

Légendes fantastiques et incroyables du monde.

Par : Alphonse SansQuartier

Publié par : Troger Inc
Indulis, Siurasie
861

Avant propos

Pour ceux qui ne le connaissent pas, Alphonse SansQuartier, cet homme humble au cœur tendre et joyeux, est un conteur de légendes professionnel. Dès l'âge de trois ans, Alphonse démontrait une attirance par apport à l'art de conter, un art que son grand-père SansQuartier avait développé au plus haut point. Chez la famille SansQuartier, être conteur est une affaire de famille qui se transmet de générations en générations. C'est donc très jeune que le jeune SansQuartier fut initié aux secrets de la famille. À l'âge de douze ans, il voyageait déjà avec son père et ses oncles en tournée dans les différentes régions du monde et était très apprécié par les populations locales qui voyaient en lui un grand avenir. À 14 ans, il fut remarqué par celui qui devint son nouveau mentor, le célèbre écrivain Augusto Prebium. Pendant trois ans, il étudia tout d'abord les langues, il apprit à lire et écrire diverses langues et plusieurs styles littéraires. En tant qu'apprenti, il fut invité à suivre Augusto dans de nombreux colloques et conférences, notamment au Mont Cornu. Depuis la fin de ses études, Alphonse SansQuartier a fait le tour du monde, afin de conter des légendes certes, mais aussi pour en entendre de nouvelles et s'inspirer pour en créer de nouvelles. Aujourd'hui âgé de 25 ans, Alphonse vient de terminer l'écriture de son premier livre, *Légendes fantastiques et incroyables du monde*, un recueil de légendes du monde très complet, édité par la maison d'édition siurasienne *Troger.Inc*. Ce livre magnifique que vous venez d'acheter entrera bientôt dans l'Histoire comme le premier recueil officiel de légendes du monde. Sur ce, bonne lecture ... et bon contage !

Pour tout commentaires, questions ou suggestions de légendes, vous pouvez laisser un message à *l'Auberge de la Dernière Chance*, Siurasie, à l'intention d'Alphonse SansQuartier.

Merci à la Troger.Inc, à l'Auberge de la Dernière Chance, à l'État de Siurasie et tout spécialement à Augusto Prebium pour leur support incessant et sans qui ce livre n'aurait pas pu être publié.

À Grand-Père, pour sa sagesse si précieuse qu'il a su me faire partager

Légendes fantastiques et incroyables du monde.

Par Alphonse SansQuartier

Avant propos et remerciements

p.3 et p. 4

Chapitre I : Créatures mythiques

Le vampire de Gloria *p.5*

Les dragons *p.6*

Le fantôme zombie danseur de flamenco *p.7*

Le yéti *p.8*

La Pieuvre *p.9*

Chapitre II : Mondes et civilisations

La création du monde *p.10*

Les Elfes noirs *p.11*

Le peuple sans pays *p.12*

Le problème Monde-Lune *p.13*

Le monde inconnu *p.14*

Chapitre III : Héros oubliés

Sergei De La Lance *p.15*

Chapitre IV : Endroits maudits et mystérieux

La baie des morts *p.16*

La forêt enchanté *p.17*

Le labyrinthe de Falloum *p.18*

La grotte de l'absurdité *p.19*

Les portes magiques *p.20*

Fragment d'une thèse de recherche en anthropologie *p.21*

Chapitre V : Origine de ...

La peste mauve *p.22*

Le bâton du génie (en l'honneur d'un certain Largo) *p.23*

Les crottes de Trolls *p.24*

Chapitre I

Le vampire de Gloria

C'est au début des années 800 que le vampire de Gloria a principalement fait parler de lui. On dit de lui qu'avant sa transformation, il aurait dirigé un régiment renais secret de haute importance et était connu sous le nom de Cirkus Magus. En tant que capitaine de cette unité militaire, il devait s'acquitter de missions tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du pays. Ces missions avaient souvent comme objectif d'enquêter sur des événements traitant de magie noire. Puisque ces missions étaient secrètes, rares sont les preuves les concernant. Des sources anonymes de l'armée nous ont confié que lors d'une de ces missions, Cirkus et son équipe composée de 10 membres, devaient se rendre dans un petit village de Racassone où une secte païenne vouait vraisemblablement un culte à un cadavre décomposé. L'opération dura une semaine, car ils devaient au préalable évaluer la force de la secte et de ses membres tout en se familiarisant avec le terrain. Ils découvrirent que la secte ne comptait qu'une dizaine de membres seulement, une mission facile à première vue. Alors qu'ils allaient lancer l'assaut final, un vampire sortit de l'ombre et attaqua la troupe. En quelques minutes, Cirkus vit ses neuf coéquipiers se faire massacrer devant ses yeux. Les rumeurs veulent que ce vampire aurait été le véritable chef de la secte et qu'il aurait offert au capitaine Cirkus de choisir entre devenir son égal ou la mort, et l'aurait par la suite transformé en vampire par d'étranges procédés diaboliques. Officiellement, la troupe fut portée disparue, puis les années passèrent et on l'oublia. Par la suite il faut attendre près d'un demi siècle pour retrouver des traces du vampire. Les archives de la milice de Gloria font état d'une série de meurtres inexplicés, les victimes auraient été vidées de leur sang et des morsures furent retrouvées sur leurs cous et leurs poignets. Une grande période de peur et terreur suivit et une traque fut lancée par le maire de la capitale. Plusieurs mois plus tard, on délogea finalement pendant le jour le vampire qui se terrait dans son antre et on y découvrit de nombreuses richesses. On dit qu'il tentait d'implanter une cellule de la secte dans la capitale. Les autorités confisquèrent tout ce qui s'y trouvait et exposèrent son cadavre devant l'entrée de la ville.

Chapitre I.

