

Sarmor

La troupe s'immobilisa à la croisée des chemins d'Atesh. Slourt se retourna vers ses soldats qui le regardaient d'un air soumis et les toisa l'un après l'autre, leur lançant un regard autoritaire plein de défi. Cela faisait plusieurs heures qu'ils cheminaient sous une grosse chaleur et la plupart d'entre eux auraient volontiers fait une pause pour calmer leur soif et récupérer un peu de force. Mais aucun n'osait adresser une telle demande à leur chef par peur des représailles. Ils savaient qu'ils risquaient la mort.

Les gobelins ne craignaient pas l'ennemi, ils étaient cruels, puissants et comptaient toujours sur leur force beaucoup moins que sur la réflexion pour remporter des victoires. Un grand nombre d'entre eux mouraient lors des batailles car ils fonçaient dans le tas ennemi sans crainte, persuadés qu'ils étaient les meilleurs soldats du monde.

Leur seule inquiétude concernait la hiérarchie. Pour eux il n'était pas question de remettre en cause l'autorité de leurs chefs. Ils devaient obéir, ou mourir. Celui qui détenait le pouvoir avait tous les droits sur ses soldats. C'est pourquoi ils évitaient de se faire mal voir et faisaient tout pour satisfaire les désirs de leurs supérieurs.

La troupe revenait du Corlou où elle avait fait prisonniers quelques nains qui vivaient à l'extérieur de la ville. Ils se dirigeaient depuis plusieurs heures déjà vers l'Est pour rejoindre Sarmor, domaine de prédilection de leur maître. Ils y emmenaient les nouveaux esclaves capturés dans la matinée pour les faire travailler sur le Grand Projet.

La croix d'Atesh était un carrefour important qui reliait la route de l'Ouest, la route du sud et le désert d'Asrule. De là, il leur restait une journée de marche pour arriver aux montagnes de Malemort.

- On fait une pause, cria Slourt d'une voix puissante. Mettez les prisonniers au sol et faites attention qu'ils ne s'évadent pas.
- Qui a l'eau ? questionna un des soldats.
- Moi ! J'arrive. Il ne reste pas grand chose, il va falloir partager.

Le stock d'eau fut vite écoulé et les gobelins avaient toujours soif. La tension montait dans le groupe et leur chef commençait à se demander s'il allait savoir gérer la situation si elle tournait à la bagarre.

- Et nous ? s'exclama un des nains
- Oui, nous aussi on crève de soif, poursuivit un autre.

Le début de rébellion fut rapidement étouffé par deux ou trois coups de pieds bien placés et le silence retomba. Slourt en profita pour dire à ses soldats de se remettre en route. Il ne fallait pas traîner et gagner au plus vite la passe du Val Profond qui leur permettrait de se rendre en Malemort.

Péniblement, la troupe remua et se remit en route, secouant les prisonniers un peu plus que tout à l'heure, comme s'ils avaient besoin de passer leurs nerfs sur quelqu'un.

Les nains traînaient les pieds mais les puissants bras de leurs ennemis les tiraient en avant et à chaque coup les maillons des chaînes qui les attachaient l'un à l'autre entraient profondément dans leur chair. Certains d'entre eux avaient perdu beaucoup de sang. Ils ne tiendraient plus longtemps à un rythme aussi soutenu.

Mais le soleil doucement déclinait, annonçant la fin du jour. La température devenait plus clémente et tout le monde se calma. Ils savaient que la fraîcheur de la nuit les aiderait à supporter la fin du voyage.

Ils passèrent à l'écart de la Tour de Sylate, comme s'ils évitaient quelque chose qui les inquiétait. Les nains purent lire dans le regard de leurs tortionnaires un sentiment de malaise. Ce n'était pas tout à fait de la peur, plutôt une inquiétude mais suffisamment forte pour les faire accélérer le pas durant quelques centaines de mètres. Puis la tour disparut derrière eux et ils ralentirent le pas.

Devant eux se dessinaient déjà les sommets des Pics du Tonnerre, signe qu'ils approchaient de la passe.

- Il faut que nous soyons en Malemort avant la nuit, ordonna Slourt. Une fois que nous aurons traversé la passe du Val Profond, nous ferons halte sur les berges du lac Kaylenteil pour y passer la nuit. Dès l'aube, nous reprendrons la route. Il ne nous restera que quelques heures de marche.
- Dépêchons, reprirent plusieurs soldats. Nous pourrions boire au lac.
- Plus vite on arrivera, plus vite on pourra se reposer.
- J'ai les jambes en compote, se plaignit l'un d'eux.
- Ouais ! Ben si tu veux, tu peux rester là, on va s'occuper de tes jambes, répondit un autre en se passant la langue sur les lèvres.

Tous éclatèrent de rire, sauf les prisonniers qui n'étaient pas certain de comprendre l'humour des gobelins, si d'ailleurs c'était vraiment de l'humour.

A Nidir, on disait souvent que les gobelins n'hésitaient pas à se manger entre eux en cas de besoin. Si une troupe risquait de mourir de faim par manque de nourriture, le chef sacrifiait un de ses hommes pour nourrir les autres. C'était apparemment une habitude qui ne choquait pas ces immondes créatures.

