

Contes et légendes

Rassemblés par Reoddyn Olarech

Khonsou - Gronno

L'équipe des organisateurs au grand complet remercie sincèrement Martox,
connu aussi sous le nom de Fuckin'Fly, ou de M&m's.

Sans lui, sans son imagination, sans ses écrits,
ce livret serait encore probablement un vulgaire rêve.

Sommaire

Préface	4
Première partie : légende du Califat.....	5
L'origine des Dunelins	6
L'ogre et l'olivier	7
Origine du monde	9
Seconde partie : légendes barbares	10
La légende du Berserk	11
Légende de l'hydromel	13
Légende de l'Ours Garou	15
Légende de Bill le Boucher	16
Troisième partie : Les humains et Héonoris	18
La légende d'Odan	19
Conte d'Héonoris	21
Tréomoro Brisembrun	23
Quatrième partie : légendes orcs	24
La malédiction des barbares	25
Chapitre premier: Origines des orcs du marais	26
Chapitre 4 : peuple des marais et spiritualité	28
Cinquième partie : les Elfes	30
Les Elfes sur Gronno	31
La légende de Lömélas	33
Sixième partie : les Se'yďîns	36
La maison de Dothinato	37
Septième partie : légendes des nains	40
La légende de Rhun-makaz-umgi	41
Les kobolds	43

Préface

J'ai remarqué depuis très longtemps une chose étrange en Bourgogne : notre peuple a peu d'histoires, de contes, de légendes. La Genèse est connue de tous sur Gronno, mais nous autres bourgogniens n'avons que peu de récits de sirènes, de sylphes et autres chimères... Peut-être est-ce une conséquence du schisme culturel qui fut à l'origine de la guerre civile qui créa ce pays. Peut-être est-ce dû à la soif de connaissance que presque tous, en Bourgogne, connaissent.

Qu'importe, le fait est là. Mais les contes et légendes, dit-on, contiennent toujours une part de vérité, au même titre que la Genèse, relatée dans mon *Livret des Origines* dans une nouvelle traduction.

C'est cette vérité cachée que je cherche à dévoiler avec le présent ouvrage. Les légendes sur ce monde sont si nombreuses et si vastes que je n'imagine pas pouvoir toutes les retranscrire ici : je vais simplement me contenter de partager les récits, légendes ou simples anecdotes qui m'ont marqué.

Mais ces récits ont une valeur culturelle et ethnologique inestimable, que l'on se doit de préserver par tous les moyens... Même si certains trouveront dans le présent recueil un bon moyen pour endormir leurs enfants le soir !

Certains récits se trouvant dans cet ouvrage ont été empruntés à d'autres auteurs dans des ouvrages ethnologiques, j'en ai recueilli d'autres directement auprès de certaines populations Barbares, Orcs, et même auprès du Califat.

Puisse le savoir s'étendre et voyager sur les pas des hommes.

Reoddyn Olarech
Haut conseiller de l'Ordre et pontife du culte de Grond Nod

Première partie : légende du Califat

Le Califat de Rustafarr, plus communément appelé l'Empire du Sud, se trouve au sud de la Bourgogne, de l'autre côté de la mer. Sa population est essentiellement composée d'humain et la magie y est très pratiquée. La distance entre cette contrée et l'Empire du Nord en ont fait un bouc émissaire parfait pour ce pays : les accords entre la Bourgogne et l'Empire sont trop fructueux pour être menacé par l'Eglise, de même en ce qui concerne les Terres du Norois ; plusieurs croisades ont déjà été entamés par l'Empire contre cet ennemi lointain.

Le climat du Califat est en majorité de type désertique, excepté au nord, près de la côte. Un climat si différent de ceux que l'on trouve au nord ne peut qu'engendrer des façons de penser différentes des notre, comme le savent ceux s'intéressant à l'ethnologie et à la philosophie... Il donc amusant de constater que certains contes sont similaires à ceux qui nous ont été transmis par notre culture impériale.

Toutefois, ce ne sont pas ces contes qui présentent le plus d'intérêt dans ce présent recueil, mais bien les contes qui s'éloignent de notre culture et ceux qui sont propres à ces contrées lointaines.

Vous trouverez trois contes provenant du Califat.

Le premier est une légende relatant l'origine, l'apparition des dunelins.

Le second est un conte comparable à celui, connu, du "*Chaperon et du loup*".

Le dernier enfin est un conte pour enfant relatant l'origine du monde. Ce conte n'a rien à voir avec la Genèse et la réalité imposée par les pouvoirs de nos prêtres mais est d'une poésie touchante.

L'origine des Dunelins

Il y a bien longtemps, alors que les hommes n'avaient pas encore posés le pied sur le monde qui est le notre, Gronno n'était qu'une vaste étendue, vierge de toute présence. Le grand désert semblait encore plus vide que le reste de la surface de Gronno. Mais il se passa, dans ce lieu hors du temps, un véritable miracle...

Alors que la nuit enveloppait le désert dans sa froideur habituelle, de gros nuages d'orage recouvrirent tout à coup l'immense étendue de sable.

Les cieux déclenchèrent leur colère sur le désert, zébrant le ciel d'éclairs flamboyants et déversant des flots infinis sur le sable encore chaud après une journée torride.

Puis ces nuages disparurent aussi vite qu'ils étaient apparus, laissant place à la clarté de la lune qui illumina de sa lueur pâle le sable encore détrempé, formant grâce à l'ombre des dunes des silhouettes étranges...

C'est alors qu'un vent exotique se mit à souffler sur le désert, apportant avec lui des senteurs de paradis qui firent frémir le sable...

Puis ce fut de nouveau le calme plat.

Mais une chose avait changé, le sable continuait de frémir, comme pour s'envoler au fil du vent, pour être emporté au loin, dans ce zéphyr aux senteurs paradisiaques...

C'est alors que les ombres des dunes se rassemblèrent et se matérialisèrent : les premiers dunelins sortirent du sable comme certains poissons sautent hors de l'eau ; mais jamais ils ne retournèrent dans leur élément.

L'eau et le sable font leur corps

La lune et sa lumière leur donnèrent la vie.

Le vent leur offrit une raison d'être.

Poussés par le désir de découvrir d'où venait ce vent de paradis, ils entretiennent un appétit insatiable pour le voyage et désirent, plus que toute autre chose, voler au gré du vent.

Auteur anonyme

L'ogre et l'olivier

L'on raconte qu'aux temps anciens, il était un pauvre vieil homme qui s'entêtait à vivre et à attendre la mort tout seul dans sa mesure en dehors du village. Et jamais il n'en sortait, car le pauvre homme était paralysé. On lui avait traîné son lit près de la porte, ainsi pouvait-il ouvrir cette porte à l'aide d'un fil.

Or ce vieux avait une petite fille, à peine au sortir de l'enfance, qui lui apportait tous les jours son déjeuner et son dîner. Wadia venait de l'autre bout du village, envoyée par ses parents qui ne pouvaient eux-mêmes prendre soin du vieillard.

La fillette lui portait un galette et un plat de couscous et pour que son grand père lui ouvre, elle chantait :

« Ouvre moi la porte, Ô mon père Dallal, Ô mon père Dallal!!! »

Et le grand père répondait : « fait sonner tes bracelets, Ô Wadia ma fille! »

La fillette heurtait l'un contre l'autre ses bracelets et il lui ouvrait. Wadia entrait, balayait la mesure, serrait le lit. Puis elle servait au vieillard son repas, lui versait à boire. Après s'être longuement attardée près de lui, elle s'en retournait, le laissant calme et sur le point de s'endormir. La petite fille racontait chaque jour à ses parents comment elle avait veillé sur son grand-père et ce qu'elle lui avait dit pour le distraire.

L'aïeul aimait beaucoup la voir venir.

Mais un jour, l'Ogre aperçut l'enfant. Il la suivit en cachette jusqu'à la mesure et l'entendit chanter :

« Ouvre-moi la porte, ô mon père Dallal, ô mon père Dallal,!!! »

Il entendit le vieillard répondre :

« Fais sonner tes petits bracelets, ô Wadia ma fille! »

L'Ogre se dit :

« J'ai compris. Demain je reviendrai, je répéterai les mots de la petite fille, il m'ouvrira et je le mangerai! »

Le lendemain, peu avant que n'arrive la fillette, l'Ogre se présenta devant la mesure et dit de sa grosse voix:

« Ouvre-moi la porte, ô mon père Dallal ô mon père Dallal!!! »

« Sauve-toi, maudit Ogre!!! lui répondit le vieux. Crois-tu que je ne te reconnaisse pas? »

L'Ogre revint à plusieurs reprises mais le vieillard, chaque fois, devinait qui il était. L'Ogre s'en alla finalement trouver le sorcier.

« Voici, lui dit-il, il y a un vieil impotent qui habite hors du village. Il ne veut pas m'ouvrir parce que ma grosse voix me trahit. Indique-moi le moyen d'avoir une voix aussi fine, aussi claire que celle de sa petite fille. »

Le sorcier répondit :

« Va, enduis-toi la gorge de miel et allonge-toi par terre au soleil, la bouche grande ouverte. Des fourmis y entreront et racleront ta gorge. Mais ce n'est pas en un jour que ta voix s'éclaircira et s'affinera! »

L'Ogre fit ce que lui recommandait le sorcier: il acheta du miel, s'en remplit la gorge et alla s'étendre au soleil, la bouche ouverte. Une armée de fourmis entra dans sa gorge.

Au bout de deux jours, l'Ogre se rendit à la mesure et chanta:

« Ouvre-moi la porte, ô mon père Dallal, ô mon père Dallal!!! »

Mais le vieillard le reconnut encore.

« Éloigne-toi, maudit Ogre! lui cria-t-il. Je sais qui tu es. »

L'Ogre s'en retourna chez lui.

Il mangea encore et encore du miel. Il s'étendit de longues heures au soleil. Il laissa des légions de fourmis aller et venir dans sa gorge. Le quatrième jour, sa voix fut aussi fine, aussi claire que celle de la fillette. L'Ogre se rendit alors chez le vieillard et chantonna devant sa mesure :

« Ouvre-moi la porte, ô mon père Dallal, ô mon père Dallal!!! »

« Fais sonner tes petits bracelets, ô Wadia ma fille! » répondit l'aïeul.

L'Ogre s'était muni d'une chaîne: il la fit tinter. La porte s'ouvrit. L'Ogre bondit et dévora le pauvre vieux. Et puis il revêtit ses habits, prit sa place et attendit la petite fille pour la dévorer aussi.

Elle vint mais elle remarqua, dès qu'elle fut devant la mesure, que du sang coulait sous la porte. Elle se dit :

« Qu'est-il arrivé à mon grand-père? »

Elle verrouilla la porte de l'extérieur et chantonna:

« Ouvre-moi la porte, ô mon père Dallal, ô mon père Dallal!!! »

L'Ogre répondit de sa voix fine et claire:

« Fais sonner tes petits bracelets, ô Wadia ma fille! »

La fillette qui ne reconnut pas dans cette voix celle de son grand-père posa sur le chemin la galette et le plat de couscous qu'elle tenait et courut au village alerter ses parents.

