu'il était advenu d'eux. Et, plus important – même si la jeune femme n'en avait pas conscience –, ce qu'il adviendrait d'elle.

Au nord, les frères Par et Coll Ohmsford se battaient pour arriver à se retrouver, puis à comprendre les secrets de l'Épée de Shannara et de la magie des Ombreurs. Certains les aideraient. D'autres les trahiraient. Et tout ce qu'Allanon avait prévu pour leur faciliter la tâche risquait encore de tourner court.

Le roi de la rivière Argentée s'immergea momentanément dans la merveilleuse fraîcheur de l'étang. Puis il repassa dans ses Jardins, au milieu des genièvres, des jacinthes et des ciguës...

Sa fille s'était bien comportée.

Alors d'où lui venaient cette mélancolie et cette sensation de vide ? Qu'avait été Force Vitale, sinon une élémentale générée par les Jardins ?

Une réalité éphémère ?

Il n'avait jamais envisagé qu'elle fût davantage que cela.

Pourtant, elle lui manquait. Il lui avait donné le souffle de la vie... Les sentiments qu'ils avaient partagés ne pouvaient pas se dissoudre aussi aisément que leur trompeuse enveloppe humaine. Maintenant qu'elle était morte, elle aurait dû ne plus rien représenter aux yeux de son créateur.

Alors pourquoi le roi de la rivière Argentée sentait-il en lui un vide que rien ne semblait devoir combler ?

*Force Vitale...*

Une enfant des éléments et de la magie.

Si tout devait recommencer, le roi n'agirait pas autrement. Il le savait. Mais il hésiterait. Les races mortelles semblaient avoir une étrange aptitude à ne pas disparaître totalement après la destruction de leur corps.

Parce que leurs émotions leur survivaient ?

Le roi entendait encore la voix de sa fille. Il revoyait son visage, il sentait la caresse de ses doigts sur les siens...

Elle était partie.

Pourtant, elle restait présente.

Comment était-ce possible ?

Plongé dans un abîme de perplexité, le roi de la rivière Argentée laissa la nuit envelopper tendrement son domaine.