Le jour était maintenant pratiquement tombé. En traversant la passe, les soldats devaient faire attention car ils ne voyaient plus grand chose. En arrivant aux abords du lac, Slourt ordonna à ses soldats de s'installer pour la nuit. Les nains furent solidement attachés, sans aucune possibilité de remuer. De toute façon, ils étaient si fatigués qu'ils n'auraient même pas pensé à s'évader. Ce fut une nuit calme pour tout le monde, mais bien courte.

Les prisonniers se réveillèrent en entendant les cris des gobelins qui se préparaient à reprendre la route. Ils furent brutalement remis debout et avant même d'être tout à fait éveillés, ils durent se mettre à avancer le long de la berge pour contourner le lac.

Sarmor était située au sommet d'un pic montagneux, dominant ainsi la région de Malemort, depuis la passe du Val Profond jusqu'au glacier Zhentil. La vue sur l'ensemble du lac permettait aux soldats de surveiller facilement l'approche des visiteurs, quels qu'ils soient.

En haut de l'un des pics, le château de Sarmor était en vue.

Les pierres des murailles avaient été choisies de la même couleur que la roche ainsi la bâtisse se confondait complètement avec la montagne. Tout était très sombre et dégageait un sentiment de danger, de présence malfaisante. Les nains eurent des frissons. L'un d'entre eux, Kalum, fixa l'immense tour située au sommet de l'édifice et trembla à l'idée que celui qui habitait là était certainement le diable en personne. Comment pouvait-on vivre dans un endroit aussi horrible sans être soi-même quelqu'un de profondément mauvais.

Ils s'arrêtèrent sur un plateau rempli de gobelins en pleine activité.

- Nous y voici, affirma Slourt. Dépêchons
- Qu'allez-vous faire de nous, intervint Kalum avant de se prendre un coup de poing sur le crâne qui l'étourdit si fort qu'il en oublia instantanément sa question.
- En route !

Ils traversèrent le plateau, observant les ignobles créatures couchés par terre occupés à jouer aux osselets avec des dents dont ils n'osaient deviner la provenance, ou de bâfrer d'immenses morceaux de viandes sanguinolents dont aucun n'avait envie non plus d'en connaître l'origine. Quelques uns plus loin se tapaient dessus pendant que d'autres prenaient des paris.

Des cris résonnaient sur tout le terrain et les prisonniers commencèrent à véritablement s'inquiéter. Qu'allaient-ils devenir ? Pourquoi ne les avait-on pas encore tués ?

Une immense porte de bois couverte de clous de renfort leur barra le passage. Quatre gigantesques gobelins en gardaient l'entrée et lancèrent un regard plein de mépris à la troupe qui stoppa net devant eux.

Slourt fit un pas en avant

- Je suis Slourt. J'ai capturé de nouveaux prisonniers. Je les conduis dans les caves.
- D'où viennent ces microbes que tu as enchaînés ?
- De Nidir. Nous avons passé des journées de planques dans le Corlou pour réussir à en capturer sans se faire remarquer.
- Tu crois vraiment qu'ils vont nous servir à quelque chose dans l'état où ils sont ?

Slourt se tourna vers les prisonniers, et s'aperçut qu'effectivement les nains étaient en piteux état. La plupart avaient beaucoup saignés, et nombre d'entre eux ne tenaient pratiquement plus sur leurs jambes.

- Ne t'inquiète pas pour ça. Ils survivront.
- Le maître veut des prisonniers en bon état. Tu devrais faire plus attention à la marchandise.
- Laisse moi entrer, insista Slourt. Ce n'est pas ton problème.
- Tu es certain que tu ne veux pas les laisser ici. On pourrait organiser un banquet. Tes gars semblent affamés. Je suis sûr que ça leur dirait bien de se faire une bonne bouffe.

Des murmures commencèrent à s'élever parmi les soldats de Slourt. Celui tourna la tête fusillant du regard ses hommes. Le silence retomba instantanément. Avant qu'ils ne se remettent à parler, les quatre gobelins de l'entrée comprirent qu'ils étaient allés trop loin et s'empressèrent d'ouvrir la porte pour les laisser passer.

La troupe se mit en marche et traversa les quelques mètres qui la séparait de l'intérieur du domaine du Grand Maître. Une cour particulièrement sombre s'ouvrit à eux, pleine de soldats en arme en train de s'entraîner à tirer avec des lances sur de faux ennemis. Ces cibles n'étaient que des pantins de pailles attachés grossièrement à la muraille.

Le résultat était pitoyable. Habitué à se battre au corps à corps, les gobelins avaient beaucoup de mal à viser et atteindre leur cible. La plupart des lances s'écrasaient contre le mur se brisant en plusieurs morceaux, faisant naître des cris de rage dans la bouche de celui qui semblait être chargé de la formation.

Si certaines touchaient pourtant les pantins, c'était le plus souvent par hasard. Les soldats qui donnaient les consignes et tentaient d'enseigner le maniement de ces armes aux autres créatures semblaient totalement découragés.

La vision de ces pitoyables exercices rassura un peu Kalum et ses compatriotes. Après tout, c'était plutôt bien que ces terribles gobelins ne sachent pas utiliser ces armes. Ils étaient suffisamment dangereux comme ça.

Ils furent conduit jusqu'à l'extrémité de la cour, vers le deuxième mur d'enceinte, celui qui menait au donjon du seigneur. De là, on les fit entrer dans une tour de guet, et ils furent poussés en avant vers les escaliers qui descendaient dans la pénombre.

