



# Mémorial

## Légende perdue

OLIVIER LAUGIER

Olivier Laugier

Mémorial  
Légende perdue

© Olivier Laugier, 2025

ISBN numérique : 979-10-405-8498-8

# Librinova”

[www.librinova.com](http://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.

## Résumé du tome I

Il y a quatre-cents ans, les dieux ont élevé les terres dans les airs pour sauver leurs habitants d'un terrible cataclysme. Cet événement, appelé la Grande Élévation, permis à la vie de perdurer dans les cieux tandis que la mort s'emparait du reste du monde. Asval se distingue des autres îles célestes grâce à son histoire particulière. Elle est divisée en quatre duchés : Errance, Garcelle, Lyurne et le duché autonome d'Hautebrande. Chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques et ses secrets, mais tous partagent des légendes et une religion commune après avoir été libérés jadis de leurs envahisseurs par la déesse Eigreen.

Au cœur du duché d'Errance se trouve la ville de Disme, autrefois paisible, et aujourd'hui marquée par un drame qui a laissé des cicatrices profondes dans la mémoire collective. Lors d'une nuit tragique, un monstre effroyable fut réveillé par un vagabond près du grand lac en périphérie de la ville. Le démon, emporté par sa rage, dévasta la cité. Semant la terreur et la destruction avant de s'évanouir aussi vite qu'il était apparu comme l'étranger qui l'avait provoqué. Les rescapés vivent dans la crainte d'un nouveau désastre, et la région entière peine à se relever de cette tragédie. Pire encore, l'île d'Asval semble avoir bel et bien disparu, car plus aucun navire marchand ne se présente au large depuis ces événements.

Dans ce contexte troublé, Aaron, un jeune garçon de neuf ans aux cheveux blonds et aux yeux verts, grandit sous le regard bienveillant de son grand-père, Atéon. La perte de ses parents, survenue dans des circonstances qu'Atéon préfère taire, a laissé une empreinte indélébile sur leur vie. Plutôt que de s'appesantir sur ce passé douloureux, Atéon choisit de se concentrer sur l'avenir d'Aaron, lui offrant un amour et une protection inébranlables.

Pour préparer Aaron à affronter les défis que lui réserve le futur, Atéon l'emmène au temple de la déesse Eigreen pour qu'il commence sa formation de dévot. C'est là que le garçon éveille en lui le pouvoir du Souffle, une capacité semblable à celle de son grand-père qui lui permet de faire léviter des objets. Aaron apprend à maîtriser ce pouvoir, sous la tutelle attentive d'Atéon, tout en s'imprégnant des enseignements et des valeurs de la divinité, comme l'avaient fait ses parents avant lui. Mais cette puissance a un coût. En se liant avec Eigreen, Aaron doit accepter de prier régulièrement pour la nourrir en lui transmettant son énergie.

Un jour, alors qu'il joue avec son amie Méryl, Aaron découvre un cristal mystérieux d'où émerge Yssal, une créature aquatique étrange. Décidé à prendre celui-ci sous son aile, Aaron le ramène chez lui. Atéon, bien que surpris par cette créature insolite, comprend rapidement que la situation n'a rien d'ordinaire. Ne sachant que faire, il choisit de contacter Anselme Merciel, le duc d'Errance et seigneur d'Erne qui fut autrefois son apprenti. Ce dernier fut lui aussi stupéfié par sa rencontre avec Yssal, et vit en lui un don de la déesse Eigreen. Il convainc Atéon de le présenter au grand conseil d'Hautebrande, où les nobles des quatre duchés se réunissent pour discuter des affaires importantes de l'île, afin de révéler son existence.

Cependant, Anselme cache un lourd secret. Une créature ressemblant trait pour trait à Yssal, également composée d'eau, avait ravagé la ville de Disme avant de se volatiliser sept ans plus tôt. Pour éviter de semer la panique, Anselme avait dissimulé cette information à la population, espérant que le danger était écarté. Mais sa découverte ravive ses inquiétudes, bien qu'il choisisse de garder le silence pour le moment. Il reste convaincu qu'Yssal, et la puissance qui sommeille en lui, seront un atout pour aider Errance et Asval à se reconstruire. Sur la route pour Hautebrande, Aaron se lie d'amitié avec Léandre, le fils du duc.

Lors du conseil, l'atmosphère est électrique. Les tensions entre les duchés grandissent. La jeune duchesse Iseult Primesang doit faire face à une rébellion menaçant la région de Garcelle. Firmin Sacredire, stratège ambitieux et duc de Lyurne, manifeste de l'intérêt pour Yssal, mais renonce à s'en emparer après une démonstration de force d'Atéon et Anselme. Malgré les réactions mitigées des membres de l'assemblée, Anselme proclame Yssal citoyen d'Errance et le fait reconnaître comme un don d'Eigreen. Pierre Melgat, comte de Disme, reconnaît en lui la créature qui a jadis dévasté sa ville et tente de prévenir Anselme du danger. Ignoré par ce dernier, il se tourne vers Firmin avec qui il comploté pour éliminer Yssal.

