



**TERRY BROOKS**  
**L'HÉRITAGE DE SHANNARA**  
*1 · Les descendants de Shannara*

J'AI  
LU



# L'HÉRITAGE DE SHANNARA 1

*Les descendants 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 1

*Les descendants de Shannara*

ROMAN

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



Collection dirigée par Thibaud Eliroff

Couverture : © Johann Blais

*Titre original :*

THE SCIONS OF SHANNARA

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

© Terry Brooks, 1989

*Pour la traduction française*

© Éditions Bragelonne, 2004

EAN 9782290077122

*À Judine,  
qui rend toute la magie possible.*







## Chapitre 1

Assis seul à l'ombre des dents du Dragon, le vieil homme regardait les ténèbres chasser la lumière du jour. Pour un milieu d'été, la journée avait été étonnamment fraîche. La nuit serait glaciale. Des nuages cachaient le ciel, dérivant comme un troupeau égaré entre la lune et les étoiles.

Un silence profond régnait sur les lieux.

*Le silence typique de la magie*, pensa le vieillard.

Un feu brûlait devant lui, mais trop faiblement pour durer jusqu'à son retour, puisqu'il serait parti plusieurs heures. Il l'observa avec un certain malaise, puis ajouta de plus gros morceaux de bois mort, qui firent aussitôt crépiter les flammes.

Le vieil homme les attisa avec un bâton et recula pour échapper à la chaleur soudaine. Il resta à la lisière de la zone éclairée, entre le feu et les ténèbres, comme une créature appartenant à la lumière et à l'ombre – ou à aucune des deux.

Ses yeux brillèrent quand il regarda au loin. Les pics des dents du Dragon s'élançaient vers le ciel comme des os jaillissant de la terre. Un calme souverain émanait des montagnes – avec une sorte de mystère qui y planait telle la brume par un

matin glacial, dissimulant les rêves de tous les âges.

Le feu jetant des étincelles, le vieil homme écarta d'un geste vif la cendre incandescente qui menaçait de se poser sur lui. Son corps ressemblait à des brindilles mal fagotées et susceptibles de tomber en poussière si un vent trop fort se levait. Ses robes grises et son manteau de forestier pendaient sur ses membres décharnés comme sur un épouvantail. Sa peau parcheminée et tannée semblait prête à éclater sous la pression de ses os. Ses cheveux et sa barbe entouraient son visage d'un halo blanchâtre et il était si ridé et voûté qu'on lui aurait donné cent ans.

En réalité, il en avait près de mille.

*Bizarre*, se dit-il soudain, au souvenir des trop longues années de sa vie. Paranor, le Conseil des Races, et même les druides... Tout avait disparu. Étrange qu'il ait survécu à ça.

Cela datait de si longtemps qu'il se rappelait à peine cette période de sa vie. Il avait pensé qu'elle était terminée pour de bon, il s'était cru libre. Mais il ne l'avait jamais été. Comment se libérer d'un phénomène sans lequel il serait mort depuis des lustres ?

N'était le Sommeil Druidique, aurait-il encore arpenté ce monde ?

Il frissonna, les ténèbres l'entourant de plus en plus comme le soleil plongeait sous l'horizon.

C'était le moment. Les rêves le lui avaient révélé et il les croyait, parce qu'il les comprenait. Cette partie de son ancienne vie refusait aussi de le quitter : des songes, des visions de mondes étranges, des avertissements, des vérités... et des événe-

ments qui pourraient se passer – et parfois, qui *devaient* se passer.

Il s'éloigna encore du feu et emprunta un sentier étroit qui serpentait entre les rochers. Les ombres glaciales se refermèrent sur lui. Il marcha longtemps, traversa des défilés, escalada des rochers et longea des précipices et des crevasses. Au sortir de ces passages, il déboucha dans une vallée peu profonde. Le sol couvert de rochers, elle était dominée par un lac dont la surface unie comme celle d'un miroir émettait une lueur verdâtre.

Le lac Hadeshorn était le lieu de repos des ombres des druides disparus. Et on y avait *appelé* le vieil homme.

— Autant y aller et en finir le plus vite possible, grommela-t-il.

Il descendit vers la vallée d'un pas hésitant, le cœur battant la chamade. Il n'était pas venu depuis si longtemps !

Les eaux du lac ne frémissaient pas. Les ombres dormaient... *Tant mieux*, pensa-t-il. *Mieux vaut ne pas les déranger.*

Il arriva au bord du lac et s'arrêta. Dans le silence absolu, il inspira profondément puis expira et entendit l'air sortir de ses poumons, son souffle bruissant comme des feuilles mortes poussées par le vent.

Le vieil homme dénoua les cordons de la bourse attachée à sa ceinture. Y plongeant la main, il en sortit une poudre noire dans laquelle étincelaient des particules argentées. Il hésita, puis jeta la poudre dans les airs, au-dessus du lac.

Elle explosa et produisit une étrange lumière qui éclaira les environs comme en plein jour. Il n'y eut

aucune chaleur. Seulement une vive lueur qui scintilla et dansa telle une créature vivante.

Le vieillard la regarda, les yeux plissés. Se balançant un bref instant d'avant en arrière, il se sentit de nouveau jeune.

Puis une forme apparut au cœur de la lumière. Elle s'éleva de ses profondeurs comme un spectre, une ombre noire égarée dans les ténèbres du lac. Mais le vieil homme savait que ce n'était qu'une illusion : l'ombre n'errait pas, elle avait été invoquée. Elle prit l'apparence d'un homme vêtu de noir, un être terrifiant facile à reconnaître pour peu qu'on l'ait jamais aperçu.

— Allanon, murmura le vieillard.

L'apparition leva la tête, révélant le visage caché par son capuchon : des traits anguleux, une barbe noire, un nez long et mince, une bouche fine et des yeux capables de sonder l'âme de son interlocuteur.

Ils trouvèrent ceux du vieil homme et soutinrent son regard.

— *J'ai besoin de vous...*

Les mots retentirent dans l'esprit du vieillard, lourds d'un sentiment d'urgence et d'insatisfaction. L'ombre communiquait uniquement par la pensée.

Le vieil homme recula d'un pas, souhaitant que la créature qu'il avait invoquée ne soit jamais venue.

Puis il se ressaisit et attendit.

— Je ne suis plus des vôtres ! cracha-t-il soudain. Vous ne pouvez pas me donner d'ordres !

Trop furieux, il en oubliait qu'il n'avait pas besoin de parler à voix haute.

— *Il ne s'agit pas d'ordres. Je vous présente une requête. Écoutez-moi. Vous êtes le dernier, jusqu'à ce que mon successeur soit découvert... Comprenez-vous ?*

Le vieil homme ricana.

— Comprendre ? Qui le peut mieux que moi ?

— *Une partie de vous sera toujours ce que vous n'auriez pas mis en doute, jadis. La magie demeure en vous. À tout jamais. Aidez-moi. J'ai envoyé les rêves, et les enfants de Shannara ne réagissent pas. Quelqu'un doit aller les voir. Vous...*

— Pas moi ! Je vis à l'écart des Races depuis des années. Plus question d'être mêlé à leurs problèmes ! J'en ai fini avec ces âneries il y a bien longtemps.

L'ombre sembla grandir devant le vieillard, qui se sentit soulevé de terre et s'éleva très haut dans le ciel.

Il ne se débattit pas, conscient de la colère de son interlocuteur.

— *Regardez...*, dit Allanon d'une voix grinçante.

Les Quatre Terres apparurent sous les yeux du vieil homme, avec leurs prairies, leurs montagnes, leurs collines, leurs forêts, leurs rivières et leurs lacs inondés de soleil. Il retint son souffle, ébahi de les voir aussi clairement – d'une telle altitude – même s'il savait qu'il s'agissait seulement d'une vision. Puis la lumière baissa et les couleurs vives s'affadirent. L'obscurité s'abattit sur le paysage, accompagnée d'une brume grise et de cendres sulfureuses qui jaillissaient de cratères brûlés.

La terre devint stérile et sans vie. Le vieil homme la survola de moins haut. Le spectacle qu'il décou-

vrit le révolta. Et l'odeur qui monta à ses narines manqua le faire vomir.

Des malheureux erraient sur ces terres désolées. Plus proches des bêtes que des humains, ils se déchiquetaient les uns les autres en hurlant. Des silhouettes noires circulaient entre eux. Ombres sans substance mais aux yeux de feu, elles se déplaçaient au rythme des humains, se mêlaient à eux, *devenaient* eux. Cette danse macabre avait un but : les ombres dévoraient les humains. Elles s'en nourrissaient.

— *Regardez...*

La vision changea. Le vieil homme se vit lui-même, mendiant squelettique campé devant un chaudron rempli d'un étrange feu blanc qui bouillonnait et murmurait son nom. De la vapeur montait du chaudron et se frayait lentement un chemin vers lui. Elle l'enveloppait, le caressant aussi tendrement que s'il était son fils.

Les ombres passaient autour de lui. L'évitant au début, elles se ruèrent *en lui* comme s'il était une boîte vide où elles pouvaient jouer à loisir.

Il sentit leur contact et eut envie de crier.

