

Collection « Croix des fées »

Du même auteur,

AUX ÉDITIONS OCTOBRE

le cycle « *les Enfants de Ji* »

Prix de la Ville aux Livres, Creil 2005

la série « *le Prophétionnel* »

AUX ÉDITIONS MNÉMOS

le cycle « *le Secret de Ji* »

Prix Ozone du meilleur roman de fantasy francophone, Paris 1997

Prix de la Fondation Julia Verlanger, Paris 1997

le cycle « *la Malerune* »

(en collaboration avec Michel ROBERT)

Prix Imaginales des lycéens, Épinal 2007

AUX ÉDITIONS BAYARD

la Malédiction du coquillage

la Reine des Amazones

le Baiser de la Subure

le Guetteur de dragons

Prix Européen du Roman pour Enfant, Poitiers 2003

Prix de l'Echappée-Livres, Annecy 2003

Prix du Livre Jeunesse, La Garde 2003

le Trophée des sorciers

la Haute Quête de Dragonia

AUX ÉDITIONS DEGLIAME

la série « *les Aventuriers de l'irréel* »

Prix du Livre Jeunesse, Lavelanet 2003

Pierre Grimbert

les Enfants de Ji

Intégrale, volume 1

Editions Octobre

© Pierre Grimbert, 2004-2007

Illustration de couverture :

© Julien Delval, 2007

Photo de quatrième :

© Audrey Françaix, 2006

ISBN 978-2-915621-17-4

ISSN 1768-7705

Premier tirage

Editions Octobre

2 bis, chemin des cars - 59252 Marquette-en-Ostrevant

contact@ed-octobre.com

www.ed-octobre.com

*À ceux de mon clan.
Encore, et toujours...*

le Testament oublié

*M*ON NOM EST CORENN. Je ne suis pas encore assez usée par le temps pour me considérer comme une vieille femme... mais la sincérité m'oblige à avouer mes soixante-deux ans.

Depuis pratiquement deux décennies, je suis Mère chargée des Relations mondiales, au Conseil permanent du Matriarcat de Kaul. Ma fonction me place souvent devant des choix difficiles. Tous les royaumes du monde connu, malgré une paix relative, ont des intérêts contraires. L'art diplomatique est le seul moyen de maintenir une certaine stabilité entre les nations. Pour autant, on ne peut rien recevoir sans donner, et Kaul est parfois forcé de faire des sacrifices pour conserver son indépendance...

Quelques-unes de ces pertes sont des vies humaines. Mes agents hors des frontières, souvent ambassadeurs, et plus rarement... espions. Bien qu'ils connaissent les risques de leurs missions, la disparition de ces volontaires est toujours une tragédie dont j'endosse seule la responsabilité. Ce sont mes choix qui ont conduit des diplomates à se faire décapiter par un chef de tribu jez, ou lyncher par des rebelles jérusniens. C'est sur ma demande qu'une délégation entière a tenté d'approcher le nouveau roi des Thalittes, sans qu'aucun membre n'en revienne vivant. Voilà le genre de décision que je dois prendre à chaque décade...

Mais la lourde charge qui pèse sur mes épaules n'est rien, comparée au tour cruel que joua le destin à un petit groupe d'hommes et de femmes. Un groupe dont je fais partie.

Tout a commencé cent quarante et un ans plus tôt, lorsqu'un homme étrange du nom de Nol réunit plusieurs émissaires des nations du monde

sur une petite terre près des côtes loreliennes : l'île Ji. Mes ancêtres étaient au nombre de ces sages. Tous disparurent mystérieusement pour revenir deux lunes plus tard, gravement choqués par une aventure sur laquelle ils conservèrent le secret jusqu'à la mort. Nol ne fut jamais retrouvé, et tout le monde ou presque oublia cette histoire.

Quatre générations plus tard, les prêtres fanatiques de Zuia, les tueurs ziiu, commencèrent à assassiner les descendants des émissaires. Huit seulement réchappèrent du massacre, dont moi-même, ma nièce Léti, Bowbaq du clan de l'Oiseau et ses deux enfants, puis Reyane de Kercyan et Maz Lana, sans oublier celui qui allait devenir mon époux, le courageux Grigán de Griteh. Une dernière personne fut mêlée à notre aventure : Yan, l'ami fidèle de Léti, qui l'a suivie et continuerait à la suivre jusqu'au bout du monde.

