

Rhapsodies d'Alphasia

LA REPUBLIQUE EN MARCHE

« Bref, la rivalité des partis revêt chez nous, un caractère fondamental, qui met toujours tout en question, et sous lequel s'estompent trop souvent les intérêts supérieurs du pays. Il y a là un fait patent qui tient au tempérament national, aux péripéties de l'histoire et aux ébranlements du présent, mais dont il est indispensable à l'avenir du pays et de la démocratie que nos institutions tiennent compte et se gardent, afin de préserver le crédit des lois, la cohérence des gouvernements, l'efficiencce des administrations, le prestige et l'autorité de l'État.

C'est qu'en effet le trouble dans l'État a pour conséquence inéluctable la désaffection des citoyens à l'égard des institutions. Il suffit alors d'une occasion pour faire apparaître la menace de la dictature. »

Charles De Gaulle, 16 Juin 1946, Extrait du *Discours de Bayeux*



SOMMAIRE :

- Le Récit du Feu de la Terre (Ou La Honte des Dieux)
- I/ 60 000 pour un lion
- II/ L'appel de la République
- III/ De Vapeur & d'Acier
- IV/ Session Folklorique au Haroq
- V/ Lettre d'un Fermier Résistant
- VI/ Mâha Kan Vaar Dîr Filde
- VII/ Le Récit d'une Chasserresse
- VIII/ PLAN B : Découvrir le Roi
- IX/ Le Serpent de la Déesse
- X/ 60 000 pour un Lion – Partie II
 - Le Récit d'un Gosse
 - Le Récit d'un Vieux
 - Le Récit d'un Tavernier -La Fée Verdoyante-
- XI/ Cavalerie Lourde (Hussards TrancheDunes)
- XII/ Extrait : Gazette du Patriote Libre
- XIII/ PianitzAlestormed of 8.6
- XIV/ Prenons un fût et causons !
- XV/ Une Rhapsodie de Feu aux Chœurs de Dunes
 - Acte I : Offensive
 - Acte II : Veines de Roches
 - Acte III : Mir Ikin
 - Acte IV : La Vengeance du Capitaine Malendrach
 - Acte V : S'en Va la Mer
 - Acte VI : Émergence
- XVI/ SandSong / SandSeed
- Le Nom de la Ville
- A VIA EQUUS ABIIT

LE RECIT DU FEU DE LA TERRE

(Ou, La Honte des Dieux)

Il se faisait déjà tard dans l'auberge du Chien qui Ronronne, au barrage Carigan. Les gardiens des lieux et quelques voyageurs étaient sur le point de se coucher mais un conteur d'histoire qui avait marché de longues journées sans voir qui que ce soit désirait profiter un maximum de leur présence.

« Je sais ô combien vous avez du travail soldats, avec toutes ces histoires de lion trafiquant de whisky et ces rebelles ! Mais je sais aussi que vous travaillez au mieux pour le bien du peuple, vous méritez votre quota de divertissements, vous aussi ! Restez encore avec moi, je connais une histoire sur l'aube du monde. Une histoire des Dieux Pères que nous pleurons encore et que nous chérirons éternellement pour leurs dons fabuleux et perpétuels ! Venez, voyageurs et soldats ! Venez, laissez-moi vous raconter l'origine des félins au cœur du sang de la terre... »

Tu sais, lecteur, les récits mythologiques sont les plus aimés en Alphasia. Les civilisations du Monde Connu ont toujours été inspirées par le mystère qui les enveloppait. Il est important de préciser que les conteurs d'histoires ont fait vœu d'honnêteté en sortant de l'académie des bardes. Chaque conteur a fait serment de raconter l'authenticité de chaque histoire qu'il entend ou découvre, il ne doit jamais romancer ses récits. Alors forcément, lorsque les gardes d'un des édifices les plus importants du pays ont l'occasion de sortir de leur routine quotidienne pour écouter des histoires vraies d'autres pays, le tout avec de la bonne bière, ils n'y échapperaient pour rien au monde. Bien que ce soir-là, ils auraient du. Aucun d'entre eux, si bercés par les histoires du conteur, n'a aperçu son complice verser cette substance somnolente dans leurs coupes. Cette erreur ne leur coûtera rien de mal, si ce n'est qu'ils changeront de patron et que le destin de toute leur nation en sera changée à jamais.

Et le conteur commença son histoire :

« Il se dit qu'à une certaine aube lointaine,
une étoile s'est décrochée de la voûte céleste de la Nuit.

Il est important de dire qu'en cette aube du monde, les Dracks Pères n'avaient pas encore créé le jour car ils n'en avaient pas l'idée.

Il est vrai que la Terre, la Mer, la Finalité et la Vie existaient mais le Drack Emeraude réfléchissait encore à comment faire rouler la grande Roue du Temps.

Il leva alors la tête vers le ciel de la Nuit. Il eut donc l'idée de s'intéresser à l'étoile la plus proche pour s'inspirer du fonctionnement des astres alentour. Mais sa curiosité fut trop grande, il prit alors l'étoile mais celle-ci lui échappa, elle s'écrasa donc sur Aelphasia encore tout jeune. La collision de l'étoile sur notre jeune monde le fit saigner et l'éruption sanguine perturba dangereusement la vie qui venait de naître. Le Drack Rouge aurait pu soigner la plaie de la Terre mais il venait de soulever les continents et n'avait plus assez de puissance pour ce moment. Pire encore, le Drack Blanc en charge de la Vie avait senti que des âmes vivaient et dépendaient de cette étoile. Sa disparition allait les condamner.

Mais contre toute attente, les êtres vivants primordiaux d'Aelphasia se réunirent autour de la blessure de la terre et chantèrent. Ces êtres primordiaux avaient l'apparence des félins que l'on connaît si bien aujourd'hui, leur chanson fit frissonner la terre et solidifia son sang qui brûlait de plus en plus la végétation primaire.

Et c'est ainsi que la plaie de la terre cicatrisa grâce au chant Peuple des Kaat-Jhit.

Tout aurait pu redevenir normal mais il faut dire que ce ne fut pas le cas.

La vie qui dépendait de l'étoile détruite accidentellement par le Drack Emeraude trouva, grâce aux conseils d'une des lunes d'Aelphasia, le chemin pour s'y rendre. La Vie de l'Etoile Accidentée arriva donc en Aelphasia et exigea aux Dracks Pères de rendre le jour sur leur monde. Mais nos Pères Créateurs ignoraient tout de ce qu'était le jour et donc, de ce que cela pouvait impliquer sur un monde... Ils refusèrent alors d'aider la Vie de l'Etoile Accidentée ce qui attisa la colère des dieux de cet autre monde lointain qui déclarèrent ainsi la guerre à nos Dracks Pères.

La Guerre des Dieux fit alors grande rage parmi toutes les voûtes célestes. Ce conflit qu'aucun mortel n'est en mesure de s'imaginer eut un impact décisif sur Aelphasia : il le fit tourner sur lui-même mais pas seulement, le monde entier tourna également autour d'un lointain astre vide de vie. C'est ainsi que le monde tourna sur lui-même et surtout autour d'un grand astre.

Par conséquent, nos Dieux Créateurs eurent le tournis et déplacèrent le champ de bataille sur l'astre autour duquel tournait désormais Aelphasia. La bataille des Dieux reprit alors son cours. Mais peu de temps après, sous les coups des conflits divins, le cœur de l'astre se réchauffa et bientôt, toute sa surface s'embrasa et les dieux furent obligés de quitter une nouvelle fois le champ de bataille. C'est alors qu'un Dieu de l'Etoile Accidentée s'exclama :

« Eh bien voilà ! Vous l'avez, le jour! Alors pourquoi nous l'avoir enlevé ? »

Ne comprenant pas les propos de ce Dieu étranger, nos Dracks Pères lui demandèrent de quoi s'agissait le jour. On leur répondit :

« Eh bien voilà : le jour est la deuxième énergie qui permet de vivifier toute vie mortelle. Le jour apporte une énergie fabuleuse nécessaire au fonctionnement de la nature, du Cycle du Tout. »

Alors que nos Dracks Pères peinèrent à comprendre les sens des mots de ce Dieu étranger, le Drack Emeraude s'exclama ainsi :

« Eh donc voilà : il me manquait le Cycle du Tout ! Et je sais comment faire tourner la roue, désormais. Aelfasia peut enfin commencer à vivre pleinement ! »

Mais alors, un autre Dieu étranger le disputa avec forte brutalité :

« Eh donc voilà ! Pourquoi nous avoir poussé dans cette guerre ?
Nous et vous en avons tous souffert ! »

Eh ainsi se termine notre histoire.

Il faut dire que tous les Dieux des deux mondes s'expliquèrent et comprirent alors les problèmes qu'ils avaient entre eux et découvrirent rapidement des solutions en échangeant leurs connaissances et idées.

N'ayant aucune conscience de l'importance du jour, nos Dracks Pères l'ont arraché à un monde voisin sans rien connaître des conséquences que cela pouvait y engendrer. C'est un constat mais avant tout un fait !

Afin de réparer leurs erreurs, nos Dracks Pères acceptèrent la vie de l'Etoile Accidentée qui dépendait du jour.

Et c'est ainsi qu'en Aelfasia naquirent le jour et la vie qui en dépendait. Mais il ne faut raconter ce récit à personne car les Dieux ont fort honte de s'être guerroyés avant de s'expliquer. »

Dédié à la Tronche en Biais

I/ 60 000 pour un Lion

Le rugissement d'un lion retentit à l'Ouest,
c'est l'appel pour une toute nouvelle geste.
Maintes nouvelles chansons pour une quête décisive.
S'échauffera la poudre et danseront les lames punitives
car enfin, le lion a lancé son appel !

Loin dans le Continent de l'Ouest,
nos héros s'unissent à des brigands de la Nation.
Brigands estimant porter les drapeaux de la Révolution.
Loin dans les terres du Grand Ouest
du Haroq à Miligan retentit le rugissement du Lion des Enfers
qui se dispute au strident hennissement de la Jument de Fer.