« L'Ogre a mangé mon grand-père, leur annonça-t-elle en pleurant. J'ai fermé sur lui la porte. Et maintenant qu'allons-nous faire? »

Le père fit crier la nouvelle sur la place publique. Alors, chaque famille offrit un fagot et des hommes accoururent de tous côtés pour porter ces fagots jusqu'à la mesure et y mettre le feu. L'ogre essaya vainement de fuir, c'est ainsi qu'il brûla.

L'année suivante, à l'endroit-même où l'Ogre fût brûlé, un Olivier s'élança. On l'appela le "l'Olivier de l'Ogre". Depuis, l'arbre est toujours là pour rappeler à tous où la bêtise et la cruauté de l'Ogre l'a mené.

Conte du Califat de Rustafar,
Samir Al Wafik

Origine du monde

On raconte que le paon fut la première créature de l'univers, il naquit dans les premières lueurs des mondes. Il est à l'origine de l'âme et du souffle de la vie. Sa beauté n'avait pas d'égal, la lumière paradisiaque qui le couvrait transperçait les ténèbres.

On raconte qu'un jour, pendant qu'il parcourait la création de Serkhet, il passa près d'une rivière et vit son reflet, il fut alors émerveillé par la lumière qui l'entourait.

D'humilité et de reconnaissance envers Serkhet qui l'avait si bien fait, il ne trouva aucun mot pour exprimer sa gratitude, mais son corps commença à perdre des plumes. C'est ainsi que tout ce qui est, fut créé à partir des plumes de ce paon.

Des plumes de son visage, Serkhet créa les étoiles.

Des plumes de sa poitrine, Serkhet créa les vents de magie.

Des plumes de son dos, Serkhet créa les portes.

Des plumes de son bec, Serkhet créa Grand Nod.

Des plumes de ses sourcils, il créa Héonor.

Des plumes de ses oreilles, il créa Agonnor et Lecknaer.

Des plumes de ses pieds, il créa Felnaeth.

Des plumes de son cou, Serkhet créa Valnoridîn, Oghma, Rackelnn, Grak Nark, Ushika.

Des autres plumes que le paon perdit, Serkhet créa tous les dieux.

Des autres plumes que le paon perdit, Serkhet créa ses enfants...

Voilà comment l'univers et les dieux furent créés, d'après les anciens, mais Serkhet seul connaît la vérité.

Mythe du Califat de Rustafar.

Auteur Anonyme.

Seconde partie : légendes barbares

Les habitants des Terres du Norois, communément appelés Barbares, sont des êtres simples, avec un mode de vie simple. A nouveau majoritairement humaine, la population de ce pays est divisée entre quatre clans ayant chacun des modes de vie et des philosophies différentes.

Certains récits se retrouvent chez chacun des quatre clans, notamment ceux faisant référence à un monde proche du notre, un monde qui serait lié à la Trame et qu'ils nomment la Færie. Ces références sont trop nombreuses pour nous laisser croire à une coïncidence : la Færie existerait réellement et l'hypothèse la plus probable est qu'il s'agit d'un monde créé par un demi-dieu ou un dieu mineur, ou par Serkhet lui-même, mais l'hypothèse est difficile à vérifier comme le prouve les légendes qui courent sur ce royaume étrange et mystérieux...

Je crois que le Norois est l'un des endroits qui regorge le plus de magie et de légendes : en parcourant ces terres on les croit à porté de main. Et les bardes, très nombreux, semblent avoir toujours une légende que vous n'avez jamais entendu à raconter.

Les récits les plus connus sont les Chroniques de Larzd qui constituent l'un des plus grands récits de Gronno, mais je ne suis pas parvenu à trouver une version satisfaisante pour la faire figurer dans le présent ouvrage.

Les différents récits présentés racontent l'histoires de guerriers, d'enfant divin etc...

Le premier récit, la légende du Berserk, raconte l'origine de ces terribles guerriers qui perdent contrôle d'eux-mêmes en combat lorsqu'ils sont débordés par la rage et la fureur.

Le suivant est un récit racontant l'origine de l'hydromel : il aurait été à l'origine été créé par la déesse Grond Nod qui se le serait fait dérober... Je vous avoue avoir du mal à imaginer Grond Nod trainant derrière elle des tonneaux d'hydromel mais la légende est... pittoresque !

Vient ensuite un récit qui frappa ma curiosité car il présente une maladie et son origine : l'arktothropie. C'était la première fois que j'entendais parler de personne se transformant en ours, mais la maladie me paru si proche de la lycanthropie (dont j'ai déjà pu observer les effets) que je me senti obligé de la retranscrire.

La quatrième légende présente la déesse Oghma sous un jour vengeur que l'on ne lui connaît pas ; elle offre un regard différend sur la divinité.

La légende du Berserk

Nul n'est sans savoir ce qu'est le berserk. Cette état de semi transe où le sujet perd tout contrôle de soit pour assouvir une pulsion destructrice aveugle qu'il est quasiment impossible de contrôler.

Dans un passé très lointain, aux confins du clan du Morse, se trouvait le petit village de Sterenn.

Dans ce village vivait Droch.

C'était un bon à rien et un feignant, son père n'avait jamais réussi à lui apprendre son métier de pêcheur et Droch passait ses journées à railler les autres, se moquer de tout ce que l'on faisait, ce qui eut pour résultat que peu de monde l'aimait...

Pourtant, un jour d'été, le destin de Droch bascula lorsqu'il rencontra Gwaell.

Gwaell était la fille du chef destiné à épouser un grand guerrier que ses parents auraient choisit pour elle. Mais Droch tomba éperdument amoureux d'elle.

Lui faisant la cour en secret, il déclara finalement sa flamme à l'élue de son cœur qui se trouva profondément touché par une telle sincérité.

Les deux amants se voyaient souvent en secret, mais un jour Droch voulut demander la main de sa fille au chef.

Mais il fut accueilli par les rires moqueurs de celui-ci, qui chassa Droch de sa maison, enfermant sa fille à double tour dans sa chambre.

Le chef lui avait dit que s'il voulait un jour espérer revoir sa fille et se marier avec, il devait lui ramener la tête du roi morse.

Le roi morse: un monstre gigantesque de quinze mètres de long, et de cinq mètres de hauts. Il ne possédait plus qu'une seule défense car il avait perdu l'autre durant un combat qu'il avait mené contre une baleine noire. C'était le plus gros morse que cette terre avait connu...

Droch partit sans grand espoir en direction du nord, à la recherche du roi morse, mais il savait qu'il ne pouvait le vaincre.

Le roi morse n'était guère difficile à trouver: il était si massif que lorsqu'il se déplaçait sur la terre ferme on avait l'impression qu'une meute de Skörff géant en rut vous chargeait et lorsqu'il rentra sa masse pesante dans l'eau, on croirait entendre une dizaine de baleine tomber du ciel.

Droch resta des jours et des jours à observer ce monstre, frémissant à chacun de ses mouvements.

Jusqu'au jour où, une brise glacial lui cingla le visage, elle annonçait les premières neiges. C'est alors que Droch se souvint de cette histoire que l'on racontait aux enfants pour qu'ils se tiennent sage à l'arrivée de la neige. L'histoire de Fenrir le loup de glace, un des fils d'Agonnor, qui possédait une force quasiment sans limite et qui se cachait au loin sur la banquise.

Droch décida de se mettre à la recherche de Fenrir, pour qu'il lui confère un peu de sa force pour terrasser le roi morse.

Droch s'enfonça alors dans le grand nord, suivant le vent glacial que l'on appelait « le souffle de Fenrir », puis il commença à entendre les hurlements du vent retentir dans ses oreilles comme le hurlement d'un loup. Enfin, il découvrit Fenrir, tout de glace et de puissance...

Et Droch lui fit sa requête, lui demanda de lui conférer un un peu de sa force pour tuer le roi morse.

Le loup de glace fut amusé par cette requête, ainsi il décida d'être clément (c'est à dire de ne pas le tuer) et de lui donner ce que Droch voulait. Fenrir souffla de son souffle glacial sur le visage de Droch et dit:

« Va! Et n'est peur à présent que de toi même car ta force est maintenant sans égal. Dès que la colère bouillonnera dans tes veines ta force sera sans limite. »

Ainsi Droch repartit avec le cadeau maudit de Fenrir.

Il retrouva le roi morse et se mit à lui foncer dessus, mais hélas Droch ne ressentait aucune colère et le roi morse n'eut qu'a bouger une moustache pour renvoyer l'importun d'où il venait. Droch réessaya plusieurs fois, mais il se faisait toujours repousser...

Enfin, au bout d'une dizaine d'essais, il commença à éprouver de la colère contre Fenrir car il pensait qu'il lui avait menti. Mais c'est alors que la colère coulant dans ses veines comme de la lave en fusion, sa vue se troubla, il déchira ses habits, tout autour de lui allait à une vitesse inimaginable et enfin, se fut le trou noir.

Quand Droch reprit conscience, tout autour de lui n'était que carnage et destruction, dans sa main se trouvait un morceau de la défense du roi morse, mais la tête ne se trouvait plus au bout. Il eut beau chercher, il ne trouva que quelques fragments méconnaissables. Il se décida donc de retourner à Sterenn avec ce morceau de défense, faute de la tête.

Mais il ne fut pas accueilli en héros comme il le pensait et personne ne voulut le croire quand il raconta que ce fragment de défense avait appartenu au roi morse, le père de Gwaell encore moins que les autres...

Droch fut alors submergé de colère et d'impuissance et à nouveaux tout se brouilla et devint noir. Quand il reprit connaissance le village était en ruine... Recouvert de sang, il se trouvait devant le cadavre désarticulé de sa bien-aimée.

Fou de chagrin, il couru tout ce qu'il put et alla se jeter dans les eaux glacées de la mer pour que cette malédiction ne fasse plus de victime.

Droch était le premier Berserk.

Aujourd'hui le souffle de Fenrir parcourt encore les terres de Gronno et touche parfois quelques âmes...

Auteur anonyme

Légende de l'hydromel

Il y a bien longtemps, Grond Nod parcourait les terres qu'elle avait créées avec une grande satisfaction.

Elle traînait dans un chariot derrière elle, trois tonneaux d'hydromel : un breuvage délicieux qu'elle avait elle-même créé et dans lequel, elle avait rassemblé tout le savoir de Gronno.

Grond Nod faisait de nombreux jaloux avec son breuvage divin, ainsi elle attira la convoitise de Korrig le nain. Attiré par la connaissance et outré de voir une déesse exhiber un tel trésor, il décida de voler l'hydromel.

Alors que la déesse était en train de dormir paisiblement sous un chêne, Korrig en profita pour lui ravir son chariot. Il enferma alors les tonneaux d'hydromel dans son palais sous la montagne où il vivait avec sa fille Nozegan. Il lui fit promettre de ne jamais y toucher et de toujours protéger la boisson divine.

Ainsi, durant un siècle, personne ne toucha à l'hydromel.

Mais à cette époque, dans le clan du chêne, vivait Troennan, un druide très puissant qui avait connaissance du vol de Korrig et du breuvage divin.

Il pensait qu'un tel don de connaissance ne pouvait rester inexploité, alors il se métamorphosa en nain, pour se rendre dans le palais de Korrig.

Au palais, il trouva Nozegan seul, son père étant parti pour affaire, elle était seule gardienne de l'hydromel. Pour ne point éveiller le soupçon, Troennan demanda le gîte et le couvert, ce que Nozegan fut ravi de lui offrir pour tromper sa solitude. Durant le dîner, le druide déguisé charma la naine.