— *Regardez...*

La vision changea de nouveau. Le vieillard vit une grande forêt. Au milieu se dressait une montagne imposante. À son sommet se perchait un château à demi en ruine dont les tours et les parapets tutoyaient le ciel, au-dessus de la terre obscure.

*Paranor*, pensa le vieillard. *Paranor, revenue dans le monde !* Un espoir insensé monta en lui et il aurait voulu crier de soulagement. Mais la vapeur enveloppait déjà le château, et les ombres s'en

approchaient. L'antique forteresse se lézarda, puis commença à s'écrouler, pierre et mortier cédant comme s'ils étaient pris dans un étau. Quand la terre frémit, des hurlements jaillirent de la gorge des humains devenus des animaux. Du feu fusa de la terre, éventra la montagne où se dressait Paranor et l'engloutit.

Un gémissement s'éleva, ultime cri d'un homme soudain privé du seul espoir qui lui restait.

Le vieillard s'aperçut que ce son sortait de sa gorge.

Alors, les images disparurent. Il était de nouveau devant le lac Hadeshorn, sous les dents du Dragon, seul avec l'ombre d'Allanon. En dépit de sa détermination, il tremblait de tout son corps.

L'ombre brandit un index vers lui.

— *Que les rêves soient ignorés, et les choses se passeront comme je vous les ai montrées. Il en ira ainsi, si vous n'agissez pas. Il faut m'aider. Vous devez contacter le jeune homme, la jeune fille et l'Oncle Obscur. Convainquez-les de la réalité des rêves. Dites-leur de me rejoindre ici, la première nuit de pleine lune qui suivra le cycle en cours. Je leur parlerai à ce moment-là...*

Le vieil homme fronça les sourcils, marmonna quelque chose et se mordilla la lèvre inférieure. Puis il resserra les cordons de la bourse et la remit à sa ceinture.

— Je le ferai, parce qu'il n'y a personne d'autre ! dit-il enfin. Mais n'attendez pas que...

— *Allez les voir. On ne vous demandera rien de plus. Mettez-vous en route, à présent...*

L'ombre d'Allanon vacilla puis disparut. Dès que

la lumière mourut, la vallée fut de nouveau déserte.

Avant de se détourner, le vieil homme contempla un moment les eaux paisibles du lac.

Quand il revint à son campement, le feu qu'il avait allumé brûlait toujours, mais il était faible et dispensait peu de lumière. Le vieil homme regarda les flammes, l'air absent, puis s'accroupit à côté.

En attisant les cendres, il repensa à ce qu'Allanon lui avait dit.

Le jeune homme, la jeune fille et l'Oncle Obscur... Il les connaissait. C'étaient les descendants de Shannara, ceux qui pourraient les sauver tous en ramenant la magie dans le monde. Mais comment les convaincrait-il ? S'ils n'avaient pas écouté Allanon, pourquoi en irait-il autrement avec lui ?

Le vieillard revit mentalement les images terrifiantes. Il fallait qu'il trouve un moyen de retenir leur attention, pensa-t-il. Parce qu'il en connaissait un bout sur les visions, comme il aimait à se le répéter. Et celles-là étaient authentiques, sans aucun doute – même pour quelqu'un comme lui, qui avait renié les druides et leur magie.

Si les descendants de Shannara refusaient de l'écouter, ces visions de fin du monde se réaliseraient.

## Chapitre 2

Depuis la porte de derrière de la taverne *La Moustache Bleue*, Par Ohmsford regardait la ruelle sombre qui serpentait entre les bâtiments et conduisait aux lumières de Varfleet. *La Moustache Bleue* était un vieux bâtiment déglingué aux murs vermoulus et au toit en bardeaux de bois. On eût dit une grange. La taverne avait pourtant des chambres à l'étage, au-dessus de la salle commune, et des remises à l'arrière. Bâtie à la base d'un pâtre de maisons en forme de U, elle était située sur une colline, à la lisière ouest de la cité.

Par respira profondément l'air nocturne et savoura ses senteurs : celles de la ville, de la vie, des ragoûts aux épices, des liqueurs fortes, des bières fermentées, des harnais de cuir, du fer encore chaud dans les forges et de la sueur des animaux et des hommes. L'odeur de la pierre, du bois et de la poussière...

Plus loin dans l'allée, au-delà des boutiques aux murs du fond couverts d'inscriptions, la colline descendait vers la partie centrale de la ville, à l'est. Les bâtiments de pierre, hideux le jour, prenaient la nuit un aspect différent. Ils se fondaient dans

l'obscurité quand les lumières s'allumaient par milliers, s'étendant à perte de vue comme un gigantesque essaim de lucioles.

Ces lumières qui scintillaient dans le noir éclairaient le lit de la rivière Mermidon, au sud.

À cette heure de la nuit, Varfleet était belle, comme une souillon transformée en reine des fées.

Par aimait penser que la cité était magique. Il adorait son gigantisme, la diversité des gens ou des objets que l'on y trouvait, et l'impression de vie qui s'en dégageait. La ville était très différente de Valombre, le hameau forestier où il avait grandi. Elle ignorait tout de la pureté des arbres et des ruisseaux, ou des sentiments d'intemporalité et de solitude qui régnaient dans la vallée. Mais cela n'importait pas aux yeux de Par, car il l'aimait aussi. Rien ne l'obligeant à choisir entre les deux, il ne voyait pas pourquoi il n'aurait pas apprécié la cité *et* le hameau.

Bien entendu, Coll n'était pas d'accord. Comme toujours, il regardait les choses d'un autre œil. Pour lui, Varfleet était une ville hors-la-loi, à la limite des terres gouvernées par la Fédération. Un antre de mécréants où les gens pouvaient faire n'importe quoi en toute impunité. Selon lui, en Callahorn et dans toutes les Terres du Sud, il n'existait pas de pire endroit.

Coll haïssait la ville.

Des voix et des tintements de verres retentirent quand quelqu'un ouvrit la porte de la taverne, et moururent dès qu'on la referma.

Par se retourna. Son frère avançait vers lui, le visage dissimulé par la pénombre.

— C'est presque le moment, dit-il.

Par hocha la tête. À côté de son frère, il semblait petit et menu. Jeune homme robuste au visage carré et aux cheveux brun terne, Coll ressemblait à un Valombrien typique : tanné et dur, avec des mains et des pieds immenses.

Les pieds de Coll étaient l'objet de plaisanteries incessantes. Par aimait tout particulièrement les comparer aux pattes d'un canard...

Lui était mince et blond, avec des traits indiscutablement elfiques, comme en témoignaient ses oreilles pointues et ses sourcils arqués, sans parler de ses pommettes saillantes.

Les Ohmsford ayant toujours vécu dans la vallée, le sang elfique avait quasiment disparu de la lignée. Mais quatre générations plus tôt, aux dires de son père, son arrière-arrière-grand-père était retourné dans les Terres de l'Ouest, où vivaient les elfes. Il y avait épousé une jeune elfe, et un fils et une fille étaient nés de cette union. Le garçon s'était également marié avec une elfe. Pour des raisons inconnues de Par, il était retourné à Valombre, ramenant ainsi du sang elfique dans la lignée des Ohmsford. Pourtant, de nombreux membres de la famille n'affichaient aucune caractéristique de leur héritage métissé. Coll et leurs parents, Jaralan et Mirianna, en étaient des exemples frappants. En revanche, les origines elfiques de Par ne faisaient aucun doute.

Être aussi reconnaissable n'était malheureusement pas toujours un atout. À Varfleet, Par se déguisait. Il s'épilait les sourcils, portait les cheveux longs pour cacher ses oreilles et dissimulait la pâleur de son teint avec des herbes « noircissantes ». Il n'avait pas le choix. Attirer l'attention sur

son ascendance elfique n'était pas une bonne idée, ces derniers temps.

— Elle a mis sa robe du soir, dit Coll en regardant la cité. Velours noir et diamants, pas un fil qui dépasse. Cette ville est une fille rusée ! Même le ciel est son ami.

Par sourit.

*Mon frère, le poète...*

Dans le ciel dégagé, un croissant de lune brillait avec les étoiles.

— Tu en viendrais peut-être à l'aimer, si tu lui donnais une chance !

— Moi ? ricana Coll. Je suis ici parce que tu y es. Si je n'y étais pas obligé, je ne resterais pas une minute de plus.

— Tu peux partir, si tu veux...

— Ne recommence pas ! Nous avons déjà parlé de tout ça. C'est toi qui voulais connaître les cités du Nord. Je n'aimais pas cette idée avant notre départ et je ne l'aime toujours pas. Mais nous étions d'accord pour faire ça ensemble. Je serais un mauvais frère si je te laissais tomber maintenant pour repartir à Valombre ! D'ailleurs, tu ne t'en sortiras pas, sans moi.

— D'accord, d'accord, soupira Par. Je voulais seulement...

— Te moquer un peu de moi ! acheva Coll, nerveux. Tu ne t'en es pas privé, récemment. On dirait que ça te fait plaisir.

— Ce n'est pas vrai.

Les yeux perdus dans les ténèbres, Coll ignora son frère.

— Je n'oserais jamais me moquer de quelqu'un qui a des pattes de canard en guise de pieds.

Coll sourit malgré lui.

— Ça te va bien de dire ça, avec tes oreilles pointues ! Tu as de la chance que j'aie décidé de rester et de m'occuper de toi...