Phare Ouest !
Avertissement pour tout le Nord d'Iméras.
Alors que les drapeaux de la Révolution dansent dans les vents.
Dans toutes les villes du Chemin de Fer
on placarde une prime de 60 000 pour un lion.
60 000 !

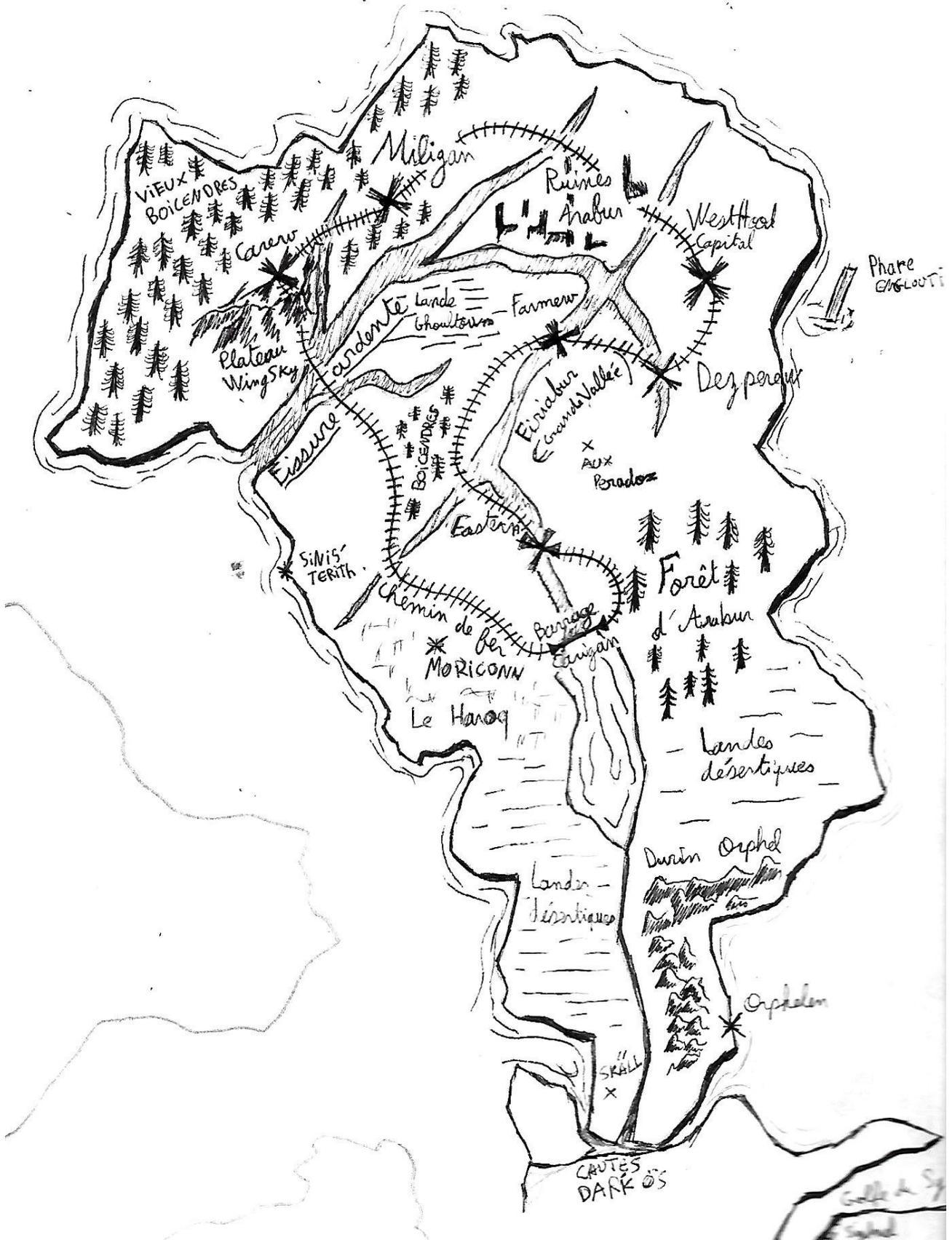
La soif de l'or, nous savons comment elle peut soulever les aventuriers
Il se dit que ce lion conseille les ennemis de la Nation et trafique du whisky
Il se dit qu'il peut cracher des flammes et prendre la forme d'un homme
Et surtout, il se dit que la Jument de Fer a perdu deux wagons...
... et que le rugissement du lion a retentit sur tout le continent

Les échos de l'appel de la Révolution deviennent Fronde !
Au Sud, les vents déferlent aux sabots de la Jument de Fer.
Au Nord, tous tremblent face à la Matriarche en colère,
les silences des contrées éloignées du Fer, eux, grondent !

PHARE OUEST !!
Etat d'urgence pour tout le Nord d'Iméras
alors que les blasons révolutionnaires hantent les horizons.
Dans toutes les contrées accueillant la Jument de Fer,
on placarde une prime de 60 000 pour un lion.
60 000 !

S'échauffera la poudre et danseront les lames !
La soif de l'or cible 60 000 pour un lion
qui vagabonde parmi les dunes et les villes oubliées de la Nation.

Carte de Milicrew :



II/ L'Appel de la République

« Nos institutions, décriées par certains, doivent retrouver aux yeux des Français l'efficacité qui en a garanti la pérennité. Car je crois aux institutions de la V^e République et ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour qu'elles fonctionnent selon l'esprit qui les a fait naître. Pour cela, je veillerai à ce que notre pays connaisse un regain de vitalité démocratique.

Les citoyens auront **VOIX** au chapitre.

Ils seront **écoutés**. »

Extrait du discours d'investiture du Président de la République de la Nation de France,
Emmanuel Macron, le soir du 15 mai 2017.

III/ de Vapeur & d'Acier

Bienvenue dans une nation en avance sur son monde
Bienvenue dans une nation où chante la vapeur
Bienvenue dans une nation où crie l'acier
Bienvenue dans une nation qui scandalisera son peuple !

Le cœur de la nation est limité par un chemin de fer
sur lequel galope une jument exhumant de la vapeur.
Le cœur de la nation se doit de satisfaire en tout le peuple.
Pour cela, se doit être maintenue la cavalcade de fer.

Pourtant, alentour du cœur y sont oubliés des villages.
De ces Dunes de l'Oubli se manifeste l'écho de la colère.
Pourtant, les espoirs de paix et justice universelle tremblent
face aux hurlements de fureur d'un peuple longtemps négligé.

Stenford :

*« La loi du Chemin de Fer a enchanté par ses illusions traîtresses !
Seuls les Grands Canyons ont eu leurs champs fleuris alors que vous tous,
citoyens, citoyennes de Milicrew, ne vivez depuis toujours que sur des dunes mortes ! »*

La Jument de Fer n'a apporté son Salut qu'à la cicatrice de la terre.
La carte du Nouveau Monde n'est que le croquis misérable
de points de suture sur la face misérable du diable.
Chante encore la Jument pendant que sous les dunes le peuple s'enterre.

*De la forêt grise de Vieux Boicendre aux montagnes Durin Orphel
à travers le Nord sauvé par la Jument de Fer aux déserts perdus du Sud,
la rumeur de la République se propage dans un monde de vapeur et d'acier
tandis que retentit le rugissement féroce d'un lion.*

Stenford :

*« Ouvrez vos yeux ! La monarchie des deux familles n'est que duperie !
Citoyens, citoyennes de Milicrew, le temps de la République est venu ! »*

Ouvrez vos yeux !
Est venu le temps de la République !
En Marche !
Le Phare Ouest se doit d'être plus lumineux que jamais !

Le crépuscule tombe sur le plateau Wingsky
Le grand fleuve fleuri pour les oligarques, les dunes et la mer pour le peuple, quelle honte !
La République en Marche contre la couronne oligarque.
La **Matriarche** laissera le trône au **Président**.

*De la forêt grise de Vieux Boicendre aux montagnes Durin Orphel
à travers le Nord sauvé par la Jument de Fer aux déserts perdus du Sud,
la rumeur de la République se propage dans un monde de vapeur et d'acier
tandis que retentit le rugissement féroce d'un lion.*

Mais alors que le Sud se soulève,
les vents apportent l'alarme de l'état d'urgence
et surtout, le rugissement d'un lion.

Un lion qui, dit-on, trafique du whisky et crache du feu.
Un lion qui, dit-on, œuvrait pour un effroyable cheval noir...
Dit-on.

IV/ Session Folklorique au Haroq

Mesdames Messieurs de SleepSand,
quittez vos corvées car la session du bal dansant s'ouvre !
Qu'importe l'heure, vous voyez bien que les mort-vivants vous attaquent !
A votre droite, des armes à feu, à votre gauche, des outils de travail.
Constituez vos équipes, vous avez quartier libre !

Hola ! Déjà trois cadavres ambulants ouvrent le bal !
Mesdames, lancez ce fort whisky, Messieurs jetez vos clopes ardentes !
Nous ne sommes que le matin, la vilaine chaleur du désert traîne un peu
et après tout, qu'est-ce qu'un bal dansant sans feu ? Nous avons déjà les grillades.
Y'en a qui disent que les bals dansants c'est pour les vieux
mais regardez, les jeunes sont au cœur de la piste
et ils ne lésinent pas sur les moyens.
Pierres, lance-cactus, cocktails explosifs, barres de fer, herbes à chats...

Oh !! Entendez-vous ?
Ce sont les rauques finals des premiers cadavres !
On a cinq mort-vivants qui sont mort-morts, c'est bien !
Le problème, eh bien, c'est que le feu commence à s'éteindre maintenant...
En même temps, il faut le dire, la Jument de Fer passe peu par ici
et par ici, on aime bien le whisky du lion, donc ce whisky,
il n'y en a pas beaucoup pour le feu...

Mesdames et Messieurs, toutefois, n'oubliez point que le bal est bien lancé !
A votre droite, la cornemuse et le fusil, à gauche, l'accordéon et la faucille.
Tranchez, brisez, brûlez, broyez, mais surtout, n'oubliez pas de boire en dansant !
Y'en a qui disent que les bals dansants c'est pour les anciens
Mais regardez ce que font les jeunes sur la piste !
Oh Seigneurs... je n'ose écrire cela...

