

*Les mondes de la magie*  
du

# DIADÈME

**LE LIVRE  
DE LA MAGIE  
JOHN PEEL**

Extrait de la publication





*Les mondes de la magie*  
du  
**DIADÈME**

**John Peel** est l'auteur de nombreux romans à succès pour adolescents, notamment des livraisons des séries *Star Trek*, *Are You Afraid of the Dark?* et *Where in the World is Carmen Sandiego?* Il est également l'auteur de nombreux romans de science-fiction, d'épouvante et à suspense, très appréciés par le public.

M. Peel habite les confins extérieurs du Diadème, sur une planète appelée communément « Terre ».





# LE LIVRE DE LA MAGIE

John Peel

Traduit de l'américain  
par Magda Samek



Extrait de la publication

Copyright ©1997, 2004 John Peel

Titre original anglais : Book of magic

Copyright ©2006 Éditions AdA Inc. pour la traduction française

Cette publication est publiée en accord avec Llewellyn Publications, St. Paul, MN

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelle que forme que ce soit sans la permission écrite de l'éditeur sauf dans le cas d'un critique littéraire.

Éditeur : François Doucet

Traduction : Magda Samek

Révision linguistique : Nicole Demers et André St-Hilaire

Révision : Nancy Coulombe

Graphisme : Sébastien Rougeau

Illustration de la couverture : ©2004 Bleu Turrell/Artworks

Illustrations intérieures reproduites avec l'autorisation de Scholastic, Inc.

ISBN 2-89565-400-X ISBN PDF 978-2-89733-490-1 ISBN ePub 978-2-89733-491-8

Première impression : 2006

Dépôt légal : 2006

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque Nationale du Canada

#### **Éditions AdA Inc.**

1385, boul. Lionel-Boulet

Varenes, Québec, Canada, J3X 1P7

Téléphone : 450-929-0296

Télécopieur : 450-929-0220

[www.ada-inc.com](http://www.ada-inc.com)

[info@ada-inc.com](mailto:info@ada-inc.com)

#### **Diffusion**

Canada : Éditions AdA Inc.

France : D.G. Diffusion

Rue Max Planck, B. P. 734

31683 Labège Cedex

Téléphone : 05.61.00.09.99

Suisse : Transat - 23.42.77.40

Belgique : D.G. Diffusion - 05.61.00.09.99

#### **Imprimé au Canada**

Participation de la SODEC.



Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIÉ) pour nos activités d'édition.

Gouvernement du Québec - Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres - Gestion SODEC.

**Autres livres de la série Diadème  
de John Peel**

*N° 1 Le livre des noms*

*N° 3 Le livre de la magie*

*N° 4 Le livre de Tonnerre*

*N° 5 Le livre de la Terre*

*N° 6 Le livre des cauchemars*

*N° 7 Le livre de la guerre*

*N° 8 Le livre des océans*

*N° 9 Le livre de la réalité*

*À David Levithan,  
pour ses nombreuses contributions*

# PROLOGUE

Sarman s'assit sur son  
trône, l'air maussade.

Le trône, taillé dans un immense diamant, brillait de tous ses feux dans la grande salle. En face du siège se trouvait un grand miroir poli sur lequel dansaient des images que Sarman regardait d'un air absent. Autour de la salle, les Ombres se contorsionnaient, en attente des ordres du Maître.

— Ils deviennent trop bons, dit Sarman d'un ton songeur, en caressant sa barbe noire. Il secoua la tête.

— Et pourtant ce ne sont que des enfants qui viennent à peine d'apprendre la magie. Dans quelle mesure peuvent-ils exceller dans le domaine ?

— Ils ne sont pas de taille à lutter contre vous, Sire, murmura l'Ombre la plus proche. Personne ne l'est, même pas les Trois qui règnent.

— Les Trois qui *régnaien*t, corrigea Sarman. Je suis *l'Unique* qui règne maintenant. Ne l'oublie jamais.

L'Ombre battit en retraite en gémissant, car elle se rendit compte qu'elle venait de faire une erreur qui risquait de lui être fatale. Heureusement pour elle, Sarman avait d'autres chats à fouetter.

Dans le miroir, il apercevait la forme des trois personnes qu'il étudiait. « Score, Pixel et Hélaine », dit-il doucement. Un gamin des rues de Terre, un accro de l'ordinateur de Calomir et une guerrière d'Ordin, qui se déguisait au début en garçon. Qui se serait attendu à ce qu'ils deviennent de grands magiciens ? Et pourtant, c'est exactement ce qu'ils sont en train de faire. Ils ont vaincu et tué cet imbécile d'Aranak. Ils ont combattu les trolls et les lutins, et se sont liés d'amitié avec ces mêmes lutins et avec quelques centaures. C'est sans précédent dans n'importe quel des mondes !