Notre petit groupe, traqué conjointement par les tueurs rouges et la Grande Guilde des voleurs, courut de royaume en royaume pour échapper à la mort et tenter de percer le secret de nos ancêtres. Ce fut la chose la plus difficile qu'il m'eût été donné d'accomplir... Pourtant, par chance, caprice de la fatalité ou volonté suprême, nous trouvâmes toutes les réponses, ou presque.

Nol était... est encore, un véritable Dieu. Le Gardien du Jal'dara, une vallée merveilleuse où grandissent les immortels destinés à être adorés des hommes. C'est là qu'il avait mené nos aïeux, à travers une porte magique cachée sur l'île Ji, ainsi qu'il le fait avec une nouvelle délégation toutes les dix générations humaines.

Le Jal'dara est le berceau des dieux. La foi des hommes les y fait évoluer, lentement, jusqu'au moment où ils n'ont plus rien à apprendre et quittent ces jardins pour ne jamais y revenir. Ils prennent alors place dans l'un ou l'autre panthéon pour un règne éternel.

Les sages mis dans le secret doivent à chaque fois décider de la conduite à tenir. Faut-il prévenir l'humanité ? Se taire ? Les bouleversements d'une telle révélation seraient incommensurables... Jusqu'alors, tous les émissaires ont gardé le silence, pressentant que le monde n'était pas prêt. Pour autant, tous en reviennent changés. Certains embrassent la religion, d'autres fuient tout ce qui y a trait... et un petit nombre perd la raison.

C'est ce qui était arrivé à Saat, un homme né deux siècles avant ce jour, et qui allait pourtant devenir le pire ennemi de l'humanité en général, et des héritiers en particulier.

+ + +

Usul frémit dans sa caverne, comme jamais il ne l'a fait auparavant. Le dieu est fébrile. Son esprit à la profondeur insondable peine à déterminer l'avenir. C'est la première fois qu'il se sent en retard sur le monde. Pourtant, il n'a d'autre choix que d'étudier tous les futurs possibles. C'est son seul pouvoir, et sa seule distraction. Il est Celui qui Sait.

Par la volonté des hommes, il est Usul, le dieu-poisson à la forme changeante. Depuis des millénaires, il attend, prisonnier d'une grotte immergée au centre d'une petite île. Ses visiteurs sont extrêmement rares. La plupart ont un destin insignifiant ; Usul les méprise et ne les laisse pas poursuivre leur existence. D'autres ont une certaine influence sur le monde et son histoire. À ceux-là, l'éternel fait partager une partie de son savoir. Un savoir inhumain.

Depuis toujours, il connaît le destin de chaque chose. Il ne peut que contempler ce qu'il sait devoir arriver. Alors, le dieu s'ennuie. Du moins... il s'ennuyait, jusqu'à la rencontre d'un mortel du nom de Yan, vingt-trois ans plus tôt.

Cette rencontre a déclenché d'importants mouvements dans l'avenir. Par quelques confessions faites à un adolescent, le dieu a gommé ce qui était écrit pour des siècles et des siècles. Car la seule manière de bouleverser le futur est de le révéler à l'un de ses acteurs... Usul se rengorge d'avoir eu une telle influence sur le monde. C'est une belle revanche prise sur ses frères et sœurs, aux pouvoirs bien supérieurs.

Pour autant, le dieu redoute ce qu'il a contribué à mettre en place. Les cheminements sont encore infinis, mais au bout du compte il ne restera que deux issues possibles.

L'une d'entre elles prédit sa propre mort.

Alors le dieu écoute les humains, spéculé et tente de déchiffrer l'avenir. Pratiquement à chaque instant, de nouveaux éléments viennent remettre en cause sa réflexion. Les choses se sont particulièrement accélérées depuis... cet événement effroyable, qui a précipité tout le reste.

Le sort du monde ne se décidera pas dans quarante ou soixante ans, comme il l'avait initialement prévu. Tout devrait se jouer avant quelques lunes.

Et Usul y tiendrait encore un rôle important.

+ + +

Saat faisait partie de la même délégation que mes aïeux, bien avant nos naissances. Il accompagnait le prince goranais Vanamel, qui ne devait d'ailleurs pas survivre à l'aventure. Mais l'homme était également sorcier, et l'immense pouvoir que renfermait le Jal'dara lui fit perdre toute mesure.