Et après, au lieu de dormir dans les chambres réservées aux invités, c'est dans la couche de Nozegan qu'il finit la soirée.

Lui faisant l'amour plusieurs jours durant, Troennan finit par demander à boire un peu d'hydromel pour se rafraîchir. Au début quelque peu réticente, Nozegan ne put résister très longtemps au charme de son compagnon.

Ils se rendirent ensemble dans la salle où était entreposé le breuvage divin. Tournant le dos pour décrocher une louche qui se trouvait au mur, la naine ne prit pas garde et d'un trait, Troennan bu le contenu du premier tonneau.

Plongeant la louche dans un tonneau, elle ne prit pas garde et Troennan bu le contenu du deuxième tonneau.

En se retournant pour faire boire son amant, elle s'aperçut de la tromperie et ivre de rage, elle renversa par mégarde le contenu du troisième tonneau.

Mais il était déjà trop tard, Troennan c'était déjà transformé en aigle et sortait le ventre plein par une cheminée qui menait en haut de la montagne.

Mais Korrig n'était pas loin, revenant de voyage, il entendit les hurlements de sa fille et quand il vit un aigle sortir de sa montagne, il comprit qu'on l'avait volé. Alors, se transformant en faucon, il se lança à la poursuite du druide.

Troennan, voyait bien qu'il était poursuivi, mais il ne pouvait accélérer l'allure car son ventre tendu par le liquide ne le permettait pas. Le faucon gagnait du terrain, mais l'aigle se dirigeait à une vitesse fulgurante vers les terres du clan du Chêne.

Arrivant en vue de l'académie de magie d'où, il était issu, Troennan reprit espoir: ses confrères préparaient déjà de nouveaux tonneaux pour recevoir le breuvage divin et s'apprêtait à refermer la porte pour empêcher Korrig de le poursuivre.

Mais hélas, le faucon gagnait de plus en plus de terrain et arrivant aux portes de la ville, l'aigle pouvait sentir le souffle de son poursuivant.

C'est au prix d'un dernier effort surhumain que Troennan parvint à passer le seuil de la porte de l'académie. Mais durant cet effort, tous les muscles du corps du druide se contractèrent, si bien qu'il se vida de son liquide quelques peu prématurément.

Une partie de l'hydromel, sortie de sa bouche et atterrit tout droit dans les tonneaux des druides, mais une autre partie sortie par son derrière et arrosa la ville et le peuple.

Les portes se refermèrent et Troennan fut sauvé.

Depuis ce jour, les druides se régalaient de l'hydromel divin, qui aiguise les sens, apporte la connaissance et la créativité, tendit que le peuple boit l'hydromel de derrière, aux propriétés moins intense mais qui donne toujours force et courage.

C'est également depuis ce jour que l'hospitalité des nains a quelques peu diminué et qu'est apparu le dicton: « mieux vaud des gobelins dans ta mine qu'un humain dans ton lit. »

Auteur anonyme

Légende de l'Ours Garou

Il y a bien longtemps, alors que les dieux parcouraient encore Gronno, Oghma se lia avec un humain, Beann, et de leur union charnelle naquit un fils: Werm.

Werm était né dans le Clan des glaces, clan aujourd'hui disparue du territoire barbare. Elevé pas sa mère dans l'amour de la nature et de part son sang divin, il était très proche des animaux et des plantes, il passait ses journées à courir à travers bois et prairies...

Un jour, lors de sa 17ème année, alors qu'il jouait avec un jeune ourson des cavernes, maman ours le surpris... et prenant Werm pour un prédateur, lui assena un coup de griffe qui aurai mit n'importe qu'elle humain normal en charpie... le corps semi divin de Werm était si résistant, qu'une griffe d'ours resta planté dans sa blessure.

Blessure qui se soigna quasiment instantanément grâce au sang divin du jeune homme.

Mais hélas ce sang divin n'était pas pur et le sang humain qui coulait encore dans les veines de Werm créa une erreur: le griffe de l'ours se mêla avec son sang... sans conséquence... pour l'instant...

L'incident fut vite oublié... Le fils d'Oghma savait que la mère ours ne lui voulait dans le fond aucun mal, elle cherchait juste à protéger son petit.

Ainsi, plusieurs jours passèrent tranquillement, mais lors de la plus profonde nuit que Gronno puisse produire, pendant une nuit sans lune, la bête refit surface...

Ne comprenant pas ce qui lui arrivait, Werm vit son corps ce muscler, se recouvrir de poils, ses mains ce changer en pattes, c'est ongle en griffe... Le fils d'Oghma se transforma totalement en Ours des cavernes...

Mais malgré la peur que cet état puisse apporter et contrairement à ce que les gens disent sur les Arktothropes, les ours garous (nom vulgaire donné aux personnes qui ont en eux des gènes actif d'ours) sont des créatures paisibles qui ne s'attaquent aux humains que lorsqu'on leur veux du mal. Sinon, l'ours garou se comporte comme un ours des cavernes totalement normal, le temps de la nuit...

Werm aillant eut des enfants, "la malédiction" c'est transmise des générations en générations...

Aujourd'hui, le clan des Glaces à disparut et se trouve maintenant à sa place, le clan de l'ours (allé savoir pourquoi...). Les membres du clan qui sont touché d'arkthopathie prennent plus cela comme un grand honneur et sont respecté des autres comme étant les descendants d'Oghma...

Midica Ugrien
Conteuse du Norois

Légende de Bill le Boucher

Il y a bien longtemps dans le clan du Sanglier, était né Willem.

Dans ces temps reculé et mouvementé, la guerre était omniprésente ainsi Willem, le fils du seigneur de guerre du clan, grandit dans la violence et le sang.

Très vite, il grandit et devint fort et robuste. À l'âge de treize ans déjà, il parcourait les champs de batailles aux cotés de son père et terrassait les ennemis par centaines.

À seize ans, alors que son père venait de mourir au combat, il fut nommé à son tour seigneur de guerre.

Il mena ses hommes dans de nombreuses batailles sanglantes mais bien souvent victorieuses.

Ainsi, à l'âge de vingt ans, tous le surnommaient Bill le boucher : se battant avec un hachoir énorme, un seul de ses coups détruisait une quinzaine d'ennemis. Mesurant environ deux mètres cinquante, il s'imposait sur tous les champs de bataille par sa masse et sa brutalité.

Bill était craint de tous, même les guerriers du clan de l'Ours parlaient de lui avec déférence, ce qui n'était pas pour arranger l'arrogance de Willem.

Car Bill était extrêmement orgueilleux: des années de batailles, de victoires et d'honneurs l'avait pourrit jusqu'à la moelle. Il ne craignait personne, les druides avaient du mal à cadrer sa fougue et même les dieux ne lui faisait pas peur.

Lorsque la guerre prit fin, il vint à s'ennuyer.

Il se tourna alors vers la chasse. Chassant uniquement pour le plaisir de tuer, n'hésitant pas à massacrer des hardes de gibier entières.

Il se mit à chasser du gibier de plus en plus gros, ainsi la population de Skörff commençait à pâtir de cette chasse intensive.

Mais il en fallait toujours plus pour Bill le boucher.

Un jour, vint jusqu'à ses oreilles la rumeur d'un sanglier géant: mesurant trois mètres de haut et pesant apparemment plusieurs tonnes. Il se mit alors en tête de tuer cet animal pour compléter son tableau de chasse.

En partant pour la chasse, un druide le prévint que ce sanglier n'était pas un sanglier normal.

D'après ce que lui disait l'Ancien, ce sanglier était un représentant d'Oghma et il fallait laisser vivre l'animal monstrueux.

Ne prêtant guère attention au vieil homme, Bill le Boucher le bouscula sans grande attention et s'enfonça dans la forêt à la recherche du Grand Sanglier.

Pendant trois mois durant, la forêt résonnait des cris de rage du Boucher qui n'arrivait pas à s'approcher du Sanglier. Willem courait des jours et des jours durant après une ombre fugace sans aucun résultat.

Mais un jour de pluie, le Sanglier se laissa surprendre : acculé à une falaise, le combat était inévitable.

Les deux colosses se lancèrent alors dans un corps à corps dont la mort d'un des belligérants semblait la seule issue. Les échos du combat titanesque résonnèrent jusqu'aux confins du royaume, puis plus rien.

Personne ne revint de la forêt...

Ainsi, on se mit à la recherche du Boucher, et au bout de deux jours de quête, on retrouva le corps de Willem. Du sanglier, il n'y avait aucune trace.

Affreusement brisé, éventré, le corps fut laissé sur place pour ne pas attirer les foudres d'Oghma...

Car l'histoire de Bill le Boucher fut contée à travers tout le royaume Barbare et nous apprit que le respect des hommes et surtout de la nature était essentiel pour espérer survivre dans ce monde où les dieux ont toujours le dernier mot.

Auteur anonyme

Troisième partie : Les humains et Héonoris

Nous avons peu de légendes venant d'Héonoris, le plan natal des humains.

A quoi ressemblait-il ? A quoi ressemble-t-il aujourd'hui ? Les humains y vivent-ils en harmonie ?

Bien que les rares textes provenant d'Héonoris aient une valeur culturelle sans précédent, les humains vivent depuis longtemps sur Gronno. Leur longévité, faible face à celle des elfes ou des nains, nous pousse à étudier leur relation avec Gronno et la manière de considérer leur monde d'adoption. Il est intéressant de voir qu'Héonoris, bien que ressemblant à un vague souvenir, reste présent dans les mémoires et les contes.

Le premier extrait n'est pas une histoire à proprement parler, mais une réflexion sur une légende connue partout sur Gronno : Odan le sage, un humain qui a visiblement marqué l'histoire mais qui reste un véritable mystère.

La seconde est une histoire racontant la manière dont Héonor est tombé amoureux d'une humaine et comment il renonça finalement à elle par respect pour sa déesse Grond Nod. C'est l'une des rares légendes que nous conservons d'Héonoris.

La troisième histoire présente une autre personne dont on aurait récemment entendu parler : Tréomoro, un ancien paladin de Grond Nod.

La légende d'Odan

Odan le grand, Odan le magicien, Odan le sage, ou bien encore Odan l'ancien...

Bien des noms désignent ce personnage énigmatique et légendaire, mais en fin de compte, les informations le concernant sont très décousues, éparées, voir même contradictoire...

Certain prétendent qu'il vient d'Héonoris, qu'il faisait partie des premiers humains à avoir posé le pied sur Gronno, accompagnant Héonor dans la Grande Guerre...

Dans le norrois, où sa légende est encore bien vivace, on dit qu'il fut le premier humain à être né sur Gronno. On dit que c'est Héonor lui même qui le découvrit abandonné sous un arbre par une froide soirée d'automne alors qu'une chouette perchée au dessus du couffin le surveillait, et le protégeait...

Toujours est-il, on peut en conclure à un fort lien unissant Héonor à ce personnage mythique qui, du reste, partage nombre des qualités de ce dieu.

On sait de lui que c'était un guerrier hors pair, se déplaçant à la vitesse du vent, à l'agilité surnaturelle, au courage et à l'honneur sans faille et à la sagesse sans limite.

Odan est donc devenu un modèle de vertu dans norrois.

De nombreuses légendes content ses exploits, triomphant de créatures fantastiques, ou des forces démoniaques d'Agonor.