Oui, ces trois étaient beaucoup plus dangereux qu'il ne l'avait cru, mais ils demeureraient indispensables à l'exécution de ses plans. Sarman avait saisi le pouvoir, mais ce dernier l'épuisait trop pour qu'il réussisse à le conserver. Il était prisonnier de sa propre forteresse, enchaîné à son propre trône. Il n'existait qu'une façon pour lui de se libérer et de parcourir le Diadème, qui était maintenant sien par droit de conquête !

Il avait besoin de ces trois sales mômes ici, où il pourrait les tuer et absorber leur pouvoir.

Ils étaient maintenant sur Dondar, qui n'était qu'à une courte distance du centre du Diadème où il les attendait. Il lui fallait s'assurer que les trois viendraient à lui.

— Ombres ! cria-t-il. Venez ici !

Il y eut un sifflement et un bouillonnement, et les Ombres, aussi vite qu'elles le purent, se précipitèrent pour prendre les ordres du Maître. Sarman détestait devoir compter sur elles, car elles n'étaient pas particulièrement intelligentes, mais il n'avait pas le choix. En dépit du pouvoir qu'il possédait, il était réduit à observer les enfants dans son

miroir et à les faire espionner par de sombres agents qui les orientaient dans la bonne direction.

— Allez à Dondar, ordonna-t-il aux Ombres. Surveillez les trois jeunes. Assurez-vous qu'ils se dirigent vers mon portail. N'intervenez pas à moins que ce ne soit nécessaire, mais ils doivent absolument venir ici. J'ai besoin d'eux !

Il baissa la voix et regarda les Ombres tour à tour.

— S'ils ne s'amènent pas ici, peu importe la raison, je vais, de mes propres mains, vous réduire en lambeaux avant de vous tuer. Je suis certain que vous me comprenez bien. Partez maintenant ! Mettez-vous au travail et assurez-vous que ces sales mômes seront bientôt ici !

Les Ombres émirent un sifflement pour indiquer qu'elles avaient bien compris et se dirigèrent en se contorsionnant vers le portail menant à Dondar. Elles feraient de leur mieux pour exécuter les ordres du Maître. Bientôt, et il espérait que ce serait très bientôt, Sarman aurait les trois enfants sous son autorité.



Il pourrait alors les vider de leur pouvoir et les tuer. Il recouvrerait sa liberté !

Il n'en avait plus pour longtemps à attendre...



# 1

Score, intimidé par le paysage qui s'offrait à son regard, lança :

– Ça, c'est différent.

Ses compagnons et lui venaient juste de franchir le portail qui mène de Rawn à Dondar, ce nouveau monde. Rawn était un bel endroit, qui, si ce n'avait été des couleurs étranges de ses arbres, aurait ressemblé à la Terre. Il leur avait été facile d'oublier parfois qu'ils se trouvaient sur un monde insolite.

Mais Dondar était différent.

Le ciel était d'un pourpre pâle, avec de petites touches de nuage couleur de barbe à papa. L'herbe était d'un bleu intense. Les arbres que pouvait voir Score étaient hauts,

minces et de forme singulière. Leurs feuilles étaient un kaléidoscope de couleurs allant du bleu au mauve, pour passer à l'orange. Il était impossible, même pour une seconde, de se croire sur Terre.

— Je pourrais pratiquement m'habituer à ce paysage, dit Pixel, en regardant autour de lui avec admiration. C'est très beau.

— Et probablement très dangereux, ajouta Hélaine en scrutant l'horizon. Partout où nous sommes allés, ça l'a été. Nous ferions mieux de nous préparer aux ennuis.

— Détends-toi, lui dit Score. Nous venons d'arriver. Il nous reste dix bonnes minutes avant que les problèmes ne commencent.

Il sourit pour montrer qu'il plaisantait.

— De toute façon, c'est le temps de faire le point. Nous devons comprendre ce que nous faisons.

— Nous suivons le plan de quelqu'un d'autre, comme d'habitude, grommela Hélaine. Je sais bien que nous avons choisi de le faire, mais je ne me sens pas à l'aise. Je préférerais être celle qui décide.

C'était vrai et Score le savait. Hélaine était une guerrière en provenance d'un monde où

les femmes étaient censées obéir. Jusqu'à tout dernièrement, elle avait prétendu être un garçon appelé Renald pour pouvoir en adopter le comportement.

Le trois amis devaient obtenir un complément d'information. Pour l'instant, ils savaient seulement que l'ennemi inconnu qui contrôlait les Ombres cherchait à les attirer quelque part. Cet ennemi ne voulait pas les tuer, du moins pas pour l'instant, puisque les Ombres leur avaient déjà sauvé la vie. Une autre personne était également impliquée ; celle-là essayait de les aider, leur envoyait des messages sibyllins et des pages d'indices qu'ils recueillaient régulièrement et qu'ils n'arrivaient toujours pas à déchiffrer.