Oh !! Entendez-vous ?
L'écho du rugissement du lion, on dirait qu'il est dans la danse du bal.
Mesdames et Messieurs, voici qui entre dans la danse le fameux

AROLAS DES X !

De sa gueule féroce surgit un puissant lancer de flammes.
Aucun des morts-vivants ne pouvait y résister !
Voilà ! Nous y sommes, le lion trafiquant ce fort whisky flamboyant
a sauvé un village grâce à ses flammes révolutionnaires !
Mais la danse continue.

Des cadavres bougent.
Non, lui c'est pas un mort-vivant, c'est Pianitza,
Laissez-le moi. Quoi ! Une épée ? Non, je n'ai besoin que d'une cuillère.

Par contre pour les autres...
Coups de crocs, griffes et jets de flammes pour les plus coriaces !
Eh voilà ! Les morts redeviennent morts !

Mais au moment où l'on doit se féliciter et remercier le héros
le lion disparaît vers les autres horizons.
Ainsi s'achève le bal dansant du Haroq.

« **L'épicier de SleepSand** : Mes dieux... des cadavres ambulants ! Qu'est-ce donc que ces simagrées ?

-**Maître d'école** : Je l'ignore mais contentons-nous de la chance que nous avons, il n'y a aucune victime à déplorer et toujours du whisky de ce cher lion !

-**Mairesse républicaine** : Chers citoyens, chères citoyennes. Ce que nous craignons est arrivé. Stenford avait raison ! Les deux familles gouvernantes utilisent la Jument de Fer comme moyen de répression. Cette sorcellerie en est la preuve !

-**L'épicier** : Mais comment pouvez-vous savoir que ces mort viennent de la Jument de Fer ?

-**Mairesse républicaine** : Stenford nous avait envoyé des missives disant que les familles gouvernantes avaient acquise une mystérieuse drogue ayant la faculté de transformer quiconque la consomme en mort-vivant. La suite se devine très bien : les deux régentes sont prêtes à prendre les pleins pouvoirs sur Milicrew. On ne peut laisser cela se produire...

... Citoyens, citoyennes, le temps est venu d'instaurer la République ! »

V/ Lettre d'un Fermier Résistant

« Je m'appelle Aljhon Brendon,
je suis le propriétaire de la ferme des Champs-éventées au Haroq.

Au moment où j'écris cette lettre, je suis acculé dans la maison familiale. Voilà quatre jours qu'une horde de ce qui semble être des mort-vivants a pris d'assaut la ferme. Les créatures ont tué tout le bétail et pourtant, celui-ci s'est relevé mais vagabonde mollement à travers la cour, comme si l'esprit de mes animaux avait quitté leurs corps.

J'ai enfermé ma femme et mes trois enfants dans la cave en leur donnant toutes les vivres, ils devront survivre au moins un mois le temps que les forces de l'ordre viennent les secourir, je l'espère...

Je suis affamé et à court de munitions pour l'arc et le fusil. J'arrive à improviser des flèches mais celles-ci ne sont pas très performantes.

Je viens d'entendre le rugissement d'un lion, s'il s'agit de celui dont on parle en ce moment et qu'il est de mèche avec ces monstres, alors je suis mort.

J'ai protégé la trappe de la cave où sont réfugiés ma femme et mes enfants avec un sortilège que l'on se succède dans la famille pour la défendre en cas de lourd problème extérieur.

Je vous livre la formule pour éteindre ce sortilège !

- Mâha Kan Vaar Dîr Filde -

J'entends le lion se rapprocher de la maison familiale. Il est temps de faire mes adieux :
transmettez mon amour à ma famille. »

VI/ Mâha Kan Vaar Dîr Filde

*Loin des cités et des forteresses
retentit l'écho d'une grande légende.
Ce récit que me raconte ce soir cette chasseresse :
Un fermier qui ignorait que sa bravoure se répande
à l'avenir dans le cœur des jeunes soldats.*

L'Histoire du Monde Connu narrera
la magnifique fable de cette glorieuse résistance.
Symbole des militaires ce conte sera.
Symbole qui dansera dans les bannières des lances.

C'est le récit d'un homme qui défendait sa famille.

En cette première année de l'Âge des Hommes,
un fermier est allé s'occuper de son bétail.
C'était un matin où les couleurs luisaient leurs splendeurs,
pourtant en cette matinée, les animaux n'avaient plus leurs âmes.
Pourtant, il faisait si beau...
...mais ce matin les poules ne se sont pas jetées sur le grain.

Ce matin des caravanes sont arrivées
mais elles n'avaient plus leurs âmes.
Des hommes à la peau blanche et verdâtre s'approchaient de la ferme.
Un premier coup de feu (le torse !)
La cible ne tombe pas, elle se rapproche de la ferme.
Un deuxième coup de feu (la tête !)
La cible tombe. Ne bouge plus.

*Loin des cités et des forteresses
retentit l'écho d'une grande légende.
Ce récit que me raconte ce soir cette chasseresse :
Un fermier qui ignorait que sa bravoure se répande
à l'avenir dans le cœur des jeunes soldats.*

« Chérie, je ne te demande jamais rien
puisque je n'en n'avais jamais eu la nécessité.
Mais mes pères et mes mères m'ont enseigné
un sortilège pour protéger ceux que j'aime.
S'il te plaît, mon amour,
puis-je utiliser ce sortilège ? »

Un sort pour protéger une famille.
Un récit de résistance pour fasciner les générations futures !

*Loin des cités et des forteresses
retentit l'écho d'une grande légende.
Ce récit que me raconte ce soir cette chasseresse :
Un fermier qui ignorait que sa bravoure se répande
à l'avenir dans le cœur des jeunes soldats.*

Alors que le mystère agresse la ferme,
on récite des incantations magiques.
Un héros écrit son histoire légendaire
en misant tout pour défendre ce qu'il aime.

Un homme simple,
un simple sort...
...une légende pour l'éternité.

*Loin des cités et des forteresses
retentit l'écho d'une grande légende.
Ce récit que me raconte ce soir cette chasseresse :
Un fermier qui ignorait que sa bravoure se répande
à l'avenir dans le cœur des jeunes soldats.*

Ce soir autour du feu,
moi et mes amis apprentis légionnaires
écouterons ce formidable récit de la chasseresse.
Conte d'un homme qui défendait sa famille.
Récit le plus épique des récits...

VII/ Le Récit d'une Chasseresse

« Venez les gars
autour de mon feu.
Je m'ennuie à manger seule ce lapin,
j'ai besoin de distraire des gens... »

*Si loin des grandes forteresses et les cités
retentit l'éternel écho de la chanson d'une grande légende.
C'est un récit qui rassure face à la férocité
Conte d'un fermier qui ignorait que sa bravoure se répande.*

Vagabondent les récits du désert !
S'élèvent si haut les ardents fers !
Force et honneur baptisent les héros.
Chaque acte héroïque au temps fait écho.

Un simple fermier a marqué son temps
Une grande ballade pour tous les enfants
Un immense héritage pour ses descendants
Une sublime leçon pour tous les gens.

VIII/ PLAN B : Découvrir le Roi

Partout en Milicrew s'installe la confusion. On connaît le danger, on affronte une armée mais on ignore tout de son roi.

Il est absolument primordial que les autorités et le peuple sachent que Stenford est ce roi de cette armée de mort-vivants. Le peuple et les différents corps politiques de la nation vont accuser n'importe qui. Ce qui ouvrira indubitablement les portes vers une terrible guerre civile.

Et c'est exactement sur cette guerre civile que Stenford compte bâtir les fondements de sa République. Il est désormais temps de passer à nos aventuriers.

Yh'Saor, Zyria et Aeldan ont joints leurs forces à celles du commandant Skalden Tywin. Malheureusement, ils furent chassés du wagon par un mystérieux serpent géant terriblement dangereux : le Basilix de Nyxtir.

Skalden Tywin usa d'un grand atout pour affronter le basilic. Il fit appel à trois grandes wyvernes en usant d'un pipeau magique. Or, il nécessitait d'un certain temps pour qu'interviennent les trois créatures et nos aventuriers ne pouvaient pas longuement lutter contre le grand serpent.

Ils n'avaient d'autres choix que de prendre le risque de s'élancer du haut du prochain et seul pont du désert pour finir dans une rivière suffisamment profonde pour amortir leur chute.

IX/ Le Serpent de la Déesse

Surgissant tous de l'eau :

- « **Zyria** : Putain, c'était quoi ça ?
- Aeldan** : Non... franchement... pas ça...
- Yh'Saor** : Amis, je ne comprends pas !
- Tywin** : Longtemps, ce serpent me perturbera.... »

Émergeant tous. Puis prenant le temps de se reposer sur la rive :

- « **Aeldan** : Zyria ?
- Zyria** : Ouais ?
- Aeldan** : Ce serpent... Il vient d'Ebonyth !
- Zyria** : Putain... A-t-on vraiment besoin de ça ?
- Aeldan** : Si je le pouvais, tout le monde s'en passerait !
- Tywin** : Attendez... Une déesse a affaire sur le pays ? C'est ce que vous supposez ?
- Yh'Saor** : Fallait bien qu'un moment, ça arrive...
- Tywin** : Comment ça '*Fallait que ça arrive*' ?
- Aeldan** : Commandant, s'il vous...
- Zyria** : NON AELDAN ! Monsieur Tywin. N'ayez point d'incertitude à notre sujet s'il vous plaît, ce n'est pas le moment.

-**Tywin** : Bon. Que l'on soit clair : Que voulez-vous ? »

Aeldan & Zyria :
« **LE LION.** »

Un silence :

- « **Yh'Saor** : Bah, le lion...
- Tywin** : Et... Et la politique nationale ?
- Zyria** : On s'en fout ! On n'est pas chez nous ici !
- Tywin** : S'il n'y avait que le lion... Mais le basilic ?
- Aeldan** : Commandant Tywin ! J'en suis navré mais je suis responsable du basilic... Il n'en a qu'envers moi. Voyez-vous, c'est ma...
- Zyria** : AELDAN, TA GUEULE !!
- Tywin** : Qu'on soit clair ! J'en ai rien à faire du lion et de votre mission ! Je veux juste que l'on me débarrasse de Stenford ! »

Le Lion :

« Stenford se débarrassera de lui-même.
Alliance Drack, j'ai besoin de vous ! »

X/ 60 000 pour un Lion – Partie II **(Récit d'un Gosse)**

Hey toi, Monsieur ! Quel est votre âge ?
75 !! Oh, c'est intéressant, ça !
Moi j'en ai que 26, c'est ridicule, je sais,
mais je vais vous raconter l'histoire de ma vie.