Mais la caractéristique le plus incroyable de ce personnage, c'est que l'on retrouve des traces de lui tout le long de l'histoire de Gronno au point que certaines personnes prétendent que Odan n'a jamais existé et qu'en réalité ce personnage est un pur fruit de l'imagination collectif ou bien des fantasmes de quelques bardes trop imaginatif...

Pourtant de l'avis populaire, Odan aurait vécu bien plus de mille ans.

Malgré qu'il ne soit qu'un simple humain, on disait de lui qui maîtrisait avec une extrême habilité les vents magiques et voyageant de monde en monde, disparaissant ainsi pendant des années, voir des siècles...

Toujours dans le norrois, on dit également de lui qu'il aimait à s'aventurer dans la Faerie, ce qui pourrait expliquer cette longévité qu'on lui attribut.

Personnage généralement solitaire, il a (d'après la légende) croisé le chemin de personnage célèbre dont l'existence est belle et bien avéré.

On dit notamment qu'il a croisé le chemin du prophète de Technos qui apportant la technologie à l'Empire. Certaines personnes osent même dire que ces deux personnages étaient amis, mais on ne retrouve aucune trace de ce lien dans l'Empire. On peut penser que le Clergé de Technos a voulu faire disparaître toute trace de cette amitié impie entre la technologie et la magie, mais ceci est une autre histoire.

Citons également Sealgir, chamane, guerrier, personnage rendu célèbre grâce aux Chroniques de Lardz. Sealgir aurait été le dernier élève d'Odan, mais on ne sait rien d'autre sur à son sujet que ce que nous raconte le barde dans ses chroniques.

C'est d'ailleurs dans cette histoire que l'on retrouve les dernières traces d'Odan.

Depuis plus de 400 ans, aucun témoignage ne nous permet d'affirmer s'il est toujours vivant.

Notons également que certains récits font référence à ce personnage comme étant une femme et non un homme.

Certaines personnes affirment qu'il est mort, d'autres qu'il c'est aventuré trop en avant dans la Faerie, d'autre encore disent qu'il voyage de monde en monde, mais seuls les dieux connaissent la vérité...

Odan : entre légendes et réalité
Ivan Gasconnais (Bourgonnie)

Conte d'Héonoris

On raconte que sur Héonoris vivaient Eliondil et Nacianne Calmanlame. Ils vivaient heureux sur ce monde qu'Héonor leur avait destiné et de leur amour naquirent plusieurs fils et filles.

On raconte qu'une de leur fille, dont le nom s'est perdu depuis la fermeture des Portes, était la plus belle fille d'Héonoris. Nombreux étaient ses prétendants mais en son cœur, elle n'avait pas place pour eux et la plupart repartaient sans même avoir pu lui adresser la parole.

Sa beauté n'était pas son seul attrait : elle avait l'esprit vif et brillant et croyait en l'harmonie de toute chose, plus qu'Héonor lui-même.

Or, un jour qu'elle parcourait les collines entourant son village, elle rencontra un homme assis au bord d'un ruisseau. Il émanait de lui une calme assurance, un ravissement palpable ainsi qu'une sensation d'harmonie et c'est pourquoi la jeune fille décida de s'arrêter, bien qu'il lui fut inconnu.

La fille d'Eliondil Calmanlame s'avança et s'assit auprès de lui, écoutant l'écoulement de l'eau, sentant le vent jouer avec ses cheveux, jouissant d'une vue sans pareille sur les collines avoisinantes. Et surtout, elle profita de la présence de cet homme et de l'harmonie qu'il dégageait.

Au bout d'un certain temps, l'homme appuya simplement sa main sur son épaule puis se leva, et parti. Elle voulu le suivre des yeux mais n'y parvint pas. Elle essaya de se rappeler son visage mais n'y parvint pas : seule restait cette impression de calme et d'équilibre.

A partir de cet instant, la jeune fille passa près de ce ruisseau chaque jour dans l'espoir de revoir ce personnage curieux. Sa présence n'était jamais une certitude, du moins au début, car de plus en plus souvent l'homme se trouvait près de la rivière, à tel point que cela en devint presque journalier.

Les rencontres se déroulaient toutes comme la première d'entre elle, l'homme ne lui adressant jamais la parole et elle n'en voyant pas l'utilité tant ils semblaient tout deux en harmonie.

Un jour toutefois, l'homme rompit ce cycle.

Au moment de la quitter, au lieu de simplement poser sa main sur son épaule, il se tourna vers elle et déposa un baiser sur son front.

Ce baiser provoqua, elle le sentit, un changement en elle.

Elle se sentit plus forte, plus vive.

Une sérénité très forte envahit son être et il sembla soudain possible à la jeune fille de voir au-delà des choses, de percevoir ce qui l'entourait dans son ensemble et non plus dans une succession de détails, sa vision lui offrant dorénavant non plus l'harmonie du monde mais de l'univers.

Tel qu'Héonor devait le percevoir.

La jeune fille ne put remercier l'inconnu car il s'éloignait déjà, mais elle avait compris ce qu'elle savait déjà : il ne serait jamais vraiment loin.

Malgré tout, par habitude ou par le désir de le revoir en personne, elle revint tous les jours près du ruisseau, mais lui n'était jamais là.

Toutefois, un jour il revint. La fille de Nacianne Calmanlame n'avait pas plus vieilli que l'homme qui tenait contre lui un fourreau dans lequel était rangée une épée.

Ils profitèrent un instant de leur présence mutuelle, du ruisseau, des collines, puis l'inconnu lui tendit la lame : elle n'hésita qu'un instant avant de s'en saisir et lorsque ses doigts effleurèrent les siens, elle sut avec certitude.

Et l'homme s'en alla, mais elle savait que la prochaine fois, c'est elle qui allait le retrouver.

Ainsi, cette jeune fille séduisit-elle un dieu.

Ainsi Héonor resta fidèle à Grond Nod.

Ainsi Héonor offrit l'immortalité pour la première fois.

Tréomoro Brisembrun

Notre histoire prend lieu et place sur Gronno: à l'époque très sombre et violente où les dieux descendirent sur notre terre pour faire crier les armes, hurler les vents magiques, et déterminer le destin de tous.

Avec les dieux, descendirent les races : création et chef d'œuvre de l'imagination divine, se battant avec rage et ferveur au côté des plus grandes créatures célestes.

Des myriades de batailles lacérèrent la surface de Gronno, des milliers d'âmes périrent dans le sang et la douleur, mais il restait toujours des guerriers debout au milieu des charniers.

Ce fut durant les heures sombres de notre histoire, que certaines créatures s'illustrèrent par leur bravoure, leur force et leur dextérité au combat.

Ce fut eux, ces héros, que les dieux choisirent pour porter leur armes afin que leur bravoure, leur force et leur dextérité au combat puissent s'exprimer avec d'autant plus de puissance au côté de leur divinité. Ces héros, simples créatures mortelles, furent hissés au dessus du commun et furent ainsi rendus immortels afin que sans relâche, ils puissent affronter leur ennemi: Agonnor.

Durant cette guerre sans pitié, Tréomoro, l'un des paladins des dieux, héros à la force sans pareil, maniât tant et si bien l'arme de sa déesse, qu'il détruisait sans distinction guerriers noirs, diables, démons venu des profondeurs de Premières Lueurs, la citadelle maudite d'Agonnor l'Impie.

Après nombres de batailles, après le sacrifice de milliers d'âmes, alors que les rivières et les fleuves de Gronno charriaient cadavres et flots ensanglantés, Agonnor l'Impie et son abomination Grak Nark furent vaincus. Grond Nod, soulagé de voir un nouvel espoir de paix sur sa création, salua cette victoire en tendant respectueusement un bouclier à son paladin.

Ce bouclier permettrait à son porteur de défendre à jamais la création de la déesse contre les forces impies qui tenteraient de prendre pied sur Gronno.

Tréomoro s'en saisit et grâce à l'aide d'Odan, il put voir, ressentir tout ce qu'il se passait sur Gronno. Grâce à son bouclier, Tréomoro put agir partout sur notre terre afin que les saintes paroles de sa déesse deviennent immuables et infinies.

Légende datant des Grandes Guerres
Attribuée à Bergora de Tristelin
Guerrière et écrivain venant d'Héonoris

Quatrième partie : légendes orcs

Les orcs sont une race étrange.

Souvent craints, souvent rejetés, souvent traqués. Pourtant, tous les orcs ne sont pas les brutes sanguinaires décrites par notre Genèse et par les récits des Grandes Guerres Célestes, je citerai naturellement comme exemple les orcs du Marais de la Pestilence qui ont fondé une nation à part entière.

Comme toutes les races, ils ont des légendes, des contes mais les rassembler n'est pas vraiment facile car les orcs de la Fosse ne sont pas aussi... chaleureux que les orcs du Marais qui le sont parfois tout de même un peu trop.

En vérité, je n'ai pas encore pu monter d'expédition ethnologique vers la Fosse Verte et les deux récits que vous pourrez lire sont liés aux orcs du Marais.

La premier relate une histoire recueilli par un confrère auprès d'un goblin du marais et parle de fantômes des barbares venus se venger après les attaques. L'histoire paraît peu plausible, mais j'ai ma petite idée sur la question.

La seconde histoire est une version fantaisiste de l'apparition des orcs du Marais qu'aucun fait historique ne vient réellement étayer.

Le dernier extrait provient du même ouvrage et fait référence à la spiritualité des orcs du Marais. On y parle d'un devin goblin et de mysticisme.

La malédiction des barbares

Lors de mes pérégrinations dans les vastes terres de Gronno, il me arriva de rencontrer des orcs des marais.

M'intéressant à leur culture comme à celle des autres peuples, je vins à aborder avec eux le thème des légendes, et je dois dire que l'une d'entre-elles a retenu mon attention.

Cette légende est partagée par toutes les races orcoïdes ou goblinoides étant en contact avec le peuple du Norois, ainsi, on pourra entendre cette légende chez les orcs des marais comme chez leurs cousins des montagnes (pour autant que l'on puisse parler avec eux.)

Un jeune goblin des marais du nom de Plouf m'a un jour raconté cette histoire:

« Quand on se bat avec les barbares, des fois il se passe des choses bizarres après... Moi je pense que c'est une malédiction et on est beaucoup à penser comme ça. En fait, ça arrive presque jamais après une bataille, mais ça arrive beaucoup plus souvent quand on attaque des villages.

« Voilà, pendant quelques semaines ou quelques mois après un combat avec les barbares, il y a des sortes de fantômes qui nous pourchassent dans les bois ou pendant les nuits de brouillards.

« Ils sont grand et tout blanc, avec des beaux de bêtes sur eux.

« En fait ils ressemblent beaucoup à des barbares, mais s'en est pas

« On dit que les nuits de pleine lune, ils poussent des hurlements terribles avec les loups.

« Ils ont une odeur de sang d'orcs qui les suit partout et il ne vaut mieux pas qu'un d'entre eux vous attrapes...

« Généralement, ce qui se font attraper sont torturé puis tué, mais il y a d'autres fantômes qui enlèvent juste la force de leur victime. Chez nous dans les marais, ce n'est pas trop grave encore, mais chez les cousins des montagnes, un orc qui a perdu ça force, c'est un orc mort... alors ne parlons même pas des pauvres gobelins...

