

L'île des brumes  
Nicolas Peltier

# L'île des brumes



Texte : *Nicolas Peltier*  
Illustration : *Elie Darco*

Une brume presque opaque dérivait au-dessus de l'eau, enveloppant le navire dans un voile grisâtre. On entendait que les craquements du bois et le léger clapotis des vaguelettes qui venaient se briser contre la coque. L'embarcation n'avait rien des neufs altières que construisent habituellement les Manduriens lorsqu'ils sont forcés de prendre la mer. Ce n'était qu'une simple barque longue de quelques mètres, équipée d'un mat unique et rudimentaire auquel était fixée une voile triangulaire. Trois jeunes chevaliers y avaient pris place. Je dis « trois chevaliers », mais pour dire la vérité, aucun d'entre eux n'avait encore été adoubé. Ce n'étaient que des novices, guère plus que des enfants.

Ils se ressemblaient comme des frères, bien qu'ils n'étaient nullement apparentés, avec les mêmes yeux bleus et les mêmes longs cheveux blonds, et tous trois portaient sur leur tunique le même symbole : le dragon d'or de Vargamor.

Ils ne parlaient pas. Lorsque la brume s'était levée, la peur avait peu à peu envahi leurs cœurs, bien que chacun d'entre eux aurait préféré se jeter à l'eau plutôt que de l'avouer. Devant leurs yeux écarquillés, une masse obscure émergeait lentement du brouillard. L'île surgissait de la brume qui la dérobaît depuis des siècles aux yeux du monde, effrayante avec ses hautes falaises ténébreuses dressées comme des murailles au dessus de la mer.

— Nous y voilà, dit le premier des chevaliers, rompant enfin le silence, du haut de ces dix-sept ans. Nous y sommes enfin. Bientôt nous foulerons le sol de Teram-Nar !

Il se tenait à la proue du navire, debout, la poitrine gonflée d'orgueil, mais sa main droite se crispait nerveusement sur le pommeau de l'épée qu'il portait au côté.

— Nous avons enfreint les règles de l'ordre, gémit le second chevalier, qui, assis juste derrière lui, était le plus jeune des trois. Nous sommes partis sans autorisation et avons volé un navire. Nous allons être chassés de Vargamor ! Quelle honte pour nous et nos familles !

— Au contraire, dit le premier. Rends-toi compte ! Nous serons les premiers à revenir de l'île maudite depuis la chute de l'empereur. Les premiers à avoir le courage d'accoster en ce lieu. On nous accueillera en héros, et le seigneur Korwin lui-même viendra nous féliciter de notre courage.

Le troisième ne disait rien. Assis à l'arrière pour tenir le gouvernail, il sentait le pouvoir maléfique de ce lieu, et tous les maléfices qui planaient encore dans l'air, plus de deux cent ans après la chute de l'empereur. L'île était jadis le cœur de l'empire des seigneurs mages d'Haskar, le lieu où demeurait leur empereur immortel, le dieu vivant qui régna mille ans en despote incontesté sur la mer de Solaria, jusqu'à ce que la lame d'Eregor Sangdragons ne mette brutalement fin à son règne.

— Nos frères chevaliers parcourent le monde en tout sens pour accroître les connaissances de l'ordre, reprit le premier chevalier. Mais aucun d'entre eux n'a jamais osé se rendre sur cette île, pourtant à deux journées de navigation à peine de Vargamor. Nous serons les premiers.

Ils accostèrent au pied des falaises de basalte, sur une plage de galets qui à marée haute, devait être complètement submergée. Un escalier de pierre à demi englouti émergeait des profondeurs de la mer et montait vers le sommet des falaises qui disparaissaient presque

entièrement dans la brume. Des colonnes brisées et de vieilles statues informes se dressaient au-dessus de leurs têtes.

— J'aimerais que la brume se lève, dit le second chevalier. Pourquoi y a-t-il toujours de la brume ?

— C'est comme ça, intervint le troisième. La brume a recouvert l'île lorsque l'empereur fut tué. Ainsi disent les légendes.

— Tirons nos épées ! ordonna le premier. Si des démons rodent sur l'île, cachés dans le brouillard, il nous faut être prêts à les combattre.

Sa voix tremblait un peu. Ses deux compagnons mirent cela sur le compte du froid glacial et inhabituel qui régnait ici.

