

## **A la recherche d'Alibancar**

Victor est resté longtemps prostré sur la tombe qu'il avait creusée pour le maître. Le petit dragon est resté à côté de lui, sans broncher. Au bout d'un moment, il s'est couché en rond au pieds du jeune homme et s'est endormi, comme si rien ne s'était passé. A son réveil, le soleil se couchait et le jeune mage n'avait toujours pas bougé, les yeux fixés sur la butte de terre.

Squieffiec se redresse en baillant, projetant quelques flammèches dans l'air du soir. Il regarde l'humain plongé dans sa douleur. « Romphh ! » De la tête, il pousse le jeune homme. Victor le regarde, les yeux rougis d'avoir pleuré toute la journée. Sa main caresse distraitement la tête écailleuse de son ami. « Oui, tu as raison, il faut rentrer et faire du feu. Nous ne pouvons plus lui être d'aucun secours maintenant. Et je ne crois pas qu'il aurait aimé que je meurs d'inanition sur sa tombe. »

Difficilement, Victor se redresse. S'appuyant sur le bâton de mage de Sylvius, il marche lourdement jusqu'à la maison. C'est automatiquement, perdu dans ses pensées, qu'il accomplit les tâches ménagères nécessaires et négligées depuis le matin. Faire du feu, nourrir les animaux, faire chauffer la soupe. Au moment de mettre la table, il pose les deux assiettes, avant de se rappeler qu'il est seul désormais.

Au matin, en se réveillant après une bonne nuit sans cauchemar, il a un instant l'impression d'avoir rêvé la mort du maître et l'atroce journée de la veille. Mais la vue du lit vide à ses côtés le ramène brutalement à la réalité. Il mange un morne petit déjeuner froid, sans même avoir la force d'allumer un feu. Il nettoie toute la maison machinalement, n'arrivant à produire un léger sourire que devant les facéties de Squieffiec qui, intrigué, tente d'intéresser son ami.

Ce n'est qu'ensuite, lorsqu'il se retrouve seul, sans rien avoir à faire, qu'il prend vraiment conscience d'être seul, abandonné, encore une fois. Pendant toute la matinée, il reste prostré sur son lit, pelotonné contre le petit dragon, tremblant de froid malgré tout. Ce n'est que lorsque la faim commence à lui tordre le ventre, en milieu d'après-midi, qu'il se secoue un peu, se levant en repoussant son compagnon.

Alors, il cherche à comprendre, à réfléchir sur les événements de la veille. Son maître lui a appris beaucoup de choses sur la magie, les démons et leurs mœurs. Mais tout ce qu'il sait ne colle pas avec l'horreur de la veille. Il sent autre chose, comme une impression de danger immense qui dépasserait l'imaginable.

Le mage noir, le maître du démon, semble lui en vouloir personnellement. Est-ce pour une raison cachée dans son passé perdu ? En quoi un apprenti magicien peut-il être important pour un Seigneur des Enfers ? C'est à n'y rien comprendre !

A l'opposé, le démon, Amnoch, a paru ne pas être agressif envers lui. Enfin, pour un démon ! Il lui a même prodigué des conseils. Victor sait bien que les conseils des démons ne valent pas grand-chose, et présentent souvent des mots à double tranchant, mais celui-ci paraissait si sincère...

Il tourne en rond dans la maison, marmonnant pour lui-même, recherchant le pourquoi. Intrigué, le dragon le suit quelques temps. Mais l'animal se lasse vite de ce jeu qui n'en est pas un, et il retourne se coucher sur le lit.

Finalement, alors que le soir tombe, Victor a prit une décision. Même si c'est un piège, il ne dispose que d'une seule piste pour

comprendre. Alibancar ? Il n'a jamais entendu ce nom. Est-ce une ville ? Un roi ? Un pays ? Ha, si Sylvius était encore là, il saurait, lui...

Allumant une bougie, il se plonge dans les archives de son maître, à la recherche d'une mention de ce nom. La bibliothèque est énorme, occupant tout le premier étage de la maison, contenant plus de mille livres. N'importe qui aurait été rebuté par l'ampleur de la tâche, mais Victor connaît le secret de la pièce.

Il avance jusqu'au maître-lutrin, au milieu de la pièce. Plaçant sa main au-dessus, il se concentre, laissant son esprit se remplir d'Alibancar. Il ferme les yeux, accentuant sa concentration. Lentement, un livre se met à bouger sur l'une des étagères. Il s'extrait doucement du rayon. Flottant dans les airs, il vole par à-coups jusqu'au lutrin sur lequel il se pose sans bruit.

Sans que Victor n'intervienne, le livre s'ouvre de lui-même, ses pages se tournant à toute vitesse jusqu'à atteindre une page particulière. Magiquement prévenu, Victor ouvre les yeux, rompant la concentration. Il peut maintenant consulter le livre ouvert devant lui.