« Beaucoup de monde pense que ce sont des barbares morts qui voudraient se venger. D'autres pensent que ce sont les esprits de leurs anciens, d'autres encore pensent que ce sont des créatures magiques qui sont amies avec eux...

« Moi, j'en sais rien, mais tout ce que je sais c'est qu'il vaut mieux ne pas sortir tous seul après avoir eu affaire avec les barbares. »

Extrait de Traité sur les cultures du monde
Amorie d'Anglon
(auteur Bourgonnien)

Chapitre premier: Origines des orcs du marais

Sur Gronno, comme chacun le sait, il y a deux races majeurs d'orcs: les orcs des montagnes, violent, violeur, pillleur, brutaux et sans cervelles et les orcs des Marais de la Pestilence.

Ces derniers sont beaucoup civilisé, pratiquant parfois le commerce et se livrant moins volontiers que leurs cousins des montagnes à des activités violentes.

La capacité intellectuelle de certain individu est même surprenante.

Cette espèce a développé des rites et pratique même la magie.

De nombreuse personne ont recherché à savoir pourquoi cette race à évolué dans ce sens et certaines explications ont été mise à jour.

De nombreux bruit cours sur le fait que la tour qui s'élève au milieu des marais serai à l'origine de cette évolution, mais la thèse qui est le plus souvent admise dans le milieu scientifique est que ce comportement est dut au lieu de vie de ces orcs. En effet, le Marais de la Pestilence est un lieu où pullule champignons, moisissures et autres plantes toxiques...

Un régime alimentaires rudes, et la proximité quotidienne avec des spores venimeux aurait provoqué des mutations chez ces orcs.

En tant qu'ethnologue, ce comportement et cette race m'a intrigué et afin de me forger ma propre opinion, je me suis rendu dans les environs des marais et ai fait mon enquête.

Je me suis plus particulièrement intéressé aux légendes locales concernant les orcs du marais.

J'ai ainsi pu récolter un grand nombre de récits, dont je vous ferais l'exposé plus tard, mais l'un d'entre eux a tout particulièrement capté mon attention.

C'est une très vielle femme du norois qui m'a relaté cette histoire.

On dit qu'il y a très longtemps, il n'existait qu'une seul race d'orcs: les orcs de la Fosse. Mais leur population augmentant rapidement, ils durent trouver de nouveaux territoires à coloniser. C'est ainsi qu'ils se sont retrouvé dans les Marais de la Pestilence.

A l'époque personne voulait de ce marais; les seuls qui l'utilisait un temps soit peu était les elfes.

En effet, les marais leur servaient de terre bannis: quiconque était banni de forêts éternelles, était condamné à errer à jamais dans les marais...

On dit que lorsque les orcs sont arrivés, les elfes bannis tentèrent de les repousser.

Leurs combats furent si violents que la terre elle-même en fut ébranlée. Le choc des combats fut tel que tous les arbres et toutes les plantes du marais en furent ébranlé, soulevant dans le ciel un épais nuage de pollen et de spore.

On dit qu'à ce moment, plus aucun combat ne faisait échos dans la nuit. Mais le fracas des armes fut remplacé par celui des rires: des rires d'orcs mêlé aux rires d'elfes, s'élevant vers les cieux. Toute la violence, la haine, et la discorde étaient parti en fumé. Tout n'était plus que douceur, amour et paix. Oubliant toute leur discorde passée, les orcs de la fosse et les elfes bannis s'unirent pour donner au marais un peuple.

De cette union est né les orcs des marais...

Cette histoire peut sembler étrange, mais pourrait néanmoins donner quelques réponses, comme leur apparence plus frêle et leur capacité intellectuel supérieur à leur cousins des montagnes.

Enfin, mes détracteurs diront que ceci n'est qu'une légende, le produit délire d'une vieille barbare, mais il ne faut pas oublier que les légendes sont souvent inspirées de la réalité.

Extrait de: Comtes et Légendes du Marais
Joachim de Solon (Bourgonnie)

Chapitre 4 : peuple des marais et spiritualité

Or donc, dans le chapitre précédent nous avons vu grâce aux mœurs du peuple des marais, que ceci jouissait d'une grande liberté. Mais grande liberté, ne veut pas dire absence de règles, et par la même, absence de croyance.

Non, le peuple des marais est très croyant et a son panthéon de dieux et de saints.

Citons au moins le plus célèbre des « totems » que les orcs et les gobelins du Marais de la Pestilence vénèrent: Le Piti géranium.

Je n'ai jamais eu l'occasion de pouvoir observer de visu le Piti géranium, mais d'après les témoignages que j'ai put recueillir et les gravures que j'ai put observer, c'est une plante qui ne paye pas de mine, ressemblant à une plante comme une autre, issue des Marais de la Pestilence.

Mais l'attention que lui portent ses serviteurs semble attester de sa puissance.

Bref, n'étant en possession que d'un nombre limité d'information concernant le Piti Géranium, je voudrais plutôt vous faire part d'une légende que l'on me conta lors de mes pérégrinations dans les Marais de la Pestilence

Alors que je me trouvais dans un village du marais, mon attention fut captée par un autel situé en plein milieu de la place principale de ce village.

L'autel était constitué d'une estrade circulaire au milieu de laquelle était planté un mât.

En haut du mât, trois mètres de hauteur, était clouée une main de goblin qui semblait franchement prélevé. En sur l'estrade, était entreposé un grand nombre de créature morte: poissons, poulets, jeune porcs, crapaud cornu et bien d'autre encore. Il en émanait une puanteur insoutenable, du fait que les offrandes les plus anciennes étaient laissées sur place et que l'on posait juste les nouvelles offrandes par dessus. Cette disposition d'offrandes ne m'aurait guère étonnée, si je n'avais pas remarqué qu'à un mètre de hauteur, se trouvait un crochait recouvert de chair en putréfaction.

Afin d'en apprendre plus au sujet de cet autel, je décidais d'attendre à proximité pour que je puisse poser mes questions à la prochaine personne qui viendrait faire une offrande.

Par chance, ce ne fut pas trop long: au bout d'une heure d'attente, je vis un orc de marais arriver.

Malgré la pipe plutôt chargé en plante des marais qui était planté dans sa bouche et le lézard vivant qu'il tenait dans ses bras, je me décidais d'aller lui poser quelques questions.

Alors que je me présentais, l'orc, qui se nommait Pouark, me dit d'attendre.

Il se dirigea alors vers l'autel, sortit une dague de sa besace, et alors qu'il était en train de murmurer quelques syllabe que je ne pus comprendre, il éventra très délicatement l'animal encore vivant.

Celui-ci couinait encore alors que l'orc le porta au dessus de sa tête, les entrailles à l'air, comme pour les présenter à la main cloué. Une fois qu'il eut fait ceci, il accrocha les entrailles du lézard au crochet et déposa la bête agonisante sur le tas de cadavres.

Il revint alors me voir et je pus ainsi lui poser mes questions: ce qu'était cette autel, à quoi il servait, etc... Voilà en substance ce qu'il me répondit entre deux bouffées de pipe.

« Ça être autel de grand Douili! Là haut être la main de grand Douili.

Grand Douili était devin très puissant, très très puissant!

Maintenant que lui mort, nous faire sacrifice pour que grand Douili nous aide.

Quand sacrifice est bon, grand Douili aider toi dans les rêves et répond aux questions que toi te poser. »

Je lui en demandais donc un peu plus sur le « grand Douili », ce qu'il fit avec plaisir.
« *Grand Douili était petit goblin.
Quand grand Douili être petit enfant goblin, tout le monde moquer lui parce que lui ne savoir dire que son prénom: Douili!
Donc, quand lui être petit, lui pas jouer avec les autres. Lui rester tout seul et lui s'amuser à ouvrir les rats pour jouer avec tripes.
Mais un jour, grand Douili à vu le futur dans tripes de rat encore vivant.
Grâce à grand Douili, arbre pas tombé sur tête de Crahak le bucheron.
A partir ce jour, plus personne moquer grand Douili.
Nous venais voir grand Douili pour que lui prédit l'avenir. Mais pas toujours marcher: grand Douili lire que dans tripes d'animal qui vit encore, alors pas facile... »*

Une chose m'intriguait: comment un goblin qui ne savait dire que son prénom pouvait-il prédire l'avenir? Qui pouvait le comprendre?

« *Quand grand Douili prédire l'avenir, lui beaucoup fumer herbe à faire des couleurs et beaucoup manger champignons qui font voler. Alors grand Douili faire transe pendant lecture des tripes, et grand Douili savoir parler goblin quand faire transe, alors nous comprendre. »*

Je lui demandais donc ce qui était arrivé au grand Douili, pour que l'on retrouve sa main cloué ici, dotant plus que la main semblait fraîche.

« *Un jour, grand Douili prédire à troll des montagnes que lui allais plus avoir coucougnettes. Troll pas content et lui alors faire boum la tête à grand Douili.
Alors nous couper morceaux de grand Douili et distribuer partout dans marais pour que grand Douili prédire l'avenir à plus orcs...
Mais ça être vieux. Grand Douili être mort y'a cent ans! »*

Et le troll lui demandais-je?

« *Troll avoir perdu coucougnettes, après s'être assit sur tabouret avec clou qui dépasse... »*
Après quoi, mon interlocuteur me laissa, non sans avoir au préalable tenté de me vendre des champignons des marais.

La main du grand Douili qui se trouvait devant moi était une véritable relique, surement plus véritable que certaine des reliques que l'on trouve en Bourgogne.

Qu'Héonor en soit témoin, cette main semblait fraîche, à peine découpé.

Peut-être que l'air des marais conserve, ce dont je doute très sérieusement, mais malgré son apparence inhabituelle pour un bourgonnien telle que moi, je ne pus qu'observer le sacré de ces lieux. Hormis la puanteur ambiante, il en émanait quelques chose de fort: si ce n'était magique, c'était divin.

Extrait de: Comtes et Légendes du Marais
Joachim de Solon (Bourgogne)

Cinquième partie : les Elfes

Les elfes, pour ceux qui ne les connaîtraient pas, sont des humanoïdes à la physiologie assez proche des humains. Leurs oreilles, se terminant par de légères pointes, permettent de faire aisément la différence entre les deux races.

Toutefois, leur longévité –incroyable face à celle des humains- rend cette race assez spéciale. On dit qu'ils sont patients, mais en réalité, ils voient le temps défiler différemment et c'est pourquoi, pour la plupart des choses qu'ils entreprennent, ils prennent le temps nécessaire pour la faire bien.

En vérité, la longévité fait que la mémoire de cette race reste fraîche... même s'ils répugnent à parler d'eux ! Pourtant, quelques légendes réussissent à passer les barrières de la si mystérieuse Forêt Eternelle.

Le premier texte que vous lirez est une étude sérieuse qui parle des anciennes colonies établies par les elfes sur Gronno.

Le second texte est un conte de la Forêt Eternelle qui raconte l'histoire d'un barde qui, après avoir perdu son art pendant les Guerres Célestes, fut aidé par une créature de la Forêt, une sylphe.

Les Elfes sur Gronno

[...] Ce qui nous mène à nous poser la question suivante: pourquoi les elfes ne s'aventurent-ils plus hors de la Forêt Éternelle?

En effet, de nombreuses découvertes archéologiques attestent de leur présence partout sur Gronno, mais étrangement, très peu de légendes font référence à ce développement.

