

Marion est plongée dans les ouvrages. Elle trouve enfin un sortilège capable de les protéger mais ça lui prendra un peu de temps pour le confectionner.

Elle ne possède pas tout les ingrédients, dont l'essence d'Eilhiagor, qui lui sera nécessaire pour pouvoir le contrer dans presque toutes ses tentatives.

«L'essence», comme appelée en sorcellerie, peu importe sa source, est une partie physique, plus précisément biologique. Que l'on soit humain ou animal, elle est un lien direct avec l'être concerné par le rituel.

Il lui faudra donc avoir des cheveux, de la peau, du sang ou tout autre partie biologique d'Eilhiagor ainsi que des filles pour confectionner ce sortilège. Quand tout les ingrédients seront réunis, elle pourra réaliser des amulettes puissantes.

Sélénah, qui vient de se lever, encore à moitié endormie. Elle s'approche de Marion et lui demande ce qu'elle fait le nez dans les livres aussi tôt.

*-J'ai fais un rêve étrange, Sélénah. J'ai vu Eilhiagor sous une forme astral, plutôt son côté ténébreux je dirai. Il s'approchait de moi et je pense qu'il tentait de nous trouver. J'ai réussi à le repousser sans trop savoir comment... Maintenant, je cherche à confectionner des amulettes pour nous protéger, mais je n'ai pas tout les ingrédients pour celle là.-* dit-elle en lui montrant dans le grimoire l'amulette de lumière.

*-L'amulette de lumière, lit Sélénah sur le grimoire. Oui je l'ai lue un peu quand on était au château. Je ne savais pas que tu avais pris ce grimoire mais tu as bien fait en tout cas. Je sais qu'il comporte quelques formules dont on aura sûrement besoin plus tard. Pour avoir l'essence d'Eilhiagor, j'ai ce qu'il te faut au palais! J'essayerai de t'avoir ça rapidement.-* dit-elle en survolant les ingrédients.

*-Je peux tenter d'y aller à ta place.-* entend-on d'une voix arrivant de la cuisine. *Je ne pense pas qu'on te laissera entrer au château Sélénah. Par contre, moi, on ne me connaît pas vraiment, je peux peut-être y entrer facilement.-* explique Athara, au moment où Sélénah lisait les autres ingrédients.

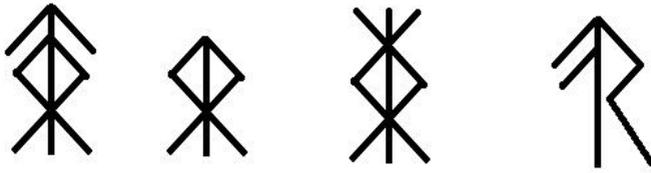
Sélénah se tourne vers Athara *-Tu penses que tu pourrais trouver Karl et te rendre dans la chambre de Soliénor? Il y a une pochette qui se trouve dans la couchette, j'ai fait une doublure sur le coin droit, à la tête du lit. Tu y verras une marque gravée dans le bois si tu soulève, c'est de ce côté là que se trouve la doublure. J'ai conservé une mèche du roi dans une pochette bordeaux, au cas où, ... Je savais au fond de moi qu'elle serait nécessaire un jour.-* explique-t-elle en lui donnant tout les détails pour Karl.

Athara confirme, elle trouvera Karl et lui demandera son aide. Ça sera l'occasion de donner et prendre des nouvelles sans attirer des oreilles indiscretes. Elle sait comment les villageois sont parleurs au domaine...

*-Je me mets en route immédiatement, je devrai être de retour dans quelques jours. Si vous voulez une protection, vous pouvez toujours tracer des symboles autour de la maison qui formeront comme une barrière ou un dôme.-* propose Athara.

*-On peut toujours essayer.* Répondent Marion et Sélénah en se regardant, sachant déjà quels symboles elles utiliseraient.

*-Je connais quelques symboles qui pourraient nous servir.-* dit Madeleine. *Quand j'étais dans la grotte du lac, j'en ai vu plusieurs gravés un peu partout. En les regardant, j'ai tout de suite su à quoi ils servaient, comme si je les connaissais depuis toujours!-* ajoute-t-elle en dessinant quelques uns dont elle se souvient.