Les dragons

Cet article est entièrement consacré à des êtres rares, légendaires, majestueux et surtout ... très dangereux, les dragons. Selon certains experts (ce fait est notamment réfuté par le professeur Brissar de Statistiques Renoisie), dans 75 % des cas, les dragons vivent soit directement dans une grotte d'une montagne ou dans ses environs. En effets, ces lieux sont propices à l'accumulation de richesses et d'objets magiques divers, étant donné la capacité de rangement incroyable qu'offrent la plupart des grottes. Sauf en de rares exceptions, l'emplacement exacte ou l'existence véritable des dragons n'est pas vraiment répertorié. Le fait est qu'étant donné les longues périodes de repos que peuvent prendre les dragons (certains allant dormir pendant plus de mille ans), il est impossible des les répertorier correctement. Mais prenons l'exemple du dragon Trax'naladimnar'it (dont la véracité de l'existence est toujours à confirmer.) Certains registres renois non datés de la province de Racassone affirment que la cause de la destruction du village Cirticus aurait bel et bien été les flammes d'un dragon et non d'un incendie comme l'affirmait le rapport d'experts indépendants. Étant donné les statistiques rapportées plus haut et la proximité des Monts du Sud avec la province renoise de Racassonne, il est plausible d'affirmer que Trax'naladimnar'it y vivrait, du moins c'était une de ses résidences. Malheureusement, toute tentative magique de localisation ou de cartographie s'est soldée par l'échec, du aux rapports diplomatiques presque inexistantes entre Gloria et Copperrona. Le gouvernement officiel nain refuse toute transgression de ses frontières, qu'elle soit physique ou magique.

Chapitre I

Le fantôme zombie danseur de flamenco

La vie d'un petit village de la baronnie d'Orbourg n'a pas toujours été la même. Selon les histoires qui s'y racontent de générations en générations, on dit qu'aux alentours de l'an 770, ce village aurait presque été détruit. Tout cela a commencé alors qu'une célèbre troupe de Gitan, la famille Aldente était de passage pour s'y produire en spectacle. Il y avait les célèbres gitans : Pepito, Roberto, Aldene, Maria, Julio et Gustavo, le célèbre danseur de flamenco. Le spectacle avait attiré la plupart des gens des villages alentour, car la renommée de Gustavo était très grande. À la date du dit spectacle, tout se passait à merveille, les gens riaient, s'amusaient et buvaient pour leur propre plaisir, c'était une grande fête. Puis, le moment tant attendu du spectacle arriva, Gustavo entra sur scène, la tension était palpable et la foule lui était conquise. Des milliers de personnes étaient venues le voir et Gustavo considérait ce spectacle comme celui de sa vie, il s'était beaucoup préparé tant mentalement que physiquement. Alors que la musique commençait et qu'il s'apprêtait à danser, une ombre, venue d'on ne sait trop où, sortit de derrière la scène en gémissant et s'élança bouche tout grande ouverte vers Gustavo et le mordit au coup. Puis, ce fut une véritable petite armée qui tomba sur la foule désemparée, beaucoup de villageois perdirent la vie lors de cet affrontement avant que la milice locale, aidée du clergé de Mirmidia et des villageois arrivent à éliminer l'armée zombie. Quel désastre ! Le célèbre danseur de flamenco, tué et transformé en mort vivant ! Finalement, un prêtre de Mirmidia réussit à le détruire. Lui qui avait voué sa vie à la danse, avait été anéanti par un mort vivant. Depuis ce temps, à chaque grande fête organisée par un des villages de la région, on raconte qu'on peut apercevoir son fantôme flotter et qu'on peut le voir dans sa forme humaine ou bien en mort-vivant.

Chapitre I

Le Yéti

Dans une lointaine montagne à proximité de la faille de Kaemar, se trouverait une créature mythique, légendaire, dont peu de gens connaissent l'existence. On dit qu'il vit dans les plus hauts sommets des montagnes, mais qu'il lui arrive de descendre quelquefois pour chasser. On ne l'a vu qu'à de très rares exceptions et il apparaît l'espace de quelques secondes et se sauve, car il rejette la vie sociale. Personne ne sait d'où il vient ni ce qu'il est. Cette créature serait gigantesque, atteignant dans les 2 mètres et demi et pesant plusieurs centaines de livres. On peut parfois l'entendre grogner, lors d'une longue nuit très noire. Parfois, l'hiver, on retrouve d'immenses traces de pas dans la neige, se dirigeant vers les montagnes. Certains vont jusqu'à affirmer qu'il est l'auteur de crimes démoniaques, allant jusqu'à kidnapper des enfants pour les manger, mais ces faits n'ont jamais pu être prouvés. Il habiterait une grotte immense, camouflée dans les nombreuses montagnes. Il y vivrait seul, isolé du monde, en quête de nourriture. Nombreuses sont les expéditions qui partirent à sa recherche. Certaines revinrent bredouilles ... d'autres blessées et certaines ne revinrent jamais. Qui sait ce que certains ont nommé Yéti, Sasquash, Bigfoot, l'abominable homme des neiges ou Almasty peut faire ... Personne ne connaît ses motivations. Une chose est sûre ... prenez garde à la faille de Kaemar.

Chapitre I

La Pieuvre

La Grande Mer ... mais quelle grande mer ! De la côte Sud et Sud-Est on peut la contempler, cette mer magnifique. Au coucher de soleil, c'est merveilleux. On peut voir les petites embarcations des pêcheurs locaux, qui attendent le poisson paisiblement, au gré du vent et du temps. Mais ce que vous ignorez c'est qu'au loin, non encore plus loin, se cache, au plus profond de l'océan, une créature mythique et fantastique. Les quelques marins malchanceux ayant croisé sa route ont pu raconter qu'elle est incroyable ! et énorme ! On l'a surnommée La Pieuvre ! Cette immense pieuvre n'est pas une pieuvre comme les autres. À vrai dire, elle n'est pas naturelle, comme la plupart des monstres incroyables du monde connu. En fait, sa création remonte à il y a bien longtemps, dans des temps immémoriaux, il y a de cela des siècles et des siècles. Une époque où nos royaumes actuels n'existaient pas encore. Il y a très longtemps, vivait un être, d'une race maintenant oubliée. Cet être, issu d'une race bannie et chassée par les hommes, fut à une époque très puissant et très sage. Ils furent les premiers à contrôler les éléments magiques de notre monde. Ils savaient se faire obéir des plus grands démons et invoquer des forces inimaginables. Mais lorsque l'on joue avec plus fort que soi, les conséquences peuvent être désastreuses et c'est ce qui arriva. Le thaumaturge en question en était encore à apprendre les forces magiques de bases, lorsqu'il découvrit dans le grimoire de son maître, une formule qui permettait d'ouvrir un portail directement vers l'enfer et d'invoquer une créature. Ayant confiance en lui, il se prépara pendant quelques mois, déchiffrant correctement la formule, rassemblant les ingrédients nécessaires et traçant le pentacle et les diverses protections requises de base. Le jour fatidique, il se croyait prêt et ouvrit le portail vers l'enfer, mais malheureusement pour lui, ce ne fut pas un démon mineur qui apparut, mais une créature très puissante ressemblant à une pieuvre. Renversé par la décharge d'énergie, il se releva lentement et contempla ce qu'il avait fait. Le portail avait disparu et sur le sol gisait la carcasse de la pieuvre qui semblait inanimé. Ayant peur que ses professeurs découvrent son méfait, il lança un sort qui connaissait à peine qui téléporta la créature loin de lui, quelque part dans le monde, au hasard, puis il retourna chez lui. En fait, la pieuvre se matérialisa dans la grande mer. Ce qui se passa ensuite, c'est que l'eau, élément naturel de la créature, la réanima et elle lui permet de vivre depuis ce temps. Alors, prenez garde à la grande mer !