Ce qui m'a amené à rechercher la raison de ce mutisme.

Il ne fait aucun doute que la Forêt Éternelle a toujours été le berceau de la civilisation elfique sur Gronno. Nos émissaires qui se sont déjà rendus sur place, ont pu constater l'ancienneté des bâtiments de la capitale ; une comparaison stylistique par rapport à ce que nous connaissons ailleurs sur Gronno, corrobore effectivement le fait que la Forêts Éternelle est bien le premier endroit que les elfes ont colonisé en arrivant d'Ezelloxar.

Partant du principe que la Forêt Éternelle est le point de départ du peuple elfe sur Gronno, la colonisation s'explique très logiquement.

Nous avons retrouvé un certain nombre de vestiges d'une présence elfique peu durable sur toute la côte Togol. Ces vestiges que nous avons pu identifier comme étant uniquement de petits comptoirs commerciaux, servaient d'avant postes pour la colonisation, étant abandonné au fur et à mesure de l'expansion au profit d'un comptoir plus au sud.

L'analyse des différentes couches du sous sol nous ont permis d'appuyer la théorie d'une expansion du nord vers le sud. Ainsi, nous pouvons aujourd'hui affirmer que cette expansion c'est effectuée jusqu'à l'extrême sud continent, jusque dans les forêts humides du Quirguana.

A mi-chemin entre la Forêt Éternelle et la Grande Jungle nous avons découvert les vestiges d'une grande cité elfique du nom de Ost'aerar. Les fouilles n'en sont qu'à leur début, mais ont permis néanmoins d'obtenir un grand nombre d'informations. Cette cité, servait autrefois de comptoir commercial mais à une échelle beaucoup plus grande que ce que nous avons pu étudier sur la côte Togol. D'après nos premières découvertes, une quantité notable de marchandises transitaient par cette cité: on a découvert de très grandes portions de routes s'enfonçant dans l'intérieur des terres, ce qui prouve l'existence d'un système d'échange avec les terres, un port de taille plus que respectable ainsi qu'un grand nombre d'entrepôt où nous avons retrouver des marchandises telle que des épices, des tissus elfiques, ou encore du bois précieux en provenance du sud.

L'étude du port nous a révélé que cette cité servait non seulement de comptoir commercial mais servait également de point de départ pour des missions vers le sud.

Ainsi, un grand chantier naval a été mis au jour et de nombreux éléments nous montrent qu'il a été très actif à une certaine époque: il produisait des bateaux d'explorations et de commerces, dont un spécimen a été retrouver à plus de 3000 kilomètres plus au sud, échoué dans un banc de sable à la sortie du Grand Delta.

Dans la grande Jungle, les traces que nous avons retrouvées, ne sont que des traces d'exploitations des ressources naturelles.

Malgré les traces très faibles retrouvées dans la jungle, un certains nombre d'éléments de réponse ont pu être dévoilés.

En effet, nous avons remarqué que l'occupation elfique a cessé de façon brusque il y a environ 600 ans. A l'extrême sud, l'étude des corps que nous avons retrouvés, nous à montrer que la mort de ces elfes était dut à une maladie. Maladie qui est similaire pour la majorité des

cas que nous avons étudiés. Ce qui laisse présumer qu'une épidémie est à l'origine de l'abandon de ces colonies de l'extrême sud.

Il est très probable que le point de départ de cette épidémie est le delta du fleuve Tiakatan.

Les eaux s'écoulant très lentement, favorisent l'apparition de flaques d'eau stagnante lors de la saison chaude et ainsi l'apparition de maladie.

Nous donc avons suivi la piste de cette maladie en remontant la côte, et nous nous sommes aperçus que l'arrivée de l'épidémie à Ost'aerar coïncidait avec de nombreux bouleversements.

En effet, à la même période où est arrivée l'épidémie, nous avons retrouvé de nombreuses traces d'incendies et de combats.

L'arrivée de l'épidémie a sûrement servi d'élément déclencheur à de nombreuses querelles intestines : la politique d'expansion vers le sud entraînant une forte pression sur le chantier naval, il n'est pas à exclure qu'un soulèvement des plus basses classes de la société elfique ait engendré une sorte de guerre civile.

Cette guerre aurait ainsi provoqué la fuite d'une partie de la population: laissant derrière elle cadavres et désolation –nous n'avons plus retrouvé aucune trace d'occupations elfiques passées cette période.

Ensuite, nous retrouvons les traces des rescapés dans un très vieux livre de chronique que nous avons pu emprunter aux érudits elfes.

« [...] par delà les brumes, Téo'dril put apercevoir le voile décharné de la douleur et de la mort. Il avançait lentement, porté par les flots éternels...

Son odeur putride le précédait, et en très peu de temps, il toucha les rives bénies de la Grande Forêt.

Le voile commença à tuer, n'épargnant personne. Téo'dril vit nombre de ses frères tomber, terrassés par l'affliction. Des milliers de frères tombèrent mais le feu parvint à déchirer le voile.

Beaucoup de morts, beaucoup trop de vies terrassées par ce voile de douleurs et d'illusions.

Alors qu'il regardait l'horizon lointains, d'où était venu le voile, Téo'dril tourna le dos et ne jeta plus jamais un regard vers la mer... »

Extrait de «les elfes sur Gronno »
Romuald Desec (historien bourgognien)

La légende de Lömélas

Il y a bien longtemps, vivait Lömélas.

Cet elfe venait d'Ezelloxar. Il était arrivé sur Gronno, comme nombre de nos frères, durant les Grandes Guerres. Une fois la paix revenue, il reprit le métier qu'il pratiquait sur son monde natal: la musique.

Dans son monde d'origine, il était très connu pour ses chants et sa maîtrise de la harpe elfique, mais sur Gronno, après des années et des années de guerres, sur un monde qui avait du mal à panser ses blessures, Lömélas avait perdu tout son art.

Son cœur n'était emplí que de chagrins, de douleurs et de peines.

Trop de morts hantaient son esprit, trop de cris d'agonie résonnaient encore à ses oreilles...

Ses mains jusqu'alors si habiles avaient oublié le maniement de la harpe: elles ne connaissaient plus que celui des armes...

Après avoir vu tomber tant de ses frères, son art l'avait abandonné, ne faisant que renforcer sa peine et sa morosité.

Une nuit, alors qu'il ne trouvait pas le sommeil, Lömélas décida de sortir se changer les idées entre les arbres d'Erynn'Uired*. Marchant sans but au milieu des arbres, il finit par s'arrêter dans une clairière. Une source se trouvait au centre de celle-ci et les rayons argentés de la lune se reflétaient dans les eaux claires et calmes.

Lömélas s'assit sur un rocher au bord de l'eau, et repensa au temps où il savait encore jouer et chanter. Puis ses pensées divaguèrent et se dirigèrent une fois de plus à ses frères, morts pendant les Guerres Célestes.

Ses yeux s'embaùèrent et des larmes coulèrent le long de ses joues.

Son regard plein de larmes se dirigea vers le ciel étoilé et il lança alors un long et déchirant cri de désespoir. Puis il plongea son visage dans ses mains et pleura alors à chaude larmes.

Alors qu'il avait toujours la tête plongée dans le creux de ses paumes, une main vint se poser doucement sur son épaule. Cette main eut le don d'arrêter immédiatement les larmes de Lömélas : tant de douceur émanait d'elle que pendant un instant, toute douleur en son cœur avait disparu.

Il se retourna, pour voir à qui appartenait cette main si bienfaisante, et que ne fut pas sa surprise.

Devant lui se tenait une jeune femme d'une beauté à couper le souffle: son visage d'ange était auréolé de cheveux d'ébène, ses yeux étaient du même vert que les feuilles des arbres qui entouraient la clairière. Vêtue d'un très léger voilage qui ne cachait rien de la perfection de son corps, la jeune femme regardait Lömélas avec empathie.

« Je comprends ta douleur... » dit-elle d'une voix cristalline. « Mais tu ne dois point sombrer dans le désespoir... »

Elle prit les mains de l'elfe, et les regarda avec attention, les tournant pour les examiner sous toutes les coutures.

Subjugué par la beauté de la femme qui se trouvait devant lui, Lömélas ne dit pas un mot, profitant de la douceur et de la paix qui émanait de cette femme.

Alors qu'elle lui caressait la paume de la main du bout de ses doigts graciles, la jeune femme reprit:

« Tu ne dois point cesser de chanter et de jouer: tes mains sont faites pour cela... »

« Mais comment faire? » lui répondit-il. « Je n'ai plus aucune inspiration... Je ne sais plus jouer... »

Alors, la jeune femme pencha son visage vers Lömélas et lui dit:

« Peut-être ceci pourrait t'aider... » Et elle déposa un doux baisé sur ses lèvres.

L'elfe cru que son cœur allait exploser au moment où ses lèvres rencontrèrent celle de la jeune femme ; une vague d'amour, de paix et de bien-être l'envahit.

Lorsque les lèvres de la jeune femme quittèrent les siennes, il vit qu'elle s'en allait : dans un silence des plus parfait, elle marcha en direction de la forêt, puis, arrivé à l'orée de celle-ci, elle se retourna pour regarder Lömélas.

Alors qu'il était toujours assis sur son rocher, l'elfe vit les cheveux de la jeune femme se dresser au dessus d'elle et se mettre à pousser, pousser en direction du ciel. Ses pieds s'enfonçaient dans le sol, sa peau changea de couleur et se transforma alors en écorce.

Là où à l'instant d'avant il y avait une magnifique jeune femme, il n'y avait plus qu'un grand chêne...

Lömélas avait regardé la scène sans bouger d'un pouce, comme envouté.

Il mit quelques secondes à se rendre compte de ce qui venait de se passer, puis, il se leva et alla vers l'arbre qui avait été une jeune femme quelques secondes auparavant.

Il le toucha, mais cet arbre n'était pas différent des autres...

Lorsqu'il revint chez lui, son cœur n'était plus hanté par les cris de douleurs de la guerre, mais par un flot indescriptible qui jusqu'alors lui était inconnu et que l'on appelle l'amour...

Le lendemain, il retourna dans la clairière dans l'espoir de revoir cette jeune femme, mais il n'y avait personne. Le chêne était toujours là. Il resta longtemps à guetter un mouvement ou un signe qui aurait pu montrer que l'arbre allait se métamorphoser en jeune femme mais il ne se passa rien.

Alors, l'amour en son cœur devint lourd à porter. Il s'assit au pied de l'arbre et se laissa porter par sa tristesse ; il fredonna un air nouveau, emplit de chagrin, d'amour et d'espoir.

Puis le fredonnement se changea en chant, un chant qui résonnait à travers toute la forêt.

Se rendant compte de ce qu'il était en train de faire, Lömélas s'arrêta de surprise, puis, timidement, il se remit à chanter : sa voix n'était plus la même qu'avant. Elle était plus belle, plus pure.

Il n'avait jamais chanté de la sorte...

Tout en chantant, des larmes coulèrent de nouveaux de ces yeux, mais cette fois ce n'était pas des larmes de douleur, au contraire, le bonheur emplissait tout son être...

Retournant chez lui en courant, il entra dans sa maison à bout de souffle et la fouilla comme un diable pour retrouver sa harpe.