Depuis que je suis né, j'adore les héros.
A cinq ans, on me parlait d'un grand chat avec une crinière de feu.
J'en étais fasciné. On disait que de sa gueule
surgissaient des flammes explosives fabuleuses.

Un jour, je me suis perdu dans les bois.
Je pensais avoir trouvé la bonne voie
mais un rugissement terrifiant me fit détalier comme un lapin !
Dans ma fuite à l'aveugle, j'ai pu retrouver le vrai bon chemin.
J'ai appris plus tard que le mauvais chemin menait sur un gouffre caché.
Ce jour-là, j'en étais convaincu : le lion de feu légendaire m'avait sauvé !

Un autre jour, je devais rejoindre une dame pour un galant rendez-vous
mais en chemin, je me retrouvai au cœur d'une embuscade
et ces vils brigands, ils avaient enlevé ma douce !
Ils voulaient nos biens mais ont reçu les coups de nos lames !
Or, nous étions deux et eux, cinq. Nous étions mal barrés...
Et au moment le plus critique hurla des dunes ce même rugissement.
Tout à coup, surgissaient des flammes explosives fabuleuses.
Nos assaillants cloués au sol, la dame m'embrassa tendrement
sur la dune, nous vîmes le lion de feu s'éloigner.
La dame est devenue ma femme et nous venons d'avoir notre premier enfant.

Dans les tavernes, je vois des avis de recherche
60 000 pour un lion.
Et cela me rend triste
Cela montre que ce monde n'aime pas les héros...

(Récit d'un Vieux)

Hey toi, gamin ! Je vous trouve bien amusant.
Votre histoire d'amour est belle est attendrissante.
Moi aussi, grâce au lion, j'ai rencontré mon amant.
A travers le continent, notre aventure fut passionnante.

Le lion Arolas est mystérieux, il fut le maître de ma vie.
J'ai vécu une carrière qui, pour beaucoup, est une grande envie.
Car oui, jeune homme, j'aidais le lion de feu à aider les opprimés
et contrairement à vous, l'histoire que je vais vous raconter sera rimée.

Depuis que je suis né, on me parle d'un monstre.
Il semait la terreur, comme on le démontre.
Pourtant, il était une lumière pour le continent
et le premier patriarche à l'avoir connu en était conscient.

Le Lion nous fit vite comprendre que le représentant du peuple était un traître.
Face à de nombreuses évidences, le Lion devint notre prêtre.

Le 9 Nora 4954, l'Elu du peuple nous avait menti.
En périlleuse mission de sabotage, nous étions partis.
L'objectif fut très ardu, mais maintes fois le Lion nous sauvâmes.
A l'ultime explosion, nous découvrions avoir sauvé beaucoup d'âmes.
Notre « Elu » appela cet événement l'Attentat du 9 Nora.
Nous, le Peuple, l'appelions les « Feux Espoirs de Nora ».

Le 14 Alyfer 4961, mon amour est trahi dans une embuscade.
Prisonnier au sommet d'une grande dune, nous entamions l'escalade.
Mais l'ennemi avait des fusils puissants, nous risquions le drame.
Surpris par la force de frappe, nous pensions être perdus puis vint la flamme.
Rugissement, éclats de feu et la suite, vous la connaissez.
Et ce soir-là, le Lion flamboyant était encore célébré.

Puis après toutes ces années,
le Lion nous accorda notre retrait,
ce beau repos que l'on désirait.

Dans les tavernes, je vois des avis de recherches
60 000 pour un lion.
Et cela me ravit.
Cela montre que ce monde a de bons héros.

(Récit d'une Taverne)

~ Verdoyante Fée ~

(dialogue entre Capitaine Milicien et le patron de la taverne)

-Capitaine :

« Citoyen, il se dit que vous refusez les avis !
Sachez qu'ils vous sont obligés, oubliez le permis.
Cette recherche est, au nom de la République, vitale !
Nous disposons des preuves mettant fin à votre régal. »

-Otto :

« Monsieur, il est évident que moi aussi, je vous souhaite un bon jour !
Je voudrais vous avouer que mon manque citoyen n'est qu'erreur.
Mais par étonnement, je vois que vous considérez cela comme un tour ?
Je suis fier de la Matriarche mais vos accusations me font horreur ! »

-Capitaine :

« Mes SieurDames, n'osez point jouer de ces foutues farces !
Vous pensez me berner mais nous connaissons vos comparses !
Les masques en rade nous suffisent, les évidences sont là !
Nous savons que vous refusez à ce que cet avis de recherche soit ici bas ! »

-Otto :

« Pouvez-vous me préciser l'importance de cet avis ?
Pouvez-vous m'avouer en quoi il vous fait tant envie ?
Mon bar et mes gens sont des aimants de la Mère de la Nation.
Pouvez-vous me dire en quoi mes actes prêtent votre attention ? »

-Capitaine :

« Monsieur Otto, nous savons qu'un lion rôde dans votre bar
et quand je parle d'un lion, il faut noter que je ne parle pas du chat,
Bien qu'un chat ait toujours été plus dangereux qu'un lion, d'une part
et n'y pensez pas, nous ne nous laisserions pas avoir par la saveur de vos chichas ! »

-Otto :

« Capitaine, quel est le problème si un lion vient chez moi ?
Je ne sais rien de l'actualité, en quoi un lion est en soi... »

-Capitaine :

« Silence ! Votre Représentant se bat pour la République.
On vous le dit cela n'est que la voie unique.
Le lion est le Chevalier de la Reine, sa tête sera sur une pique.
Obéissez ! Ou pour vous, cela finira de façon horridique. »

-Otto :

« Pourquoi dégainez-vous votre lame ?
Nous ne sommes que des gens pacifiques ! »

-Capitaine :

« Pourquoi craignez-vous pour vos âmes ?
Nous ne sommes en rien maléfiques ! »

-Otto :

« Vous avez si peur de moi et mon bar ?
J'entends le chaos de vos cavaliers, quelque part... »

-Capitaine :

« Effectivement, je vois que votre oreille n'est pas sourde.
Afin de nettoyer cette ville, le République envoie sa cavalerie lourde ! »

C'est sur cette ultime rime que la cavalerie lourde de la Matriarche
faucha la vie du Capitaine.

Cette cavalerie, très énigmatique, fait depuis des siècles l'objet d'un millier de fables et récits. Formés dans le propre palais de la Mère de la Patrie, les Hussards TrancheDunes n'ont pas pour mission de défendre les intérêts de la Nation mais de protéger les deux familles régentes et leurs alliés (qu'importe leur classe sociale) au cas où ils perdraient leur pouvoir sur la Nation Milicrew.

Cette cavalerie lourde a pour mission sacrée de préserver le flamboiement de la flamme du régime oligarque qui avait donné naissance et bâti la Nation de Milicrew.

« Si les statues doivent tomber,
préservons au moins les âmes...
afin de mieux enrichir les esprits des demains. »

Dorian Fenard –
philosophe du 1er Patriarce et 1er Père Spirituel de l'Ordre des Hussards TrancheDunes



XI : Cavalerie Lourde (Hussards TrancheDunes)

L'ombre des racines de cette nation cache un poulain.
Dotée d'une crinière de hyène et de crocs d'acier canin,
cette bête a galopé par-delà les siècles au nom de l'honneur
afin de perdurer la danse du drapeau et l'écho des chœurs.

Le métal de la 1ère lame de cette nation a aujourd'hui disparu
pourtant un ordre de chevaliers a gardé son secret dans l'inconnu.
Ordre qui instaure une discipline si puissante et redoutable
pour mieux faire face à l'affront de ceux qui agressent leur capable.

Chevaux à crinières d'hyènes rayées
Chevaliers à lames de Fer-dragon
Fusion lourde d'une forte destinée
Voie d'aventuriers par tant de légions

Broyant les cendres des roches antiques.
Fendant les vents qui secouent les piques.
Une cavalerie lourde déverse des dunes
puisque les villages déclarent perdre fortune.

Ils galopent sur les dunes de l'oubli
tuent ceux qui frappent avant qu'ils supplient.
Rien n'arrête leur exécution de justice
car ils tranchent tout ce qui les trahissent.

Chevaux à crinières d'hyène rayée
Chevaliers à lames de Fer-dragon

Broyant les cendres des roches antiques.
Fendant les vents qui secouent les piques.
Une cavalerie lourde déverse des dunes
puisque les villages déclarent perdre fortune.

Les Hussards TrancheDunes dévalent les rues oubliées
car les mères et pères sont confus des luttes sociétales

XII / Extrait : Gazette du Patriote Libre

« Patriotes libres du continent Iméras !

Souvenez-vous du 1er jour de Nora de l'An 5007, lorsque les épouses de nos soldats ont été contraintes de descendre dans les rues afin de défendre leurs emplois.

Souvenez-vous de cet événement triste que l'on nomme désormais « **Le Divorce National** ».

Oui, patriotes libres, je sais que vous connaissez bien ce jour, l'aube de nos luttes sociales contre le régime Matriarcal.

Mais il est important de préciser ce point aux nouveaux venus et voyageurs. Évitez les grandes villes, surtout celles qui côtoient la Jument de Fer. Car le peuple gronde contre la Matriarche et sachez-le, une tempête naturelle est plus favorable qu'un peuple révolté.

« **Le Divorce National** »

Le 1er Nora 5007, la Matriarche signe le décret visant à cesser l'activité des grands ateliers de couture qui produisaient les costumes de nos militaires. La Matriarche, baignée dans les gâteries de son grand palais depuis toute jeune et ignorante de la vie de son peuple, s'est dite que pour assurer la paix il suffisait de cesser de paraître menaçant et donc, de désarmer considérablement son armée.