Par le bouscula gentiment et ils éclatèrent de rire.

Une fois calmés, ils se regardèrent et écoutèrent les bruits qui montaient de l'auberge et des rues. Par soupira. La nuit d'été, très chaude, faisait oublier le froid des dernières semaines.

Le genre de nuit où les problèmes disparaissent et où les rêves se réalisent...

— On parle de Questeurs en ville..., dit soudain Coll, ruinant ce moment de paix.

— Il y a tout le temps des rumeurs...

— Souvent, elles sont vraies. On raconte qu'ils ont prévu de capturer tous les jeteurs de sorts, de les empêcher de travailler et de fermer les tavernes à bière. Ce seraient des Questeurs, Par, pas de simples soldats.

Par savait de quoi il s'agissait. Les Questeurs étaient la police secrète de la Fédération. Bref, les sbires des législateurs du Conseil de la Coalition.

Coll et lui étaient arrivés à Varfleet deux semaines plus tôt. Ils venaient de Valombre, au sud, abandonnant la protection de leur maison natale pour explorer les terres frontalières de Callahorn. Ils étaient partis parce que Par l'avait décidé. Selon lui, l'heure de raconter leurs histoires à d'autres avait sonné. Oui, il fallait que les gens sachent, et pas seulement les habitants de Valombre !

Ils avaient choisi Varfleet parce que c'était une ville ouverte, indépendante de la Fédération. Un havre pour les hors-la-loi, les réfugiés... et les idées

nouvelles. Un lieu où les gens écoutaient encore volontiers, où la magie était toujours tolérée, voire recherchée. Par avait un pouvoir. Accompagné par Coll, il était venu à Varfleet pour le partager avec d'autres personnes. Car si beaucoup d'hommes et de femmes pratiquaient la magie en ville, la sienne avait un caractère unique.

Elle était *réelle* !

Le jour de leur arrivée, ils étaient allés à *La Moustache Bleue*, une des plus grandes tavernes de la cité – et des plus connues. Par avait très vite persuadé le tenancier de les engager. Rien d'étonnant à cela, puisqu'il pouvait convaincre n'importe qui de faire n'importe quoi grâce à l'Enchantement de Shannara.

*Parce que c'est de la vraie magie, bien sûr...*, pensa-t-il.

Il restait bien peu de magie authentique dans les Quatre Terres, sinon dans les régions isolées où la Fédération ne régnait pas encore. L'Enchantement de Shannara était la dernière magie des Ohmsford. Il avait été transmis de génération en génération – plus de dix – pour arriver jusqu'à lui, sautant plusieurs membres de sa famille, apparemment au hasard. Coll ne contrôlait pas l'Enchantement de Shannara, et leurs parents non plus. En réalité, personne ne l'avait plus maîtrisé depuis le retour de leurs arrière-grands-parents des Terres de l'Ouest. Mais la magie de l'Enchantement était avec Par depuis sa naissance. La même magie que celle qui, trois cents ans plus tôt, avait appartenu à son ancêtre Jair. Les légendes le lui avaient révélé. Souhaiter quelque chose et chanter pour l'obtenir... Il pouvait générer dans l'esprit de ceux

qui l'écoutaient des images si réelles qu'elles semblaient vraies. Et créer des choses à partir du néant...

Pour cette raison, ils étaient venus à Varfleet. Depuis trois cents ans, les Ohmsford racontaient les histoires de la maison elfique de Shannara. Cette habitude avait commencé avec Jair. Bien avant lui, en réalité, quand les histoires ne parlaient pas encore de magie, car elle n'avait pas été découverte, mais de l'ancien monde, avant sa destruction au cours des Grandes Guerres. Ceux qui les racontaient étaient les rares survivants de cet holocauste. Mais Jair avait été le premier à bénéficier du soutien de l'Enchantement de Shannara pour mettre ses récits en scène, donner forme aux images que ses mots éveillaient et rendre les légendes vivantes pour son public.

La saga des jours anciens : la légende de la maison elfique de Shannara, des druides, de la citadelle de Paranor, des elfes, des nains et de la magie qui gouvernait leurs vies... Les récits parlaient de Shea Ohmsford et de son frère Flick, partis en quête de l'Épée de Shannara. Ils racontaient la lutte de Wil Ohmsford et de la jeune elfe Amberle pour renvoyer les hordes de démons derrière la Barrière. Ils narraient l'histoire de Jair Ohmsford et de sa sœur Brin, détaillant leur voyage jusqu'à la citadelle de Graymark et leurs combats contre les spectres Mords et l'Ildatch. Ils évoquaient les druides Allanon et Bremen, le roi des elfes Eventine Elessedil, les guerriers comme Balinor Buckhannah et Stee Jans et bien d'autres héros. Ceux qui maîtrisaient l'Enchantement de Shannara s'en ser-

vaient. Ceux qui en étaient privés se contentaient des mots.

Les générations d'Ohmsford s'étaient succédé, emportant les récits vers des terres lointaines. Mais dans la génération actuelle, aucun membre de la famille n'avait raconté les légendes hors de Valombre. Car personne n'avait voulu courir le risque d'être fait prisonnier.

Ce danger était considérable. La pratique de la magie, sous toutes ses formes, était désormais hors-la-loi dans les Quatre Terres, ou du moins, dans toutes les régions gouvernées par la Fédération – ce qui revenait presque au même. Il en allait ainsi depuis cent ans. Aucun Ohmsford n'avait quitté Valombre durant cette période. Par était le premier, parce qu'il en avait assez de répéter les mêmes récits aux mêmes gens. D'autres devaient connaître ces légendes, apprendre la vérité sur les druides, sur la magie et sur les luttes qui avaient précédé leur époque.

La peur d'être capturé étant moins grande que sa vocation, Par avait arrêté sa décision malgré les objections de ses parents et de Coll. Son frère, finalement, s'était décidé à le suivre, comme il l'avait toujours fait dès que Par, selon lui, avait besoin qu'on s'occupe de lui. Varfleet serait le début, une ville où la magie, sous des formes affaiblies, était toujours pratiquée, ce secret qui n'en était pas un défiant les lois de la Fédération. La magie présente à Varfleet était vraiment mineure et valait à peine le déplacement. Callahorn était un protectorat de la Fédération, et Varfleet en était si loin qu'elle se situait presque dans les territoires libres. La ville n'était pas encore occupée par l'ar-

mée. Jusque-là, la Fédération ne s'était pas dérangée.

*Mais des Questeurs ?* pensa Par, troublé.

Les Questeurs apparaissaient uniquement quand la Fédération s'efforçait sérieusement d'éradiquer la pratique de la magie. Personne ne voulait avoir affaire à eux.

— Il devient trop dangereux pour nous de rester ici, dit Coll, comme s'il lisait dans l'esprit de Par. On finira par nous découvrir.

— Parmi la centaine de gens qui pratiquent la magie, je suis une goutte d'eau dans l'océan.

— Possible, dit Coll. Mais tu es le seul qui contrôle une magie véritable.

Par regarda derrière lui. La taverne les payait très bien. Les meilleurs revenus qu'ils aient jamais eus, et ils en auraient besoin pour aider leur famille et Valombre à payer les impôts levés par la Fédération. Par n'avait pas envie de tout abandonner sur la foi d'une rumeur.

Il en avait encore moins envie à cause des récits, qui seraient de nouveau confinés à Valombre s'il y retournait. Cela signifierait que l'étau de la Fédération, qui broyait les idées et les pratiques qu'elle n'approuvait pas, se serait refermé un peu plus.

— Il faut y aller, dit Coll.

Par sentit de la colère monter en lui, puis il comprit que son frère ne parlait pas de quitter la ville, mais d'entrer dans la taverne pour monter sur scène. Leur public devait attendre.

Par laissa sa colère le quitter et sentit qu'une certaine tristesse la remplaçait.

— J'aurais aimé que nous vivions à une époque différente, dit-il doucement. (Il s'interrompt en

voyant Coll se raidir.) J'aurais voulu que les elfes et les druides existent encore. Et les héros... J'aurais désiré qu'il y en ait encore un... au moins.

Coll posa une main sur l'épaule de son frère, le força à se tourner et le poussa dans le couloir obscur.

— Si tu continues à chanter à leur sujet, qui sait ? Tout ça reviendra peut-être...

Par se laissa guider comme un enfant. Il ne pensait plus aux héros, aux elfes, aux druides, ni même aux Questeurs.

Il réfléchissait aux rêves.

Ils racontèrent l'histoire de la bataille du col de Halys, où Eventine Elessedil, les elfes, Stee Jans et le Régiment libre de la Légion avaient tenu les monts Brisure contre des hordes de démons. Un des récits favoris de Par, la première bataille des elfes dans la terrible guerre des Terres de l'Ouest...

Les deux frères étaient montés sur une plateforme basse, à un bout de la salle principale. Coll se tenait un pas en arrière de Par sous les lumières tamisées. La foule ne les quittait pas des yeux. Pendant que Coll racontait l'histoire, Par chantait pour éveiller les images correspondantes. Bientôt, la taverne entière fut envahie par la magie de sa voix. À la petite centaine de clients présents, Par transmit la peur, la colère et la détermination qui animaient les défenseurs du col de Halys. Il leur fit connaître la fureur des démons et entendre leurs cris de guerre.