La création du monde

Jadis, avant la création du monde tel que nous le connaissons, un dieu tout puissant était assis tranquillement dans sa maison et s'ennuyait. Alors qu'il prenait sa marche quotidienne, il fut prit d'une quinte de toux si puissante que deux choses furent créées : la Vie et le Chaos. Le haut dieu ne s'occupa pas d'eux au début et les laissa s'amuser comme un frère et une sœur. Plus tard, le Chaos et la Vie décidèrent de quitter le nid familial et voyagèrent très loin. Une fois arrivé, ils eurent un fils, le Monde. La Vie et le Chaos décidèrent de s'installer dans le Monde, mais ils s'aperçurent vite que leur union serait éphémère tant leurs idées différaient et ils se séparèrent. La Vie, aidée de son fils, s'attarda à créer, tout d'abord la vie minérale, puis la vie végétale et la vie animale. Ces derniers, doués de paroles, pleurèrent sur le fait qu'ils ne pouvaient voir ce qui les entourait et la Vie créa une dernière chose avant d'aller se reposer et enfanta le Soleil et la Lune. Le Chaos qui s'ennuyait un peu, s'était lassé de semer la pagaille chez les animaux et viola un étrange animal poilu grimpa dans les arbres et ainsi furent créés les Humains, un esprit chaotique dans un corps animal. Puis, à son tour, il se retira du Monde pour retrouver son ancienne compagne qui, pendant son absence, avait donné le jour aux divinités que nous connaissons aujourd'hui, grâce à la semence qu'elle avait gardé du Chaos. Ensemble, ils construisirent un immense royaume fortifié au dessus du Monde auquel aucun mortel ne devrait accéder. Plus-tard, pendant que ses parents dormaient, la déesse nouvellement créée Maramis vola une partie des pouvoirs de ses deux parents et la lança aux mortels, qu'elle avait prit en affection et en pitié car, d'après elle, seul la connaissance leur permettrait de survivre adéquatement et ainsi fut créée la magie sur le monde. Les autres dieux, en voyant cela, firent de même et donnèrent au monde ce qui les caractérise aujourd'hui : la mort, les guerres, la force, la paix, le courage etc. Au même moment, le Dieu tout puissant, omnipotent et omniprésent décida d'intervenir, il châtia la Vie qui fut obligée de rester sur le monde et le Chaos fut réduit en dieu comme ses enfants. Puis le Dieu tout puissant, s'assit et observa le monde ... Certains le nomme aujourd'hui Kalaan.

Les Elfes noirs

Les Elfes noirs ... mythes ou réalités ? Peu nombreux sont ceux qui ont pu témoigner de leur rencontre avec de tels individus. On les dits malhonnêtes et traîtres, manipulateurs, sans scrupules et surtout maléfiques. Ennemis naturels et ancestraux des Elfes dit blancs, ils n'ont cessé de lutter entre eux depuis des millénaires. En fait, à la base, il n'existait aucune division entre les Elfes. Tous vivaient sur la terre ferme et partageaient sensiblement les mêmes valeurs. Premiers enfants des dieux, les Elfes vivaient en harmonie quand, un beau jour, ils aperçurent des êtres difformes et verdâtres venant à leur rencontre. Lorsqu'ils s'approchèrent pour parler avec eux, ceux-ci les attaquèrent sans raison apparente. Paniquant sur le coup, l'immense peuple que formait les Elfes couru et s'éparpilla. Un certain nombre se réfugia dans les bois, en sécurité, un autre dans les montagnes. Les plus courageux restèrent et combattirent les créatures au péril de leur vie pour protéger leurs frères mais, malgré leurs efforts, ils furent rapidement dominés et se réfugièrent dans une caverne à proximité. Ces valeureux Elfes qui, au péril de leur vie, avaient tenté de combattre, s'étaient vu abandonnés par leurs frères. Une grande colère les envahit envers leurs frères qui n'avaient pas attendu une seconde pour les laisser seuls. Après quelques heures à s'aventurer de plus en plus loin dans les tunnels sombres, ils s'aperçurent que les créatures les avaient suivi à l'intérieur et décidèrent d'organiser des embuscades. Au bout de quelques mois, ils réussirent à les exterminer jusqu'au dernier, grâce au sens de survie qu'ils développèrent. Puis, ils retournèrent à l'extérieur, où il faisait nuit, afin de retrouver leurs frères qui devaient eux aussi avoir beaucoup lutté. Lorsqu'ils entrèrent dans une forêt, ils furent accueillis par une volée de flèches qui tuèrent une bonne partie des Elfes, recouverts de noirs à cause de la saleté et de la poussière des tunnels. Une telle colère se manifesta chez Dorun, le chef de l'expédition, qu'il ordonna le massacre des Elfes embusqués dans les bois. Un peu plus tard, alors que le jour se levait, le groupe commença à beaucoup souffrir de la lumière et se réfugia dans ses tunnels sombres. Dorun annonça que ce lever de soleil allait être le dernier et que, puisque leurs anciens frères les reniaient, alors qu'ils avaient combattus et étaient morts pour eux, ils allaient fonder un nouveau peuple, plus fort et plus courageux et qu'un jour, ils extermineraient leurs ennemis. Au fil des siècles, ces Elfes développèrent une infravision très puissante pour les profondeurs des tunnels et, peu à peu, leur peau se colora en noir, afin de s'adapter au climat hostile des lieux. Leur chevelure blanche reste encore un mystère.