Malgré les mises en garde de Nol et des émissaires, Saat testa ses sortilèges sur l'esprit d'un des enfants dieux. Un jeune garçon parmi tant d'autres, dans ces jardins immuables... Mais la personnalité de l'immortel en fut corrompue à jamais. Par ce geste inqualifiable, répété à plusieurs reprises, Saat avait irrémédiablement poussé l'enfant sur la voie des démons.

Le Jal'dara n'est que l'un des deux endroits où peuvent croître les éternels. L'autre, sombre et malodorant, sans cesse en mutation, se trouve juste sous la vallée verdoyante et paisible. Les fosses de Karu.

Une imprudence de Vanamel devait pousser nos ancêtres à descendre dans ce lieu maudit. Saat et le garçonnet, déjà en train de changer, ne devaient jamais plus en remonter. Leurs esprits noirs leur interdisaient tout retour à la pureté des jardins de Dara.

Le sorcier survécut dans le labyrinthe sacré pendant plus d'un siècle, en puisant son énergie vitale dans le cœur du jeune démon. Il occupa également ce temps à former l'immortel à son image, lui donnant jusqu'à son nom : Sombre. Celui-qui-Vainc.

J'ignore comment Saat réussit finalement à échapper au Jal'karu. Toujours est-il que, une fois revenu dans le monde des hommes, il n'avait d'autre ambition que celle de conquérir les Hauts-Royaumes. Et les moyens d'y parvenir : de puissants pouvoirs magiques, une longévité exceptionnelle et... le plus cruel des dieux noirs pour l'y aider. Un démon qu'il avait lui-même façonné, lui donnant le goût de la bataille, de la victoire et du sang. Un immortel, d'apparence adulte, n'ayant plus rien de commun avec le garçonnet du Jal'dara.

Avec son appui, Saat n'eut aucun mal à s'imposer en maître chez les barbares estiens, qu'il réunit en une seule armée forte de quarante mille hommes. C'est à la même époque qu'il envoya les terribles tueurs ziiu sur la trace des héritiers de ses anciens compagnons émissaires... nous poussant, mes amis et moi, dans un périple où nous affrontâmes la mort presque à chaque jour.

Pour comprendre les raisons de son acharnement, nous dûmes nous-mêmes descendre dans les fosses du Jal'karu. Les Ondines du lac aux Murmures nous y livrèrent une Vérité, une prophétie suprême, n'admettant aucune condition pour sa réalisation.

La descendance des sages devait voir l'avènement de l'Adversaire. Ainsi était nommé celui qui, de toute l'éternité, aurait une chance, et une seule, de vaincre Sombre.

Au plus profond de l'obscurité, nous apprîmes également qu'aucun de nous six n'était cet Adversaire. Mais qu'il naîtrait de nos lignées.

+ + +

Après huit longues journées de navigation, le lougre était enfin en vue des côtes loreliennes. La tueuse pouvait presque sentir le soulagement de l'équipage yérim. Ces mercenaires recrutés à prix d'or auraient probablement refusé la mission, s'ils avaient su qu'ils devraient convoier huit prêtres-assassins du culte de Zuïa...

Sans compter la présence à bord de la déesse *elle-même*.

Par habitude, la tueuse s'assura du bien-être de l'éternelle. Cette dernière s'était postée à la proue, sa place favorite. Un peu ridée, mais digne et silencieuse, elle contemplait les rivages encore lointains du plus riche des Hauts-Royaumes. Chaque homme à bord aurait donné beaucoup pour connaître ses pensées... mais le simple fait de croiser son regard poussait généralement à l'effet inverse. Aucun étranger ne pouvait supporter longtemps la fixité inquiétante des yeux de la déesse.

De toute manière, jamais l'escorte n'aurait laissé quelqu'un s'approcher assez pour cela. En cette fin de journée, ils étaient trois, prêtres en tuniques rouges, guépards faussement lascifs et allongés sur le pont à côté de leur maîtresse... On les choisissait toujours pour leur excellence, parmi plusieurs centaines de volontaires. La tueuse disposait aussi de deux gardes attachés à sa personne, bien qu'elle s'estimât capable de vaincre n'importe quel adversaire en trois assauts. Sa *hati*, la dague rituelle et empoisonnée, comptait déjà onze entailles. Autant que de sentences de mort, portées par elle-même sur les ordres de Celle-qui-Juge.