L'obscurité régnait dans la tour, et le nombre de marches semblait interminable à Kalum et aux autres nains qui n'étaient plus vraiment vaillants.

Au fur et à mesure qu'ils descendaient leur parvenaient de plus en plus nettement des bruits qui résonnaient, comme des coups sur la roche. Il ne fallut pas longtemps aux prisonniers pour reconnaître leur origine. Des tailleurs de pierre étaient à l'ouvrage dans ces sous-sols, et c'est là qu'on les conduisait.

Les nains furent rassurés sur leur avenir immédiat. Il semblait qu'on allait les utiliser, au moins quelque temps, pour leur capacité à tailler la pierre. Pourtant, si c'était le cas, Kalum refuserait préférant la mort à l'esclavage.

Au bas de la tour, Slourt les fit stopper et frappa de son poing fermé sur la lourde porte qui leur barrait le passage. Un gobelin leur ouvrit, les regarda l'un après l'autre, et leur fit signe d'avancer.

Lorsque les prisonniers passèrent la porte, leurs cœurs cessèrent de battre de surprise.

Elwine

C'était tout simplement fabuleux. Sylv'an observait, les yeux pétillants de plaisir l'incroyable construction qui s'étendait devant lui, trésor architectural de la famille royale des Elfes de Salène depuis des générations.

Les murs du palais se confondaient avec la pierre, s'imbriquaient dans la roche de telle façon qu'on ne savait dire où commençait l'édifice. Les arbres de la forêt s'intégraient dans l'architecture du palais, le rendant encore plus naturel, comme s'il faisait partie des lieux depuis la nuit des temps.

Sur la gauche, un immense escalier à vis entièrement de marbre blanc escaladait la paroi rocheuse pour mener vers un bâtiment circulaire entouré de colonnes, surmontées d'un magnifique dôme qui se perdait dans les feuillages de chênes séculaires qui semblaient l'embrasser tendrement.

Une grande sculpture plantée sur un cylindre de pierre d'une hauteur impressionnante dominait l'entrée du palais quelques mètres plus à l'ouest. La base était envahie de buissons à fleurs dont les couleurs faisaient ressortir l'elfe d'argent qui trônait au sommet.

Sylv'an avança vers ce qui semblait être l'entrée du domaine royal, et passa sous des arcades enrubannées de glycines aux couleurs chaleureuses. Il escalada l'escalier, laissant glisser sa main le long des balustres sculptés qui longeait celui-ci, admirant le travail de décoration des elfes qui avaient œuvrés ici.

Il parvint au premier étage du palais sans rencontrer beaucoup de monde, sur une grande plate forme au centre de laquelle poussait un arbre superbe dont Sylv'an ne connaissait pas le nom. Ses branches torsadées étaient si larges qu'elles pouvaient supporter le poids de ceux qui désiraient se rendre à l'étage suivant. Des marches y avaient d'ailleurs été taillées.

Sur la droite, une nouvelle série de colonnes ouvrait sur un bâtiment rectangulaire gardé cette fois-ci par plusieurs elfes armés d'arcs et d'épées courtes.

- Arrêtons-nous là. Il faut que je prévienne son altesse de ton arrivée.
- Très bien, je crois que je vais aller admirer la vue depuis l'extrémité de cette terrasse. J'ai l'impression d'être dans ce que les chrétiens appellent le paradis.
- Vas-y, mais garde ta capuche. Il vaut mieux encore éviter de te montrer.

Freïrh disparut sous les colonnades tandis que le jeune garçon se détourna pour se diriger vers le bord de la terrasse. La vue était tout aussi impressionnante que le reste. Son regard portait sur l'ensemble du Val Etincelant, sur la forêt des Séléites, et tout à l'Est, sur un lac aux reflets argentés qui brillait perdu au milieu des conifères.

Le panorama l'hypnotisait. Il se laissait bercer par le murmure de l'eau qui coulait non loin de là, et par le chant des oiseaux qui rivalisaient dans un concert de notes, créant de délicates mélodies qu'accompagnait le souffle d'un vent léger.

Il ne sut pas depuis combien de temps il était en admiration devant le paysage quand des voix le firent sortir de son extase.

- Sylv'an. Voici Nolwen, notre reine.
- Enchanté, votre altesse répondit Sylv'an en se courbant.
- Freïrh m'a dit qu'il vous avait trouvé dans la forêt de Valvert, près de la route de l'ouest.
- C'est exact, reprit-il timidement. C'est là que nous nous sommes rencontrés. J'avoue que je ne sais pas bien ce qu'il se passe.
- Venez ! Vous allez vous restaurer, nous aurons un long entretien après. Je vous expliquerais ce que je sais sur le pourquoi de votre présence parmi nous.

Sylv'an avait les yeux qui brillait toujours d'admiration. La délicatesse du visage de la reine des elfes l'intimidait. Il semblait que ce peuple entier était voué à la beauté, la perfection. Jamais il n'aurait cru que de tels êtres existaient. Il jeta un dernier regard vers la vallée et suivit Freïrh qui l'emmena à l'intérieur du bâtiment.

On le fit entrer dans une petite pièce éclairée par une large baie ouverte dans le mur du fond, donnant directement vue sur la forêt. Sur une longue table de bois, des elfes avaient disposés toute une série de plats contenant un ensemble de mets sucrés et salés que Sylv'an ne connaissait pas.