Le jeune Ohmsford les attira dans les rets de son récit et ne les laissa pas s'en échapper. Face à des hordes déferlantes de démons, ses auditeurs furent

témoins de la chute d'Eventine, blessé, et de l'émergence de son fils Ander. Ils regardèrent le druide Allanon se dresser seul contre la magie des démons et la repousser. Enfin, ils partagèrent la vie et la mort des combattants avec une intimité presque terrifiante.

Quand Coll et Par eurent terminé, un silence ébahi salua leur performance. Puis des cris d'enthousiasme éclatèrent, ponctués par le fracas des chopes de bière qui heurtaient les tables en rythme. Un instant, Par craignit que les spectateurs ne fassent s'écrouler le plafond, tant leurs applaudissements étaient nourris.

Trempé de sueur, Par mesura à retardement l'énergie qu'il avait investie dans le récit. Pourtant, son esprit en était curieusement détaché quand il quitta la plate-forme, profitant de la courte pause que le tavernier leur accordait entre deux séances.

Il pensait toujours aux rêves.

Coll s'arrêta pour prendre une chope de bière. Par continua jusqu'à un tonneau vide entreposé près des portes du cellier. Il s'assit dessus et réfléchit.

Ces rêves le hantaient depuis plus d'un mois, et il ne comprenait toujours pas pourquoi.

Survenant avec une fréquence troublante, ils commençaient toujours par une silhouette vêtue de noir qui sortait d'un lac.

Le lac pouvait être l'Hadeshorn et la silhouette ressemblait à Allanon. L'apparition lui répétait toujours les mêmes mots : « *Venez à moi. J'ai besoin de vous. Les Quatre Terres sont en danger. La magie a presque disparu. Venez, descendants de Shanara.* »

D'autres images suivaient. Parfois, c'étaient celles d'un monde né de quelque effroyable cauchemar. À d'autres occasions, il voyait les talismans perdus : l'Épée de Shannara et les Pierres elfiques. Plus rarement, il entendait la voix appeler Wren, ou son oncle Walker Boh.

On avait aussi besoin d'eux.

La première nuit, Par avait cru que ces songes étaient un effet secondaire de l'utilisation prolongée de l'Enchantement de Shannara.

Il chantait la saga du Roi-Sorcier, des porteurs du Crâne, des démons, des spectres Mords, d'Allanon et d'un monde menacé par les forces du mal. Était-il étonnant qu'il en rêvât ? Il avait essayé de combattre ce phénomène en se servant de l'Enchantement de Shannara pour des récits plus joyeux – en pure perte.

Il n'avait rien dit à Coll, qui aurait pris ce prétexte pour lui conseiller d'arrêter et de rentrer à Valombre.

Trois nuits plus tôt, les rêves avaient cessé. Maintenant, Par voulait savoir pourquoi. Peut-être s'était-il mépris sur leur origine. Il se demandait si on ne les lui avait pas *envoyés*...

Mais qui ? Allanon, un druide mort depuis trois cents ans ? Quelqu'un ou quelque chose d'autre ? Un être ou une créature hostile ?

Par frissonna à cette idée. Puis, se forçant à ne plus y penser, il retourna dans le couloir rejoindre Coll.

La foule était plus nombreuse encore pour la deuxième représentation. Beaucoup d'hommes, qui n'avaient pas trouvé de place assise, étaient

adossés aux murs. Pourtant, *La Moustache Bleue* était une taverne de bonne taille dont la salle principale faisait environ quatre-vingt-dix pieds de long. Des lampes à huile et des filets de pêche ornaient le plafond, probablement pour donner une illusion d'intimité.

Par n'appréciait pas tellement cette affluence, parce que les clients étaient très près de l'estrade, où certains avaient même osé s'asseoir.

*Ce groupe est différent du précédent*, pensa le Valombrien. Il y avait quelque chose d'étranger chez ces gens, mais il n'aurait pas su dire quoi.

Coll avait dû s'en apercevoir aussi... Il jeta un coup d'œil à Par quand ils remontèrent sur l'estrade, et ses yeux noirs exprimaient un certain malaise.

Un homme de grande taille à la barbe noire, vêtu d'un manteau de forestier, s'approcha de la scène et s'assit entre deux autres clients. Par le dévisagea un moment, puis détourna le regard. Quelque chose n'allait pas, mais quoi ?

Des applaudissements rythmés éclatèrent. Le public s'impatientait.

— Par, je n'aime pas ça, dit Coll. Il y a un problème...

Il n'eut pas le temps de terminer sa phrase. Le patron de la taverne arriva et leur ordonna de commencer avant que la foule se déchaîne. Coll recula. Les lumières baissèrent et Par commença à chanter.

Cette fois, ils évoquèrent Allanon et sa bataille contre le Jachyra. Coll donna le ton du récit et décrivit le bosquet où Allanon était assis avec Brin Ohmsford et Rone Leah. Par créa les images dans

l'esprit des spectateurs. Il leur instilla un sentiment d'attente et d'anxiété, en essayant de ne pas se laisser aller à le partager.

Au fond de la salle, des hommes se placèrent devant les portes et les fenêtres. Puis ils enlevèrent leur manteau. Tous vêtus de noir, ils tirèrent leurs armes. Sur leurs manches et leur poitrine brillaient des insignes. Par cligna des yeux. Avec sa vision perçante d'elfe, il reconnut les dessins.

Des têtes de loup.

Les hommes en noir étaient des Questeurs.

La voix de Par se voila et les images perdirent leur netteté. Les hommes grognèrent en regardant autour d'eux. Coll cessa de parler et s'approcha de Par pour le protéger.

Les lumières reprirent leur éclat initial, et plusieurs Questeurs avancèrent vers l'estrade. Les clients protestèrent mais se poussèrent tout de même. Le patron de *La Moustache Bleue* essaya d'intervenir et fut écarté sans ménagement.

Les hommes s'arrêtèrent devant l'estrade. Masqués du front à la bouche, ils portaient des épées, des dagues et des matraques. Si certains étaient petits et d'autres de haute taille, tous affichaient le même air féroce.

Leur chef, un grand type maigre mais musclé, avait des bras très longs et une démarche de félin. Le peu qu'on voyait de son visage était parcheminé et il arborait une belle barbe rousse.

Son bras gauche, remarqua Par, était ganté jusqu'au coude.

— Votre nom ? demanda-t-il d'une voix caverneuse.

Par hésita.

— Qu'avons-nous fait de mal ?

— Vous vous appelez Ohmsford ? lança l'homme sans le quitter du regard.

— Oui... Mais nous n'avons...

— Vous êtes en état d'arrestation pour avoir violé la Loi Suprême de la Fédération. Vous avez utilisé la magie, en dépit de...

— Ils racontaient seulement des histoires ! protesta un homme dans la foule.

Un des Questeurs lui flanqua un coup de matraque. Le malheureux s'écroula, sonné.

— Vous avez utilisé la magie en dépit de l'interdiction de la Fédération, mettant votre public en danger. Vous serez emmené...

Il ne termina pas sa phrase. Une lampe à huile tomba soudain du plafond, au milieu de la foule, et explosa dans une gerbe de flammes. Les hommes s'écartèrent en hurlant. Le chef des Questeurs et ses compagnons se retournèrent, étonnés. Au même instant, le grand type qui s'était assis au bord de la plate-forme se leva, sauta par-dessus d'autres clients et fonça sur les Questeurs, les renversant comme des quilles. Puis il bondit sur la scène, devant Par et Coll, et enleva son manteau, révélant sa tenue verte de Chasseur et ses armes.

Il leva un bras.

— Hommes libres ! cria-t-il.

Ensuite, tout alla très vite. Un des filets de pêche décoratifs se détacha du plafond, emprisonnant dans ses plis presque toute l'assistance. Devant les issues, des hommes vêtus de vert apparurent et se jetèrent sur les Questeurs. Quelqu'un fracassa les lampes à huile, plongeant soudain la salle dans les ténèbres.

Le grand type dépassa Par et Coll à une vitesse incroyable. Il écarta le premier Questeur qui bloquait la sortie d'un coup de botte, puis tira une épée et une dague et se débarrassa des deux autres.

— Par là, vite ! cria-t-il à Par et Coll.

Ils coururent vers lui. Une ombre noire essaya de les arrêter au passage, mais Coll la découragea d'un bon coup de poing. Il tendit le bras pour s'assurer que son frère le suivait, puis referma une de ses énormes mains sur l'épaule de Par, qui en glapit de douleur.

Coll avait tendance à oublier sa force...

Ils s'engagèrent dans le couloir du fond, l'inconnu les précédant de quelques pas. Quelqu'un tenta de s'interposer, mais leur sauveur le renversa sans cesser de courir.

Un affreux vacarme montait de la salle, derrière eux, et des flammes léchaient les murs et le sol. L'inconnu les conduisit rapidement au bout du couloir, puis dans l'allée, derrière la taverne, où attendaient deux autres hommes vêtus de vert. Sans un mot, ils flanquèrent les deux frères et les entraînaient loin de la taverne.

Par jeta un coup d'œil en arrière. Des flammes sortaient des fenêtres et grimpaient vers le toit. *La Moustache Bleue* avait vécu sa dernière nuit.