Les trois derniers Züu de la délégation étaient chargés de surveiller l'équipage. Dès le premier jour, ils avaient poignardé un Yérim dont les yeux curieux se portaient un peu trop souvent sur les activités de la déesse. Les autres s'étaient ensuite tenus le plus loin possible des assassins... Toute la traversée de la mer Médiane s'était ainsi faite dans ce climat de tension. La tueuse elle-même, pourtant de nature sereine, montrait de plus en plus de signes

d'impatience. Elle avait vraiment hâte d'arriver au terme de ce voyage éprouvant pour les nerfs.

Il faut dire qu'il s'agissait là d'un événement sans précédent. Jusqu'à la dernière décade, Zuïa n'avait jamais quitté leur île. C'est à peine si elle s'aventurait hors du Lus'an, cette province paradisiaque où résidaient les plus méritants de ses prêtres... L'annonce de son départ avait donc causé beaucoup d'émoi parmi les juges. Pour autant, aucun n'aurait osé aller contre ses décisions. Même celle d'embarquer sur un navire misérable, accompagnée de la *Kahati* et d'une simple escorte de huit hommes !

Après une attente éprouvante, alors que le soleil jetait ses derniers rayons sur l'étendue liquide, le souhait de la tueuse fut enfin exaucé. Sur un signe de la déesse, elle s'approcha et s'inclina respectueusement.

— Il est temps, Zejabel, annonça la voix sèche de l'éternelle. Va chercher nos affaires. Nous quittons ce bateau.

La tueuse acquiesça sobrement, puis se faufila dans les cour-sives pour remplir sa mission. Elle commença par reprendre son arc, son arme fétiche, inutile depuis qu'ils avaient pris la mer. Les sacs étaient prêts depuis l'apogée ; elle les passa simplement à son épaule. Enfin, c'est avec beaucoup de respect qu'elle empoigna la Zaya'nat, la lance sacrée de la déesse...

À son retour sur le pont, elle constata que l'éternelle était déjà grimpée dans la chaloupe, suspendue au-dessus des flots. Tous les prêtres rouges étaient regroupés devant elle, alors que les Yérims, à bonne distance, allumaient quelques lampes dans les gréments. La tueuse déposa rapidement son chargement au fond de la barque avant de se joindre aux hommes... Le moment était venu.

Le massacre pouvait commencer.

Sur son signal, neuf dagues empoisonnées furent brandies, puis plantées dans les corps des marins hurlant de surprise et de terreur. Certains cherchèrent à se défendre, d'autres voulurent se jeter à l'eau... Aucun n'eut vraiment le temps de tenter quoi que ce soit. En une décille à peine, les quatorze Yérims passèrent de vie à trépas. La tueuse, la *Kahati* elle-même creva l'œil du dernier sans une once de compassion. La douleur de l'homme ne dura que quelques instants, le temps que le poison fasse son effet. Les Züu étaient seuls maîtres du navire.

Sans un mot, cri ou manifestation de victoire, les prêtres commencèrent à jeter les corps par-dessus bord. Mais c'était là une tâche indigne de la tueuse, qui alla simplement s'incliner devant la déesse.

– Rejoins-moi, demanda Zuïa dans un murmure.

Surprise, la Kahati obéit néanmoins en grim pant dans la chaloupe. Le plan ne prévoyait pas d'utiliser *réellement* l'esquif ; du moins, pas avant d'avoir approché une côte déserte où débarquer les dix membres du culte rouge. Il s'agissait seulement de mettre la déesse à l'abri, le temps pour l'escorte de faire disparaître tous les témoins de sa présence dans les Hauts-Royaumes...

– Nous partons dès maintenant, chuchota l'éternelle. Fais descendre cette barque.

– Mais les hommes n'ont pas terminé...

– Me crois-tu aveugle ? s'emporta la déesse. Ils n'iront pas plus loin ! Ce que j'ai à faire demandera de la discrétion. Tu es le seul appui dont j'ai besoin.

La tueuse acquiesça machinalement, mais son trouble était profond. Zuïa avait probablement pris cette décision depuis longtemps, mais elle avait attendu le dernier moment pour l'annoncer... C'était très perturbant, pour celle qui partageait d'habitude tous ses secrets.

Enfin, *presque* tous. La Kahati elle-même ignorait les raisons ayant poussé la déesse à quitter son île.

– Ne perds pas de temps, Zejabel ! pressa l'éternelle.

Habitée à servir cette voix depuis sa plus tendre enfance, la tueuse coupa court à toute réflexion. Elle dénoua le filin commandant la poulie et commença à descendre la chaloupe... Plus haut, les prêtres rouges se rassemblèrent au bastingage, interloqués. Ils ne lancèrent leurs premières questions qu'au moment où la barque fut détachée et libre de s'éloigner.

