DAVID BALLU
Le Médaillon du Déclin
Chroniques d'Éminor - Tome 1

David Ballu

Le Médaillon du Déclin

Chroniques d'Éminor

© David Ballu, 2026

ISBN numérique : 979-10-439-1614-4

Librinova

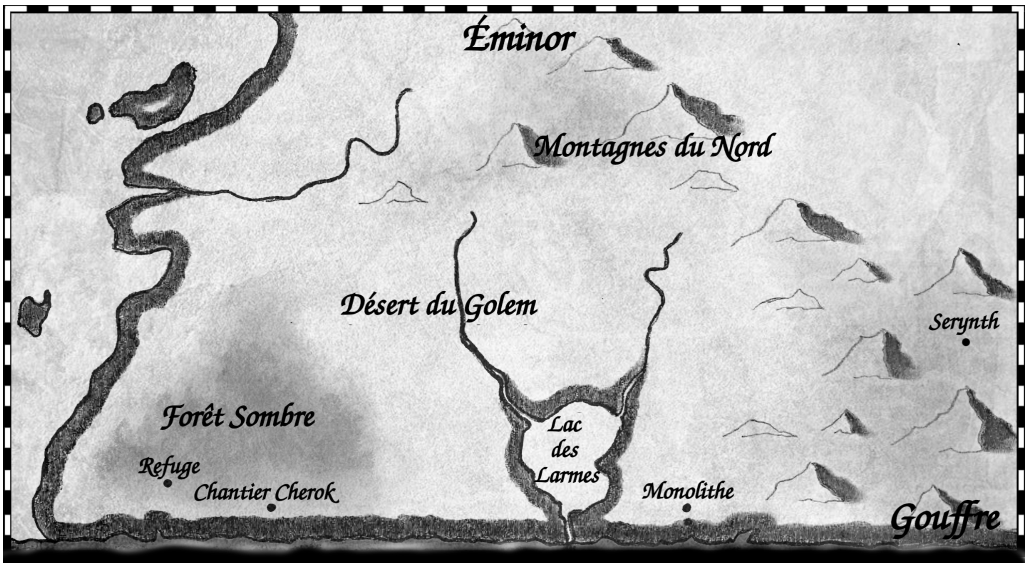
www.librinova.com

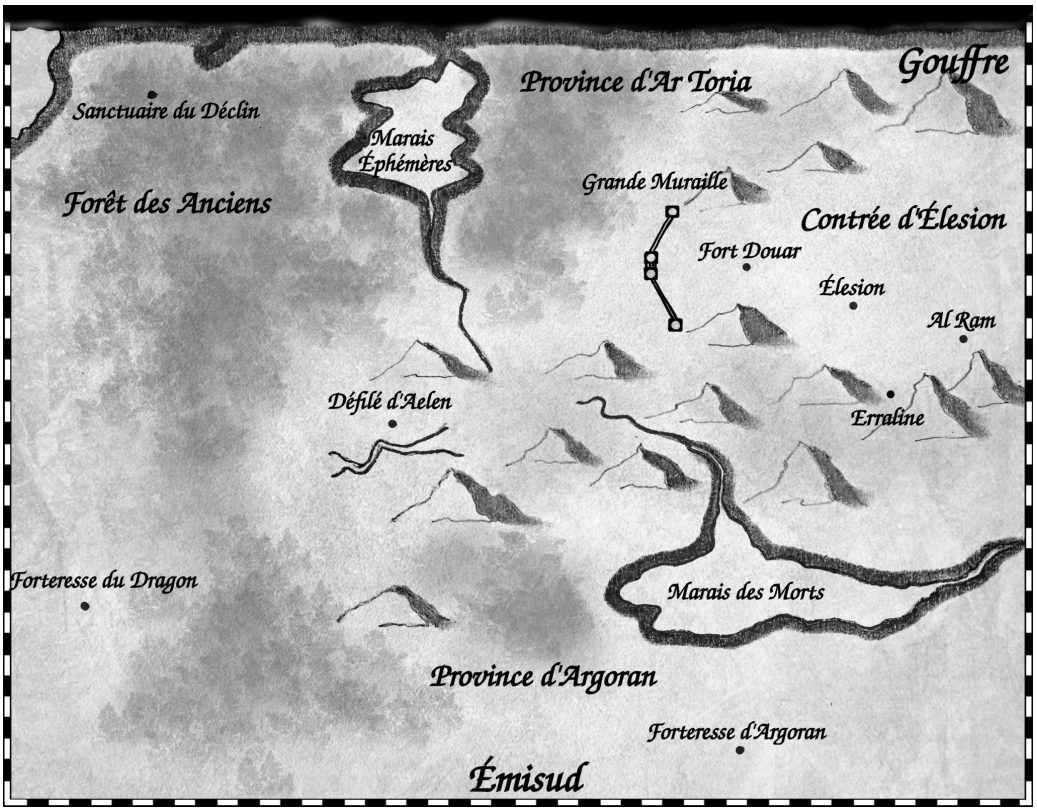
Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Ce livre est dédié à ma petite famille, mes premiers lecteurs qui m'ont accordé leur confiance et leur patience…