Si l'on pouvait discuter de comment assurer la paix tous ensemble, on aurait pu trouver un moyen d'éviter à ce que des hommes et femmes se retrouvent dans nos rues pour y manifester leurs craintes d'avenir.

Vous rendez-vous seulement compte que la Matriarche a reculé sur cette affaire suite aux avertissements des représentants des nations étrangères ? Comprenez-vous que nous sommes arrivés à un stade aussi absurde où nos potentiels futurs ennemis ont averti notre « reine » qu'elle ne devait pas réduire les effectifs militaires ?

Patriotes libres !

Nous devons cesser de nous plier face à une enfant immature...

~~~~~

« Excusez-moi.. Matriarche...

-Que me voulez-vous, Johnnick ?

-Eh bien... Depuis que vous avez reçu cette missive, vous ne cessez de lire ce torchon... Je vous en supplie, ne vous faites pas souffrir...

-Oui... vous avez raison... Mais... j'ai besoin de savoir, de comprendre comment j'en suis arrivée là... Comment un homme envers qui j'avais confiance totale a pu contribuer sa carrière à ruiner la mienne et celle de mes ancêtres...

-Matriarche... vous nous posez ces questions tous les jours...

-Vous avez raison, je suis également lassée de me répéter... J'aurais du agir plus tôt envers Stenford...

-Ne soyez pas trop dure envers vous-même. Stenford était très doué, il nous a tous dupés. La Démocratie que nous avons tenté d'instaurer était encore trop jeune, fragilisée par son manque d'expérience et sa faible structure. Nous aurions du nous préparer à ce qu'un individu fourbe s'attaque à ces failles...

-Bon. Je sais bien tout ça... Je dois cesser de pleurer sur ma première défaite et... celle de toute ma famille...

**Johnnick !**

-Oui, Matriarche ?

**« Sarjah a-t-elle rassemblé l'équipage ? »**

-Vous posez cette question au bon moment, Matriarche. Je viens de recevoir une missive et c'est la raison pour laquelle je suis venu vous voir :  
l'équipage ne s'est pas perdu dans la méfiance, il est prêt ! »

**« Bien. Alors envoyons notre compagnie d'aventuriers libérer leurs navires. Notre Nation attend sa nouvelle couronne.  
Transmettez cette missive et la mienne au lion. »**



## XIV/ Prenons un fût et causons !

Nous voici de retour dans la Taverne de la Fée Verdoyante, bien avant son ouverture au moment où un portail magique fait son apparition. Portail magique qui livre un lion et une compagnie d'aventuriers que vous connaissez bien :

« **Arolas** : Bon ! Nous voilà en lieu sûr. **Otto** ! Peux-tu nous apporter le fût que je t'ai payé ce matin ? Mes camarades ont soif.

-**Zyria** : Si vous saviez... »

D'un aimable sourire dont lui seul avait le secret, Otto livra le fût de bière à nos héros. Et le temps des premières gorgées, nos protagonistes engagèrent enfin l'une des conversations les plus importantes de leur histoire... et de celle du Monde Connu :

« **Arolas** : Bon les gars, lequel d'entre vous est le fils adoptif de Braltaly ?

-**Skalden Tywin** : PLAIT-IL ?

-**Arolas** : Oh, ne le prends pas mal, mon gars ! Je le savais depuis des siècles qu'il allait t'envoyer à moi.

-**Skalden Tywin** : Attendez, c'est quoi cette histoire...

-**Aeldan** : Pas d'inquiétude, vous faites erreur sur la personne, le lion me cause ; Arolas, Braltaly m'a bien causé de vous, je suis son fils adoptif.

-**Arolas** : Par ma crinière ! Rah ! Qu'on a tant à se dire...

-**Aeldan** : ça, je l'imagine pas mal ! J'ai cru comprendre que vous étiez de bons camarades de tavernes !

-**Arolas** : Si tu savais ! Comment va-t-il ?

-**Aeldan** : Bah, il m'a garantie qu'il était bien dans sa forteresse...

-**Skalden Tywin** : BON ! J'exige des réponses !!

-**Zyria** : Pas le temps pour ça, il faut qu'on cause du plan.

-**Skalden Tywin** : Putain mais, je veux... Il me faut des explications : Dans quoi je me suis embarqué ?

-**Zyria** : Commandant, je comprends que la situation soit étrange à votre égard mais vous devez accepter que nous sommes en quête de réunifier le légendaire **Clan des X**. Vous avez sans doute entendu l'appel du Drack Noir Maudit venant de Notre-Skald-des-Landes. Vous avez également été au courant par le biais du Roi Arthor de Deïnor que la Messie Braltaly était revenu et avait envoyé son fils adoptif afin de réunifier le Clan des X. Je suis consciente que cela peut devenir grotesque et croyez-moi, personne ici ne vous demande de nous croire et nous non plus. Mais vous le savez très bien, dans tous les cas et qu'importe les vérités qui nous concernent, notre objectif est le même :

### Stopper la Jument de Fer.

-**Skalden Tywin** : Certes.

-**Arolas** : Et pour cela, j'ai un bon plan.

-**Skalden Tywin** : J'ai hâte de vous écouter.

-**Arolas** : Je suis de mèche avec la Matriarche.

-**Yh' Saor** : ...

-**Aeldan** : ...

-**Zyria** : ...

-**Skalden Tywin** : J'ai l'impression d'être le personnage d'une pièce de théâtre humoristique...

-**Zyria** : Je vous le répète, commandant. Personne ne vous demande de nous croire sur parole, cela importe en rien. On vous demande juste de prêter attention sur la crédibilité du plan d'Arolas.  
-**Arolas** : Bon. Je peux continuer ?  
-**Skalden Tywin** : Ne contextualisez point, cela a tendance à m'énerver. Concrétisez, s'il vous plaît.  
-**Arolas** : L'objectif est simple, démilitariser le Barrage Carigan.  
-**Zyria** : Serions-nous seuls ? Je veux dire, seule notre compagnie devra agir ?  
-**Arolas** : Herzel et ses troupes vous attendent déjà, ainsi que le reste de votre compagnie. Nous avons créé un canal de téléportation magique spécialement conçu pour la réalisation de ce plan. Vous pourrez les rejoindre en un claquement de doigts.  
-**Zyria** : Très bien. On se repose, se prépare. Et on y va. Commandant ?  
-**Skalden Tywin** : Cela me va très bien.  
-**Arolas** : Tout le monde est content, alors je suis content ! Juste une chose : Ne vous plantez pas, installer ce canal de téléportation magique nous a pris des mois, cette opportunité d'attaque, des années... »

## **XV/ Une Rhapsodies de Feu aux Chœurs de Dunes**

### **Acte I : Offensive**

Avant que l'aurore ne caresse les dunes  
le feu fulgurant a coupé les grands socles  
des yeux qui jalousaient toutes binocles  
jusqu'à ce qu'il n'en reste plus une.

Alors que la voûte prenait sa robe d'azur,  
le sable transpirait d'une brume ténébreuse.  
Des chœurs retentissant de cœurs purs  
chantaient l'honneur de la reine majestueuse.

Les ombres se faufilent  
parmi ruines et dunes.  
La Cendrellion n'aura rancune,  
cette ère ne tient que sur un fil.

L'appel des colères  
de tous les horizons !

Bombes fumigènes et on assomme,  
on s'infiltré, le sang n'a pas à couler.  
Cette action, longtemps on nous en fera aumône !  
Guerroyons contre ce barrage si bien gardé !

Par-delà les océans mystérieux et les cieux éternel  
Notre Rhapsodie de Feu sera chantée par tous les bardes  
Une musique aux chœurs chantés par les dunes  
Qui évoquera le célèbre lion à la crinière de feu

Ouvrez vos yeux, fermez vos esprits !  
Ici, en terre inconnue, vous n'êtes que témoin.  
On n'a pas besoin de vous, faux juges !  
Nous sommes la nation de nos famille.

Les rivières ne dansent plus ici  
et ce, depuis tellement de siècles...

Nous sommes l'engence de toutes les propagandes  
Nous sommes fermiers, avocats, mineurs, enseignants ou maires  
Nous sommes surtout tout ce dont a besoin une nation  
Une terre pour satisfaire toutes les familles, pas les banques !

Fermons nos yeux, ouvrons nos esprits !  
Enfin est venu le temps de l'utopie.

Aux belles lueurs de l'aube  
Les gardiens assommés se lèvent confus  
Peinant à connecter leur esprit au globe  
Puis enfin, ils constatent la présence d'intrus

## Acte II/ Veines de Roches

Pour tout ce qui est s'écoule une rive.  
Pour tout ce qui vit provient d'énergie.  
Toutes les veines sont la structure de l'infini  
et toutes nos âmes affrontent les dérives.

La Cendrellion afflue dans les veines rocheuses  
aidée par la stratégie de l'Alliance Drack.  
Héros et rebelles grouillent dans le grand barrage.

Ici le champs où triomphent les rêves  
entre l'honneur fier et la gloire méritante.  
Cette collision d'esprits engendre une bataille terrifiante  
car aucun d'entre eux n'osera songer à la trêve...

L'aube est déjà là et la Cendrellion fait barrage  
aux gardes réveillés qui constatent l'offensive.  
Les rebelles les maintiennent pour que nos héros s'exécutent.