Ils coururent le long de la ruelle, puis tournèrent dans un passage que Par n'avait jamais remarqué. Franchissant plusieurs portes et traversant des pièces, ils débouchèrent finalement sur une autre rue. Personne ne parlait. Quand ils furent loin du vacarme et ne virent plus la lueur du feu, l'inconnu

ralentit, fit signe à ses compagnons de monter la garde, et tira Par et Coll à l'ombre d'un porche.

Tous haletaient après cette course effrénée. L'inconnu les regarda en souriant.

— On dit qu'un peu d'exercice facilite la digestion. Qu'en pensez-vous ? Ça va ?

Les deux frères hochèrent la tête.

— Qui êtes-vous ? demanda Par.

Le sourire de l'homme s'élargit.

— Presque un membre de la famille, jeune homme. Vous ne me reconnaissez pas ? Ah, je vois que non. Mais comment le pourriez-vous ? Nous ne nous sommes jamais rencontrés. Cela dit, les chants devraient vous donner un indice. (Il brandit un doigt sur le nez de Par.) Vous vous souvenez, maintenant ?

Troublé, Par regarda Coll, mais son frère avait l'air aussi intrigué que lui.

— Je ne crois pas...

— Peu importe, pour le moment ! Il y a un temps pour tout. (Le type se pencha vers Par.) Cet endroit n'est plus sûr pour vous, jeune homme. Je parle de Varfleet et de Callahorn. Et peut-être aussi des autres endroits ! Savez-vous à qui vous aviez affaire, dans la taverne ?

Par fit signe qu'il l'ignorait.

— Rimmer Dall, dit l'inconnu, qui ne souriait plus. Le Premier Questeur en personne ! Il siège au Conseil de la Coalition, quand il n'est pas occupé à tuer les mouches. Mais il s'intéresse beaucoup à vous, s'il s'est imposé le chemin jusqu'à Varfleet pour vous arrêter ! Ça ne fait pas partie de ses fonctions habituelles. Il vous juge très dangereux, petit, pour vous avoir suivi jusqu'ici. Heureuse-

ment, j'avais l'œil sur vous. J'ai entendu dire que Rimmer Dall venait vous capturer et je me suis assuré qu'il n'y arrive pas. Méfiez-vous, parce qu'il n'en restera pas là. Vous lui avez échappé, et ça le rendra encore plus avide de vous avoir. Il continuera de vous traquer.

L'homme se tut pour mesurer l'impact de ses paroles. Par le regardant, muet de saisissement, il continua :

— Votre chant est une magie véritable, n'est-ce pas ? J'en ai vu assez de fausses pour le savoir. Vous pourriez la mettre à bon usage, petit, au lieu de l'utiliser dans les tavernes et au coin des rues.

— Que voulez-vous dire ? demanda Coll, soupçonneux.

L'inconnu sourit.

— Le Mouvement pourrait en tirer parti, dit-il doucement.

— Vous êtes un hors-la-loi ?

— Oui, jeune homme, et je m'en flatte. Voyez-vous, je suis né libre et je n'accepte pas les règles de la Fédération. Aucun homme sensé ne s'y plie. Et vous ne les acceptez pas non plus, j'imagine ? Reconnaissez-le.

— Exact, admit Coll. Mais je me demande si les hors-la-loi valent mieux que la Fédération.

— Dures paroles, jeune homme ! Une bonne chose pour vous que je ne me vexe pas facilement...

Le type eut un sourire arrogant.

— Que voulez-vous ? demanda Par, l'esprit de nouveau clair.

Il avait réfléchi à Rimmer Dall. Connaissant la

réputation de cet homme, il était terrifié à l'idée d'être sa proie.

— Vous désirez que nous nous joignons à vous, c'est ça ?

— Oui. Vous verriez vite que ce n'est pas une mauvaise affaire.

Par secoua la tête. Accepter l'aide de l'étranger pour fuir les Questeurs allait de soi. Se joindre au Mouvement, en revanche, demandait mûre réflexion.

— Je crois que nous devons refuser pour le moment, dit-il. Si vous nous laissez le choix...

— Bien sûr que je vous laisse le choix ! s'écria l'inconnu, visiblement vexé.

— Alors, nous refusons. Mais nous vous remercions de cette offre, et surtout de votre aide, dans la taverne.

L'inconnu regarda un moment son interlocuteur, l'air solennel.

— Je suis heureux de l'avoir fait, croyez-moi. Je vous souhaite tout le bien du monde, Par Ohmsford. Tenez, prenez ça.

Il retira une bague de son majeur. En argent, elle portait l'image d'un faucon.

— Mes amis me connaissent grâce à cette bague. Si vous avez un jour besoin d'une faveur ou si vous changez d'avis, allez avec ce bijou à la forge de Kiltan, au Bout de Reaver, à la lisière nord de la cité, et demandez l'Archer. Vous vous en souviendrez ?

Par hésita avant d'accepter la bague.

— Oui. Mais pourquoi ce cadeau ?

— Parce que beaucoup de choses nous unissent, jeune homme, dit le chasseur en posant une

main sur l'épaule de Par. L'histoire nous lie si étroitement que je dois être là pour vous défendre, si nécessaire. De plus, ce lien impose que nous nous dressions ensemble devant tout ce qui menace ce pays. Souvenez-vous aussi de ça. Un jour, nous le ferons... Si nous parvenons à rester en vie jusque-là.

L'homme sourit aux deux frères et lâcha l'épaule de Par.

— Il faut que j'y aille, et vous aussi. Dépêchez-vous. La rue descend vers la rivière. De là, vous pourrez aller où il vous plaira. Mais soyez prudents. Cette histoire n'est pas terminée.

— Je sais, dit Par en tendant une main. Vous êtes sûr de ne pas vouloir nous dire votre nom ?

— Une autre fois...

L'homme serra la main de Par, puis celle de Coll. Ensuite, il siffla pour appeler ses compagnons.

Sur un geste d'adieu, il disparut dans les ombres.

Par regarda la bague, puis interrogea Coll du regard. Mais des cris retentirent soudain derrière eux.

— Je crois que les questions devront attendre, dit Coll.

Par fourra la bague dans sa poche. En silence, ils s'enfoncèrent dans la nuit.

## Chapitre 3

Il était près de minuit quand Par et Coll atteignirent la rivière de Varfleet. Là, ils mesurèrent à quel point ils étaient mal préparés pour échapper à Rimmer Dall et aux Questeurs de la Fédération. Aucun d'eux ne s'était attendu à fuir, et ils n'avaient rien de tout ce qui était nécessaire à un long voyage : ni nourriture, ni couvertures, ni armes, à part les longs couteaux que portaient tous les Valombriens. Pire encore, ils n'avaient pas d'argent.

Le tenancier de l'auberge ne les avait pas payés depuis un mois, et le peu qui leur restait du mois précédent avait disparu dans l'incendie avec tous leurs autres biens. Dans ces conditions, ils se dirent qu'ils auraient peut-être dû rester un peu plus longtemps avec leur sauveur !

Au bord de l'eau se dressaient des bâtisses de guingois, des hangars à bateaux, des ateliers de réparation et des entrepôts. Beaucoup étaient éclairés. À la lumière des lampes à huile, les dockers et les pêcheurs y buvaient en mâchouillant leur brûle-gueule. De la fumée sortait des réchauds

en ferraille et des tonneaux, l'odeur du poisson dominant toutes les autres.

— Ils ont peut-être abandonné la poursuite pour la nuit, lâcha Par. Ils nous chercheront au matin. Ou jamais...

Coll regarda son frère et leva un sourcil.

— Et les vaches ont des ailes, dit-il. Nous aurions dû insister pour être payés plus rapidement. Comme ça, nous ne serions pas si embêtés !

Par haussa les épaules.

— Ça n'aurait pas fait une grande différence.

— Non ? Au moins, nous aurions un peu d'argent !

— Si seulement nous avions pensé à le garder sur nous pendant la représentation...

Coll plissa le front.

— N'empêche, ce tavernier a une dette envers nous.

Ils marchèrent en silence jusqu'à l'extrémité sud des quais et s'arrêtèrent quand la partie éclairée céda la place aux ténèbres.

La nuit avait fraîchi, et leurs vêtements trop fins ne les protégeaient guère. Les deux frères frissonnaient, les mains enfoncées dans leurs poches et les bras serrés contre leurs flancs. Des insectes exaspérants bourdonnaient autour d'eux.

Coll soupira.

— As-tu idée d'où aller ? Un plan ?

— Oui, dit Par en se frottant les mains pour les réchauffer. Mais pour ça, il nous faut un bateau.

— Vers le sud, le long de la Mermidon ?

— Oui. Jusqu'au bout.

Coll sourit, pensant que son frère avait décidé

de rentrer à Valombre. Par décida qu'il valait mieux le lui laisser croire pour le moment.

— Attends-moi, dit Coll.

Il disparut avant que son frère ait eu le temps de protester.

Par resta seul sur les quais une bonne demi-heure – qui lui parut durer le triple ! Il s'assit devant une cabane de pêcheur et essaya de se protéger du froid. Il était agité de sentiments contradictoires. Surtout de la colère, contre l'inconnu qui les avait abandonnés. D'accord, il lui avait demandé de les laisser, mais cela ne le consolait pas. Et contre la Fédération, qui les avait forcés à quitter la ville comme des voleurs. Et enfin contre lui-même, un crétin assez irresponsable pour utiliser la magie véritable alors qu'elle était interdite. Il aurait dû se douter que le pouvoir de l'Enchantement de Shannara, de toute évidence réel, leur attirerait un jour des ennuis avec les autorités.