Peu de temps après le conseil, Atéon est attaqué par des hommes envoyés par Firmin, mais les neutralise et finit blessé dans l'altercation. Quelques jours plus tard, Hélias Durant, seigneur de Garcelle, implore l'aide d'Errance pour soutenir Iseult. Anselme accepte et demande à Atéon de l'accompagner, plaçant Aaron et Yssal sous sa garde à la forteresse d'Erne. Aaron y suit une formation stricte en théologie, au Souffle et en arts martiaux avec d'autres jeunes nobles. Pendant trois ans, Aaron et Yssal grandissent sous la tutelle de Clothilde, la femme du duc, tandis qu'Atéon et Anselme mènent une campagne victorieuse en Garcelle.

De retour à un quotidien paisible après le conflit, Atéon, Aaron et Yssal reçoivent la visite de Réliath. Cet ancien compagnon du grand-père s'avère être le vagabond responsable du drame de Disme. Cependant, ses hôtes ignorent toujours ce détail. Il offre à Aaron et Yssal un carnet pour consigner leurs futurs exploits avant de s'en aller. Cependant, la paix reste de courte durée, puisque Firmin Sacredire, frustré par l'échec de ses plans en Garcelle, convainc certains comtes dissidents d'Errance de se retourner contre Anselme. Pour protéger Yssal, Anselme décide de le confier à Pierre Melgat, seigneur de Disme en qui il a une confiance absolue.

Yssal part donc à Disme, où il découvre les horreurs passées de la cité toujours marquée par les stigmates du drame l'ayant dévastée jadis. Pierre semble ravi de pouvoir accueillir le petit être chez lui et révèle alors sa trahison au grand jour. Quelques jours plus tard, Anselme et Galmèdre apprennent la trahison de Pierre grâce à un de leur soldat ayant réussi à s'enfuir. Ils décident de partir sauver Yssal et envoient un messenger à Atéon pour lui demander de les rejoindre sur place. Léandre et Aaron, ayant secrètement assisté à l'échange, souhaitent également partir secourir Yssal par eux-mêmes, mais Léandre est arrêté par les gardes. Laissant Aaron contraint de poursuivre seul.

En approchant de Disme, il croise des convois de villageois terrifiés fuyant la ville. Un nouveau cataclysme semble avoir frappé l'endroit. Sous une pluie battante, Aaron parcourt une cité déserte et en flammes. Il trouve de nombreux cadavres, certains montrant des signes de mouvement inquiétants. Pire encore, il se retrouve face à une immense créature de métal, un Myréan, responsable des massacres. Il découvre également Galmèdre blessé et inconscient, près du corps d'une autre de ces bêtes.

Aaron se rend sur la grande place de la ville où il aperçoit Anselme et Yssal confrontés à l'un de ces étranges monstres. Anselme se sacrifie pour permettre à tous les deux de s'échapper, perdant la vie dans l'affrontement. Un autre Myréan se met à les poursuivre et semble en avoir après Yssal. Aaron tente alors de protéger son ami et devient lui-même la cible d'une attaque. Dans un acte désespéré, Yssal essaye de le défendre en se transformant subitement en glace. Le coup qu'il parvient à encaisser expose brièvement son cristal à l'air libre, ce qui lui fait perdre connaissance. Aaron se retrouve ainsi seul face au Myréan et il est sauvé in extremis par Atéon avant de s'évanouir à son tour.

On assiste ensuite aux funérailles du duc Anselme Merciel et au procès de Pierre, condamné pour trahison. Yssal reste silencieux pendant toute cette période, ne recouvrant la parole qu'au réveil d'Aaron. Il révèle alors à ce dernier qu'il ne se souvient de rien depuis son arrivée à Disme. Aaron et Yssal découvrent que l'exposition prolongée du cristal d'Yssal à l'air libre provoque la perte de sa mémoire, confirmant qu'il était bien responsable de la première destruction de Disme. Celui-ci est pris d'un immense sentiment de culpabilité et souhaite quitter l'île, trop effrayé à l'idée d'y déclencher une nouvelle guerre ou une nouvelle tragédie.