Dans une cruche, un liquide sirupeux attendait d'être bu tandis que des coupelles débordaient tant elles étaient chargées de fruits juteux. On

l'invita à manger tout ce qu'il désirait puis on le laissa seul. Il disposait d'une heure pour se reposer du voyage.

La porte se ferma et Sylv'an n'attendit pas plus longtemps. Il s'installa et se demanda par quoi il allait commencer. Mais la gourmandise l'aida dans ses choix et il se servit dans tous les plats, dégustant, dévorant, savourant la cuisine elfique.

Tandis qu'il croquait dans un fruit allongé au goût particulièrement sucré, il ne vit pas venir de la forêt le petit intrus qui entra par la baie. C'est au moment où il tendit la main vers un biscuit imprégné de miel que l'animal surgit sur la table en poussant des petits cris perçants

- Gnack ! Gnack !
- Qu'est-ce que c'est ? cria Sylv'an en sursautant.
- Gnack ! fit l'animal en sautillant sur la table sans perdre de vue la main du jeune garçon qui s'était fermée en un poing menaçant.
- Qui es-tu toi ? Tu vis ici ?
- Gnack ! fit encore l'animal avant de voler une petite cerise violette et de croquer dedans.
- On dirait bien que je ne suis pas le seul à avoir faim. Sers-toi, il y en a largement assez pour deux fit-il en se détendant.

Comme s'il l'avait compris, l'animal s'installa sur son arrière train et continua de puiser dans le plat de cerises.

Il avait l'apparence d'une petite boule de poils surmontée d'ailes délicates, semblable à celles des chauves-souris, ou des dragons. Ses pattes de devant se terminaient par de minuscules doigts suffisamment agiles pour qu'il puisse s'en servir aussi bien que Sylv'an. Son corps se finissait par une longue queue fine terminée par une petite touffe de poils de la même couleur que sa fourrure.

- Aurais-tu un nom ? demanda Sylv'an.
- Gnack ! Gnack ! poursuivit l'animal en interrompant son repas, comme s'il comprenait la question du jeune homme sans pouvoir y répondre.
- Alors je vais t'appeler Gnack. Ca te va ?

L'animal bondit sur le bras de Sylv'an, grimpa sur ses épaules, sur sa tête, et fila par la baie en direction de la forêt. Encore surpris par la réaction soudaine de l'animal, le garçon n'entendit pas arriver Freïrh avant qu'il ne soit posté juste derrière lui

- Tu sembles bien songeur, Sylv'an. Que se passe-t-il ?
- Je viens de voir un petit animal étrange. Appartient-il à quelqu'un au château ?

- Personne n'a d'animal ici. Les animaux vivent en liberté. Il arrive parfois que certains d'entre eux viennent dans nos demeures, mais ce n'est jamais pour s'y installer. Nous nous partageons la forêt, et ils savent qu'ils ne craignent rien en venant ici.
- Pourtant celui-ci avait vraiment l'air apprivoisé.
- Viens ! Il est temps d'y aller. La reine Nolwen t'attend.
- Je ne suis pas très à l'aise.
- Ne t'inquiète pas. Tout va bien se passer. Dépêchons, il ne faut pas la faire attendre.

Les deux amis quittèrent la petite pièce et traversèrent des couloirs, de nouvelles pièces, montèrent d'autres escaliers avant d'arriver à l'étage où Nolwen les attendait. Freïrh guida Sylv'an jusqu'à un muret de pierre dans laquelle étaient taillés deux fauteuils sur lesquels on avait déposé des coussins d'une douceur remarquable.

Il s'installa en face de la reine, et ses yeux s'ouvrirent à l'horizon qui s'étalait devant lui avant de venir se perdre dans les yeux de Nolwen.

Gêné, il baissa le regard.

- Te voici donc à Salène, cité des elfes. Sais-tu que rares sont les humains à être autorisé à découvrir ce lieu ?
- Oui ! Freïrh m'a prévenu de cet honneur que vous me faites.
- Il faut que tu saches que ce n'est pas sans conséquences. Cette décision a été prise par le conseil, en échange d'un service que tu vas devoir nous rendre.
- Je vous écoute.
- Voilà. Notre fille, Elwine, est tombée malade il y a de cela plusieurs jours. Nous avons appelé tous les médecins des Territoires et aucun n'a trouvé de remèdes à son mal.
- Quel est donc ce mal ?
- Elle se meure doucement d'une étrange langueur sans que nous ne puissions rien faire pour l'aider. Elle est aujourd'hui allongée sur son lit, sans force, incapable du moindre mouvement. Si nous n'avons pas le remède d'ici peu, elle mourra.
- Mais ce remède, quel est-il ? Qu'est-ce que j'ai à voir dans cette histoire ?
- Nous avons demandé aux magiciens de l'île des Haruspices pourquoi nous n'arrivions pas à la guérir de cette étrange langueur, et après concertation, ils nous ont apporté un éclaircissement sur le mal dont elle souffrait.
- Un éclaircissement ?