Le peuple sans pays

Peu nombreux sont ceux qui connaissent la véritable histoire du peuple sans pays, ceux que l'on nomme plus souvent les gitans, ces artistes nomades qui parcourent les contrées pour se produire en spectacle. Légende ou réalité ? D'après les dires du vénérable Ricardo, de la célèbre famille Aldente, connu comme le doyen des gitans, lui et ses semblables transmettent l'histoire du monde depuis des générations et il a accepté de nous conter la leur. En fait, il raconte qu'il y a de cela plusieurs centaines d'années, l'empire de Renoisie était en pleine campagne d'expansion territoriale tout en colonisant les nouvelles terres acquises. Malgré ce que peuvent dire les beaux discours des livres d'histoires renois, les terres n'étaient pas tout à fait inoccupées, même que, dans certaines de ces régions, des peuples comptaient plusieurs centaines de membres. Bien sûr, ils ne furent pas expulsés des terres, du moins pas au début, mais bien souvent le nombre de colons surpassait ces peuplades paisibles et, au fil des années, une politique non officielle d'assimilation avait court. On les obligeait bien souvent à épouser des Renois de naissance. On interdisait de transmettre leurs noms à leurs descendants et on interdisait leurs traditions ancestrales. Bref, après plusieurs années de mauvais traitements et de racisme, plusieurs jeunes décidèrent de quitter les terres ancestrales pour trouver une nouvelle terre d'accueil. Les vieux boycottèrent cette initiative, affirmant qu'on ne pouvait agir de la sorte, et refusèrent de donner leur bénédiction aux plus jeunes. On dit d'ailleurs qu'une malédiction flotte sur les gitans, les empêchant de s'établir en lieu fixe plus que quelques mois. Cela étant dit, au cours des décennies qui suivirent, ces groupes, maintenant nomades, se rencontrèrent à de nombreuses occasions pour partager leur savoir et leur goût des arts et créer ainsi de solides liens entre eux. Malgré leurs différences culturelles, ce qui devint le peuple sans pays su créer une nouvelle identité culturelle lui étant propre, soit principalement le goût pour les arts et la musique et la transmission orale du passé, souvent sous forme de légendes. De nos jours, les gitans parcourent le monde pour se produire en spectacle tout en gagnant leur vie, on les connaît sous les noms de plusieurs familles comme les Aldente ou encore les Muerte.

Le problème Monde-Lune

Qui n'a jamais entendu parler des Gnomes, ces sympathiques bonhommes très intelligents qui construisent sans cesse des 'inventions' dont le but est plus ou moins clair. Pour ne citer que quelques exemples, la guilde maritime a mise au point *l'indestructible*, une espèce de bateau qui voyage sous l'eau, mais malheureusement au premier essai, il coula mystérieusement, étant trop lourd. Ou encore la guilde de la guerre qui mit au point une énorme baliste qui explosa lorsqu'ils tentèrent de l'actionner. Nombreux sont les exemples qui pourraient être cités, mais tenons nous en au plus bizarre et au plus invraisemblable projet, fabriquer une machine-méga-lévitationnelle-à-voyager-à-travers-l'espace-éthéré-inter-Monde-Lune. Les Gnomes considèrent la réalisation de cet appareil comme la réalisation ultime qu'on puisse atteindre. Ils parlent d'élever le créateur d'une telle machine au rang de roi suprême des Gnomes. De nombreux chercheurs et inventeurs y perdent leur temps, leur fortune, et parfois même leur vie lorsque les expériences tournent mal. Mais cet objectif n'est pas venu de nulle part. En fait, la cause en est l'apparition des Elfes bleus, souvent appelé Sélénites, qui, il y a déjà plusieurs décennies, arrivèrent vraisemblablement en Savoie du Nord-Ouest en provenance de la Lune par d'obscurés procédés. Ces Sélénites, maintenant considérés comme des marchands hors pairs, sont considérés par quelque uns comme des envoyés de Terra. Ils prisent beaucoup les objets magiques, semble t-il, et les échangent contre des objets aux formes étranges, souvent magiques eux aussi ou bien faits de métaux précieux. Les Gnomes affirment qu'ils ont observé sur la Lune d'immenses cratères qui sont en fait des mines a ciel ouvert regorgeant de métaux précieux. Donc, en atteignant la Lune, ils seront en mesure d'extraire ces métaux, ce qui rentabiliserait les dépenses de la machine-méga-lévitationnelle-à-voyager-à-travers-l'espace-éthéré-inter-Monde-Lune et les enrichirait considérablement. Mais après plusieurs tentatives infructueuses, peu de sages sont optimistes concernant leur fameux projet qui, à leurs yeux, est irréalisable et absolument inutile. Mais sait-on jamais ...