— Pourquoi fait-il si froid ? dit le second. On est au printemps et on se croirait au plein cœur de l'hiver !

Aucun des deux comparses ne répondit. C'était un point sur lequel les légendes étaient muettes. Il faut dire que de mémoire d'homme, aucun Mandurien n'avait jamais débarqué sur Teram-Nar depuis le temps d'Eregor Sangdragons ou en tout cas, nul n'en était revenu pour le raconter.

— Nous avons accosté, dit le second. Reprenons la mer à présent. Et allons-nous en !

Mais le premier chevalier secoua la tête. Mettre un pied sur l'île et s'enfuir comme des enfants terrifiés ? Non. Cela aurait été indigne de la part de jeunes guerriers manduriens valeureux et prometteurs, appartenant à un ordre de chevalerie dédié à la connaissance, un ordre qui faisait de la curiosité et du courage deux vertus primordiales.

— Allons explorer les environs !

Et ils commencèrent à gravir l'escalier. Les statues, rongées par le vent, l'eau et le sel, n'étaient plus que des blocs de rochers aux formes tourmentées. On reconnaissait pourtant, dressée au-dessus de la mer, la statue de l'ancien empereur, le dieu cornu, brandissant dans la main droite une sorte de longue lance ornée d'une lame à double tranchant.

Le second des jeunes chevaliers poussa un cri d'effroi en croisant le regard du géant de pierre. Son visage était parfaitement préservé et semblait presque vivant. Ses yeux morts n'exprimaient qu'une indifférence glacée.

— Frères, partons, je vous en supplie, dit le second chevalier avec une voix d'enfant. Allons-nous en ! Cet endroit est maudit !

Il ne songeait plus, à présent, à cacher sa peur. Mais le premier bomba le torse et prit l'air résolu.

— Ne fais pas l'enfant ! C'est une statue ! Un tas de pierres. Rien de plus et rien de moins.

Mais lui-même ne se sentait pas rassuré. L'orgueil cependant, lui interdisait de faire demi-tour.

— Attends-nous en bas, proposa le troisième chevalier.

Lui, ce n'était pas l'orgueil qui le poussait en avant, mais une force plus impérieuse encore, une force qui avait amené bien des hommes à leur perte : la curiosité. Le désir de

savoir est plus fort que la crainte de l'inconnu. Quel mystère dissimulait cette brume éternelle ?

Les trois chevaliers s'avancèrent. Le plus jeune tremblait de terreur et les larmes roulaient sur ses joues sans qu'il ne s'en rende compte, mais il ne pouvait revenir en arrière, car il aurait eu encore plus peur de rester seul dans la brume près de la mer.

De magnifiques bâtiments se dressaient jadis au sommet de l'île, mais on apercevait à présent que des tas de rochers rongés par l'érosion. Les toitures étaient enfoncées, les colonnes brisées, les murs lézardés. Il régnait un froid glacial, surnaturel, qui transperçait les tuniques des jeunes gens. Plus loin, une route de pierre pavée montait en pente douce vers le palais de l'empereur que l'on distinguait vaguement dans la brume. Les chevaliers hésitèrent. Le premier dit d'une voix tremblante :

— Inutile d'aller plus loin. Il n'y a que des vieilles pierres mortes ici.

Le second approuva avec soulagement.

— Retournons au navire !

Mais le troisième dit :

— Attendez-moi là-bas.

Et il disparut dans la brume. En soupirant, ses deux compagnons lui emboîtèrent le pas.

Ils avancèrent le long de la route qui semblait interminable. Des colosses d'obsidienne et des statues de marbre noir se dressaient des deux côtés et leurs yeux morts les fixaient haineusement.

Bientôt ils parvinrent au pied de l'escalier qui donnait accès au palais impérial. Celui-ci s'élevait à une hauteur vertigineuse au-dessus d'eux. Le bâtiment avait des proportions cyclopéennes, avec une architecture étrange et austère que la brume rendait plus inquiétante encore, et les trois chevaliers se sentaient pareils à d'insignifiants insectes rampant devant lui. De gigantesques portes de métal en fermaient jadis l'entrée, mais elles avaient été disloquées lors de la guerre et elles gisaient depuis sur le sol, en travers de l'escalier. L'intérieur n'était qu'un puits de ténèbres. On aurait dit que la brume était plus épaisse encore à cet endroit, comme si elle était vomie en permanence par l'étrange bâtisse.