- Oui. En fait tout elfe de la famille royale a un petit objet magique qui le protège des agressions qui peuvent survenir à tout moment. Elwine a une petite pierre gravée de runes qu'elle garde précieusement avec elle. Son père lui a offert à sa naissance. Elle lui vient d'une magicienne qu'il a aidée au cours d'un de ses voyages dans la contrée désertique d'Asrule.
- Une pierre ? répéta sylv'an en pensant subitement à Hélène.
- C'est cela. Mais cette pierre a disparu. Les magiciens pensent que c'est le maître de Sarmor qui est en sa possession. Le Seigneur Noir. Il désire s'emparer du pouvoir de la forêt des Séléïtes, c'est pour cela qu'il a fait dérober cette pierre par l'un de ses espions, pour nous faire chanter.
- Mais moi dans cette histoire.
- J'y arrive. Les magiciens ont certifié que le seul moyen pour la récupérer était d'envoyer quelqu'un qui ne soit pas de ce monde. Les sorciers de Sarmor ont placé une barrière magique autour de la pierre et ils seront alertés si n'importe lequel d'entre nous tente de la toucher, mais selon nos magiciens, cette barrière ne fonctionnera plus si c'est un humain qui la franchit. C'est donc là que tu intervient.
- Je commence à comprendre, mais j'ai vraiment du mal à croire que je ne suis pas en train de rêver.
- Tout cela est bien réel, hélas. Ma fille est véritablement en train de mourir, et tu es notre seul espoir de la sauver.
- Mais je ne connais pas ce pays, je ne connais rien de votre façon de vivre. J'ai rencontré des elfes, des nains, des gobelins. Je n'en avais vu qu'en rêve. C'est difficile à croire que cette fois tout arrive réellement.
- Il faut nous croire. De toute façon, qu'importe si tu as l'impression de rêver. Continue et aide-nous. Ce sera la suite de ton rêve, et cela sauvera Elwine.
- Quel doit être exactement mon rôle dans cette histoire ? Que suis-je sensé faire pour vous aider ?
- Il va falloir que tu ailles en Malemort, intervint Freïrh. Plus précisément dans la forteresse de Dhon'ir, à Sarmor. C'est là que se trouve la pierre, c'est ce que nous ont dit les magiciens.
- Dans la forteresse ?
- Oui. Dans la tour du Grand Maître.
- Mais, c'est insensé ! Comment vais-je réussir une telle épreuve. Je ne sais même pas me battre.

- Tu n'en auras pas l'occasion. Si tout se passe comme l'ont prévu les magiciens, tu pourras éviter la confrontation.
- Mais...
- Si tu veux nous aider, tu n'as pas vraiment le choix. La vie de notre princesse repose sur tes épaules.
- Je...
- Je t'accompagnerai dans cette épreuve. Je te servirai de guide. Mais ce sera à toi de récupérer la pierre. Il faut que tu acceptes intervint Freïrh.
- Les magiciens nous ont laissé un morceau de roche qui te servira de repère pour retrouver précisément l'endroit où tu devras aller pour reprendre l'objet d'Elwine. Ils y ont introduit un pouvoir magique. Tu la sentiras chauffer lorsque tu seras à proximité de l'autre. Ainsi tu trouveras le chemin, conclut Nolwen.
- Ça paraît si simple lorsqu'on vous écoute.
- D'ici peu, si les magiciens de l'île des Haruspices ne se sont pas trompés, nous aurons des nouvelles de Dhon'ir, le maître de Sarmor. Il nous proposera un marché en échange de cette pierre.
- Un marché ?
- Il nous dira qu'il peut rendre la vie à Elwine, mais en contre-partie il réclamera une zone de notre forêt qu'il convoite depuis des décennies.
- Mais pour quelle raison voudrait-il de votre territoire ?
- Dhon'ir veut régner en maître sur l'ensemble de la région. Il est le maître de Malemort, il fait régulièrement des incursions dans les montagnes du Corlou. Ici, il n'a jamais réussi à pénétrer. C'est pour cela qu'il a envoyé un espion. Le voleur de la pierre d'Elwine doit être un elfe, ou un nain, pas un goblin. Sinon la forêt ne l'aurait jamais laissé entrer.
- Mais pourquoi fait-il cela ?
- Pour le pouvoir ! Certains êtres pensent trouver le bonheur en devenant les maîtres du monde, en dominant les autres, en étant au sommet. Ils se voient comme l'égal des Dieux.
- Si cela arrivait ?
- Ce serait la mort de ce pays. La vie telle que tu la vois disparaîtrait au profit du mal, de la soumission, des souffrances. Ces immondes créatures qu'il dirige s'empareraient de la forêt et le chaos s'installerait. Ce sera la loi du plus fort. Et cela a déjà commencé.
- Il nous reste effectivement peu de temps. Nous allons te laisser réfléchir et nous reviendrons pour connaître ta réponse d'ici une

demi-heure. C'est très court, mais c'est pourtant tout ce que tu as. Nous n'avons plus le temps, intervint de nouveau son ami.

Freïrh et sa reine se levèrent, quittèrent la terrasse, laissant Sylv'an seul avec ses réflexions. Il regardait devant lui sans vraiment voir quoi que ce soit. Des tas de questions se bousculaient dans son esprit mais il n'avait pas le temps d'en chercher les réponses. Il n'avait que quelques minutes pour prendre une décision.

La vie à Conques lui semblait si loin tout à coup. Il avait l'impression d'être là depuis longtemps tant les heures qu'il y avait passé étaient chargées d'événements importants. Il ne pouvait pas ignorer tout ce qu'il avait vu depuis son arrivée dans la clairière des bois de Valvert. Ni tout ce qu'il avait fait jusqu'à cet instant sur la terrasse.