– Ils ne doivent pas nous suivre, annonça Zuïa avec fermeté. Et il faut les empêcher de témoigner. Personne ne doit savoir où nous allons.

D'un signe de tête, elle indiqua l'une des deux lanternes éclairant l'esquif. La tueuse n'eut pas besoin d'explication. Très calmement, elle décrocha la lampe remplie d'huile... et lui fit décrire une courbe jusqu'au pont du lougre, où l'objet explosa dans une gerbe de flammes !

Les appels intrigués des prêtres se changèrent aussitôt en jurons et en cris de panique. Plusieurs désespérés se jetèrent à l'eau pour tenter de rejoindre la chaloupe... La tueuse joua de ses flèches contre ces cibles faciles, qui s'enfoncèrent lentement dans les profondeurs marines. Sur le bateau, les rescapés tentaient en vain d'étouffer l'incendie grandissant. Mais voiles, bois et gréements offraient autant de nourriture à un feu qui se montra très vorace, embrasant la totalité du pont sans laisser aux sinistrés la moindre chance d'en réchapper...

Sous les coups de rame de la tueuse, la chaloupe s'éloignait toujours plus de ces lieux dangereux. La déesse ne se retourna pas quand le brûlot fut avalé par les flots et la nuit. Jamais l'immortelle et la Kahati ne s'étaient retrouvées longtemps seule à seule... La plus jeune se demandait de quoi les jours suivants seraient faits.

Elle aurait une bonne partie de la nuit pour y réfléchir. La côte était encore lointaine, et elle ignorait tout de l'endroit où elles allaient débarquer. Et de la mission qui lui serait confiée.

+ + +

La terrible révélation des Ondines marqua la séparation de notre groupe. Nous ne pouvions vaincre ni le sorcier, ni son démon... L'avenir ne nous offrait plus que des solutions désespérées, nous poussant à prendre des chemins différents.

Grigán et Yan partirent pour les Bas-Royaumes, où l'un des vassaux de Saat, le roi Aleb-le-Borgne, préparait l'invasion de Lorelia par la mer. Après une bataille meurtrière dans le port de Mythr, opposant les mercenaires d'Aleb et les rebelles menés par Grigán, la dangereuse armada fut anéantie.

Mais cela n'était qu'une partie de la menace... Le plan de Saat pour conquérir les Hauts-Royaumes était à la hauteur de ses ambitions.

Fort de plusieurs dizaines de milliers d'esclaves, le sorcier avait creusé un immense tunnel à travers le Rideau, une cordillère de montagnes si haute que la plupart de ses sommets n'avaient jamais été atteints. Et cette longue suite de couloirs taillés et de galeries naturelles devait amener l'armée des barbares estiens juste sous la Sainte-Cité d'Ith. Une ville pacifique et totalement sans défense, mais un point stratégique majeur pour qui voulait monter à l'assaut de Goran et Lorelia !

Seul notre petit groupe avait connaissance de ce projet. Nous ne pouvions même pas en partager le secret avec les généraux alliés :

Sombre surveillait leurs esprits... En désespoir de cause, Reyan partit seul pour les royaumes ennemis, parvenant à se glisser jusqu'au cœur du palais de Saat, mais échouant à le supprimer comme il avait l'intention de le faire.

Après avoir tenté, en vain, de rallier le peuple arque à notre cause, Maz Lana et moi partîmes également à la rencontre du sorcier. Notre dernière chance était de réussir à le raisonner, à le convaincre de renoncer... Mais le noir pouvoir du Jal'karu avait étouffé tout sentiment de pitié ou de remords, chez cet homme deux fois centenaire. Tout comme Reyan, je fus promise à une exécution sommaire, tandis que Lana se voyait enfermée dans le harem de Saat.

Cette même nuit, l'armée estienne se rua hors des égouts de la Sainte-Cité pour se répandre dans les rues de la ville. Ils y surprirent Yan, Grigán et quelques guerriers qui avaient franchi la mer à la poursuite du roi Aleb. Les courageux Ramgriths tentèrent de contenir l'assaut, mais une centaine de combattants fatigués ne pouvaient résister longtemps contre plusieurs milliers de barbares...