— Allons-nous en, supplia une nouvelle fois le second chevalier qui ressemblait plus que jamais à un enfant.

Le premier restait immobile. Il aurait voulu avancer, montrer son courage en étant le premier à pénétrer dans ce bâtiment, mais ses jambes refusaient de lui obéir. Il levait son épée devant lui comme pour se défendre de quelque ennemi invisible. Le troisième fit un pas en avant, lorsque son cœur fit un bond dans sa poitrine. Une forme venait d'apparaître dans l'ouverture au sommet des marches, une silhouette drapée dans une sorte de manteau à capuchon. L'apparition se mit à descendre vers eux. Les trois chevaliers ne bougeaient pas, figés à présent dans une terreur débilante.

L'homme descendit calmement les marches et s'arrêta un peu au-dessus d'eux. Il rejeta son capuchon en arrière, dévoilant un visage hideux, maigre et émacié comme celui d'un cadavre, avec une peau jaunâtre et un crâne entièrement chauve. Le second chevalier eut la force de pousser un cri de terreur, et ce bruit parut tirer ses compagnons de leur paralysie.

— Tu es un sorcier assaréen ! dit le premier en brandissant son épée. Un serviteur de Morgûl ! Un infâme suppôt du dieu mort !

— Es-tu un spectre ou un humain ? demanda le troisième avec curiosité.

Le vieil homme se mit à rire.

— Il n'y a que les Manduriens pour être aussi stupides, dit-il. Que je sois homme ou spectre, croyez-vous vraiment que ces armes vous serviront contre moi ?

— Ta magie ne te rend pas invulnérable ! dit le premier. Sors donc ton épée et défends-toi, car sinon je t'embrocherai comme un poulet.

Il courut sus à son ennemi, brandissant son arme. Lorsqu'il l'atteignit il s'arrêta, interloqué, car l'autre ne faisait rien pour se défendre et se contentait de le regarder en souriant. Assaréen ou pas, sorcier ou pas, il ne pouvait tout de même pas le tuer alors qu'il se tenait devant lui, désarmé ! Il abaissa son épée et dit :

— Nous allons te conduire à Vargamor, la tour des dragons d'or. Là, tu seras entendu par notre seigneur Korwin et il te jugera.

— Seul l'empereur me juge ! rétorqua le sorcier.

Il fit un geste, et immédiatement, le second chevalier s'avança juste derrière le premier, brandissant son épée. L'autre, dont l'attention était tout entière fixée sur le mage, ne le vit pas venir. L'adolescent leva alors son épée et l'abattit de toutes ses forces dans le dos de son compagnon. Celui-ci s'effondra avec un gémissement de souffrance. Le second chevalier, dont le visage était déformé par un affreux rictus, l'acheva promptement en lui ouvrant la gorge.

Le troisième bondit en avant, horrifié. Il ne pouvait croire à ce qu'il venait de voir.

— Qu'as-tu fait malheureux ? cria-t-il à son ami. Tu l'as tué ! Pourquoi ? Pourquoi ?

L'autre se tourna vers lui et gémit, le visage crispé d'horreur impuissante :

— Ce n'est pas moi ! Je ne peux pas m'en empêcher ! Il contrôle mon corps !

Et il leva son épée et courut sus à son compagnon.

— Ce n'est pas moi, ce n'est pas moi, criait-il, en larmes, en frappant encore et encore.

Le troisième chevalier était un guerrier habile et il détournait sans trop de peine les attaques maladroites que lui portait son jeune adversaire. Mais il ne songeait pas à riposter, et il était obligé de reculer devant un tel déferlement de violence. Le sorcier riait de les voir ainsi combattre.

— Ne me tue pas ! dit le second chevalier qui en dépit de sa fatigue, enchaînait assaut après assaut. Ce n'est pas de ma faute ! Je t'en supplie ! Ne me tue pas !