Il sursauta de surprise lorsque Gnack atterrit sur le muret juste à côté de sa main gauche. L'animal poussa deux petits cris et vint se frotter à lui avant de lui grimper sur l'épaule. Il resta immobile, ne sachant comment réagir. Puis Gnack descendit et vint se poster juste devant lui en sautilant sur place.

Sylv'an eut l'impression que l'animal tentait de lui parler, pourtant il n'arrivait pas à comprendre le message. Il le regardait s'agiter, partir au bout du mur, revenir en poussant des jappements, et s'arrêter régulièrement pour le fixer droit dans les yeux.

Au fond de lui, il savait qu'il n'avait pas vraiment le choix. Il lui était impossible d'imaginer laisser mourir quelqu'un s'il avait le pouvoir de faire autrement. Et vraisemblablement, c'était le cas aujourd'hui.

Il murmura pour lui même qu'il accomplirait la tâche qu'on lui avait soumise, et au même moment Gnack poussa un cri plus fort et bondit brusquement, disparaissant à la vue de Sylv'an qui ne le vit pas s'envoler vers les hautes branches de l'arbre le plus proche. Etrange comportement pensa-t-il.

Derrière lui, il entendit les voix de Freïrh et de la princesse qui approchaient. Ainsi les trente minutes étaient déjà écoulées. Il se leva et alla dans leur direction, déterminé à partir le plus vite possible.

- Je ferai ce que vous me demandez, reine Nolwen.
- Tu as fais le bon choix, répondit Freïrh avec un sourire aux lèvres. J'étais certain que tu n'hésiterais pas à le faire.
- Je vous remercie pour cette grande décision, Sylv'an. Ma fille a donc encore un espoir de renaître à la vie. Suivez-moi, je vous emmène la rencontrer.

Tous trois se dirigèrent vers le bâtiment principal, le contournèrent pour accéder à une nouvelle série de marches qui les menèrent à une petite

construction située à proximité d'un cours d'eau qui chutait en une jolie cascade un peu plus bas.

Il faillit ne pas voir les deux elfes armés qui gardaient l'entrée, l'un assis sur un rocher moussu, l'autre sur la fourche d'un arbre couvert de fleurs rose et bleu. Nolwen entra la première et l'invita à la suivre.

Une douce mélodie traversait les pièces de l'édifice, imprégnant l'atmosphère d'une sérénité parfaite, calmant toute sensation de stress. Sylv'an s'émerveillait à chaque instant à la vue de ce qu'il découvrait, des peintures murales aux fresques du plafond, des fleurs qui bordaient chaque couloirs et de leur parfum enivrant, des statuette qui le fixaient d'un regard quasiment vivant. Tout ici respirait la bonté et la douceur.

Pourtant la princesse était mourante, et il ne lui restait plus beaucoup de temps à vivre. Nolwen s'était immobilisé devant une tenture soyeuse qui laissait passer un doux courant d'air.

- De l'autre côté, ma fille Elwine est couchée dans son lit. S'il vous plaît, respectez la tranquillité des lieux. Elle ne doit pas s'agiter, cela pourrait lui coûter les derniers instants de vie qu'elle a encore devant elle, et nous n'aurons alors plus aucun espoir de la voir de nouveau sourire, de l'entendre parler aux oiseaux ou chanter son bonheur dans les couloirs du palais.
- Je resterai silencieux et immobile, reine Nolwen. N'ayez aucune crainte.
- Alors venez.

Ils pénétrèrent dans la chambre de la princesse, d'un pas léger, ce qui demanda un effort de la part de Sylv'an car c'était naturel pour tous les elfes mais pas pour un humain. Au centre de la pièce, un lit à baldaquin trônait, enrubanné de mille fleurs, décoré par mille plantes tressées tout autour du montant. L'endroit était féérique.

Nolwen écarta d'un geste lent le délicat voile qui cachait encore sa fille aux yeux du jeune garçon. Le visage d'Elwine apparut alors dans tout sa splendeur et Sylv'an se sentit défaillir.

Toute la beauté qu'il avait pu rencontrer aujourd'hui s'effaça devant celle de la princesse. Elle était la grâce en personne, une déesse descendue sur terre. Une légère robe couvrait délicatement son corps dont la silhouette n'avait rien à envier à la beauté de son visage. Ses yeux glissait sur ce corps étendu, admirant la moindre de ses courbes, ébahis devant tant de perfection.

La jeune fille semblait dormir, un léger souffle s'échappant de ses lèvres entrouvertes. Sylv'an recula d'un pas et Nolwen laissa retomber le

voile qui masqua sa fille. Ils quittèrent la chambre sans émettre le moindre son. Ce n'est que dehors que Sylv'an retrouva la parole.