Pour le moment, il ne pouvait rien faire. Coll et lui devraient recommencer à zéro quelque part ailleurs...

Il ne lui vint pas à l'idée de renoncer. Les histoires étaient trop importantes, et il devait veiller à ce qu'elles ne soient pas oubliées. Parce que la magie qu'il détenait lui avait été donnée dans ce but. Peu importait ce que disait la Fédération qui tenait la magie pour une menace contre les Quatre Terres et leurs habitants. Qu'en savait-elle ? En profanes bornés, les membres du Conseil de la Coalition avaient décidé d'agir à cause de rumeurs prétendant que certaines parties des Quatre Terres périlcliaient. Les gens, disait-on, y devenaient des monstres semblables à ceux que décrivaient les

récits de Jair Ohmsford. Et ils tiraient leur pouvoir d'une forme de magie disparue depuis l'époque des druides.

Ces créatures avaient un nom : les Ombreurs.

Soudain, Par pensa aux rêves et à la silhouette noire qui l'appelait.

Il s'avisa que la nuit était étrangement silencieuse. Les voix des pêcheurs et des dockers, le bourdonnement des insectes et le sifflement du vent nocturne s'étaient tus. Il entendait le battement du sang à ses oreilles... et autre chose.

Un bruit d'éclaboussure le fit sursauter. Coll sortit de la Mermidon à quelques pas de Par et s'ébroua.

Son frère le regarda, ébahi.

— Par l'enfer, tu m'as fait peur ! Que fabriquais-tu ?

— À ton avis ? lança Coll en souriant de toutes ses dents. Je suis allé nager !

En réalité, Par découvrit bientôt qu'il s'était approprié une barque de pêche appartenant au patron de *La Moustache Bleue*. L'homme lui en avait parlé une fois ou deux, vantant ses talents de pêcheur. Coll s'en était souvenu quand Par avait dit qu'il leur faudrait un bateau. Connaissant la cabane où était rangée l'embarcation, il avait forcé la porte. La tirant par ses filins d'amarrage, il avait remorqué la barque jusqu'à l'endroit où Par l'attendait.

— C'est le moins qu'il puisse faire pour nous, avec tous les clients que nous avons attirés chez lui !

Par ne protesta pas. Il leur fallait un bateau et c'était la seule façon de s'en procurer un. En sup-

posant que les Questeurs écumaient toujours la ville pour les trouver, leur seule autre option était de partir à pied vers les monts de Runne, un voyage de plus d'une semaine. Descendre la Mermidon en barque leur prendrait quelques jours. Après tout, ils n'avaient pas volé le bateau...

*Enfin, si, en un sens, c'est du vol*, se dit Par. Mais ils le rendraient ou dédommageraient un jour le tavernier.

La barque n'était pas bien grande, mais elle contenait des rames, des cannes à pêche, des ustensiles de cuisine, du matériel de campement, deux couvertures et une bâche en toile.

Ils montèrent à bord et laissèrent le courant les emporter.

Toute la nuit, ils voguèrent en se servant des rames pour rester au milieu du courant. L'oreille tendue, les yeux rivés sur les berges, ils essayèrent de ne pas s'endormir. Pour passer le temps, Coll parla de ce qu'ils devraient faire ensuite. Il leur était impossible, bien entendu, de revenir à Callahorn, car la Fédération les chercherait. Et il serait dangereux d'aller dans n'importe quelle grande cité du Sud, parce que les autorités de la Fédération seraient averties aussi. Moralité, il valait mieux rentrer à Valombre, où ils pourraient toujours raconter leurs histoires, peut-être pas immédiatement, mais dans un mois ou deux, dès que la Fédération aurait cessé de les rechercher. Plus tard, ils voyageraient vers de petites communautés que les Questeurs visitaient rarement, et tout irait bien...

Par laissa son frère parler, certain qu'il ne croyait pas un mot de ce qu'il disait. Et même s'il y croyait, il était inutile de le contrarier maintenant.

Les frères Ohmsford accostèrent au lever du soleil et dressèrent leur campement dans un bosquet ombragé, au pied d'un promontoire battu par les vents. Ils dormirent jusqu'à midi, puis allèrent pêcher pour le repas. Au début de l'après-midi, ils repartirent sur la rivière, s'arrêtèrent longtemps après le coucher du soleil et campèrent de nouveau au bord de l'eau. Comme il commençait à pleuvoir, ils s'abritèrent sous la bâche. Puis ils firent un petit feu, s'enroulèrent dans les couvertures et restèrent assis, face à la rivière, à regarder les gouttes de pluie former des motifs complexes sur les eaux de la Mermidon.

Ils parlèrent de tout ce qui avait changé dans les Quatre Terres depuis l'époque de Jair Ohmsford.

Trois cents ans plus tôt, la Fédération, ouvertement isolationniste, gouvernait seulement quelques lointaines cités du Sud. Le Conseil de la Coalition existait déjà, regroupant des notables des différentes villes. Peu à peu, l'armée de la Fédération avait dominé le Conseil, et l'isolationnisme avait cédé le pas à une politique expansionniste. La Fédération avait décidé d'étendre ses frontières et d'annexer les autres cités des Terres du Sud. Il semblait logique qu'elles soient gouvernées par un organe central. Et qui pouvait se prétendre mieux qualifié pour le faire que la Fédération ?

Ce fut ainsi que tout commença. Cent ans après la mort de Jair Ohmsford, toutes les terres, au sud de Callahorn, étaient sous la coupe de la Fédéra-

tion. Les autres Races, les elfes, les trolls, les nains et même les gnomes regardaient nerveusement vers le sud. Son roi étant mort et les dissensions faisant rage, Callahorn accepta assez vite de devenir un protectorat.

Ainsi disparut le dernier bastion entre la Fédération et les autres Terres.

Les rumeurs sur les Ombreurs commencèrent à courir dès cette époque. On accusait la magie des anciens temps, qui s'était enfouie dans la terre et revenait maintenant à la vie. La magie prenait de nombreuses formes, parfois aussi inoffensives qu'un coup de vent froid, et plus rarement, vaguement humaines. Toutes étaient appelées « Ombreurs ». Les Ombreurs rendaient malade la terre et les créatures vivantes. Créant des borbiers sans vie, ils attaquaient les mortels, humains ou animaux. Quand leurs proies étaient suffisamment affaiblies, ils s'infiltraient dans leur esprit et y restaient. Bref, ils avaient besoin de la vie des autres pour exister.

La Fédération confirma les rumeurs en proclamant que ces créatures étaient réelles... et qu'elle seule était assez puissante pour protéger les humains.

Personne n'objecta que ce n'était peut-être pas la faute de la magie, les Ombreurs n'ayant rien à voir avec elle. Au fond, il était plus facile d'accepter l'explication officielle, puisqu'il n'y avait plus de magie dans les Terres depuis la disparition des druides. Les Ohmsford gardaient les légendes vivantes, bien sûr, mais peu de gens entendaient leurs histoires, et moins encore y croyaient. En fait,

la plupart pensaient que les druides n'avaient jamais existé.

Quand Callahorn devint un protectorat, Tyrxis étant occupée, l'Épée de Shannara disparut. Personne ne s'en soucia. Nul ne savait comment c'était arrivé, mais on n'avait plus vu l'arme depuis deux cents ans. Il ne restait que la salle censée l'avoir abritée, au milieu du parc du Peuple, et la souche où la lame était plantée. Puis un jour, elle aussi s'était volatilisée.

Les Pierres elfiques disparurent peu de temps après. Personne ne sut ce qui était arrivé, pas même les Ohmsford.

Alors, les elfes commencèrent à disparaître aussi. Des communautés et des villes entières s'évanouirent, jusqu'à ce qu'Arborlon même se volatilise. Un jour, il n'y eut plus d'elfes nulle part, comme s'ils n'avaient jamais existé. Les Terres de l'Ouest devinrent un désert livré à quelques trappeurs étrangers et à des bandes de vagabonds. Les vagabonds, mal accueillis partout ailleurs, y avaient toujours vécu. Pourtant, ils prétendirent ne pas savoir ce qui était arrivé aux elfes. La Fédération ne tarda pas à tirer parti de la situation. Les Terres de l'Ouest, décréta-t-elle, avaient été le terrain où poussaient les graines de la magie si néfaste aux Quatre Terres. Après tout, c'étaient les elfes qui l'y avaient introduite, bien des années auparavant. Ils l'avaient pratiquée les premiers, et elle les avait consumés : une bonne leçon pour ceux qui auraient voulu les imiter.

La Fédération enfonça le clou en interdisant la pratique de la magie sous toutes ses formes. Les Terres de l'Ouest furent transformées en protecto-

rat, même si elles restèrent désertes, car il n'y avait pas assez de soldats pour patrouiller dans un territoire si vaste. Mais un jour, c'était une promesse, ces terres seraient purgées des derniers vestiges de la magie.