*La terre ronronne avant de se déchirer  
Voici le signal de tous les derniers échos  
Ce qui boue n'est pas une alarme comme l'eau  
Car le grand calme peut, à tout moment, éclater*

Ici-bas les ténèbres,  
l'Alliance Drack s'y organise  
si bien qu'elle y plonge.

Trouver une carte du barrage  
(comme un pirate)  
Faire taire la Garde dite « Royale »  
(comme un pirate)  
Allumer la mèche !

(comme un pirate!)

Ainsi le Arolas exécute son plan  
Alliance Drack a accompli sa mission.  
Le feu défile avec si bel élan  
Au signal qu'est le rugissement du lion.

### Acte III/ Mïr Ikin

Arolas :

*« Le plan consiste à démolir la voie ferrée sur le barrage ainsi que ses tunnels. La voie ferrée détruite, la Jument de Fer déraillera et finira sa course soit dans la mer ou le ravin, dans tous les cas elle sera anéantie et c'est ce qu'il faut pour stopper la contamination sur l'ensemble du continent. Il nous faut aussi détruire les tunnels du barrage car ils lient l'Est et l'Ouest de la région, une fois anéantis, aucun renfort n'ira à notre poursuite. De plus, le barrage sera suffisamment fragilisé par toutes les détonations, ce qui prendra un temps particulièrement long pour sa réparation étant donné que cela nécessitera une logistique complexe et hors du commun. Donc, un temps précieux qui paralysera Stenford pendant fort longtemps. Cela nous permettra par la suite de nous attaquer à lui dans de meilleures conditions. »*

Il s'agit-là des détails du plan qu'avait fourni Arolas à l'Alliance Drack. Détruire la Jument de Fer et paralyser l'activité du Barrage : il faut l'admettre, c'était très malin ! Une telle manigance mettrait fin à toutes celles de Stenford, le traître de la nation. Mais le Père de la République n'avait pas seulement pris des mois à s'emparer de la drogue et de quelques wagons de la Jument de Fer. Non, il s'était fait également de bons alliés infiltrés un peu partout dans le territoire.

**Aucune flamme n'acceptait de s'allumer dans la zone du barrage.**

Très rapidement, Yh'Zarkus devina qu'un sortilège puissant était à l'œuvre :

« **Mïr Ikin**, l'étouffe-flammes ! » s'exclama-t-il. Il expliqua à ses camarades que le sortilège Mïr Ikin consistait à empêcher aux flammes de s'allumer et que le barrage était protégé par ce sort. Un mage puissant était donc de mèche avec Stenford.

Le plan venait tout simplement de tomber à l'eau :

« **Arolas** : C'est une catastrophe ! Il nous faut au moins détruire la voie ferrée ! Il nous faut un sort capable de provoquer suffisamment de dégâts pour faire dérailler la locomotive, sinon tout est perdu ! Merde pour les tunnels, nous n'avons plus beaucoup de temps !

-**Thyka** : Malheureusement, nous ne sommes pas tous magiciens ici. Et rares sont ceux qui peuvent détruire des murs aussi épais que ceux d'un tel barrage... »

**Des cloches se mettent soudainement à sonner :**

« HALTE LA !!

VOUS ETES EN ETAT D'ARRESTATION !

-**Zyria** : Putain !! Allez vous faire foutre !! »

Un éclair manqua de transpercer Zyria. C'était le mage de Stenford et manifestement, il n'appréciait point les grossièretés :

« **Mage** : Bon. Eh bien je pense qu'on va passer le cap des présentations ! Intrus, rendez-vous et

nous vous ferons aucun mal !

**-Arolas** : Pas le temps pour ça ! Alliance Drack, à l'attaque ! »

Bien sûr qu'il n'y avait pas le temps, la Jument de Fer pouvait arriver à tout moment et nos héros n'avaient aucun plan de secours pour détruite la voie ferrée. Le lion bondit droit sur le mage qui parvint à esquiver l'attaque en l'aveuglant avec un sortilège. Sans attendre, les soldats qui accompagnaient le mage fondirent sur nos héros et c'est alors qu'une cacophonie de chocs de lames et d'embrasements de sortilèges fit écho dans l'ensemble des tunnels du barrage. Malgré l'étroitesse des lieux, les combattants maintenaient une chorégraphie de duels très correcte mais les échos de leurs conflits avaient attirés d'autres soldats, déjà alertés par les cloches d'alarmes. Très rapidement, les conflits s'avéraient être sérieusement ardues en raison du trop grand nombre de guerriers dans des lieux aussi petits. Un mauvais mouvement de foule pouvait à tout instant provoquer un drame inimaginable duquel aucun camp n'en tirerait profit. Malheureusement, tout le monde hurlait des plus belles dans cette bataille incertaine et les échos n'arrangeaient rien. Toutefois, il ne fallut pas longtemps pour que, un à un, chaque acteur de cette chorégraphie suicidaire cesse sa danse à la vue d'Arolas...

Dans sa gueule, le lion tenait plusieurs des dynamites qu'il avait apportées pour son sabotage. Fixant chaque individu d'un regard féroce, il instaura rapidement un silence fort inquiétant. *« S'il vous plaît, lion. Je veux voir mes enfants, ce soir... »* Avoua le mage de Stenford au moment où de la fumée émanait de la gueule d'Arolas. Car oui, je vous le rappelle, le lion crachait du feu. Et malgré le sortilège du mage, personne ne savait quel type de flamme était soumis à cette magie, si ce n'est le mage lui-même. Une flammèche, voir une forte étincelle magique, pouvait peut-être tenir quelques secondes sous l'influence du sort. Mais ici, on connaissait tous le talent redoutable du lion en ce qui concernait sa maîtrise des flammes. Et puis, c'était lui qui avait tenté d'allumer la première mèche avant l'arrivée du mage, et cette mèche avait tenu quelques secondes avant de disparaître.

Les flammes du lion avaient un temps de résistance sous l'influence de l'aura magique qui devait les étouffer. Dans l'incapacité de parler en raison du tas de dynamites dans sa gueule, Arolas misa sur le bluff, et encore plus de fumée noire s'échappa de sa gueule. Il va de soit, donc, qu'il pouvait faire sauter toutes les dynamites qu'il tenait entre ses crocs et donc, de faire sauter tout le monde autour de lui. Au moins, une partie de son plan aura fonctionné et en plus, des soldats d'élite de Stenford partiront en fumée : au final, c'est tout bénéf !

Coup de bluff ou pas, personne autour du lion ne voulait finir en charpie et on les comprend. Encore moins le mage de Stenford qui se révéla être plus coopératif que le lion lui-même :

*« Arolas. Je propose que l'on se calme immédiatement. Je téléporte tout le monde à la surface, cela annulera l'Aura coupe-feu dans l'ensemble du barrage car je ne peux pas mener deux sortilèges majeurs en même temps, cela vous... »*

**« MAGE ELKYN !**

**MAGE ELKYN !! »**

Hurla un autre soldat, qui venait d'arriver sur les lieux précipitamment.

«**Mage** : Bon sang, mais vous ne voyez pas qu'on est occupés, là ?

-**Soldat arriviste** : Navré, mage... Mais on m'envoie d'urgence vous avertir que des navires viennent de... heurter le barrage !

-**Mage** : Comment ça ? « Heurter ».

-**Soldat arriviste** : Eh bien... ils sont vides. Personne n'est à bord, nous sommes trop occupés avec les rebelles à la surface pour lancer d'inspection mais il en arrive d'autres !

-**Mage** : Bon sang, je n'aime pas ça... Et la locomotive ?

-**Soldat arriviste** : Comment ?

-**Mage** : LA JUMENT DE FER !

-**Soldat arriviste** : Oh ! Elle arrive, nous voyons déjà ses vapeurs à l'horizon.

-**Mage** : Bon, c'est déjà ça. Arolas, je téléporte tout le monde à la surface, on prendra le temps de faire un point calmement là haut, cela vous va ? »

Le lion acquiesça.

Après avoir demandé le silence, le mage prit une forte inspiration avant de murmurer une mystérieuse incantation. C'est alors qu'une vive lumière engloba toute la zone pendant un court instant. Elle se dissipa petit à petit sur un rocher, à côté du barrage, à la surface. Dehors, c'était un carnage : Soit la rébellion était en sous nombre, soit c'était la garde qui était en surnombre. Dans tous les cas, les conflits étaient arrivés à un stade où il ne pouvait y avoir aucun vainqueur. Mais ils virent le retour de leurs chefs pour un miracle : le signal de la fin des combats. En effet, ils devaient s'être rendus compte que tout cela était absurde, qu'ils ne luttaient pas pour rien, qu'il y avait bien eu un problème avec le plan et qu'ils leur fallait des réponses. Soldats et rebelles fixèrent du regard leurs chefs qui venaient seulement d'apparaître sur un rocher surplombant le barrage et le champ de bataille.

«**Rebelles ! Soldats !**

Nous avons manifestement été dépassés par la situation. Je vous en conjure :

**Déposons tous les armes ! »**

S'exclama le mage à tous les guerriers.