- Quand dois-je partir ?
- Il faut d'abord te préparer, répondit Freirh. Tu vas assister au Grand Conseil. Là, les sages t'expliqueront tout ce que tu auras à faire.
- Les sages ?
- Oui. Ce sont eux qui doivent donner l'accord pour le départ. Ils te fourniront un plan des lieux que tu devras traverser, sans oublier le morceau de roche qui te conduira jusqu'à la pierre gravée.
- Je suis certain que vous allez réussir, Sylv'an, intervint la reine. Les magiciens ont été catégoriques.
- Les magiciens. Vais-je les rencontrer ?
- Non ! Ils vivent tous sur l'île des Haruspices, au sud de notre forêt, dans la mer d'Ickmül. Ils ne se déplacent que rarement, mais là nous y avons envoyé un émissaire afin de leur demander de l'aide. Ils ont répondu favorablement à notre demande.
- Mais comment se fait-il qu'il n'y ait pas de magiciens ailleurs que sur cette île ?
- Les derniers magiciens du continent vivaient dans la tour de Sylate, près de Malemort. Hélas l'influence néfaste de la région les a obligés à quitter les lieux. Mais c'est une longue histoire. Je vous la raconterai peut-être un jour, à votre retour.
- Nous voici arrivés, coupa brusquement Freirh. Il ne nous reste plus qu'à attendre que le Grand Conseil se réunisse, et nous serons prêts.

La reine avait déjà prévenu les membres d'une réunion imminente, ce qui fait qu'ils n'eurent pas à patienter très longtemps avant d'entrer dans la salle.

Une immense table remplissait quasiment tout l'espace et un nombre très important d'elfes commençaient à s'installer tout autour. Lorsque Nolwen entra, le silence se fit de lui-même, sans que quiconque n'intervienne. En quelques minutes, l'ensemble des personnes qui devaient assister à la réunion était là, assis, attendant l'ouverture des discussions.

Sylv'an fut installé à la place de gauche par rapport à la reine. De l'autre côté, un elfe aux yeux fatigués venait de prendre le siège. Il s'agissait probablement de son époux, et lorsqu'il se fut assis, plus un mot ne fut prononcé.

Le silence dura relativement longtemps avant d'être brisé par le roi :

- Merci d'avoir répondu à notre appel pour cette réunion spéciale du Grand Conseil. Comme tout le monde le sait ici, ma fille Elwine est souffrante et nos médecins ne semblent pas pouvoir la guérir.

- Tu as tout notre soutien dans cette difficile épreuve, roi Keltar, intervint un elfe sur la gauche, soutenu par plusieurs autres voix.
- Je vous en remercie, mais hélas, il va nous falloir plus que cela pour sauver notre princesse. Ceux qui ont assisté au dernier conseil connaissent déjà les données. Les mages de l'île des Haruspices nous ont fourni des renseignements qui nous donnent un peu d'espoir. Un humain va nous aider à réaliser la tâche qui nous a été confiée.
- Un humain dis-tu ?
- Oui. J'ai bien dit un humain, confirma le roi en jetant un coup d'œil du côté de Sylv'an qui sentit alors plusieurs regard le dévisager.
- Tu sais bien qu'ils ne méritent pas notre confiance, lança l'un des elfes du fond de la table.
- Comment oses-tu confier la vie de ta fille à un individu de cette race alors qu'ils n'ont aucun honneur, répliqua un autre.
- Et si peu de courage, continua un troisième.
- Il suffit maintenant, cria le roi. Nous avons un invité, et je trouve déplacé les propos que vous tenez en sa présence sans même qu'il vous ait été présenté. Lève-toi, ordonna-t-il alors à Sylv'an.
- Bonjour, fit celui-ci timidement.
- Voici Sylv'an. Freïrh est allé le récupérer dans la forêt de Valvert. Il a fait tout le chemin jusqu'à nous et la reine lui a expliqué toute la situation. Il a accepté de nous aider. Je pense que nous pouvons lui faire confiance.
- D'ailleurs, ajouta Freïrh qui assistait au conseil en tant qu'invité particulier, je tiens à vous rappeler que nous n'avons pas vraiment d'autres choix. Et le temps nous est compté.
- Voilà, reprit le roi. Il nous reste à approuver ce choix et Sylv'an pourra partir dans l'instant pour se préparer. Le voyage sera long, et il ne doit pas perdre un seul instant. C'est pourquoi nous allons passer directement aux votes.

Personne dans l'assemblée n'osa contrarier le roi. Après tout, sa fille était mourante et si ce jeune garçon pouvait apporter une solution à ce terrible problème, quel raison avait-on de s'y opposer ?

Les résultats furent donnés au roi Keltar par un tout jeune elfe intimidé. Il lit le document silencieusement avant d'en partager le contenu avec l'assemblée.

- Le conseil a voté à l'unanimité pour le départ de Sylv'an. Ainsi sera donc fait. Je vous remercie, la réunion est terminée.

Sylv'an fut rapidement emmené dans les appartements du roi. Il n'osait pas ouvrir la bouche, d'ailleurs il n'aurait su quoi dire, tout allait beaucoup

trop vite. Il avait l'impression que tout s'accélérait, et son esprit n'arrivait pas à suivre.

On l'invita à s'asseoir sur un fauteuil en osier dans une petite véranda à la baie vitrée qui ouvrait sur un jardin. Keltar s'approcha de lui avec une petite boîte.