Lorsqu'il l'eut entre les mains, il fut quelque peu hésitant, puis il posa ses doigts sur les cordes. Naturellement, ils se mirent à danser, produisant une mélodie magnifiquement pure qui s'éleva dans toute la cité.

Alors, au chant de sa harpe, il joignit le sien dans une symphonie qui attira toute la ville autour de sa maison ; même Erynn'Uired sembla arrêter de vivre pour écouter.

Autour de Lömélas, tout le monde pleurait; pas de douleur ou de peine, mais au cause de la beauté sans borne de cette musique.

Alors que le ciel était dégagé, de la pluie, commença à tomber de nulle part. Une pluie chaude, comme des larmes venant du ciel. Se mêlant à la lumière resplendissante du soleil, la pluie créa un magnifique arc-en-ciel au dessus de la forêt.

Même Valnoridîn pleurait face à la beauté de cette musique.

Ainsi, Lömélas joua de sa musique tous les jours. Le matin il allait seul pour jouer au pied de l'arbre où il avait vu pour la dernière fois la jeune femme.

Puis l'après midi, il jouait pour ses frères, emplissant tout les cœurs d'un bonheur sans borne.

Mais un jour, un elfe vint à le trouver au pied du chêne.

C'était un messager du roi. Le roi lui-même avait entendu parler de son don et le demandait pour qu'il lui prodigue sa musique.

Ainsi, il partit pour le château. Même le roi fut profondément ému et ce fut alors un concert de louanges qui arriva aux oreilles de Lömélas, lui emplissant le cœur de fierté.

Le roi lui demanda de revenir dès que Lömélas en aurait l'envie.

Mais le musicien, trop fier d'avoir ému le roi, revint dès le matin suivant.

Il joua au roi une mélodie encore plus belle que le jour précédent. Le souverain fondit en larmes.

C'est ainsi que chaque jour, Lömélas revenait au château dès le matin, ne jouant plus que pour le roi afin d'assouvir sa fierté.

Il dédaignait à présent de jouer pour le peuple, et jamais plus, il ne joua seul dans la forêt au pied d'un certain chêne.

Certain virent des signes: les jours étaient de plus en plus sombre, l'orage et la pluie touchait bien plus souvent que d'habitude Erynn'Uired, mais Lömélas, aveuglé par son orgueil et sa fierté, lui ne vint rien.

Et un jour, le son de la harpe et de la voix de Lömélas ne résonnèrent plus au château, ni nulle part ailleurs. Le musicien avait tout bonnement disparu. Tout ce que l'on retrouva de lui, c'est sa harpe: elle était accrochée à la plus haute branche d'un chêne multi-centenaire qui se trouvait à coté d'une clairière où jaillissait une source d'eau claire et calme.

Certains disent que la nuit de sa disparition, une jeune femme d'une beauté sans pareil vint chercher Lömélas et sa harpe et ils partirent ensemble vers le cœur de la forêt, mais quoi qu'il en soit un dicton elfique dit: « Sylphide qui te donne son amour, ne supporte pas te de perdre un jour... »

Conte populaire de la Forêt Éternelle.
Auteur anonyme.

(* nom elfique qui signifie Forêt Éternelle)

Sixième partie : les Se'ydîns

Les elfes noirs, ou Se'ydîns comme ils se nomment eux-mêmes, sont entrés sur la scène internationale il y a peu. Entretenant volontairement une aura de mystère autour d'eux, ils sont ainsi devenus des *curiosités* sur Gronno.

Personne n'a pu voir leur territoire, leurs frontières sont fermées, les délégations qui en viennent sont contrôlés, donnent peu d'informations sur eux, même si des transactions deviennent courantes avec ce peuple.

On sait qu'ils vivent sous terre, que leur société est basée sur la matriarchie mais guère plus. Une légende est toutefois parvenue jusqu'à moi : une histoire parlant de la maison Dothinato, une maison renégate qui tenterait de renverser le système en place.

La maison de Dothinato

Dans les ténèbres les plus profonds du Maralewël, Palinoka est seul.

Pour toute source de lumière, un petit lumino-globe qui projette sa lumière blafarde contre les parois rocheuses.

Elle s'est aventuré bien plus loin que toute les autres Se'ydins avant-elle, en quête d'un champignon très rare afin de préparer un onguent réparateur puissant.

Elle n'a que 26 ans, toujours en formation au temple d'Ithnaël, elle est voué à devenir une grande Eliatras. Mais pourtant, elle ne se sentait pas prête pour une telle mission si loin des chemins habituellement fréquentés.

Alors qu'elle s'était arrêtée pour examiner quelques champignons, elle entendit le bruit d'une pierre dégringoler derrière elle. Se retournant en sursaut pour voir de quoi il s'agissait, elle ne vit rien.

Le silence avait envahit la caverne où elle se trouvait. Un silence pesant, où seul résonnait l'écho de ses pas. Pourtant, elle avait la désagréable impression qu'on l'observait: le poids de plusieurs regards pesait sur elle. Ne se sentant pas en sécurité, elle fit demi-tour.

Elle aperçut une ombre noire bouger dans l'obscurité, mais elle n'eut pas le temps de l'identifier : elle ressentit une vive pique dans son épaule gauche. Une petite fléchette y était plantée.

Elle l'enleva immédiatement, mais il était trop tard. Elle se sentit tout à coup prit d'une grande lassitude, ses forces l'abandonnèrent, sa vision se brouilla...

Elle s'effondra alors sur le sol, plongée dans un profond sommeil.

Lorsqu'elle se réveilla, son corps tout entier lui faisait mal.

Elle voulu se relever, mais une main douce mais ferme se posa sur son épaule et une voix féminine et apaisante lui dit: « Ne bouge pas... Et repose toi... tu n'as plus grand chose à craindre ici... »

La lueur blafarde d'un lumino-globe éclairait la pièce où elle se trouvait. Elle observa la personne qui lui avait parlé : c'était une Se'ydîn tout comme elle. Elle paraissait néanmoins un peu plus vieille qu'elle, et malgré le sourire qu'elle affichait, son regard était emplit d'une grande tristesse.

Allongée sur le sol, Palinoka regarda autour d'elle : dans une salle en forme de dôme d'environ 10 mètre de diamètre, il n'y avait que des Se'ydîns, et aucun mâle.

Les seules ouvertures de cette pièce étaient une porte en acier et trois petites aérations au sommet du dôme. Palinoka se retourna vers la Se'ydîn qui lui avait parlé et qui était assit à coté d'elle et dit: « Qui es-tu? Et où somme-nous? »

Elle parut hésiter puis lui répondit:

« Je m'appelle Llivarra... Et je ne sais pas vraiment où nous sommes, mais je suis désolé de te dire que tu te trouves dans la Maison de Dothinato... »

Le cœur de Palinoka se remplit tout à coup d'effroi.

Regardant autour d'elle pour essayer de trouver un moyen de s'échapper, ses yeux se posèrent sur plusieurs Se'ydîns qui semblaient enceintes. En tout, elles étaient une vingtaine dans la pièce, silencieuse, le regard triste et résigné...

La jeune Se'ydîn s'agita, mue pas une panique sourde et un désespoir profond.

Llivarra posa à nouveau sa main sur son épaule et dit:

« Je comprend ce que tu ressens. Mais il est inutile de tenter quoi que ce soit: Ils mettent des drogues dans la nourriture, pour que nous soyons dociles comme tu le vois. Si tu refuses de manger, ils t'amènent dans des sortes de cachot, ils t'y attachent et te gavent de force avant de te ramener ici.

« Si tu t'obstines, ils te laisseront dans le cachot toute la journée, accrochée au mur sans pouvoir bouger et ce jusqu'à ce que tu te décide de manger normalement.

« Crois en mon expérience...

« Il n'y a même aucun moyen de donner fin à sa vie ici...

« Il n'y a rien... »

Llivarra avait à moitié les yeux dans le vague lorsqu'elle avait prononcé ses mots, comme si ce qu'elle disait ne la touchait qu'à moitié...

A peine une heure venait de passer depuis qu'elle s'était réveillée que la porte du dôme s'ouvrit. Deux mâles à la stature imposante entrèrent et jetèrent une Se'ydîn à terre: elle devait avoir le même âge que Palinoka. A peine eut-elle atteint le sol qu'elle rampa vers les autres Se'ydîns pour chercher un peu de réconfort.

Un troisième mâle, toujours aussi imposant, entra dans le dôme. Son regard parcourut la pièce puis s'arrêta sur Palinoka. « Là bas. La nouvelle... » dit-il au deux autres mâles.

Les deux mâles se dirigèrent donc vers Palinoka qui était bien trop faible pour pouvoir bouger, mais Llivarra se mit entre les gardes et elle pour la défendre. « Elle est encore trop faible... » protesta-t-elle faiblement.

Sans hésitation l'un des deux mâles lui porta un très violent revers de la main en lui hurlant de se taire, puis les deux mâles se saisirent de la jeune Palinoka et la firent sortir du dôme où elle était captive. Elle avait espéré se retrouver à l'air libre mais au lieu de ça, elle découvrit que le dôme où elle se trouvait jusqu'à présent se trouvait dans un autre dôme légèrement plus grand, créant une sorte de couloir autour du premier dôme d'environ trois mètres de large.

A peine la porte refermée, Llivarra entendit les cris de Palinoka, résonnant d'une bien triste façon dans leur prison de pierre.

Lorsque Palinoka revint, elle était inconsciente : les marques sur son visage attestait qu'elle s'était défendu, mais en vain.

Au bout d'une demi-heure, elle se réveilla. Voyant que Llivarra était là pour s'occuper d'elle, elle se blottit dans ses bras et se mit à pleurer.

« Pourquoi font-ils ça? » demanda-t-elle entre deux sanglots...

Llivarra lui répondit avec une grande lassitude: « Nous leur servons à mettre au monde leur futures recrues. Dès leur naissance, ils nous enlèvent nos enfants : les mâles sont destinés à devenir les soldats de leur armée. Ils complotent depuis la mort de Dothinato pour prendre le pouvoir à la Reine Noire... »

« Et les filles? »

« Personne ne sait vraiment ce qu'ils en font, mais il paraît qu'ici, ils ne mangent pas que de viande de Klapz... » lui répondit-elle tristement...

Ainsi passaient les jours dans la Maison de Dothinato.

Mais contrairement aux autres, Palinoka n'était pas résolu à accepter son destin. Elle avait remarqué qu'à un certain endroit du dôme poussait de petits champignons qui, une fois séchés, pouvait être avalés : c'était un très puissant stimulant.

L'effet des champignons était bien plus puissant que les drogues qu'on leur mettait dans la nourriture. C'est ainsi, qu'une idée germa dans la tête de Palinoka.

Si elle gardait suffisamment de champignons pour que toutes les Se'ydîns présentes puissent en prendre, elles seraient alors assez nombreuses pour pouvoir s'occuper des gardes et ainsi s'enfuir.

Lorsqu'elle exposa son idée aux autres détenues, elle rencontra tout d'abord de la réticence, car personne ne savait exactement ce qu'il y avait de l'autre côté du grand dôme. Mais très vite, poussé par ce nouveau espoir de liberté, toutes les Se'ydîns se lièrent à sa cause.

Au bout d'un mois, il y avait assez de champignons pour tout le monde.

Alors lorsque la porte s'ouvrit pour accomplir son ténébreux dessein, les Se'ydîns n'étaient plus sous l'influence des drogues et elles se jetèrent comme des furies sur les trois gardes.