Peu après, la Fédération déclara la guerre aux nains. Parce qu'ils l'avaient provoquée, affirmait-elle. Mais on ne sut jamais comment ils s'y étaient pris...

La partie était jouée d'avance. La Fédération possédait l'armée la plus puissante et la mieux entraînée des Quatre Terres et les nains n'avaient pas de troupes régulières. Leurs alliés, les elfes, n'étaient plus là, et les gnomes ou les trolls n'avaient jamais compté parmi leurs amis. Pourtant, la guerre dura près de cinq ans. Les nains connaissaient les montagnes des Terres de l'Est beaucoup mieux que la Fédération. Même si Culhaven tomba presque aussitôt, ils continuèrent à combattre dans les hauts plateaux jusqu'à ce qu'ils soient obligés de se rendre ou de mourir de faim. Faits prisonniers, ils furent envoyés dans les mines de la Fédération, au sud. La plupart y moururent. Après ce désastre, les tribus de gnomes se rangèrent rapidement sous la bannière de la Fédération, dont les Terres de l'Est devinrent un protectorat.

Il restait des poches isolées de résistance. Quelques nains et de rares tribus de gnomes, tapis dans les étendues sauvages du nord et de l'est. Mais ils étaient trop peu nombreux pour faire une différence.

Pour célébrer l'unification de la plus grande partie des Quatre Terres et honorer ceux qui l'avaient

réalisée, la Fédération construisit un monument sur la rive nord du lac Arc-en-ciel, là où la Mermidon traversait les monts de Runne. Le monument de granit noir, haut de plus de deux cents pieds, se voyait de loin dans toutes les directions. On l'appelait la sentinelle du Sud.

Tout cela s'était déroulé cent ans plus tôt. Désormais, seuls les trolls restaient un peuple libre. Ils habitaient toujours les monts Charnal et le Kershalt, dans les Terres du Nord, une région dangereuse où la Fédération n'avait pas envie de s'aventurer. Elle décida donc de les laisser en paix tant qu'ils ne se mêleraient pas de ses affaires. Ayant toujours été un peuple solitaire, les trolls n'y virent aucun inconvénient.

— Tout est si différent, maintenant, soupira Par. Plus de druides, plus de Paranor, plus de magie, excepté la fausse, et le peu de vraie que nous connaissons. Et plus d'elfes. Que leur est-il arrivé à ton avis ? (Il attendit, mais Coll ne répondit rien.) Plus de monarchies, plus de Leah, plus de Buckhannah, plus de Régiment libre de la Légion... et pour ainsi dire plus de Callahorn !

— Plus de liberté, ajouta Coll d'une voix sinistre.

— Plus de liberté, répéta Par. J'aimerais savoir comment les Pierres elfiques ont disparu. Et l'Épée. Qu'est-il arrivé à l'Épée de Shannara ?

— Ce qui arrive à tout, un jour ou l'autre. Elle a été perdue.

— Comment ça ?

— Personne n'en prenait soin, et...

Par réfléchit. C'était possible. Nul ne s'étant soucié de la magie après la mort d'Allanon, elle avait

été ignorée puis oubliée. Il fallait inclure les Ohmsford dans le lot des négligents, reconnut Par. Sinon, ils auraient toujours eu les Pierres en leur possession. L'Enchantement de Shannara était tout ce qui leur restait de l'ancienne magie.

— Nous connaissons les récits de cette époque, et pourtant, nous ne savons rien, dit Par.

— Faux, car nous savons une chose ! La Fédération ne veut pas que nous en parlions !

— Par moments, je me demande quelle différence ça fait... Les gens viennent nous écouter, mais que font-ils après ? Personne ne se souvient... De toute façon, pour tout le monde, c'est de l'histoire ancienne. Des légendes et des mythes sans queue ni tête !

— Non, pas pour tout le monde, souffla Coll.

— À quoi me sert l'Enchantement de Shannara, si raconter les histoires ne fait aucune différence ? L'inconnu avait peut-être raison au sujet des meilleures utilisations de la magie...

— Par exemple, aider les hors-la-loi à combattre la Fédération et te faire tuer ? Non, ce serait aussi idiot que de ne pas l'utiliser du tout.

Un bruit d'éclaboussure monta soudain de la rivière. Les deux frères tournèrent la tête, mais ils ne virent rien.

— Tout semble si inutile, dit Par. Que faisons-nous ici, Coll ? On nous a chassés de Varfleet comme des chiens. Nous avons été obligés de voler ce bateau et de filer piteusement... À ton avis, pourquoi avons-nous toujours l'usage de la magie ?

— Que veux-tu dire ? demanda Coll.

— Pourquoi pouvons-nous l'invoquer ? Pour-

quoi n'a-t-elle pas disparu en même temps que tout le reste ? Tu vois une raison ?

Il y eut un long silence.

— Je l'ignore, dit enfin Coll. J'ignore aussi ce que c'est qu'*avoir* la magie.

Par le regarda, honteux de ce qu'il avait dit.

— Ce n'est pas que j'en aie envie, précisa Coll, conscient du malaise de son frère. L'un de nous a un talent, et c'est bien suffisant !

Il sourit et Par lui rendit son sourire.

— Je suppose. (Il bâilla.) Et si on se couchait ?

— Pas tout de suite. J'aimerais parler encore un peu. C'est une bonne nuit pour ça.

Pourtant, Coll resta silencieux, comme s'il n'avait finalement rien à dire. Par le regarda un moment, puis tous deux contemplèrent la Mermidon, où dérivait un tronc d'arbre probablement arraché par la tempête. Le vent avait d'abord soufflé violemment, mais il s'était calmé. La pluie tombait toujours.

Par pensa à l'inconnu qui les avait tirés des griffes des Questeurs de la Fédération. Il se demandait qui était cet homme et il n'avait pas trouvé de réponse. Pourtant, il y avait quelque chose de familier dans sa façon de parler et son assurance. Il lui rappelait quelqu'un, présent dans les histoires qu'il racontait, mais il ne voyait pas qui. Il y avait tant de gens dans ces récits, et beaucoup étaient comme ce bandit, des héros que Par avait cru disparus. Peut-être s'était-il trompé. Le type de *La Moustache Bleue* s'était montré impressionnant quand il les avait sauvés et il semblait résolu à s'opposer à la Fédération. Il restait peut-être de l'espoir pour les Quatre Terres.

Par se pencha, ajouta quelques brindilles dans le feu et regarda la fumée tourbillonner et sortir de leur petit abri de toile. Un éclair illumina le ciel, et le tonnerre gronda.

— J'aimerais avoir quelques vêtements secs, dit-il. Les miens sont trempés.

— Moi, je voudrais du ragoût chaud et du pain frais, dit Coll.

— Un bain et un bon lit douillet.

— Et l'odeur des épices...

— De l'eau de rose...

Coll soupira.

— À ce stade, je serais content si cette fichue pluie cessait. J'en arriverais presque à croire aux Ombreurs, par une nuit comme celle-là.

Par décida soudain de parler des rêves à son frère.

— Je ne te l'ai pas encore dit, mais j'ai fait des cauchemars bizarres ces derniers temps. Toujours le même, en fait.

Il décrivit ses visions et exprima ses doutes sur la silhouette vêtue de noir qui lui parlait.

— Je ne le vois pas assez clairement pour en être sûr, mais il pourrait s'agir d'Allanon.

Coll haussa les épaules.

— Ça pourrait être n'importe qui. C'est un rêve, et ils sont toujours confus.

— Mais j'ai fait celui-là une vingtaine de fois ! J'ai d'abord cru que c'était à cause de la magie, après avoir chanté les récits tout ce temps... Mais si...

— Si quoi ?

— Si ça n'était pas la magie ? Si c'était une ten-

tative de contact, venant d'Allanon ou de quelqu'un d'autre ? Pour m'envoyer un message ?

— Qui te dirait de faire quoi ? D'aller au lac Hadeshorn ou dans un autre endroit tout aussi dangereux ? À ta place, je ne me soucierais pas de ces rêves. Et je n'envisagerais même pas d'y aller ! (Coll fronça les sourcils.) Mais toi, tu y penses, n'est-ce pas ?

— Non, répondit Par.

*Pas avant d'avoir réfléchi*, reconnut-il mentalement.

— Ouf ! Nous avons assez de problèmes comme ça. Alors, nous mettre à la recherche de druides morts...

Pour Coll, la question était réglée.

Par ne répondit pas. Il attisa le feu. Oui, il envisageait d'y aller. Soudain, il avait besoin de savoir ce que les rêves signifiaient. Peu importait qu'ils aient été envoyés par Allanon ou pas. Une voix intérieure lui soufflait que leur source lui permettrait de découvrir des choses sur lui-même et sur l'usage de sa magie. Envisager de faire ce qu'il s'était promis de ne pas faire l'ennuyait. Mais dans la lignée des Ohmsford, les songes étaient importants et ils recélaient presque toujours un message.

— J'aimerais être sûr..., murmura-t-il.

Coll s'était allongé, les yeux fermés.

— Sûr de quoi ?

— Les rêves... Si quelqu'un me les a envoyés ou non.

— Moi, j'en suis sûr ! Il n'existe pas de druides, et pas d'Ombreurs non plus ! Aucun fantôme noir ne tente de t'envoyer des messages dans ton som-

meil. Tu es fatigué, c'est tout ! Et tes rêves sont influencés par les récits que tu chantes...