La Sainte-Cité et les Hauts-Royaumes semblaient déjà perdus, quand l'armée des clans arque franchit les portes de la ville. Les hommes du nord, finalement ralliés par Bowbaq et Léti, avaient traversé la moitié du continent en marche forcée pour empêcher l'invasion. Grâce à ce renfort inespéré, les barbares furent repoussés dans le tunnel, et même jusque de l'autre côté de la montagne.

Entre-temps, Reyan et moi avions recouvré notre liberté de mouvement, et profité de l'occasion pour délivrer les milliers d'esclaves encore en vie. La panique engendrée par la débâcle de l'armée estienne et le saccage des anciens prisonniers permit aux Arques de conforter leurs positions. C'est là que nous nous retrouvâmes, Yan, Grigán, Léti, Bowbaq, Reyan et moi-même. Seule manquait Lana... Déterminés à la sauver, nous pénétrâmes dans le palais de Saat, devinant que nous allions livrer là notre dernier affrontement.

La prêtresse avait également eu son lot d'aventures. À commencer par sa fuite devant la reine Che'b'ree, concubine favorite du sorcier, Emaz de Sombre et elle-même descendante directe d'un des premiers sages émissaires, Pal'b'ree le Wallatte. La reine barbare échoua à assassiner Lana, qui en tira néanmoins une information capitale : Saat voulait être le père de l'Adversaire ! Son projet secret était d'engendrer ce combattant suprême, de voler son corps, puis de défaire Sombre en espérant y gagner une réelle immortalité...

Lana fut finalement reprise par le sorcier, qui l'utilisa comme otage pour nous forcer à lui remettre les pierres que nous avons ramassées au Jal'dara. Elles seules nous mettaient à l'abri de sa magie, et donc d'une mort inéluctable... Nous refusâmes, bien sûr, pour l'affronter de toutes les manières possibles, mais Saat disposait d'une réserve d'énergie inépuisable. Celle de son démon.

Alors que nous étions à bout de forces, tous blessés à divers degrés, Yan trouva le courage d'aller au-devant du dieu noir. Il manqua de peu de se faire mettre en pièces, mais eut le temps de répéter ce que nous avons appris des projets secrets du sorcier... Alors, avec un cri qui résonna longtemps sur les reliefs du Rideau, Sombre retira le soutien qu'il apportait à Saat.

Redevenu mortel, l'ancien émissaire succomba au coup fatal que lui porta Léti. Nous en avons enfin fini avec cet homme, cet ennemi qui avait engendré un démon, et avec lequel nous partageons le plus lourd secret jamais porté : celui de la création des dieux.

L'histoire officielle, telle qu'elle est rapportée dans les archives des palais, est beaucoup plus simple. Les Hauts-Royaumes de Goran et Lorelia ne sont évidemment pas fiers de cette période. Ainsi, les scribes et les chroniqueurs ont fait de Saat un simple seigneur barbare plus ambitieux que ses congénères. L'intervention des guerriers Ramgriths est presque passée sous silence. Enfin, le soutien décisif des clans arque est attribué au seul bénéfique de Reyán, présenté comme un héroïque espion agissant sur ordre de la couronne lorelienne, et ayant relayé l'information par l'intermédiaire de sa promise, dépêchée au Blanc Pays. Rey s'est bien gardé de repousser ces honneurs ! Son ancêtre fut parmi ceux qui souffrirent le plus du secret de l'île Ji ; le destin lui a offert là une belle revanche.

Tous, nous avons vu nos vies bouleversées à jamais par cette aventure. Moi la première... La nuit où Saat est mort, Grigán et moi nous sommes donnés l'un à l'autre, avec plus d'amour qu'un homme et une femme n'ont jamais partagé. Quelques semaines plus tard, malgré mon âge déjà avancé, je constatais que j'attendais un enfant. Notre fils, Amanón.

Cette même nuit, Lana avouait pareil bonheur à Reyán. Puis, d'autres naissances vinrent... Le fidèle Bowbaq est même plusieurs fois grand-père ! J'espère avoir la chance de connaître cela également... Pour autant, malgré l'immense joie qui nous emporte à la venue de chaque bébé, nous nous sentons toujours coupables. En même temps que la vie, c'est notre responsabilité, notre malédiction que nous transmettons aux nouvelles générations.

Nos enfants ne connaissent pas la vérité sur notre passé. Le moment ne semble jamais venu de les alourdir de ce fardeau. Pourtant, il faudra bien qu'un jour, ils sachent...

Parmi eux sera l'Adversaire.

Et nous ignorons totalement ce qu'il est advenu de Sombre. Ou quand il choisira de réapparaître.