Prenant leur matraque, les Se'ydîns les plus vives partirent en courant en direction de la liberté.

Palinoka allait faire de même lorsqu'elle vit que Llivarra n'était pas bien : durant la mêlée, elle avait reçu un coup dans son ventre gros de plusieurs semaines...

La jeune Se'ydîn prit alors son amie par l'épaule et l'aida à marcher, malgré les protestations de celle-ci. En sortant du petit dôme, elle vit une lumière plutôt vive qui émanait de sa droite.

Pensant qu'il s'agissait de la sortie et soutenant toujours Llivarra, elle se dirigea vers la porte que les autres avaient ouverte. Mais lorsqu'elle fut dans l'embrasure, le choc de ce qu'elle vit l'arrêta net.

Ce n'était pas les cadavres de ses amies de cellule, criblées de flèches et étalées devant ses pieds qui l'avaient choquée...

Ce n'était pas non plus parce qu'elle vit quatre flèches se planter dans son corps...

Non, ce qui l'avait choquée, c'était les dizaines de dômes similaires à celui qu'elle voulait si ardemment fuir... Des dizaines et des dizaines de dômes...

Palinoka tomba à genou, sentant sa vie lui échapper peu à peu...

Allongé au milieu des cadavres d'une vingtaine d'autres Se'ydîns, ses yeux se fermèrent lentement...

Et dans un dernier souffle elle se laissa emporter par les ténèbres, adressant une dernière prière à Ithnaël...

Conte du Maralewël
auteur inconnu

Septième partie : légendes des nains

Si parmi les humains une race n'était plus à présenter, je pense qu'il s'agirait des nains.

Il y a longtemps qu'ils ont quittés leurs mines pour s'installer dans tous les royaumes du nord de Gronno et, étrangement, leur intégration s'est faite très facilement. Même dans l'Empire du Nord les nains sont installés et vivent comme n'importe quel citoyen.

Certains sont artisans à leur compte, d'autres médecin, dans les armées, appartiennent à des guildes marchandes, etc...

Leurs contributions à la culture mondiale ne sont pas négligeable : sans eux, nous n'aurions toujours pas de langue commune, ni de monnaie commune qui facilite les échanges au nord du continent.

Toutefois, leurs légendes et coutumes sont intéressantes ; la première fait référence aux Terres du Norois et parle de la seule épée forgée par les nains. Je pense que la traduction que j'ai trouvée était mauvaise et qu'il y est plutôt fait référence à la première épée forgé par les nains, mais ce détail n'a que peu d'importance dans la légende.

Le second texte est une version un peu fantaisiste de la rencontre entre les nains et les kobolds avec qui ils vivent. Par ailleurs ce texte montre aussi que les nains ont une manière bien à eux de raconter certaines histoires...

La légende de Rhun-makaz-umgi

Il y a bien longtemps, alors que la barbe de Uzbard Gabîl Gamîl n'était pas si longue que cela, vivait Grim Rinn.

Grim Rinn était le premier fils du frère de Uzbard Gabîl Gamîl. Élevé à Kazad Gathol, il suivit durant toute sa longue jeunesse, l'enseignement des plus grands maîtres forgerons de tous le royaume. Frappant et modelant l'acier avec une dextérité inégalée, il était voué à un très bel avenir.

Mais un jour, alors qu'il parcourait une mine à la recherche de métal précieux pour sa forge, le sol se déroba sous ses pieds, le précipitant dans une rivière souterraine, où il disparut.

Pendant de nombreuses journées, nous le cherchâmes, mais nous ne pûmes le retrouver. La douleur dans tout le royaume était grande: le frère du roi venait de perdre son fils aîné, et le royaume qu'en à lui venait de perdre l'un de ses plus grand forgeron.

Le deuil emplit le cœur de tous: nous avions préparé une cérémonie funeste en son honneur lorsque Grim Rinn réapparut.

La joie et la bière coula à flot, et le jeune nain nous conta son aventure.

« Alors que j'étais tombé dans la rivière, je tentais tant bien que mal de ne pas me noyer.

« Emporté par un courant fort et impétueux qui me fit parcourir plusieurs kilomètres, j'étais au bord de la noyade. A bout de force, je me suis évanouie en pensant que ma dernière heure était venue. »

« Mais lorsque je me suis réveillé, je n'étais pas mort.

« J'étais allongé au milieu d'un lit bien trop grand pour moi.

« Mon corps tout entier était douloureux, mais j'étais vivant.

« Lorsque j'ouvris les yeux, je vis le visage d'une humaine penché sur moi.

« Me donnant un étrange breuvage à boire, elle me dit de ne pas avoir peur que j'étais en sécurité dans les terres du noroît. Quelques temps plus tard, un homme rentra dans la chaumière: il s'appelait Kozh. Il m'avait retrouvé à demi-noyé, au bord de la mort, échoué sur une grève alors qu'il était à la chasse. Il m'avait ramené chez lui, dans la tribu du Blaireau, et depuis lors s'était sa femme, Jab'Linn, qui s'occupait de moi.

« Durant tout mon séjour chez les barbares, ils me traitèrent comme un ami, et s'occupèrent de moi avec grand soin. »

« Au bout de deux semaines, j'étais de nouveau sur pied et je décidais de partir pour retourner à Kazad Gathol et après une semaine de marche, me voici! »

Tout le monde était heureux par ce retour inattendu, mais Grim Rinn après l'avoir fêté dignement, s'enferma dans son atelier et y resta cloîtré pendant plusieurs jours.

Les coups de son marteau retentirent pendant plusieurs jours et lorsqu'il ressortit la stupeur nous envahit tous. Grim Rinn tenait entre ses mains une épée décorée de runes. Aucun nain à ce jour n'avait forgé d'épée et celle qu'il venait de forger était plus grande que lui.

Il expliqua à ceux qui lui posaient des questions que cette épée était un cadeau pour son sauveur et qu'il allait voir son oncle afin qu'il bénisse son travail; Lorsqu'il présenta cette épée à notre roi, celui-ci fut fort surpris, mais il la prit tout de même et y imposa une rune en disant: « A partir de ce jour, tu nommeras Rhun-makaz-umgi, dit-il à l'intention de l'épée. Que Rackeln t'emplisse de sa force et puisse tu apporter force et victoire à celui qui a sauvé mon neveu. »

Après cette sainte bénédiction, Grim Rinn retourna dans les terres barbares pour offrir son présent à son sauveur, qui la reçut avec un très grand honneur.

Rhun-makaz-umgi fut la seule épée que les nains n'eurent jamais forgée.

Depuis que Grim Rinn l'a offert à son sauveur, nous n'avons plus eue aucune nouvelle de l'épée.

Certain prétendent qu'elle a été perdue, mais ceci est une autre histoire...

Légende populaire naine

Les kobolds

Il est bien connu que les mines naines sont peuplées d'innombrables créatures : de la chauve-souris, au skörff des cavernes, en passant par le goblin des mines, les rencontres ne sont pas rares et souvent plus ou moins dangereuses.

Mais il est une créature bien mystérieuse que l'on nomme le kobold...

Il y a bien longtemps, à l'époque où la barbe d'Uzbad Gabil Gamil n'était pas encore très longue, les nains ne connaissaient pas l'existence des kobolds.

Un jour, Branik le mineur se rendit dans un coin très reculé de la montagne avec son compagnon Agrul, afin d'extraire quelques minerais. Alors qu'ils arrivaient sur le site d'exploitation, les deux nains entendirent des bruits étranges.

« Des gobelins... » Susurra doucement Branik, « va prévenir les autres... moi je vais rester ici pour les surveiller... »

Sans un mot, Agrul acquiesça et fit demi-tour pour chercher du renfort.

Pendant ce temps, le vaillant Branik éteignit sa lampe, et armée de sa pioche et de son courage, il s'avança en direction du bruit. Au détour d'un tunnel, il vit de la lumière.

Hésitant quelques secondes à faire demi-tour, il prit son courage à deux mains et s'avança en direction de la lumière, le plus silencieusement possible.

Il parvint enfin au croisement: le bruit de piaillement était de plus en plus fort. Son cœur battait à tout rompre. Il allait passer sa tête derrière le coin pour essayer d'estimer le nombre de gobelins, mais un bruit derrière-lui le fit sursauter.

Il se retourna pour observer la source du bruit: il vit une paire d'yeux luisants, le scrutant fixement.

Puis une autre, et encore une autre... Au total, une demi-douzaine de paires d'yeux était en train de le scruter. Alors, dans un geste désespéré, Branik leva sa pioche au dessus de sa tête et chargea en hurlant...

Pendant ce temps là, Agrul se hâtait de revenir avec des renforts.

Les bruit de gobelins se répercutaient toujours sur les galeries, bien qu'un peu plus fort que la dernière fois. Ils éteignirent tous leurs lampes, prêt à intervenir, le marteau et la hache au poing.

Au détour d'un tunnel, ils retrouvèrent la pioche de Branik, gisant sur le sol.

La colère commença à monter dans les rangs, mais les valeureux guerriers ne perdirent pas leur sang froid, se dirigeant d'un pas déterminé vers le croisement d'où venait la lumière.

Puis une voix éraillée s'éleva dans les tunnels : c'était la voix de Branik.

Alors, se retournant vers ses compagnons, Argul brandit son marteau et hurla « POUR BRANIK ! ». Puis, dans une rage furieuse il se retourna et chargea en direction de la lumière et des bruits.

Mais que ne fut pas leur surprise lorsqu'ils trouvèrent Branik entrain de chanter, une chope de bière à la main, entouré de petite créature d'environ un mètre de haut qui tenaient également des chopes de bière. Ces créatures, qui semblaient d'origine reptilienne, se tenaient debout, sur leurs pattes arrière, et étaient vêtues de pagne en peau d'animal. Branik tenait par l'épaule une de ses créatures et dansait avec lui lorsqu'il vit ses amis effarés par le spectacle qui se déroulait devant eux.

« Hey!!! Salut les copains!!! hic! »

Les guerriers nains rangèrent leurs armes. Agrul se dirigea vers Branik et dit:

« Mais c'est quoi ces créatures... Et... Ha ! Tu sens l'alcool à plein nez ! »

Tout en titubant, le mineur lui répondit du mieux qu'il put:

« Et bin ça tu vois, hic!, c'est mes amis... Je leur ai demandé ce qu'ils étaient, hic!, et ils m'ont dit qu'ils étaient des Kobolds... hic! Enfin, ce n'est pas grave ce qu'y sont, parce qu'ils ont de la bière... hic! Un régal ! » Puis il se remit à chanter, imité très vite par les kobolds.

Aujourd'hui, comme tout le monde le sait, les kobolds et les nains vivent en harmonie.

Il n'est pas rare de retrouver un kobold dans la maison d'un nain, en train de faire la cuisine, car ses créatures sont de très bons cuisiniers. Mais leur grande spécialité, c'est la bière ! La bière des kobolds est réputée par delà les frontières du royaume nain. Son goût indescriptible, presque magique et sa fraîcheur incroyable (même à température ambiante) ont forgé sa renommée.

Mais attention: seul les buveurs les plus expérimentés peuvent se risquer à la boire, car son très fort taux d'alcool en a surpris plus d'un.

Comte populaire nain
auteur inconnu