Chapitre II

Le monde inconnu

Pour les érudits (géographes et autres) ou pour les simple voyageurs, le monde connu porte bien son nom, car il est bien connu. Nous savons tous qu'au Nord règne un climat froid et désertique, puis vient l'État Mandrale, à l'Ouest la Tauralie, au centre l'empire despote renois et finalement la Siurasie au Sud. Le monde connu est aussi formé d'autres nations de moindre importance et ce tout forme donc l'espace géopolitique que nous connaissons. C'est grâce à des politiques d'expansions territoriales et de grandes explorations qu'il est maintenant possible de dresser une carte complète du monde Connu. Comme nous savons tous, à l'extrême ouest du monde se trouve une énorme chaîne montagneuse connu sous le nom de Spinalayas, mais en observant bien sa disposition, une question se pose, que peut-il se trouver de l'autre côté? Cette question fut bien souvent discutée par de nombreux experts géographes et maintes fois des expéditions furent envoyées, sans succès, étant donné son éloignement géographique et par les nombreux embûches s'y trouvant. En étudiant et en regardant bien la carte du monde, le même genre de question peut être posé quant à l'existence de territoires inconnus. Certaines rumeurs veulent qu'à des limites inimaginables se trouverait la demeure des dieux, une île où tout est possible. Peut-être aussi le continent sur lequel nous vivons est plus grand qu'il nous paraît ? En regardant bien la disposition des terres de la désolation boréale, on se rend compte qu'aucune limite n'a encore été tracée à son extrême Nord-Est. La raison est bien simple, le climat est si froid qu'aucun être n'a pu encore se rendre aussi loin en endurant de telles conditions extrêmes, du moins, aucun n'en est revenu vivant. Les Monts Venteux à l'extrême Sud-Est du continent sont le sujet de nombreux racontars, tout comme les Spinalayas à l'Ouest. Alors, que peut-il bien se cacher derrière ces chaînes de montagnes si mystérieuses, ces grands océans et ce climat glacial ? La demeure des Dieux ? Des richesses incomparables ? La mort ? Les dieux seuls le savent ...

Sergei De La Lance

Dès son plus jeune âge, Sergei De La Lance était destiné à devenir paladin. Tout au long de son apprentissage, il avait démontré, certes, des aptitudes au combat, mais il était aussi réceptif à la magie cléricale, un don que seul un nombre restreint de paladins possède. Né de parents croyants et pratiquants, mais malheureusement pauvre, Sergei réussit quand même à se faire accepter comme apprenti d'un paladin grâce à son caractère indépendant et à la force de son âme. À mi-parcours de son apprentissage, à l'âge de 13 ans, Sergei dut passer un test afin de prouver son courage et sa maîtrise de la discipline. L'épreuve consistait à survivre pendant une semaine dans un lointain cimetière, dans une forêt en Tauralie. Équipé seulement de quelques vivres, d'eau, de son épée, d'un bouclier ainsi que du livre sacré de Mirmidia, il devait faire face au danger qui l'attendait. Ce que ses professeurs ne lui avaient pas dit, c'est que, la nuit tombée, ce cimetière était un point de rencontre pour les morts-vivants de la région. C'est à ce moment que se développèrent une aversion très marquée et une haine envers ces immondes créatures qui sont une honte à la vie. Au cours des années suivantes, Sergei se spécialisa dans la lutte contre les morts-vivants. Était-ce un signe de Mirmidia ? Une chose est sûre, il ne savait pas qu'en apprenant ces techniques, il transmettrait cette haine dans ce qui allait être sa lignée. À l'âge de 17 ans, il termina enfin son apprentissage et fut invité à la cérémonie de l'adoubement, l'été suivant. Par la suite, il fit quelques missions pour prouver son courage, sa valeur au combat, ainsi que toutes les disciplines acquises au cours de son apprentissage. Il acquit beaucoup de mérite de par les nombreuses missions qu'il accomplit pour le bien de la communauté et du royaume. Son plus grand exploit fut alors qu'il sauva Eidoila, celle qui devint plus tard sa femme, la seule survivante d'un raid de dragons. Ensemble, Sergei et Eidoila reconstruisirent ce fief détruit et créèrent la maison De La Lance, qui est de nos jours une des plus puissantes de l'Église Mirmidienne.

Chapitre IV

La baie des morts

La querelle incessante entre les Ratakats et les Ulins est bien connue. Nombreuses furent les guerres entre ces deux peuples qui s'accusent mutuellement de tous leurs maux. Depuis plus de mille ans, guerres après guerres, batailles après batailles, c'est principalement par l'extrémité Sud des deux îles que les affrontements eurent lieu, étant donné leur proximité. Une des batailles les plus sanglantes et les plus violentes eut lieu vers l'an 500 avant notre ère dans la baie qui sépare les deux îles à cet endroit. Des milliers d'Ulins et de Ratakats périrent lors d'une bataille navale dans cette baie. En fait, d'un bord comme de l'autre, on ignorait que l'ennemi possédait une quelconque flotte maritime et on croyait prendre l'autre par surprise. En vérité, un sorcier anonyme avait donné le même conseil à chacun des chefs, soit de faire une attaque surprise grâce à une flotte qu'il renforcerait par magie. Chacun des adversaires eut effectivement la surprise de découvrir l'autre effectuant la même manœuvre militaire au même moment. Étant donné le nombre presque égal de bateaux, il n'y eut presque aucun survivants. Pour ce qui est du rôle du sorcier, il n'avait pas ensorcelé les bateaux pour les rendre plus forts et plus rapides, mais le sort lancé avait pour effet de conserver tous les corps qui y mourraient, afin d'éviter qu'ils ne soient mutilés. Le sorcier avait comme objectif de lever une armée de morts-vivants en parfait état, forte de plusieurs milliers de cadavres. Malheureusement pour lui, il n'eut jamais la chance de mener à terme son rêve. Le chef Ratakats de l'époque, Kriortory V ordonna en effet à ses meilleurs assassins de l'ordre des Serpents Noirs de le retrouver et de lui ramener sa tête. De nos jours, on rapporte qu'il est fréquent de traverser la baie, aujourd'hui rebaptisée la baie des morts, et d'y apercevoir des cadavres d'Ulins et de Ratakats en parfait état. Nombreux sont les pêcheurs qui s'y sont noyés en croyant secourir des vivants. Certains vont jusqu'à dire que la baie est maudite et rares sont les bateaux qui s'y aventurent de nos jours, la plupart préfèrent faire le détour par la Baie de Gironde.