Madeleine explique à quoi correspondent les symboles runiques en les dessinant, le premier (à gauche) représente la protection de la maison, le second le feu, le troisième la protection qu'elles peuvent utiliser pour elles et le dernier représente l'énergie.

Avec le sortilège de Marion et un peu de chance, cela devrait suffire pour les rendre «invisible» aux yeux du roi.

Les filles commencent à tracer les runes en direction des points cardinaux de l'île, elles les ajoutent aussi sur la porte d'entrée, alignés verticalement.

Sélénah, qui connaît un peu les runes futhark, décide d'en ajouter une, URUZ, la rune de la force. En la traçant sur le mur et sans s'en rendre compte, elle récite une incantation dans la langue des lointains ancêtres.

***-Hourouza it algui sicazah ! Hourouza it algui sicazah !  
Hourouza it algui sicazah !*** - dit-elle par trois fois, tenant sa main gauche grande ouverte, la paume dirigée vers la rune.

Dans chaque rituel que les Poutouras réalisaient, les incantations étaient répétées par trois fois.

En tant que peuple de la nature, ces hommes avaient la connaissance de la règle des trois. Quand on vit en pleine vie sauvage, il peut y avoir un danger à tout instant.

Trois minutes sans air, trois jours sans eau et trois semaines sans nourriture sont les règles de survie de tout être humain. Mais il y en avait une quatrième que les Poutouras trouvaient

beaucoup plus importante : Trois secondes d'inattention peut conduire à la mort sur cette île, comme sur le continent d'ailleurs.

Sélénah revient à elle comme si un étourdissement sévère l'avait prise au dépourvu et elle se demande ce qu'il vient de se passer. Pendant qu'elle récitait l'incantation, ses yeux lui montraient des images de ces êtres bienveillant envers l'île. Elle regarde sa main, la tourne et la retourne, cherchant à comprendre cette énergie et ces visions. Elle regarde vers Madeleine et Marion, elles sont toujours occupées à tracer les runes comme si rien ne c'était passé.

Elle regarde à nouveau la paume de sa main, puis la rune qu'elle a ajouté. La peinture scintille sur l'ensemble des runes avant de disparaître dans les murs. Le pouvoir de ses ancêtres enveloppe rapidement la maison, comme un dôme. Dans une lueur rouge flamboyante que seul Sélénah peut voir, l'énergie monte et forme le dôme de protection, rendant invisible la maison du clan pour les ténébres.

Cette partie de noirceur que Marion a repoussé, retourne dans le corps du roi. La projection astral lui avait presque donner l'endroit où le clan se situe. D'après les images dont il se souvient on dirait les terres feu, est-ce à Négrindor, Arath ou Nordaven? Il n'en savait rien.

Il prend la décision de quitter sa petite île. Un cri se fait entendre dans la grotte, Eilhiagor ressent une forte douleur à l'intérieur de sa poitrine. Une lumière rouge vient se mêler à la fumée noire tournant autour de lui. Il tombe sur les genoux, ses mains se posent sur le sol pour retenir sa chute. La fumée se dissipe, la lumière aussi.

Eilhiagor se lève en riant aux éclats. Ce n'est pas de joie dont est chargé son rire, il ricane en se rendant à l'entrée de sa grotte. Arrivé au bord de la falaise il prononce à voix haute :

- *Haga-lazir uru hagalazé at lakenaz !*- sa magie crée un pont de cendre entre les deux îles, lui permettant de traverser le bras de mer les séparant. Il marche d'un pas assuré, se disant qu'il retrouvera très vite le clan et pourra enfin en finir une bonne fois pour toute avec ces sorcières.

Pendant sa traversée, le ciel au loin s'obscurcit, le petit volcan sur l'île où il se trouvait se réveille, de la fumée commence à sortir de son cratère.

Eilhiagor penche la tête en avant, il jette son regard au loin, assuré de trouver les filles rapidement, il affiche un sourire narquois. Le pont de cendre se dissipe derrière lui au fur et