Le troisième chevalier réfléchit. Il comprit qu'il n'avait ni la force ni la sagesse nécessaire pour triompher. Il pouvait abattre son cadet, et courir sus au sorcier mais pourrait-il le vaincre ? Il en doutait, et il aurait tué son jeune compagnon pour rien. Face à un tel pouvoir, il était vain de vouloir lutter. Un véritable chevalier, expérimenté et doté de plus de force mentale que lui, le pourrait peut-être, mais pas un novice de seize ans. Par le biais d'une infâme sorcellerie, son ami était privé de la possibilité du choix, mais lui l'avait encore et il était de son devoir d'en faire un bon usage. Devant un tel dilemme, un chevalier digne de ce nom devait rester sans tâche, sous peine de ternir à jamais l'honneur des chevaliers dragons. Il



ne restait qu'une option. Haussant les épaules, le troisième chevalier écarta les doigts et laissa échapper son épée. Il avait pêché par excès de présomption et il ne lui restait qu'à expier sa faute.

— Non ! cria le second chevalier en lui enfonçant son épée dans la poitrine.

Le sorcier éclata de rire.

— Bravo ! dit-il. C'est toi que le sort a choisi !

Derrière lui venaient d'autres hommes, des guerriers portant des cuirasses de métal en lamelles, des casques à pointe et des épées à lames recourbées.

— Devons-nous tuer ce jeune Mandurien, maître ? s'enquit l'un d'eux avec détachement.

— Non ! Je lui réserve une tâche tout à fait spéciale ! Suis-moi semi homme !

L'ordre claqua comme un fouet et le dernier des trois chevaliers lâcha son arme couverte du sang de ses frères et emboîta le pas de son nouveau maître, comme un chien emboîte le pas de son maître.

— Vois-tu, lui dit le sorcier, ce n'est pas par hasard que je suis venu ici avec mes fidèles gardes du corps daa-gans. Le palais de Teram-Nar, privé du pouvoir de l'empereur, n'est plus hélas qu'un amas de ruines, mais j'y ai pourtant trouvé ce que j'étais venu chercher !

Un Daa-Gan s'avança alors et présenta une sorte de conque curieusement recourbée recouverte de coquillages.

— Cet objet a été délaissé par les pillards manduriens ignorants et stupides qui ont osé profaner ce lieu. Il a attendu avec patience pendant des siècles la venue d'un sorcier capable de comprendre son importance.

Le mage s'empara de l'objet avec des mains avides et crochues comme des serres. Il le leva triomphalement vers le ciel.

— Voici la conque d'Imaloria ! Elle est dotée du pouvoir d'appeler les Néïans, le peuple de la mer. Grâce à leur aide, nous pourrons vaincre les Manduriens et rebâtir l'empire des seigneurs mages ! Le glorieux empire d'Haskar renaîtra bientôt de ses cendres et la race maudite des Manduriens sera chassée de Solaria ! Moi Ishtar Amragûl, je vais rétablir l'ancienne alliance qui unissait jadis les nôtres aux Néïans, ces puissants sorciers qui demeurent au fond des eaux !

Il se tourna vers le jeune chevalier et lui dit haineusement.

— Voici ce que j'ai prévu pour toi : la première cible que je choisirai lorsque les armées néïans seront à nos côtés, sera la tour de Vargamor, la misérable forteresse que les dragons d'or ont eu l'audace de construire en plein cœur de notre royaume. Les monstres marins ravageront votre île et abattront votre tour, pierre par pierre. Tous les chevaliers seront exterminés, sauf toi. Je veux que tu voies ce spectacle et que tu n'oublies pas. Pour être sûr qu'il reste gravé dans ta mémoire, je te forcerai à t'arracher les yeux. Puis je t'enverrai au nord, auprès des rois manduriens, pour que tu leur relates ce que tu auras vu, et que tu les avertisses de ce qui les attends. Je parlerai par ta bouche. Alors ils craindront et désespéreront !

Le jeune chevalier ne répondit pas : sa langue était collée à son palais et son corps n'était plus qu'une marionnette entre les mains du sorcier.

Il suivit Ishtar docilement jusqu'au bord de la falaise. D'où ils se trouvaient, ils dominaient la mer que couvrait le voile de brume. Le magicien porta la conque à ses lèvres tandis que ses fidèles Daa-Gans se tenaient en retrait, formant un demi-cercle parfait à quelques pas derrière lui.

Le jeune chevalier fit un effort terrible. S'il pouvait se libérer... ne serait-ce qu'une seconde. S'il pouvait bondir sur le sorcier et l'entraîner avec lui dans le vide... Mais son corps était figé comme s'il était pris dans une gangue de métal. Ishtar souffla dans la conque et un son sinistre s'en échappa, comme un mugissement plaintif. La mer fut parcourue d'un étrange frémissement, et les vagues elles-mêmes parurent un moment suspendre leur mouvement. La brume se mit à luire d'une étrange lueur dorée et à tournoyer tout autour d'eux, en un tourbillon de lumière, alors que Ishtar soufflait dans la conque, encore et encore.