Chapitre IV

La forêt enchanté

Il y a de cela pas très longtemps, dans une jolie et magnifique forêt en bordure du village d'Artésia, en Racassone, vivait Gordor, un sympathique Hobbit qui avait beaucoup d'amis et savait comment s'amuser. Il aimait beaucoup se promener dans les bois où il passait toutes ses journées. Lors d'une de ses expéditions, il trouva un petit sentier qu'il n'avait encore jamais détecté. Curieux, il le suivit pendant presque une heure et arriva dans une magnifique clairière ensoleillée où courraient plusieurs animaux. Il s'avança plus loin dans la clairière et décida d'y faire la sieste. Lorsqu'il se réveilla, un petit lutin se tenait devant lui, celui-ci lui souhaita la bienvenue dans la forêt enchantée d'un air sympathique et malin. Gordor discuta pendant quelques moments avec Snirk (le lutin) et parlèrent de la pluie et du beau temps. Alors que le soleil se mit à tomber, Gordor décida de retourner chez lui et quand il se retourna pour l'annoncer à Snirk, celui-ci avait disparu. Indifférent, Gordor se dirigea vers le petit sentier qui l'avait amené jusqu'ici, mais lorsqu'il arriva vers l'endroit où il pensait le trouver, il n'y était pas. Se questionnant un peu, il se dit qu'il avait peut-être tourné en rond et se dirigea à l'extrémité de la clairière. Peine perdue, le sentier n'y était pas non plus. Il décida alors de faire le tour complet de la clairière ... horreur ... aucune trace du sentier, pire encore, la clairière semblait exempte de toute issue possible. Elle était maintenant bordée de ronces très épaisses et impossibles à traverser. De plus, le soleil avait maintenant complètement disparu, la noirceur s'y installait et on entendait maintenant des hullements de hiboux et des hurlements inquiétants. Désespéré, Gordor se mit à crier à l'aide en courant désespérément, des chauves souris lui frôlaient le visage, des craquements se faisaient entendre à proximité des bois. Puis, un grand rire se fit entendre HAHAHAHA ... et Gordor cria pour la dernière fois NOOOOOOOON !!!!!!!!!!!

Le labyrinthe de Falloum

Célèbre est le Mont Cornu, capitale de la magie et du savoir où tout se développe et tout se sait. Plusieurs grands sages y habitent ou bien y vont régulièrement faire des expérimentations et des recherches, ou tout simplement consulter un ouvrage. Le Père Grécus, le Père Farhan, le célèbre écrivain Augusto Praebium et le Mage Blanc sont les plus connus. Car n'entre pas qui veut, seuls certains élus de nations ou de religions officielles, des représentants politiques, des professeurs, des druides, des prêtres, des penseurs ou encore des élèves en formation peuvent parfois avoir l'autorisation temporaire de s'y rendre. Vous vous doutez quand même que nombreux sont ceux qui doivent avoir tenté d'y accéder de façon illégale, soit physiquement ou magiquement. La rumeur veut aussi que le gouvernement renois engage fréquemment des espions afin de tester les défenses de ce centre du savoir. Selon les dires officiels des autorités Mandrales, le Mont Cornu compterait plusieurs mécanismes de défense physique : une garde attitrée, des remparts surveillés en permanence et plusieurs pièges divers. Sur le plan magique, ils affirment que plusieurs sorts permanents et très anciens protégeraient les lieux, mais ils refusent de révéler leurs fonctionnements ou leurs particularités. Et bien, grâce à certains contacts, une source anonyme a révélée l'existence d'un mécanisme magique bien particulier, un obstacle que les espions renois tenteraient de déjouer, semble-t-il, depuis quelques années déjà. En vérité, la seule entrée du Mont seraient une petite route qui mène dans ce qui semble de loin une forêt qui est en fait un labyrinthe de cèdres. Lorsque les invités officiels viennent, un guide délégué a comme tâche de les guider jusqu'au Mont. Mais en fait, ce labyrinthe renferme plusieurs pièges qui peuvent s'avérer mortels. Celui qui fut surnommé le labyrinthe de Falloum en référence aux étranges voix qui s'y font entendre, n'est tout bonnement pas naturel. Ses chemins peuvent se modifier à tout instants et leurs hauteurs changent selon la grandeur des gens et de leurs intentions. Plusieurs créatures infernales y seraient cachées, attendant qu'une pauvre âme perdue s'offre à eux. De plus, les cèdres furent à la base plantés de façon magique et renferment de nombreux sorts, par exemple ils ne peuvent être ni coupés, ni brûlés. C'est donc un obstacle dont les espions renois tentent de se débarrasser, mais qui sait quoi d'autre renferme le Mont-Cornu ...

Chapitre IV

La grotte de l'absurdité

Avez-vous déjà entendu parler de la faille de Kaemar ? Cette seule voie terrestre possible entre le Nord et le Sud, cette chaîne de montagnes divisant la Renoisie au Nord et la Siurasie au Sud ? En bien, cette faille renferme de nombreux et très dangereux secrets. Il est vrai que de nombreuses tribus d'Orques, de Gobelins, même de Trolls et d'Elfes noirs rôdent dans les parages, à l'affût de voyageurs trop confiants. Dans ce genre de situation, le besoin de sécurité prend souvent le dessus sur les besoins primaires, se sentir en sécurité, loin de tout danger, est primordial. Alors quoi de mieux que les très nombreuses grottes que renferment les chaînes de montagnes des Monts du Sud et des Monts de Fer. Mais faites attention, voyageurs ! Ces grottes à première vue peuvent s'avérer un gage de sécurité, mais qui ne vous dit pas qu'elles renferment un ours mal léché, quelques Trolls marabouts ou encore, vous pourriez tomber dans quelques pièges tendus par quelque âme mal-intentionnée. Dans votre grande insouciance, vous pourriez tomber face à face avec la grotte de l'absurdité. Et non, malheureusement, il ne s'agit pas là d'une invention de mon imagination ou de celles de malchanceux l'ayant malencontreusement dérangée. En fait, cette grotte toute simple vous fera vivre un moment (si vous arrivez à en sortir) de pure folie, de l'absurdité à l'état pur ! Datant d'une époque ancienne, où la magie était très puissante, la moindre parcelle de roche de cette grotte en renferme en très grande quantité. Tout ce que votre esprit ne peut imaginer y sera représenté : des visions comme par exemple des êtres bavardant politique tout en jouant à un étrange sport où une tête de squelette est frappée par dessus un filet, sont monnaie courante. Un certain Basile de Sardone, maintenant hospitalisé à l'hôpital général de Mandralique, évoque quelques faits troublants dont il a été témoin. Il raconte avoir vu un gâteau apparaître, puis celui-ci l'a insulté et s'est mit à danser une étrange danse sur le sol. Puis, un moine lui a demandé à quelle heure passait le prochain *navion* en direction de *NouYok* et c'est alors qu'un étrange jeune homme aux cheveux blonds, au visage rond, habillé d'un long manteau beige est arrivé, accompagné d'un petit chien blanc et d'un homme aux cheveux et à la barbe noire qui s'écria : « Mille milliard de mille sabord ! Tintin attention ! » Donc faites bien attention si vous vous aventurez près de la faille de Kaemar !