En haut de la page, une enluminure travaillée représente un petit port, rempli de lourds bateaux de commerce. A l'arrière plan, un soleil couchant dans la mer éclaire la scène d'une étrange couleur d'un rouge rubis qui semble faire luire jusqu'aux encres utilisées par le copiste. L'ensemble respire le calme et la prospérité. Sous le titre richement dessiné et l'image s'étend un court texte décrivant le lieu :

*Alibancar, aussi connu sous le nom de Comptoir de Perles, était situé sur les rivages de la Mer d'Azur. Ces marchands centralisaient dans leurs boutiques la plus grande partie des perles et des bijoux récoltés dans les Iles d'Ambre et l'Archipel de Feu. Au temps de son apogée, les Rois de tous le continent y envoyaient leurs meilleurs joailliers à la recherche des pierres les plus rares et les plus belles.*

*A la tête de la Guilde des Joailliers, qui contrôlait la ville, le Maître-Joaillier avait droit de regard sur toutes les transactions et*

les travaux réalisés dans les murs de la cité. Le Joyau précieux qu'il portait au cou au bout d'une large chaîne d'alliage précieux était appelé le « Cœur d'Alibancar ».

La légende raconte que la pierre assurait une longévité sans égale à son porteur, et que le dernier Maître-Joaillier, plutôt que de rendre le joyau au terme de son mandat, préféra s'exiler sur l'une des Iles de l'Archipel de Feu pour y vivre en ermite aussi longtemps que la pierre le soutiendrait.

Nombreuses furent les expéditions qui partirent à la recherche de la ville et des Iles mythiques, mais personne ne les trouva jamais, et l'existence même d'Alibancar et de son Joyau d'éternité est encore aujourd'hui un sujet de controverse parmi les plus grands érudits.

Les textes anciens qui parlent de la cité perdue disent que la route d'Alibancar passe par le cœur, et que seul celui qui saura chercher en lui-même y trouvera l'écho du Cœur de la cité.

Pensif, Victor resta longuement à fixer sans vraiment le voir le dessin d'artiste du pendentif d'argent qui clôturait la page. Une chaîne aux boucles imbriquées se terminait par une grosse pierre taillée en forme de pyramide, que l'enlumineur avait essayé de rendre brillante.

Alibancar ! La légende d'une ville dont personne ne connaît la position exacte... Ne jamais faire confiance à un démon, c'est ce qu'il a toujours entendu dire. Encore une fois, c'est une chose confirmée.

Mais quand même, quelque chose le gêne dans cette histoire. Il sent qu'un point crucial, un détail d'une importance capitale lui échappe. Mais il n'est qu'un jeune apprenti-magicien, que peut-il comprendre aux démons, aux légendes millénaires et à la grande Magie ?

Il redescend d'un pas lourd l'escalier. Des larmes inondent ses joues, tombant en larges gouttes sur le bois ciré des marches. Il se sent vidé, anéanti, abandonné. Jusqu'alors, les paroles du démon l'avaient soutenu, porteuses d'espoir. Mais

l'avenir s'est refermé brutalement pour lui, comme ce livre là-haut lorsqu'il est retourné sur son étagère.

Sans même prêter attention au petit dragon qui se réveille et vient se faire câliner contre sa jambe, le jeune homme se laisse tomber comme une masse sur son lit. Il n'a plus la force de lutter, et se laisse aller. Rapidement, le sommeil le prend, et il sombre dans d'étranges rêves.

*Quatre lourds bateaux voguent sur une mer d'un bleu profond. A peine agitée par une légère houle, la surface cristalline laisse apercevoir des bancs de poissons aux écailles scintillantes. Autour des navires virevoltent de grands oiseaux de mer aux ailes immaculés. Des groupes de dauphins jouent avec les étraves, sautant et pirouettant hors de l'eau.*

*Sur le pont du premier vaisseau, le Capitaine, sanglé dans un uniforme impeccable, surveille l'horizon. Au loin se découpe une côte verdoyante, avec de hautes collines couvertes de grands arbres. Elles s'élèvent rapidement en une longue ligne de montagnes, à peine masquées par une légère brume.*

*Le Capitaine se retourne vers un homme à ses côtés, richement vêtu de tissus de prix ornements de fils d'or et d'argent. « Nous n'allons pas tarder à arriver, Maître. La cité est à moins de deux heures. Le vent est avec nous, il souffle en direction des Monts Gardiens... Regardez, il découvre même le Croc de Glace ! » Au loin, une montagne plus haute que les autres dépasse des nuages, d'un blanc éclatant sous la lumière du soleil qui se lève derrière elle.*

*Soudain, un nuage sombre semble obscurcir la lumière. Même les sons paraissent s'étouffer. Les dauphins plongent, abandonnant les hommes au péril. Une forme obscure tourbillonne sur le pont du bateau, se métamorphosant très vite en un homme plutôt grand vêtu de noir. Yannus.*

*Victor voit le Maître du démon brandir son cristal et le rayon noir surgir, se dirigeant droit vers lui. Mais soudain surgit du vide une forme pyramidale. Le Joyau d'Alibancar, tenu à bout de bras par le Maître-Joaillier, s'interpose devant le mortel trait et, brillant*

*d'un éclat incroyable, arrête la lumière sombre. Lorsque les deux rayons se rejoignent, une explosion de couleurs se produit, projetant le démon au loin dans une détonation assourdissante.*

Réveillé par la réalité du cauchemar, Victor se redresse en hurlant sur sa couche. Au près de lui, le petit dragon est dressé, une légère fumée sortant sa bouche entrouverte. Dans un coin de la pièce, le bâton de mage de Sylvius luit doucement, baignant d'une légère aura bleutée les murs et le plafond.

