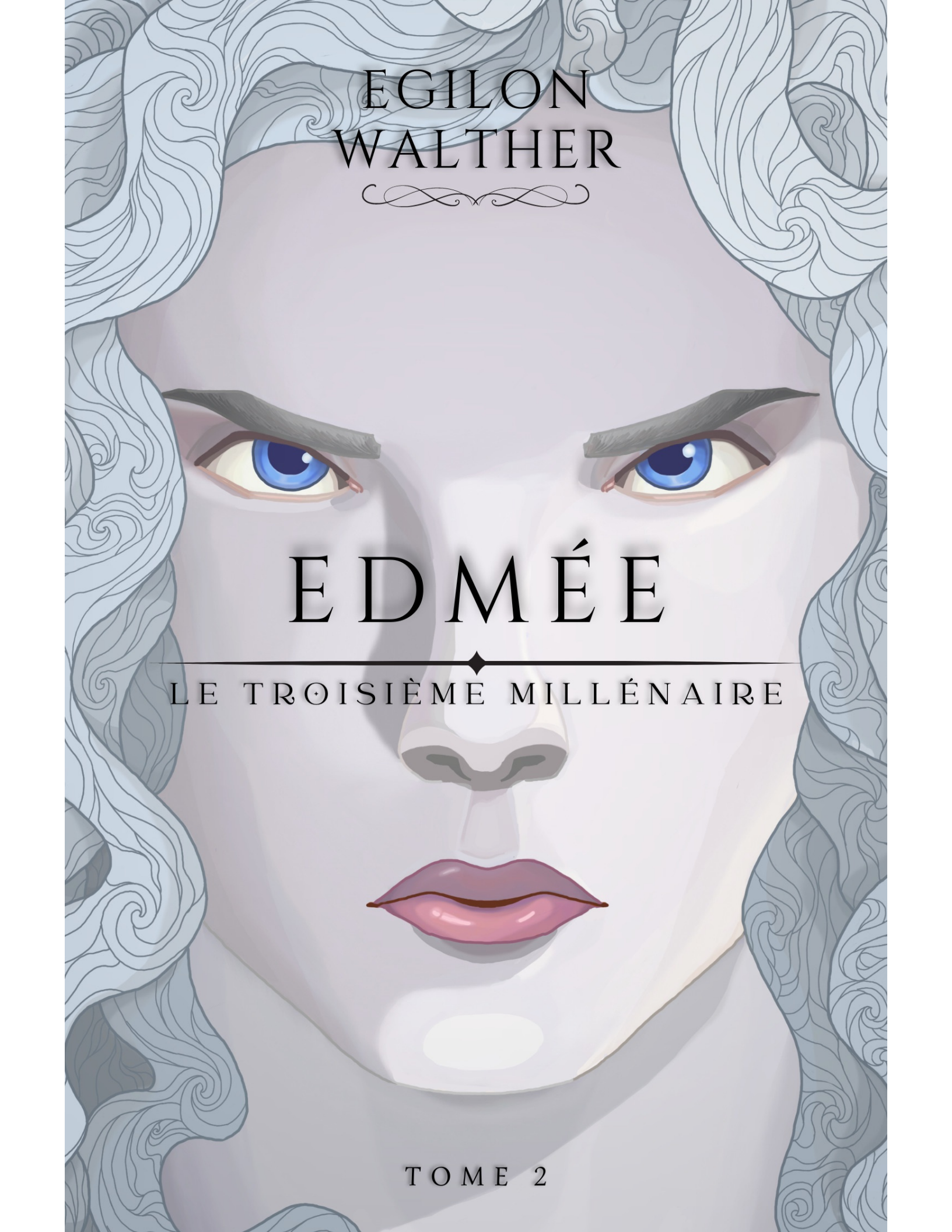




EGILON
WALTHER



EDMÉE

LE TROISIÈME MILLÉNAIRE

TOME 2

Egilon Walther

Le Troisième Millénaire, tome 2

Edmée

© Egilon Walther, 2024

ISBN numérique : 979-10-405-6356-3

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.

Illustration de couverture réalisée par : Morgane Forsse.

Illustrations des personnages, carte et armoiries réalisées par : Thibault Chen
Si Pin.

Illustrations des créatures réalisées par : Maxime Vajou.



Les énigmes du *Troisième Millénaire*

1. On n'est ni chez soi, et vraiment chez soi, que lorsque l'on y retourne.
2. Depuis des siècles, il règne sur les Bois Glacés et distribue ses jugements.
59. 1, 1.
3. Mais le faix de l'erreur et la descente aux soutes. Pléiades.
4. Je crois qu'elle regarde... cette Camarde ! Désormais, j'y reposerai.
5. tooGit. Karitas. 3.
6. Dans l'apprentissage des émotions, les véritables apparitions délivrent
l'énigme du nom de l'amant.
7. Qui orientera la colère des hommes contre ce qui est le plus terrible, et non
plus contre ce qui est le plus proche ? 777.
8. Elle leur sourit. 2 et 4 ou 1 et 3.