Chapitre IV

Les portes magiques

Les portes ... Elles ont toujours été un objet de curiosité, car elles n'ont pas été seulement inventées pour le plaisir, mais plutôt pour cacher ou pour protéger. Que ce soit pour l'intimité, contre les intempéries, les voleurs ou les voyeurs, les portes ont leur lot de mystère. Alors ... qu'en serait t-il de portes magiques ? À la seule lecture de cette phrase vous devez déjà vous demander : Où peuvent-elles bien être ? Que cachent-elles ? Il faut premièrement distinguer les portes magiques des Portes magiques. Les portes magiques sont le résultat d'un enchantement quelconque (habituellement le fait d'un magicien)¹ et servent souvent à protéger temporairement un endroit. En ce qui est des Portes magiques, c'est en fait une ancienne légende (la date exacte n'a jamais pu être authentifiée) nous venant probablement d'une ancienne secte du Sud-Est du monde connu. Cette légende relate l'existence de Portes magiques ... cachées ... quelque part ... à l'insu de tous. Personne ne sait où elles se trouvent exactement, malgré les fouilles incessantes de nombreux archéologues réputés (dont le très célèbre Arthur de Quévillon). Certains disent qu'elles seraient en Mandralique, d'autre dans une province de l'Ouest de la Renoisie et d'autre en plein milieu du désert Kator. Que contiennent-elles ? Encore là, personne ne le sait. On avance l'idée d'un trésor fabuleux datant des premières civilisations et rivalisant avec les trésors des dragons. D'autres affirment qu'elles sont une prison et des monstres incroyables y seraient enfermés et doivent à tout prix rester fermées. D'autres thèses plus absurdes les unes que les autres ont aussi été élaborées au fil du temps. Alors qui connaît ce que cache le mystère entourant les Portes magiques ?

¹ Tiré du rapport 587A-B Section 2C annexe y7 page 57 de Statistique Renoisie

Légendes fantastiques et incroyables du monde.

Chapitre IV

Fragment d'une thèse de recherche en anthropologie

L'île de Rhodos, qui est notamment réputée pour sa saleté et sa puanteur, est surnommée par certains le dépotoir du monde. Dans cette décharge à ciel ouvert grouille la vermine, les Ratakats, qui ont tellement malmenés leur île qu'elle est au bord d'un désastre écologique sans précédent. Heureusement ou malheureusement pour eux, cette puanteur fait obstacle à toute mission diplomatique ou encore à toute recherche anthropologique afin de mieux étudier leur civilisation et leur île.

Devant cette absence de connaissances, je, Macrius De Cimus, élève de dernière année à la prestigieuse *Grande École Renoise des Sciences non Magiques appliqué aux Civilisations Primitives* (GERSMCP), ai décidé de consacrer ma thèse d'étude appliquée, à la société Ratakienne. Je me rendis donc sur ladite île, le sac rempli de fioles contenant un élixir me permettant de changer d'apparence en prenant celle d'un Ratakat. Je me rendis par hasard dans un endroit appelé la Fosse, un lieu où j'appris qu'on enseignait l'art de la mort. Je ne restai pas là très longtemps, étant donné le risque apparent pour quiconque d'y rester. Mais je restai cependant assez longtemps pour entendre ce qui se disait sur toutes les lèvres. Il semblerait que le livre du chaos ait été volé par un Queek, le titre qu'ils donnent à leurs maîtres assassins de l'ordre des Serpents Noirs, mais je n'ai pas pu entendre son nom complet. Certains affirment qu'il aurait lu une légende évoquant des portes magiques quelque part en Renoisie et qu'il serait parti sur le champ. Si seulement je pouvais retrouver cette légende ...

Macrius de Cimus, élève de dernière année à la GERSMCP

La peste mauve

Il y a de cela bien longtemps, dans une contrée lointaine maintenant connue sous le nom de Siurasie, vivaient tranquillement les habitants d'un petit village. Ceux-ci s'adonnaient à la culture des céréales ainsi qu'à la coupe du bois. Comme dans tout bon village, nombreuses étaient les rumeurs et les racontars qui courraient concernant son voisin. Celui qui faisait le plus jaser était le croque-mort, celui dont le métier, même si nécessaire, fait toujours jaser. On racontait à son sujet qu'il s'amusait à copuler avec les cadavres et qu'il gardait des parties de cadavres dans sa demeure. Il faut aussi dire qu'il ne se mêlait jamais des affaires du village. Il vivait en retrait dans la forêt, à proximité du cimetière, un lieu où personne n'osait s'aventurer seul de son plein gré. Un soir d'automne pluvieux et venteux, Rodrigue et Ti-Jean, deux jeunes fermiers fringants, furent choisis par le conseil des sages pour se rendre jusqu'à la demeure du dit croque mort, absent depuis un mois. La raison de cette visite impromptue est qu'une vague d'une étrange peste donnant un teint mauve aux malades courraient et les villageois avaient besoin de lui plus que jamais. Le sentier sinueux que devait emprunter les deux jeunes hommes était à peine défriché et une atmosphère de mort se faisait sentir. Après une quinzaine de minutes de marche, ils arrivèrent enfin devant la demeure du sinistre croque mort d'où on ne distinguait aucune lueur. Rodrigue frappa à la porte entrebâillée et héla le nom du croque mort, mais personne ne vint répondre et ils décidèrent d'entrer à l'intérieur. Si celui-ci avait disparu, les villageois devraient s'occuper eux-même des corps. Ils décidèrent donc d'aller à la cave, l'endroit où devrait se trouver les cercueils et les pelles. À la cave, une grande noirceur envahissait l'étage ainsi qu'une odeur horrible. À mesure qu'ils s'aventuraient plus loin, les horreurs les plus incroyables s'offraient à leurs yeux : morceaux de corps flottants dans d'étranges liquides, cadavres empilés et des quantités de sang un peu partout. On remarquait aussi des dizaines de livres et un étrange chaudron fumant d'où s'échappait une odeur à faire vomir. Rassemblant leur courage, ils firent abstraction de leur panique et voulurent savoir si le mal qui frappait le village avait sa source ici même. Ils découvrirent alors un grand parchemin où on pouvait lire : « P ste m uve ». Ceci suffit aux deux comparses qui renversèrent le chaudron et mirent le feu à la maison et coururent au village. Une fois arrivés, à la lueur des torches du village, ils s'avisèrent que leurs corps était couvert de pustules mauves ... il était trop tard!