Atéon, convaincu d'avoir été guidé vers Aaron directement par Eigreen alors qu'il était en danger, lui révèle les secrets entourant la mort de ses parents. Éléonore et Auen faisaient partie d'un ancien groupe religieux appelé l'Ordre. Sa mère était la gardienne d'Eigreen. Ce qui signifie qu'elle était le réceptacle de l'âme de la déesse. Lui conférant ainsi une puissance hors du commun, tout comme d'immenses responsabilités. À la naissance du garçon, Éléonore lui a transmis ce pouvoir avant de mourir, faisant de lui le nouveau gardien d'Eigreen. Cette révélation explique les étranges visions qu'Aaron avait depuis tout petit. Visions lui montrant les souvenirs de nombreuses personnes qu'il n'a jamais connus ou des lieux qu'il n'avait jamais visités. Depuis la mort d'Éléonore, Atéon s'inquiète pour Aaron, craignant que sa véritable identité soit découverte et mette ainsi sa vie en péril. Car sa fille Éléonore a été assassinée.

Aaron est furieux que son aïeul lui ait caché la vérité tout ce temps. Il s'obstine alors à marcher dans les pas de ses parents et décide de rejoindre l'Ordre lui aussi. Et cela malgré les objections de son grand-père. Un choix qui lui permet par la même occasion de poursuivre son rêve d'explorer les autres îles au-delà d'Asval. Aaron et Yssal, pourtant sous bonne garde, s'évadent de la forteresse d'Erne le soir même. Ils tentent de convaincre Léandre de les suivre, mais ce dernier, qui vient d'être nommé duc d'Errance, est contraint de rester. Il les laisse s'en aller et leur fait jurer de revenir. Ils fuient alors la ville et s'arrêtent chez Méryl

pour la persuader également de s'enfuir avec eux. Mais en la voyant travailler avec ardeur aux côtés de son père, Aaron préfère partir sans lui dire au revoir. Ils parviennent à quitter l'île en montant sur le dos d'immenses tortues volantes, après avoir suivi les conseils de Réliath. Cependant, une fois au large, l'île d'Asval se volatilise derrière eux, scellant ainsi leur destin.

# Sommaire

<b>Résumé du tome I</b> .....	<b>5</b>
<b>Note de l'auteur</b> .....	<b>10</b>
<b>Morale</b> .....	<b>11</b>
<b>Prologue Le prince oublié</b> .....	<b>12</b>
<b>Chapitre I Innocence volée</b> .....	<b>21</b>
Premier lydal clairaurore 950 (des siècles plus tard) .....	21
<b>Chapitre II Les échos du passé</b> .....	<b>40</b>
Premier indal grisebrume 954 (dix jours plus tard).....	40
<b>Chapitre III De noirs desseins</b> .....	<b>72</b>
Troisième khadal grisebrume 954 (quelques instants plus tard).....	72
<b>Chapitre IV Entre azur et émeraude</b> .....	<b>93</b>
Troisième édal grisebrume 954 (le lendemain).....	93
<b>Chapitre V Ces notes si sombres</b> .....	<b>112</b>
Troisième adal grisebrume 954 (quelques instants plus tard).....	112
<b>Chapitre VI Au fond du gouffre</b> .....	<b>132</b>
Troisième eidal grisebrume 954 (le lendemain).....	132
<b>Chapitre VII La voix des anciens</b> .....	<b>153</b>
Premier lydal morneciel 954 (trois jours plus tard).....	153
<b>Chapitre VIII Une venue tambour battant</b> .....	<b>172</b>
Premier adal morneciel 954 (trois jours plus tard).....	172
<b>Chapitre IX Sur tous tombe la pluie</b> .....	<b>195</b>
Premier eidal morneciel 954 (quelques instants plus tard) .....	195
<b>Chapitre X Sous son aile</b> .....	<b>219</b>
Second eidal morneciel 954 (dix jours plus tard).....	219
<b>Épilogue La mort dans l'âme</b> .....	<b>242</b>
<b>— Archives —</b> .....	<b>248</b>
Archives Un périple inattendu .....	249
Archives Fortune de mer.....	251
Archives Une langue si singulière .....	253
Archives Le mythe de la création.....	256
Archives Depuis des lunes .....	260
Archives Des yeux qui s'ouvrent enfin.....	263
Archives Xole Xole Xesalli .....	265
Archives Ce monde qui n'est plus le mien.....	271

## **Note de l'auteur**

Certains dialogues de cette histoire sont écrits dans une autre langue et apparaîtront en **gras**. Il n'est pas nécessaire de les lire pour comprendre l'intégralité du récit. Vous pouvez donc simplement ignorer ces passages si vous le souhaitez.

## **Morale**

*Certains cherchent à y échapper, d'autres à le maîtriser quand les derniers tentent simplement de le découvrir. Mais le destin est une chose bien étrange qui ne possède qu'une vérité. Seul le temps peut le révéler.*