- Je pense que Nolwen t'a expliqué l'utilité de ceci, fit-il en ouvrant le couvercle du coffre et en en sortant un petit morceau de roche attachée à un cordon de cuir noir.
- Oui, elle m'a dit qu'elle m'aidera à retrouver la pierre de votre fille.
- C'est cela. Je pense que pour tout le reste, il te faudra poser les questions à Freïrh, puisqu'il a choisi de t'accompagner dans ta quête. Passe ce collier autour de ton cou, et glisse la roche sous ton vêtement.
- Bien sûr, répondit Sylv'an en s'exécutant.
- Voilà, je crois que je n'ai plus rien à t'apporter, sinon mon soutien et toute mon amitié. Et s'il te plaît, réussis cette épreuve.
- Je ne vous décevrais pas, roi Keltar. Votre fille retrouvera son sourire, affirma timidement Sylv'an.
- Bien. Que les Dieux t'entendent. Avant de partir, passe aux cuisines avec Freïrh, il vous faudra des provisions. Allez aussi voir mon armurier. Il te remettra des vêtements plus adaptés à ton voyage, lança-t-il en quittant la pièce.

Sylv'an se retrouva seul un instant avant d'être rejoint par Freïrh et Nolwen.

- Viens avec nous, il faut se préparer car nous partirons immédiatement après avoir préparé nos sacs.
- Je vous suis, répondit Sylv'an d'une voix toujours mal assurée. La peur commençait à pointer son nez au cœur de ses pensées.

Ils descendirent jusqu'aux cuisines et Freïrh, aidé de deux jeunes filles elfes, commença à remplir deux sacs avec toutes sortes de victuailles. Sylv'an avait les yeux perdus dans le vague et ne prit pas part à ces derniers préparatifs, ce qui n'échappa pas à Nolwen qui soupira d'inquiétude.

Sera-t-il suffisamment solide pour surmonter toutes les épreuves qu'il allait rencontrer sur son chemin se demandait-elle ? Saura-t-il aller jusqu'au bout de sa quête, sans abandonner, sans se faire prendre ou se faire tuer ? Elle décida de cacher ses inquiétudes de peur de le mettre mal à l'aise, ou de faire naître en lui un sentiment de pression qui risquait de l'angoisser.

La suite des préparatifs se déroula dans la vallée, loin du palais. Encore une fois Sylv'an ne se rendit pas complètement compte de ce qui se déroulait autour de lui. Il sentait monter en lui une peur qui l'empêchait de profiter de ses derniers instants dans le Val Etincelant. Il savait qu'il allait changer de vie, qu'il allait partager avec Freïrh des aventures telles que celles qu'il avait découvert dans ses lectures, pleines de héros dont il avait maintes fois pris la place. Mais cette fois-ci, c'était sa vie, bien réelle, dangereuse, angoissante.

Le maître d'arme pris les mesures de Sylv'an et lui fournit une sorte de côte de mailles en métal aussi léger que du tissu qu'il enfila sous ses vêtements. Ce n'était qu'une piètre protection pensa-t-il en revoyant les énormes bras des gobelins, mais c'était beaucoup mieux que de ne rien porter.

Il reçut également une courte épée qu'on lui passa à la ceinture, rangée dans un superbe fourreau de cuir. Ils étaient prêts à partir.

Sylv'an reprit contact avec la réalité lorsqu'ils arrivèrent à l'orée de la forêt des Séléïtes. Il se tourna vers Salène, regarda vers les terrasses du palais, imaginant Nolwen, Keltar, et surtout Elwine, si belle, si triste, et des larmes coulèrent au coin de ses yeux. Sa vie venait de basculer.

Occupé à réfléchir sur son avenir proche, Sylv'an ne vit pas qu'on l'observait. Caché dans les branches d'un vieux chêne, un elfe le regardait d'un œil mauvais, l'arc en main. Son visage respirait le mépris et il semblait être prêt à décocher une flèche sur le jeune garçon qui ne se doutait de rien. Son plan risquait d'échouer si cet humain réussissait son épreuve.

L'elfe était présent lors du conseil, mais personne n'avait prêté attention à lui, trop occupés à trouver une solution au mal de la princesse. Habillé d'une tunique en cuir fermée sur le torse par une série de lacets, il faisait les cents pas sur la terrasse jouxtant la salle de réunion, semblant attendre qu'on lui annonce les résultats.

Lorsque les membres du conseil sortirent du bâtiment, il écouta leurs conversations et su alors que l'accord était donné à l'humain pour aller récupérer la pierre en Malemort.

Un sentiment de jalousie s'était emparé de lui. Il fulmina à l'idée que ce stupide humain allait aider la belle Elwine. Il quitta le palais à grandes enjambées, décidé à ne pas se laisser faire. Après tout, il avait proposé son aide le premier. Ces stupides magiciens inventaient n'importe quoi pour avoir encore un peu de pouvoir auprès du roi. Il était persuadé que cette

histoire de protection magique sur la pierre était une pure invention destinée à tromper le roi. Il leur prouverait.

Si jamais il récupérait la pierre, Elwine lui devrait la vie. Il pourrait alors lui demander tout ce qu'il désirait. Et ce qu'il désirait plus fort que tout, c'était de vivre avec elle. Alors jamais il n'accepterait qu'un inconnu vienne troubler ses projets.

Il resta là un moment, puis disparut soudainement, ne laissant aucune trace de son passage, ne faisant pas le moindre bruit. Pourtant Freïrh tourna la tête, préoccupé.

- Que se passe-t-il Freïrh, demanda Sylv'an ?
- Rien du tout. J'ai juste eu l'impression...
- Je t'écoute !
- Non rien. Ce n'était rien, allons-y. Une longue route nous attend.