Le bâton du génie (en l'honneur d'un certain Largo)

Par une froide et sombre nuit d'hiver, à la célèbre auberge de la *Dernière Chance* en Siurasie, se tenait un être étrange, un Ulin pour être précis, un voyageur qui ne semblait pas de la région et que j'ai rencontré. Alors que nous discutons tranquillement, à la chaleur du feu, j'ai remarqué à ses cotés un étrange bâton à l'aspect énigmatique. Je l'ai observé pendant quelques instants et je lui ai finalement demandé d'où pouvait bien venir cet étrange bâton. Il me répondit par un éclat de rire, puis voyant que je ne riais pas, il redevint sérieux et se rapprocha pour me conter son histoire. En fait, l'histoire remonte à l'été de l'an 860, dans une région reculée du Nord-Est, dans les lointaines Terres Arides et plus précisément dans le désert Kator. Lui et son équipe ne se trouvait pas là par hasard, en fait un important marchand avait découvert dans la région un ancien site archéologique et ils s'étaient fait engager pour découvrir les ruines d'une antique civilisation connu sous le nom des *Enfants du Grand-Père*. Arrivés sur place, ils auraient commencé tranquillement leurs fouilles mais, chose troublante, à leur réveil le désert avait été remplacé par une immense forêt. C'est plus tard qu'ils constatèrent qu'ils n'avaient pas voyagé dans l'espace, mais dans le temps, soit de plusieurs milliers d'années dans le passé, au temps de cette antique civilisation. C'est alors que des évènements les plus invraisemblables et incroyables se produisirent. Malgré le fait que ces évènements sont maintenant oubliés des livres d'histoire, ce Largo raconta que plusieurs forces étaient en conflit à cette époque : une armée d'Elfes noirs, nommée *l'Armée des ténèbres*, qui combattait une armée d'Orques et de Gobelins, la *Horde*, tout en composant avec cette grande et puissante civilisation du *Grand-Père*. Pour en revenir au Bâton, son prédécesseur était un être d'une force et d'une intelligence inimaginable, un être légendaire et fantastique connu sous le nom de Djinn ou Génie. Mais comment un être chétif comme un Ulin a-t-il bien pu s'approprier ce bâton qu'on devine d'une grande force magique, que possédait un être si puissant ? Largo me confia que ce Djinn était un grand conteur d'énigmes et qu'il se promenait de région en région pour conter ses énigmes à tous ceux qui voulaient les entendre. Largo l'avait bien observé et se doutait qu'il ne pourrait jamais arracher ce bâton à cet être si puissant et attendit donc l'instant magique ... qui se présenta quelques instants plus tard. En effet le Djinn s'était vu offert par l'aubergiste local un verre d'une boisson chaude et chocolatée et pour brasser ce breuvage, il lâcha quelques temps le bâton et c'est alors que l'Ulin s'élança et se sauva avec ... quelle histoire!

Chapitre V

Les crottes de Trolls

Peu nombreux sont ceux qui connaissent l'existence des crottes de Trolls et encore moins nombreux sont ceux qui en connaissent la recette. Et oui, on parle bien ici d'un met, du moins de quelque chose de mangeable, une spécialité de la célèbre auberge de la *Dernière chance* en Siurasie. Vous devez assurément vous demander d'où peut bien venir un tel met et pourquoi ce nom à la connotation si péjorative et abjecte. Après discussions avec le propriétaire de l'Auberge, celui-ci a bien voulu me livrer quelques informations jusqu'à ce jour secrètes! Il y a plusieurs siècles, un petit village du nom d'Artéphone existait au alentour de l'auberge, pas très loin. À cette époque, la région faisait face à un incroyable fléau qui menaçait de façon importante la survie des populations locales. Une légion de Trolls sévissait en Siurasie et semait la mort et la destruction. Après quelques années, les habitants et les seigneurs locaux furent en mesure de se protéger ou, du moins, à résister à ces attaques incessantes. Mais pendant que les habitants se terraient derrière leurs fortifications et leurs barricades, les pâturages et les élevages des paysans et fermiers subissaient la fougue des légions Trolls qui les dévoraient. C'est donc en fin d'un printemps très difficile que les populations durent faire face à une bien triste réalité, jamais il ne réussiraient à survivre à l'hiver, qui s'annonçait déjà très difficile. Les paysans se mirent donc à se demander ce qu'ils pourraient bien manger. Un marchand qui n'avait pas froid aux yeux eut soudainement une idée, qu'il garda au préalable pour lui seul. Lors de son arrivée au village, il avait remarqué que les Trolls déféquaient de façon incroyable et que cela séchait très rapidement, sans odeurs. Il était peu recommandable de se promener seul à l'extérieur des fortifications, mais il fit abstraction de ses peurs étant donné l'appât du gain qui s'avérait très profitable. Il décida donc de récolter ces crottes en très grande quantité qu'il mélangerait avec de la farine disponible au village. Lorsqu'il décida le lendemain de vendre son produit, il le présenta comme une nouvelle pâtisserie très nutritive. Étant donné le manque notable de nourriture, son produit fit fureur et il en produisit en très grande quantité. À la fin de l'hiver, il empoigna son butin et fuit la région avec son secret. C'est quelques mois plus tard qu'on apprit qu'il s'agissait en fait de crottes de Trolls. Depuis ce temps, les pâtisseries locales ont fabriqué une nouvelle pâtisserie au goût bizarre fait à base de farine et de fécule de maïs et décidèrent d'entretenir la légende.