Un grand merci spécial à ma femme adorée et mon frangin pointilleux pour leurs remarques pertinentes.

J'espère que vous apprécierez ce premier roman, et que vous le dévorerez avec autant de plaisir que j'en ai eu à l'écrire !


Éminor
Montagnes du Nord
Désert du Golem
Serynth
Forêt Sombre
Lac
des
Larmes
Refuge
Chantier Cherok
Monolithe
Gouffre


Province d'Ar Toria
Gouffre
Sanctuaire du Déclin
Marais Éphémères
Forêt des Anciens
Grande Muraille
Contrée d'Élesion
Fort Douar
Élesion
Al Ram
Défilé d'Aelen
Erraline
Forteresse du Dragon
Marais des Morts
Province d'Argoran
Forteresse d'Argoran
Émisud

Mémo personnages

Les Humains

Arkilyan : Sorcier manipulant la magie sombre

Deleniel : Archimage du Sanctuaire du Déclin, maître de Solilémon

Galvis : Grand-roi des Hommes, membre de la faction humaine du Conseil de l'Alliance

Lune : Petite fille d'Éminor

Oniki : Magicienne de la contrée d'Élesion, membre de la faction magistérielle du Conseil de l'Alliance

Solilémon : Apprenti magicien d'Émisud

Les Elfes

Beyrand : Archimage demi-Elfe de la contrée d'Élesion, membre de la faction magistérielle du Conseil de l'Alliance

Elween : Fille de Valenthaal

Erynn : Guerrière de l'armée de l'Alliance

Erendaal : Roi des Elfes, membre de la faction elfique du Conseil de l'Alliance

Valenthaal : Guerrier de la Cité des Lumières de Talanel

Les Nains

Barazan : Roi des Nains, membre de la faction naine du Conseil de l'Alliance

Bodin : Forgeron et artificier d'Al Ram

Eloenne : Prophétesse de la cité d'Erraline, membre de la faction magistérielle du Conseil de l'Alliance

Oldur : Guerrier de la province d'Argoran

Les Cheroks

Farek : Lieutenant appartenant au détachement de Kraar

Grün : Lieutenant des troupes d'Oma

Kraar : Général des troupes du sud

Mërk : Lieutenant appartenant au détachement de Kraar

Murolor : Général des troupes de l'ouest

Oma : Général des troupes du Spectre Noir

Les créatures

Chenek : Démon des bois

Frioul : Démon du feu

Géant de Pierre : Golem

Léziapent : Serpent des marais

Spectre Noir : Roi de l'armée des Cheroks

L’enfant de la forêt

6 600 ans après la création du Gouffre.

Un mois avant le solstice d’été.

Le soleil décline lentement dans le ciel azuré. Il ne reste plus que quelques heures avant la tombée de la nuit, et la jeune fille s’est déjà engagée très loin dans la Forêt Sombre. Elle fouille dans sa sacoche pour vérifier ses provisions… Tant pis pour le gibier, elle se contentera de fruits secs en guise de dîner. Elle ne veut manquer son rendez-vous pour rien au monde.