Cette liste d'énigmes délivre un mot de huit lettres. Chaque énigme délivre une lettre de ce mot. Les énigmes sont dans l'ordre.

Pour résoudre ces énigmes, vous aurez besoin des deux tomes, Dragan et Edmée, mais également des univers dont il s'inspire. Ils se cachent dans la bibliographie.

Pour être déclaré.e gagnant.e, il faudra non seulement donner le mot, mais aussi la lettre qui correspond à chaque énigme ainsi que le raisonnement qui vous aura permis de résoudre chacune des huit énigmes.

Si plusieurs participants donnent la bonne réponse, le lot sera remporté par celui dont la réponse aura été reçue en premier.

Le prix consiste en la reconstitution d'un casque corinthien en bronze de l'époque de la Grèce classique. Il s'agit du casque qui a inspiré ceux de Dragan, d'Edmée et des Dracos.

Partie 1

La traversée ***La bêtise humaine***

C'était désormais l'avènement de l'automne, on sentait l'hiver rude, sec et glacial s'approcher, et Balder n'avait dit mot depuis leur départ.

Dès le début de leur voyage, aussitôt qu'ils avaient passé les portes de Werto, il s'était mis à pleuvoir, à tonner et à gronder. Les éclairs avaient jailli des sombres nuages noirs et Dragan n'avait pas pu s'empêcher de repenser à *Kindunia et son cheval*, bravant l'orage sur la montagne, pour le paysage et pour « la bonne histoire ».

Les sept Boucliers Blancs enveloppèrent le vieux Tropare sous de nombreuses couvertures tout en le gardant bien à l'œil au centre de la troupe. Le mystérieux historien était certes encore faible, mais qui sait de quoi est capable un vieillard quand il se sent menacé ?

Quand, à la nuit tombante, après avoir traversé champs et pâturages toute la journée, le groupe arriva en vue de la Percée de Feu, la pluie cessa et le soleil fit scintiller l'immense forêt écarlate qui s'étirait devant eux.

— Bien, fit Edmée, cette nuit nous camperons à l'abri de la lisière du bois.

Bien que ce fût humide, tous étaient d'accord à l'idée d'un éventuel retour du déluge.

— Non, déclara soudain Tropare

Sa voix était ferme, grave et rocailleuse, et trahissait une profonde inquiétude.

— Comment ça, « non » ?

— Il ne faut *pas* pénétrer les Bois Rouges ! Cette forêt est malade et

malfaisante. Elle héberge de sombres créatures engendrées par la Vaste Guerre et un terrible silence. Nous ne pouvons pas entrer. Allez-y si vous y tenez, mais sans moi ! Jamais plus !

— « Jamais plus » ? releva Sophianos.

Tropare lui lança un regard noir et ne répondit pas.

— Si nous ne passons pas par ces bois, nous devons la contourner et nous prendrons plusieurs jours de retard ! protesta Molnya.

Mais le vieil homme garda le silence.

— Si vous ne nous dites pas pourquoi, nous irons et vous y traînerons de force, déclara alors Dragan.

Les yeux de l'historien s'écartèrent soudain de peur et, sans plus attendre, il accepta à condition de loger dans une bâtisse abandonnée qu'il connaissait non loin. Un toit valant mieux que quelques feuillages, ils suivirent Tropare tout en restant sur leurs gardes ; nul ne savait encore s'ils pouvaient lui faire confiance.

Une demi-heure plus tard, le groupe se retrouva devant une vieille grange délaissée au milieu d'un champ de blé doré. Lorsqu'ils eurent fini de s'installer, la nuit était déjà tombée et tous s'assirent autour du feu pour entendre les explications de Tropare. Cette ambiance de récit tamisée rappela à Dragan les soirs sur la place de Bear, à écouter Guérotatos raconter ses histoires. Les Bois Glacés lui manquaient finalement. Désormais, à l'aube de la guerre et au cœur de la tourmente, il se rendait compte de la chance qu'il avait à cette époque. Il se demandait ce que le géant était devenu. Était-il encore là, tous les couchers de soleil sous son arbre, prêt à conter une énième fois l'histoire des Royaumes Libres ? Il en vint presque à envier Gerns, Arad et Auli qui rentraient au pays.

— Pourquoi croyez-vous que ces bois soient rouges et qu'ils le restent toute l'année, que le sol y est sec comme la roche malgré la pluie, que les arbres les