Couvert de sueur glacée, Victor n'ose plus se rendormir. Jusqu'à présent ses cauchemars le perturbaient, mais cette fois il a vraiment eu l'impression que ce qu'il rêvait était réel. Et que sa vie n'avait tenu qu'à l'intervention du Maître-Joillier et de son cristal.

La nuit traîne encore dehors, mais il préfère ne pas rester au lit. Il se lève, plongé dans ses réflexions. Est-ce un rêve ? Ou a-t-il eu la possibilité de joindre réellement le Maître-Joillier au travers de l'espace et du temps ? Squiffiec, lui, s'est couché à nouveau et dort calmement.

Machinalement, en passant, Victor se saisit du bâton toujours lumineux. Alors qu'il le prend dans sa main, l'objet semble changer de forme, se transformant sous le regard étonné du jeune homme. Doucement, le bâton se réduit, devenant une simple baguette d'apprenti, presque identique à celle de Victor.

Le jeune homme reste un peu à contempler l'objet encore plus brillant. Encore un mystère... Mais il se décide soudain. Il existe un moyen, facile, d'en savoir plus sur son cauchemar. La bibliothèque...

Montant les marches quatre à quatre, il se précipite sur le lutrin. Moins d'une minute plus tard, il feuillette un atlas ancien aux bords écornés.

*Le Croc de Glace, sommet culminent de la chaîne des Ubrasses, anciennement appelée les Monts Gardiens. Situés à l'extrême Ouest du continent, au-delà de Carmoth, ils dominent une côte inhabitée parsemée de récifs dangereux.*

Carmoth, cela, Victor en a entendu parler. Le dernier bastion humain. Lors des guerres Phénoriques, dans les temps anciens, cette cité fut la dernière à résister à l'envahisseur venu des Enfers. C'est d'elle que partit la reconquête du monde menée par Langorn et sa Compagnie Rouge. C'est ce que raconte l'histoire, en tout cas.

Mais la cité est depuis longtemps abandonnée, livrée aux ronces et aux animaux. Le mal a tellement été présent en cet endroit qu'il n'a jamais été possible de reconstruire, malgré tous les efforts et la foi des bâtisseurs. De même, les montagnes sont peuplées de monstres, trolls et orcs, tueurs cannibales sans pitié.

Et la légendaire Alibancar serait cachée là-bas, juste derrière cette barrière infranchissable. Il ne reste plus au jeune apprenti qu'à trouver un moyen de se rendre à Carmoth, de traverser les Ubrasses et de rechercher un ancien port caché sous la végétation.

Facile à dire, mais il ne sait pas par quoi commencer. Maintenant qu'il a un but, Il est impatient de partir, de se lancer dans l'aventure, d'oublier les horreurs des derniers jours. Mais, d'un point de vue pragmatique, il ne sait pas comment démarrer. Il lui faudra de l'or, de la chance, et peut-être de l'aide.

Redescendu au rez-de-chaussée, il s'assoit à table, réfléchissant. Le mage a laissé de l'argent, il le sait. La cassette est là, sur l'étagère, mais il ne se sent pas le droit de la prendre pour lui. Il sait bien qu'elle n'appartient plus à personne, mais il a tellement vu Sylvius s'en servir qu'il lui semble inapproprié de s'en emparer. Lui-même ne possède que quelques pièces, qu'il économise soigneusement pour s'acheter une cape moins miteuse lorsqu'il aura la somme demandée par le marchand.

Il est toujours plongé dans ses réflexions lorsque Squiffiec se redresse, grondant doucement, le museau tourné vers la porte. Soudain, trois coups secs sonnent contre le lourd battant. Un visiteur !

Soudain, Victor se rend compte que son maître est mort depuis deux jours et qu'il n'a averti personne, même pas le

bourgmestre du village voisin. Que va-t-il pouvoir dire ? Que doit-il faire maintenant ?

Sans qu'il ait le temps de parler, l'huis s'est ouvert, laissant entrer un petit homme rond, bedonnant, couvert d'une longue capeline complètement mouillée. Au dehors, une averse formidable arrose le sol déjà bien détrempe.

L'homme referme la porte, puis baisse sa capuche, laissant une flaque se former sous lui. Champuit ! Un des apprentis de Sylvius. Il pourra peut-être aider Victor, au moins lui dire quoi faire concernant la mort du maître.