« **Zyria** : Bon. Maintenant on fait quoi ?

-**Mage** : D'abord, Arolas, pouvez-vous respecter votre part du marché ? »

Le lion déposa les bâtons de dynamites au sol.

« **Mage** : Je voudrais d'abord inspecter ces navires. Je vois qu'effectivement, il y en a trois qui épousent le bord du barrage, trois autres arrivent dont une grande frégate. C'est vraiment étrange...

-**Atyss** : Ce ne sont pas des navires de votre armée ?

-**Mage** : La Matriarche n'a pas de flotte sur cette mer. Ses seuls navires sont loin au Sud, au port d'Orphelen. Et je ne connais pas le blason de ces navire... »

**Arolas** :

« Le blason... Oh ! Par tous les dieux... »

« **Mage** : Un problème, lion ? »

« **FUYEZ, PAUVRES FOUS!!** »

Hurla le lion.

## Acte IV : La Vengeance du Capitaine Malendrach

Un peu comme Obat qui a l'habitude de commencer ses lives en retard alors qu'il est toujours un homme fort attendu, notre homme n'avait pas vu l'urgence que représentait la dernière missive de la Matriarche. Il s'est donc perdu avec son temps restreint dans une taverne à écouter le Récit du Feu de la Terre. On pourrait penser que cette missive soit suffisamment urgente pour qu'Arolas change son plan mais je vais vous l'avouer : heureusement qu'il ne l'a pas lu ! Car si Arolas avait lu cette missive, il aurait tout simplement abandonné l'Alliance Drack et la Cendrellion pour retrouver la Matriarche.

La Matriarche a décidé de quitter la terre de ses ancêtres. Les propagandes médiatiques de tous les bords politiques ont plongé le peuple dans une folle confusion qui ne peut que conclure sur une guerre civile. Un tel conflit populaire dont rêve tout chef politique pour bâtir les premières marches de son propre empire, voilà le rêve de Stenford !

Pour en finir avec son pays qu'elle chérissait tant, la Matriarche a décidé de le laisser aux mains tremblantes de son peuple qui la haïssait. Pour ce faire, elle avait pris la lourde tâche d'anéantir ce que ses ancêtres avaient bâtis depuis des siècles pour rendre le pays habitable malgré les tempêtes volcaniques :

*« S'il ne manque qu'une goutte pour que le vase déborde,  
alors autant le briser tout de suite, ce vase ! »*  
Avait-elle lâché avant de partir vers le Nord.

Elle voulait détruire le barrage. Enfin, elle ne le voulait pas simplement, elle avait déjà envoyé quelqu'un pour l'anéantir. Cette personne qui avait la mission de détruire ce qui, historiquement, avait sauvé cette nation du désert volcanique éternel, c'était la légendaire Capitaine Malendrach. Longtemps, cette corsaire qui aurait usé de piraterie, fut l'une des rares femmes à régner sur les mers dangereuses du Monde Connu.

Voici le récit de la corsaire et du léviathan aux yeux vairons  
Un conte d'aventures sur les mers les plus féroces  
Dans l'ombre des terres fut écrite une saga  
Une capitaine connaissait les mers qui les terrifiaient tous

Seule elle sur le Monde Connu  
possédait la carte des mers  
Un trésor recherché et convoité  
par toutes les unités militaires maritimes

La perle luit d'un azur charmeur  
Sur leurs couronnes de terreur  
« Les mers sont à nous,  
Non la propriété d'une femme ! »  
Crachaient-ils sur leurs plages  
« Vous n'arrivez pas à clouer le bec des dragons  
Alors que je tais bien plus redoutable sous les mers ! »  
Se moquait-elle d'eux sur son man'o'war.

Le rubis qui réveilla **Gyrnikios**  
Hors des regards aveugles des prophéties  
Les Anges perdent la course face aux héros  
Partout, des actes de bravoure surgissent  
Reflets d'**Aelin** et **Mornir**,  
Les lunes qui font mentir les prophètes

Prenez garde !  
Sur les mers, les corsaires se lassent des couronnes  
et les îles sont nombreuses  
(Il n'y a pas besoin de grand chose pour y improviser sa république!)  
Prenez garde !  
Voici venu le temps des forbans des mers !

\*\*\*

« **Zyria** : Arolas ! Quel est le problème ?  
-**Arolas** : Malendrach ! C'est une pirate qui fut capturée par la garde de la Matriarche il y a quelques mois. Stenford l'avait accusé de préparer une attaque contre le palais matriarcal mais c'était que des conneries. On en reparle plus tard ! Malendrach est manifestement libre et prête à se venger. Ces navires puent la poudre et un brûlot arrive droit sur le barrage !!  
-**Mage** : Putain, non... SOLDATS FUYEZ VERS LES DUNES !  
-**Arolas** : FUYEZ ! FUYEZ ! FUYEZ !! »

## Acte V : S'en va la mer

Ce vent était pourtant si timide  
Il craignait tant la caresser  
Alentour d'elle, il allait venait  
Mais se paralysait d'être stupide

Elle voulait rester de marbre  
Mais lui est intimement si semblable  
Silencieuse et étendue sur l'arbre  
Rien qu'un souffle pour l'irréparable

Une simple brise  
sur une sublime voile  
pour changer l'Histoire...

La violence de l'explosion du brûlot n'était pas sans raviver les lourdes et ancestrales blessures de l'éruption volcanique qui a bouleversé l'histoire du continent à jamais. Six frégates chargées d'explosifs volèrent en éclats pile au moment où la Jument de Fer galopait sur le barrage : Vous pouvez être sûr que l'Histoire s'en souviendra longtemps !

Une déflagration d'une telle puissance qu'elle souleva une mer, un barrage, deux dunes, six frégates et une locomotive, le tout en rugissant un hurlement dont l'écho secouera longuement les plaines alentour. L'eau, le sable et la roche s'embrassèrent dans un maelström infernal qui ravageait tout sur son passage. Le poids de toute une mer s'élança alors dans une charge qu'aucun dieu ne pouvait stopper. Les gigantesques vallées arides qui déchiraient le pays depuis des siècles, ces cicatrices volcaniques béantes et invivables, allaient devenir désormais le berceau d'un immense fleuve éternel tracé par la chevauchée effrénée et destructrice d'un raz-de-marée si colossal qu'il en ferait trembler les titans de votre Mythologie Grecque.

Oh oui, Alphasia se souviendra très longtemps, si ce n'est éternellement, de cet événement historique et unique.

Sur la mer égorgée, Malendrach surveillait attentivement la situation avec sa longue-vue. Elle et son équipage étaient restés loin du barrage par mesure de sécurité évidente. Pourtant, des débris de l'explosion manquèrent tout de même de s'écraser sur leurs navires.

« *J'ai peut-être un peu trop chargé les frégates...* » pensa-t-elle. Elle avait rassemblé sa flotte : cinq bricks, trois frégates, et bien sûr son célèbre man'o'war, dans l'objectif de s'emparer de la ville d'Eastern, loin au Nord. Le barrage brisé, elle mènera sa flotte pour s'attaquer et s'emparer de la ville qui surplombe la vallée sur le point de devenir un grand fleuve. Elle voulait fonder sa propre ville régie par une république libertaire.

**« Libertalia, me voilà! »**

S'exclama la Capitaine Malendrach avant qu'émerge de la mer éventrée ce que l'Histoire du Monde Connu avait oublié depuis des siècles.

Tout à coup, la frégate à bâbord du man'o'war bascula brutalement. Au Sud de la flotte, des marins de Malendrach hurlèrent d'effroi. L'eau se mit soudainement à s'agiter.

**« Capitaine !! Une ville sous la mer !! »**

S'exclamèrent les vigies de la flotte.

La loi des souvenirs  
est la quête d'éternité.  
Le Temps n'est l'empire  
que du fou déterminé.

Non, laissez-le s'enfuir !  
Ne vous brisez pas à le chasser.  
Le Temps n'est l'empire  
que du fou aveuglé.

La brise a caressé la voile  
mais tout deux ont brûlé  
dans ce chaos qu'est aimer,  
ainsi tombent les étoiles.

Le fort et fier Carigan  
voilà donc qu'il se fane !  
Que pensait-il faire face à lui ?  
Le Temps n'en veut pas, d'ami !  
Les mer chérie s'évade  
l'escapiste dans sa cavalcade !  
**L'Histoire se réveille !!**

Si un jour vous croisez Malendrach dans une taverne (*car on ne va pas se mentir, il n'y a que là qu'on te croise !*) et que vous lui demandez quelle fut son aventure la plus angoissante, elle vous répondra sans aucun doute « **La Cicatrisation du Passé** ». Ça, c'est le nom de cet événement que nos héros vivent au moment où tu lis ces lignes, cher lecteur / chère lectrice, la destruction du barrage Carigan qui marquera à jamais l'histoire de Milicrew, et probablement celle d'Alphasia aussi.

Sous la surface des flots, tandis que ce vidait la mer suite à la destruction du barrage, alors que Malendrach et sa flotte attendait que le niveau des eaux se stabilise, des toits de bâtiments tranchèrent ce dernier. Une ville demeurait sous la mer fondée par les grandes familles Miligan et Carew. Un secret tellement lourd que les ancêtres de ces deux familles régentes du pays ont préféré le noyer que de l'assumer.