Lune commence sa course d’un pas assuré à travers les arbres antiques, fatigués par le passage du temps. Les lianes et les plantes grimpantes semblent vouloir mettre un terme à leur règne séculaire, les lacérant et les étouffant avec pugnacité. Pourtant, dans cette lutte sans vainqueur, les arbres légendaires poursuivent obstinément leur lente ascension vers le firmament. Leur feuillage épais dissimule le ciel aux habitants du sous-bois, mais leur offre ombre, fraîcheur et humidité. Comme pour compenser la pénombre oppressante, un réseau mycélien fluorescent revêt le sol d’un halo bleuté apaisant.

Elle court pieds nus sur un tapis de mousse verte. Il n’y a pas vraiment de sentiers, mais elle connaît suffisamment bien l’endroit pour retrouver son chemin. Alors qu’elle se dirige vers un vieux rocher difforme, un craquement de branche l’arrête net. Le cœur palpitant, elle scrute la canopée un instant, puis porte son regard autour d’elle. Elle sort une flèche de son carquois et l’encoche sur la corde de son arc. Les herbes folles et les buissons peuvent cacher des créatures du Gouffre qui raffolent de Sang-Rouges. Aussi est-elle très attentive au moindre bruit, à la moindre odeur…

Les Gornes sont les plus fréquents dans cette contrée. Ils sont de petite taille, recouverts d’une peau rougeâtre craquelée qui s’étend jusqu’à l’extrémité de leur queue décharnée. Leurs canines acérées rivalisent presque en longueur avec leurs oreilles pointues, et deux orifices remplacent le nez que l’on s’attendrait à voir. La plupart arborent autour du cou des ornements de métal ou de bois en

hommage à un dieu-démon qui, selon leurs légendes, les aurait jadis libérés des profondeurs de la terre. Leurs yeux rouge grenat n'expriment pas une grande intelligence, mais ils se déplacent en groupe : c'est ce qui les rend dangereux. Par chance, il émane d'eux une fragrance particulière qui dévoile leur présence : une odeur de moisissures provenant des entrailles des grottes profondes dans lesquelles ils aiment se terrer.

Les Lomons, quant à eux, sont d'imposantes créatures, plutôt solitaires, dotées d'une force incroyable. D'après sa mère, ils sont capables de broyer un cerf avec leur épouvantable main. Heureusement, on ne les croise que la nuit : leur peau se transforme en pierre au contact des rayons du soleil. Leur flair exceptionnel leur permet de suivre la trace d'une proie plusieurs heures après son passage. Cependant, ils évitent les déplacements dans les bois à cause de leur taille démesurée qui leur rend la tâche difficile. Un jour, Lune s'était aventurée jusqu'aux Montagnes du Nord. Elle en avait surpris un à la lueur des cinq lunes. Lorsqu'il avait tourné son regard vers elle, la dernière chose qu'elle vit avant de prendre la fuite furent des yeux brillants crépusculaires…

Les premiers effluves arrivent aux narines de Lune. Il s'agit bien de Gornes. Ils sont proches. Elle se précipite vers un amas de roches en veillant à esquiver les branches sèches qui parsèment le sol. Elle remarque alors une cavité qui lui permettrait de se cacher, et s'y faufile à temps pour voir les premiers Gornes sauter du rocher, juste devant elle. Ils se réceptionnent sans bruit, avec légèreté, fouillant du regard le sous-bois. S'ils se retournaient, ils ne manqueraient pas d'apercevoir la petite fille.

Elle en compte six. Quatre d'entre eux portent des gourdins hérissés de pointes en métal, et les deux autres de longs bâtons au bout desquels sont fixées des lames acérées. Ils ne chassent pas… Ils sont à la recherche de quelque chose.

"*Par Enshaad ! Passez votre chemin, maudites créatures…*", se dit-elle avec angoisse.

Ils continuent silencieusement leur marche jusqu'à disparaître derrière des buissons fournis.

Lune reste un moment dans sa cachette pour être sûre de ne pas être repérée. Mais le temps passe : il lui reste moins d'une heure pour arriver au Gouffre. Elle s'extirpe doucement de la cavité, et après s'être assurée que les alentours étaient