Il s'arrêta et abaissa la conque, à bout de souffle.

— Venez, venez, ô princes des océans ! Répondez à mon appel ! Je vous invoque, moi Ishtar de la famille Amragûl, au nom du conclave et de l'empereur !

Et il se mit à souffler de plus belle, et plus il soufflait plus le tumulte de la mer semblait enfler en retour, avec des vagues qui au lieu de venir mourir sur les rochers, paraissaient au contraire s'éloigner en direction du large. Soudain, la brume parut s'éclaircir et il y eut une sorte de bouillonnement au pied des rochers.

Emergeant de l'océan, une monstrueuse créature montait à présent le long de la falaise, une créature qui ressemblait à un hideux serpent à la peau brunâtre, épaisse comme de la pierre, couverte d'algues et de coquillages incrustés. D'autres de ces monstres apparurent au large de l'île, dardant au-dessus des flots des gueules de cauchemar aux yeux brûlants comme des braises.

Les Daa-Gans s'avancèrent, brandissant leurs armes, et se tinrent prêts à protéger leur maître. Mais celui-ci d'un geste leur ordonna de s'écarter.

— Arrière, imbéciles ! Ces créatures servent les Néïans et n'obéissent qu'à eux. Elles ne nous ferons aucun mal !

Une forme humanoïde apparut dans les vagues au pied des falaises, et se mit à gravir l'escalier menant vers le sommet de l'île. Elle ressemblait à une jeune femme, si maigre et si décharnée qu'on aurait dit un squelette aux os blanchis. Sa peau, en effet, était aussi blafarde que celle d'un cadavre. Elle ne portait aucun vêtement, mais de longues algues brunâtres étaient accrochées à elle et enroulées autour de son corps, couvrant ses parties les plus intimes. Derrière elle, venaient d'étranges et monstrueuses créatures, invoquant des croisements entre des hommes et des poissons, avec de lourds corps malhabiles et trapus, une peau d'écailles et des gros yeux globuleux au regard fixe. Les monstres brandissaient de longs tridents dont les pointes brillaient comme de l'argent.

La jeune femme marcha sans crainte au devant d'Ishtar et le toisa d'un regard impatient.

Elle était d'une laideur repoussante, avec son corps maigre et osseux, son crâne dépourvu de la moindre pilosité, son visage aux os saillants et sa bouche démesurément grande. Sa voix s'éleva soudain, froide, impérieuse, et parfaitement inhumaine.

— Que me veux-tu, Assaréen ? Pourquoi as-tu dérangé Elorina, fille de Dragvar, roi des profondeurs et seigneur des Néïans ?

— Je suis venu solliciter votre aide ! répondit le sorcier. Notre peuple et le vôtre ont toujours été alliés. Aujourd'hui nous avons besoin de vous, pour vaincre les serviteurs de la flamme, pour les chasser de Solaria ! Alliez-vous à nous ! Combattez à nos côtés et nous abattons leur royaume.

Mais Elorina le regarda avec froideur et répondit :

— Tu te trompes complètement, sorcier. La passion et la haine t'aveuglent. Certes nous avons été alliés jadis, mais ce n'est plus le cas, à présent. Vous vous êtes détournés des commandements de Varan le maître des océans, le dieu endormi, pour suivre l'enseignement de Morgûl. Depuis, nos chemins ont divergé et il n'y a pas de raison qu'ils se croisent à nouveau !

Ishtar la regarda d'un air incrédule et répondit :

— Comment peux-tu parler ainsi ? Nous sommes deux peuples de la mer ! Deux peuples de Solaria ! Pourquoi nous refuser votre aide ?

— *Nous* sommes le peuple de la mer. *Vous* n'êtes que les créatures de Morgûl. Rends-moi la conque ! Je la remettrai à mon père et nul homme de la surface ne la verra jamais plus.

Ishtar, furieux, leva l'objet et le jeta sur les rochers où il explosa en mille fragments.

— Va donc la chercher, idiot ! Et méfie-toi ! Le jour viendra peut-être où l'empereur reviendra d'entre les morts et alors toi et les tiens, vous regretterez vos paroles.