Les manœuvres de Malendrach pour éviter que sa flotte sombre en basculant et en heurtant les bâtiments de la ville qui se découvrait sous la mer se vidant font encore aujourd'hui objets d'études dans les grandes académies maritimes.

## Acte VI : Émergence

Alyfer avait protégé nos Héros étant donné que sa femme avait tenté de les tuer.

Le Haut-Dieu d'Alphasia avait ordonné au souffle de la déflagration de se diriger surtout vers la mer qu'elle venait d'éventrer. Autant vous l'avouer, personne n'avait réellement compris pourquoi tout le monde avait survécu à cette violente explosion mais à ce moment-là, on préférait surtout se rassurer que se questionner. Seule l'Alliance Drack savait pour l'intervention divine.

« Arolas ?

...

Arolas !? »

Interpella Aeldan, cherchant le lion dans l'épais nuage de sable qu'avait provoquée l'explosion.

A quoi vous attendiez-vous ? Il est évident qu'Arolas était sous le choc. La Matriarche a libéré Malendrach afin d'anéantir le barrage qui avait donné vie à ces terres. Ce barrage était la **Trinité des Sables Fleuris** qui régnait depuis des siècles : Elle était l'héritage du salut de tout un peuple. Qu'est-ce qui a poussé la Matriarche à faire cela ? Et Sarjah Carew et Diane Miligan, les deux autres branches régentes de la Trinité, qu'en pensaient-elles ? Étaient-elles dans ce coup ? Pourquoi sacrifier des siècles d'histoire ? Pourquoi trahir la fierté des ancêtres ?

Voilà toutes les questions qui hantaient Arolas des X. Herzel s'approcha du lion, posa lentement sa main sur la crinière de la bête perdue dans ses pensées. Et lui murmura quelques mots à l'oreille. Après un court instant, Herzel fit demi-tour et s'adressa à tous :

« Notre guerre a pris fin.

Notre pays ne sera plus jamais le même. Stenford a gagné... »

**« Stenford sombrera de lui-même ! »**

S'exclama enfin Arolas.

« Regardez à l'horizon, les blasons de Malendrach ! On sait qu'elle cherche à fonder sa propre république... Camarades ! Nous ne sommes plus ennemis, ni amis ! Nous ne sommes que les fantômes du vieux monde de la Trinité des Sables Fleuris ! L'histoire se souviendra de chacun d'entre nous de tous ces siècles que l'on a forgés ensemble. Nous avons tous fondé le récit national d'un pays en avance sur son temps et cela se doit être la plus grande de toutes les fiertés !

Nous étions les protecteurs d'une lumière qui éclairera le monde pendant fort longtemps !

Ce jour marque l'inauguration d'un nouveau pays. Milicrew meurt aujourd'hui, mais demain, Stenford et Malendrach bâtiront les fondements d'une toute nouvelle nation avec d'autres valeurs innovantes qui marqueront, elles aussi, nos enfants.

***Désormais, notre destin ici s'est accompli. »***

Ainsi furent les derniers mots du célèbre lion Arolas des X sur les terres anciennement connues sous le nom de Milicrew. La politique de la Trinité des Sables Fleuris s'est éteinte et le destin des citoyens se tourne désormais vers le duel de deux républiques qui lutteront probablement pour dominer l'ensemble du territoire. D'un rugissement ultime, Arolas fit ses adieux au pays qu'il avait défendu pendant cinq siècles.

Puis il s'en alla vers le Sud avec l'Alliance Drack.

A nos pères fondateurs  
A nos mères protectrices  
A nos enfants...

## **XVI / SandSong / SandSeed**

Au-dessus le ciel  
pleurait la déesse.  
Le dieu l'embrassa,  
il savait qu'elle regrettait.

En-dessous le ciel  
pleurait la Matriarche.  
La Rebelle l'embrassa,  
elle savait qu'Elle réussissait.

Chante alors le sable  
sa Rhapsodie de Feu.  
Des Dunes de l'Oubli  
parmi les Sables Fleuris  
alentour de la cité retrouvée  
émerge une nouvelle nation.

## Le Nom de la Ville

Quelques heures plus tard dans une taverne d'un petit village du Sud :

« **Zyria** : Pouah ! Quelle chance d'avoir trouvé cette taverne ! J'ai cru mourir de soif...

-**Thyka** : Ça tu l'as dit ! Après une journée pareille, une bonne pinte fraîche est un putain de don divin ! »

Arolas, Aeldan et Yh'Zarkus arrivèrent avec une planche de divers saucissons :

« **Arolas** :... donc là, à ce moment-là Braltaly lance une bouteille de rhum sur l'âne. La bête, bien plus têtue que prévu, fit immédiatement demi-tour et galopa droit dans le poulailler en brisant tous les œufs. Furieuses, oies et poules nous encerclèrent pour une bataille épique ! Je pris alors l'apparence véritable du lion pour les terrifier mais ce fut un échec... Je me fis massacrer par les volailles !! Putain, et des oies énervées mais quelle horreur ! J'ai déjà affronté des armées mais des oies hystériques, quel cauchemar ! C'est à ce moment que Braltaly qui, je le répète était encore plus ivre que moi, s'empara d'un coq et hurla "Poules, cessez vos jérémiades sinon je castre votre mâle !" et donc...

Les autres :

« **SAUCISSON !!!** »

-**Zyria** : Qui coupe ?

-**Atyliss** : Moi !

-**Aeldan** : Non, tu vas encore te couper !

-**Atyliss** : Mais toi tu vas nous faire des parts énormes !

-**Arolas** : Ah ! Une telle ambiance au sein d'une compagnie d'aventuriers, ça m'avait bien manqué !

-**Thyka** : J'imagine que oui ! Mais ne t'en fais pas, tes anciens amis t'attendent à Deïnor.

-**Arolas** : Ah oui ? Qui est déjà revenu ?

-**Thyka** : Milo et Orias.

-**Aeldan** : D'ailleurs à ce sujet, tu sais où sont les autres ?

-**Arolas** : Mmmh... Pas tous malheureusement, du moins je sais très bien où sont les deux oiseaux.

-**Zyria** : Des piafs !

-**Aeldan** : Pas vraiment... Dans le Clan des X, il y avait un Rock et un Oiseau-Tonnerre.

-**Yh'Zarkus** : Ouais, donc pas des moineaux...

-**Atyliss** : Attendez... mais les rocks et les oiseaux-tonnerres, ce sont des animaux fabuleux, non ? Je veux dire, ils n'apparaissent que dans les contes, comme les vampires et les loup-garous, non ?

-**Arolas** : Tout comme Milo, ils sont les derniers représentants de leur espèce sur le Monde Connu. Il y en a peut-être d'autres sur le Monde Inconnu, mais on en sait rien !

-**Zyria** : Donc tu sais où se trouvent Olemir et Enathor ?

-**Arolas** : Au moment de nous séparer, on a formé des petits groupes s'éparpillant un peu partout dans le monde. On ne voulait pas vagabonder seul avant de trouver le lieu où attendre notre réunification. On désirait passer un dernier moment ensemble en petit groupe. Nous étions trois, moi, Olemir et Enathor. On a voyagé pendant deux mois au Nord d'Elaros où on aidait la population à pourchasser les derniers acolytes du Drack Noir Maudit qui refusaient d'abandonner les conflits.

-**Atyliss** : Oh ! Mais attendez, ça me rappelle une chanson !

-**Yh'Zarkus** : Oui, moi aussi, « Le lion et les deux aigles ».

-**Arolas** : C'est ça, c'est une chanson que les citoyens ont chanté lorsque nous avons décidé de nous séparer pour de bon après les avoir aidés. Enathor est quelque part dans les Chaînes du Skældor, à Frigiast. Quant à Olemir, vous le trouverez tout à l'Est de la région de Fjordrake, à Elaros. Il demeure sur une île.

-**Zyria** : Parfait ! On a de quoi bien avancer notre quête ! »

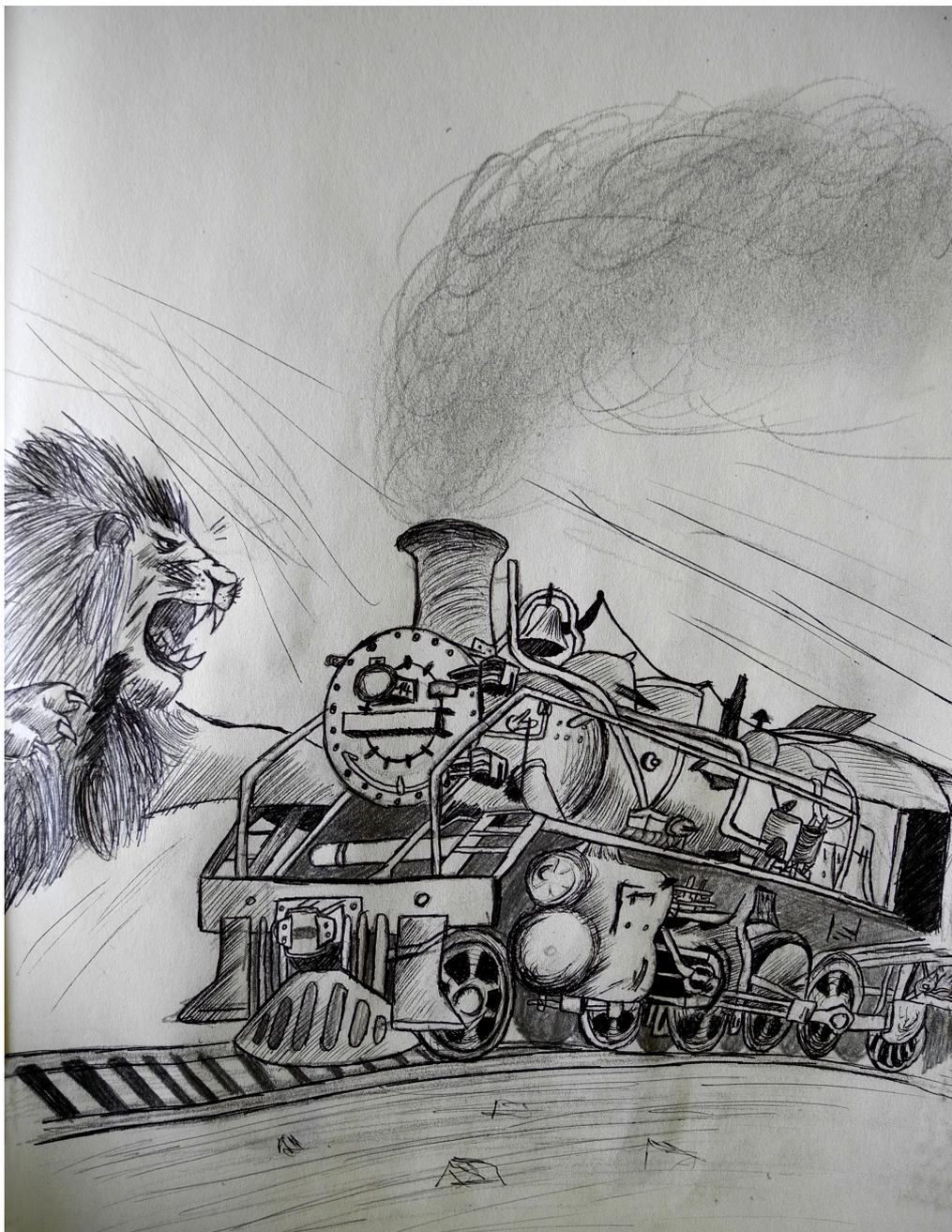
\*\*\*

Tandis que nos héros profitent d'un monde sans covid en terrifiant nos fameux gestes barrières dans leur taverne bien festive, revenons au Nord sur les ruines du barrage Carigan.

Malendrach avait pris le contrôle de la ville d'Eastern mais pas que, elle commençait à explorer la mystérieuse ville qui se trouvait sous la mer avant qu'elle ne disparaisse. Et autant vous le dire, la première découverte fut une stupéfaction. Le nom de la ville était gravé sur les stèles placées aux entrées de la ville.

Elle se nommait :

## ARKANOR'YS



# A VIA EQUUS ABIIT

Souvenons-nous de la jument, elle qui galopait sans cesse  
Souvenons-nous de la jument, elle qui devait amener nos denrées

Comment pouvaient-ils l'aduler alors qu'ils ne la voyaient que rarement ?  
Les empreintes du volcan de l'Ouest furent noyées  
Comment pouvaient-ils la chérir alors qu'ils ne la comprenaient pas ?  
La continent fut déchiré sous mille cavalcades  
Tellement de drapeaux dansaient dans les tempêtes  
Ces tempêtes d'épées et de fusils au cœur de tellement de hurlements  
Mais en ce jour historique  
La jument s'est égarée du chemin.