Et il y avait ensuite les Trois qui règnent, des tyrans qui contrôlaient les mondes du Diadème à partir de leur monde central où seuls les magiciens étaient admis. Mais qui étaient-ils ? En ce moment, Score, Héraline et Pixel se trouvaient sur Dondar, l'un des mondes du circuit intérieur, à une courte distance du port d'attache des Trois.

— Si Shanara a raison, expliqua Héraline en fronçant les sourcils, quelqu'un nous entraîne à servir d'arme dans la lutte contre

les Trois parce que nous possédons de grands pouvoirs magiques. Et Oracle nous a aussi dit que nous devrions affronter les Trois avant la fin de notre voyage.

— Ça, c'est *si* nous pouvons croire un mot de ce qu'il nous dit, fit remarquer Score. Je ne lui fais pas confiance.

— Moi non plus, convint Héraline, mais il est possible qu'il essaie de nous aider comme il le prétend, même s'il ne parle que par énigmes et vers.

*Je fais ce que je dois, je fais ce qui m'est  
autorisé.*

*Que je me singularise au moins reconnaître  
vous devez.*

Score se retourna brusquement et vit qu'Oracle était apparu, sans avertissement comme à l'accoutumée. À son habitude, le mystérieux personnage était complètement vêtu de noir, un sourire légèrement narquois aux lèvres. Les trois amis ne savaient toujours pas grand-chose à son sujet, sauf qu'il prétendait ne pas être vraiment réel et qu'il essayait de les aider. Par ailleurs, Shanara croyait qu'il était au service des Trois qui règnent, ce qui

pouvait en faire un agent ennemi. Et il avait allègrement trahi les jeunes, chacun au moins une fois, tout en prétendant que c'était pour leur propre bien. Il affirmait que la formule magique qui avait servi à le créer le faisait parler en rimes et ne l'autorisait qu'à leur faire des commentaires obscurs au lieu de leur donner une aide directe.

Chose curieuse, Score le comprenait d'une certaine façon. Même si la magie était omniprésente dans l'ensemble du Diadème, elle était à son plus fort près du centre et à son plus faible aux bords — là où se trouvait la Terre. Quelque chose avait toutefois altéré la magie qui, de temps à autre, ne fonctionnait pas comme prévu. Lorsque, à quelques reprises, les trois amis avaient vu leur propre pouvoir magique se retourner contre eux sans avertissement, ils avaient failli être tués. Si Oracle avait été créé par magie, il était possible qu'une altération se soit produite dans son cas et qu'elle l'empêche d'accomplir sa mission.

— Qu'est-ce que tu veux, cette fois-ci ? grommela Score, car chaque apparition d'Oracle annonçait des ennuis.

*Sage était votre décision de poursuivre  
cette avenue  
Et de passer le test suprême le moment est  
venu.  
D'autres pages sont ici, des pages en  
abondance vous trouverez,  
Et vous ne vous reposerez pas avant de les  
avoir récupérées.*

— Eh bien, commenta Héraline. Voilà qui est nouveau. De bonnes nouvelles pour une fois.

Elle se tourna vers Pixel.

— Ça, c'est ton travail, j'imagine. C'est toi qui as le rubis.

Les jeunes avaient découvert que leurs habiletés magiques s'intensifiaient lorsqu'ils se concentraient en utilisant différentes gemmes. Chacune avait une propriété particulière ; par exemple, le rubis permettait à Pixel de repérer l'emplacement d'un objet quelconque. Grâce aux lutins que les trois amis avaient rencontrés dans le dernier monde où ils s'étaient rendus, chacun d'eux possédait maintenant quatre gemmes. Par ailleurs, Héraline était aussi en possession du *Livre de la*







*Les mondes de la magie*  
du  
**DIADÈME**

## LIVRE TROIS

Score, Hélaïne et Pixel se rapprochent du très puissant centre du Diadème ; ils sont maintenant sur Dondar, une belle planète où le ciel est de couleur pourpre, où l'herbe est bleue et où vivent des licornes intelligentes. C'est là qu'habitent un magicien hostile et ses monstres magiques, tous résolus à détruire les trois jeunes magiciens.

Or, la bataille suprême que doivent engager les trois amis viendra lorsqu'ils auront à affronter les membres de la Triade, les maîtres du Diadème, qui cachent un secret atroce et qui ne veulent rien de moins que les âmes du trio.

ISBN 2-89565-400-X



[www.AdA-inc.com](http://www.AdA-inc.com)  
[info@AdA-inc.com](mailto:info@AdA-inc.com)

Extrait de la publication



9 782895 654001