Les serpents se mirent à gronder de fureur et se dressèrent au-dessus des flots, les hommes poissons brandirent leurs tridents, mais la princesse Elorina leva la main en signe d'apaisement.

— Je ne répéterai pas tes paroles à mon père, dit-elle froidement. Et j'oublierai l'insulte que je mets sur le compte de ta frustration. Mais je te conseille de ne jamais réitérer tes menaces. Et méfie-toi lorsque tu seras sur la mer, car je te retire la protection que Solaria accorde usuellement à ceux de ta race. Tiens-toi prêt dès à présent à affronter vents et tempêtes !

Ishtar la toisa d'un air furieux, mais ne répondit rien. S'il avait ouvert la bouche, il serait mort, et même lui pouvait le comprendre. Il ne pouvait que ravalier sa colère et sa déception.

Il tourna les talons. Son regard croisa celui du jeune chevalier et il crut y lire une sorte d'éclair de triomphe. Alors il fit un geste, et l'un des Daa-Gans abattit son arme. Le dernier des trois chevaliers s'effondra, frappé à mort.

Lorsqu'Ishtar et ses fidèles Daa-Gans eurent disparu dans la brume. Elorina s'avança vers le jeune chevalier. Son visage était paisible et ne portait aucune marque de violence. Sans la blessure hideuse qui s'ouvrait en travers de sa gorge, on aurait pu croire qu'il dormait.

— Comme il est beau, dit Elorina. Beau comme un dieu. Est-ce vraiment un humain ? On dirait un enfant !

— C'est un Mandurien, princesse, lui répondit un homme poisson. Un barbare du nord, serviteur d'une divinité de feu. Un peuple cruel et sanguinaire, à ce que disent les sirènes.



— Une race des plus belliqueuses, à ce que l'on raconte dans la cité de corail dit un autre.  
— Avec beaucoup, beaucoup, beaucoup de sang sur les mains, dit un troisième.  
— Ses cheveux sont comme de l'or... Et ses yeux sont comme deux agates... dit rêveusement la princesse. Et quel étrange symbole sur sa tunique ! Que faisait-il avec l'Assaréen et pourquoi l'a-t-il fait mettre à mort ?

Les hommes poissons grattèrent les écailles de leur crâne, cherchant vainement une réponse. Elorina ordonna alors :

— Nous emporterons son corps au royaume de mon père et nous lui bâtirons un tombeau de pierres au plus profond des eaux. Il dormira là jusqu'à la fin des temps, dans l'attente du moment où Varan s'éveillera et où l'océan recouvrira la terre.

Et ce fut ainsi que les Néïans emportèrent le corps du plus jeune des trois chevaliers de Vargamor au sein de leur royaume des profondeurs et lui offrirent une dernière demeure. Comme ils ne savaient pas qui il était, ni même d'où il venait, ils ne gravèrent aucun nom sur la tombe, mais y firent simplement figurer son emblème : le dragon d'or, et ce symbole brille encore aujourd'hui au fond des eaux, seul témoignage du sacrifice des trois chevaliers.

Les serpents disparurent en premier, dans un grand bouillonnement de vagues, les hommes poissons plongèrent en emportant avec eux le corps du chevalier. Restée seule Elorina respira profondément, s'emplissant les poumons de l'air de la surface. Elle regrettait de ne pouvoir s'attarder, détestait cette brume glacée qui l'empêchait de voir le soleil. Elle pensait au chevalier, à ses longs cheveux d'or. Elle se dit qu'elle aurait aimé le connaître et lui parler, l'écouter lui narrer des histoires de son monde, l'accompagner – pourquoi pas ? – à la surface et le laisser lui faire découvrir son royaume de terre et de feu. L'étrange froid d'hiver la faisait frissonner. En soupirant, elle s'avança jusqu'au bord de la falaise et, d'un mouvement dont la grâce masqua un instant sa laideur, elle plongea à l'eau. Elle sembla un instant suspendue entre ciel et terre, avec l'élégance gracieuse d'un oiseau de mer, puis, dans une grande gerbe d'écume, elle disparut au plus profond des eaux. Les vagues la recouvrirent, et Teram-nar fut à nouveau livrée au silence, au froid et à la brume.

Seules demeurèrent les statues informes aux regards indifférents, et l'ombre impuissante de l'empereur qui dominait l'océan, attendant son heure.