Par s'étendit aussi et tira sa couverture sur lui.

— Je suppose, dit-il.

Intérieurement, il n'était pas d'accord.

Coll roula sur le côté et bâilla à s'en décrocher les mâchoires.

— Cette nuit, avec cette humidité, tu rêveras probablement d'inondation et de poissons !

Par ne répondit pas tout de suite, écoutant un moment le bruit de la pluie.

— Je choisirai peut-être mes rêves, dit-il doucement.

Puis il s'endormit.

Cette nuit-là, il rêva pour la première fois depuis deux semaines. Le songe qu'il avait voulu faire, celui de la silhouette vêtue de noir... Elle vint immédiatement, comme si elle jaillissait des profondeurs de son subconscient. Surpris par la soudaineté de son apparition, Par ne se réveilla pourtant pas. Il regarda la silhouette sombre survoler le lac et venir vers lui, si menaçante qu'il aurait fui s'il l'avait pu. Mais le rêve ne le laissa pas faire. Il s'entendit demander pourquoi il ne s'était pas manifesté depuis si longtemps... et ne reçut pas de réponse.

La silhouette s'arrêta devant lui, encore indistincte.

*Parle-moi*, pensa-t-il, effrayé.

La créature resta debout devant lui, drapée dans les ombres. Immobile, elle semblait attendre.

Par avança et, animé par une force intérieure qu'il n'avait pas eu conscience de posséder, tira

le capuchon du spectre. Un visage apparut, aussi clair qu'en plein jour.

Par le reconnut aussitôt, car il avait chanté sa légende un millier de fois. Ces traits lui étaient aussi familiers que les siens.

C'étaient ceux d'Allanon.

## Chapitre 4

Quand il se réveilla le lendemain, Par décida de ne rien dire à Coll au sujet du rêve. Pour commencer, il n'aurait pas su quoi raconter, peu sûr que le songe n'avait pas été provoqué par son simple désir. De plus, il n'avait aucun moyen de savoir s'il était *vrai*. Ensuite, en parler à Coll reviendrait à le lancer de nouveau sur le sujet. Comme de juste, son frère dirait que Par était stupide de penser encore à quelque chose qu'il ne ferait pas. Et ils finiraient par se disputer sur le bien-fondé d'un départ vers les dents du Dragon pour y chercher le lac Hadeshorn et un druide mort depuis trois cents ans.

Ils prirent un petit déjeuner froid – des baies sauvages et un peu d'eau. La pluie avait cessé, mais le ciel était plombé et la journée s'annonçait grise et sinistre. Le vent soufflait du nord-ouest, secouant les branches sur son passage.

Ils emballèrent leurs affaires, montèrent dans la barque et reprirent leur voyage.

La Mermidon étant en crue, le petit bateau roulait et tanguait en voguant vers le sud. Des débris couvraient la surface de l'eau. Ils gardèrent les

rames à la main pour repousser les plus gros, susceptibles d'endommager l'embarcation. Les falaises de Runne se dressaient de chaque côté de la rivière, enveloppées dans la brume et les nuages. Dans leur ombre, il faisait très froid, et les deux frères sentirent rapidement leurs pieds et leurs mains s'engourdir.

Ils s'arrêtaient sur le rivage pour se reposer dès que c'était possible. Mais cela ne leur servait pas à grand-chose, puisqu'ils n'avaient rien à manger et aucun moyen de se réchauffer sans perdre du temps à allumer un feu. Au début de l'après-midi, la pluie recommença et le froid empira. Le vent augmentant, le voyage devint trop dangereux. Dès qu'ils trouvèrent une petite crique à l'abri d'un bosquet de pins, ils tirèrent la barque au sec et s'installèrent pour la nuit.

Les deux frères firent du feu et mangèrent le poisson que Coll avait pêché. Ils essayèrent de se réchauffer sous la bâche, mais la pluie venait de partout. Du coup, ils dormirent très mal dans le froid et l'humidité.

Cette nuit-là, Par ne rêva pas.

Au matin, l'orage s'était éloigné et le ciel s'éclaircit. L'air redevenu tiède, les frères Ohmsford firent sécher leurs vêtements pendant que la barque les emmenait vers le sud. Au milieu de la journée, il fit assez bon pour leur permettre d'enlever leur tunique et leurs bottes et de se réchauffer au soleil.

— Comme dit le dicton, le beau temps vient toujours après l'orage, déclara Coll. Tu verras, le temps restera clément ! Dans trois jours, nous serons rentrés chez nous.

Par sourit et ne dit rien.

La journée passa, le parfum des arbres et des fleurs embaumant l'air.

Ils laissèrent la sentinelle du Sud derrière eux, son ombre massive émergeant de la montagne. Même de loin, la tour était impressionnante, avec sa pierre si noire qu'elle semblait absorber la lumière. Des rumeurs couraient sur la sentinelle du Sud. Certains disaient qu'elle était vivante et se nourrissait de la terre. D'autres prétendaient qu'elle pouvait se déplacer. Et presque tout le monde s'accordait à dire qu'elle grandissait en permanence. Comme toujours, elle paraissait déserte. Une unité d'élite de soldats de la Fédération était censée y être cantonnée, mais personne ne l'avait jamais vue. *Tant mieux*, pensa Par, tandis qu'ils passaient devant le monument.

À la fin de l'après-midi, ils atteignirent l'embouchure de la rivière, où elle se jetait dans le lac Arc-en-ciel.

Le lac scintillait devant eux, grande étendue bleue couronnée d'argent et frangée d'or par le soleil couchant. L'arc-en-ciel qui lui avait donné son nom s'élevait au-dessus des eaux, assez peu visible à la lumière du soleil. Des grues planaient dans le lointain, leurs longs corps gracieux offerts aux caresses du vent.

Les Ohmsford tirèrent leur bateau sur la rive et le mirent à l'abri d'un bosquet, face à un promontoire. Ils installèrent leur campement et suspendirent la bâche à un arbre en prévision d'un éventuel changement de temps. Puis Coll pêcha pendant que son frère ramassait du bois.

Par marcha le long de la rive un moment, appréciant la clarté des eaux du lac et les couleurs de

vaux, les voix basses des hommes, les mains calleuses qui l'avaient lavé et nourri, l'engourdissement qu'il éprouvait chaque fois qu'il était assez réveillé pour sentir quelque chose...

Il avait encore dans la bouche le goût amer des drogues qui l'avaient maintenu inconscient.

L'homme termina son repas et se leva. Où l'avait-on amené ?

Lentement, car il était encore très faible, il gagna la fenêtre et regarda par les fentes des volets.

Il était en haut d'une tour. Le soleil illuminait un paysage semé de forêts et de collines verdoyantes qui s'étendait jusqu'aux rives d'un grand lac aux reflets argentés. Au-dessus de l'eau, il vit les traces d'un arc-en-ciel coloré qui courait d'une rive à l'autre.

Le prisonnier sursauta. *Le lac Arc-en-ciel !*

Il regarda les murs extérieurs de sa prison et en aperçut une petite partie, en granit noir.

Cette fois, la révélation lui coupa le souffle. Il était à l'intérieur de la sentinelle du Sud !

*À l'intérieur !*

Mais qui l'avait capturé ? La Fédération, les Ombreurs... ou quelqu'un d'autre ? Et pourquoi l'avoir amené ici ? D'ailleurs, pourquoi était-il encore en vie ?

Baissant la tête, il ferma les yeux. Tant de questions, une fois de plus...

*Qu'est-il arrivé à Par ?*

Coll Ohmsford rouvrit les yeux. Le visage appuyé contre les volets, il sonda le paysage, se demandant quel sort ses geôliers lui réservaient.

Cette nuit-là, Cogleine rêva. Endormi parmi les arbres qui entouraient les hauteurs désolées où Paranor s'était autrefois dressée, il s'agita dans son sommeil, harcelé par des visions qui lui glaçaient le sang plus sûrement que le vent mordant.

Le vieil homme se réveilla en sursaut, tremblant de peur. Il avait rêvé que tous les descendants de Shannara avaient péri.

Un moment, il fut convaincu que c'était vrai. Puis la peur céda la place à l'irritation et à la colère. Il comprit que son rêve était une prémonition, pas une vision du présent...

Cogleine fit un petit feu pour se réchauffer et se calmer. Puis il prit une pincée de poudre argentée dans une bourse accrochée à sa ceinture et la jeta sur les flammes. De la fumée s'éleva et emplit l'air d'images chatoyantes qu'il scruta soigneusement avant qu'elles ne se dissipent.

Alors, le vieillard grogna de satisfaction, éteignit le feu d'un coup de pied, s'enroula de nouveau dans ses robes et se recoucha.

Les images ne lui avaient pas appris grand-chose, mais cela suffisait pour le moment.

Les descendants de Shannara vivaient toujours. Des dangers les menaçaient, bien entendu, comme depuis le premier jour. Cogleine les avait vus dans les images, monstrueux et effrayants.

Mais ça, c'était dans l'ordre des choses !

Le vieil homme ferma les yeux. Il ne pourrait rien faire cette nuit.

*Oui, se dit-il, tout est dans l'ordre des choses.*

Puis il s'endormit comme une masse.