



U'tuyëll hy Fternos Regnus

Légendes du Grand Froid

Le Grand Froid.

Mystérieuse force de la Nature qui nous rappelle à quel point nous sommes petits et fragiles.

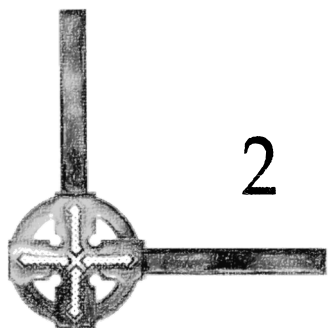
Vulnérabilité flegmatique devant l'immensité de l'inconnu



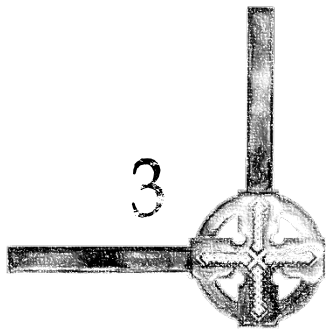
Gürl/Par Irsulinas Ratteigne

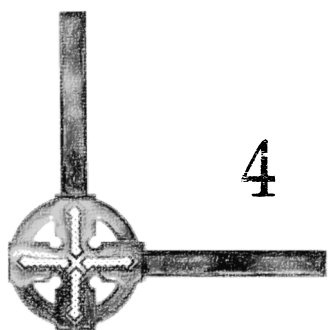
Yuirel Olstem det Regnus/Grande Bibliothèque d'Olstem





Haan'gar Regnus rui
Au Grand Haan'gar





4

*« Frissonnez et écoutez! Vous, simples mortels. De mon glacial souffle s'échapperont les paroles
qui ont forgé mon Pays. »*

-La Grande Alinäyl, Déesse Mineure des Contes et Légendes

*** * ***

Les paroles de la Grande Alinäyl résonnent dans ma tête à toutes les fois que j'ose mettre le nez dehors. La saison froide est grandement propice à l'écriture.

Des hivers rigoureux, d'incalculables pertes et une grande dévotion à ma Terre ont mené à ce recueil; triste résultat d'une mélancolie sans cause précise et d'une imperturbable adoration.

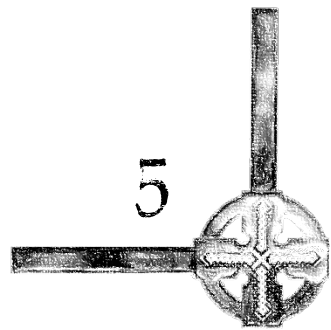
J'ai voyagé dans les Terres de mes ancêtres afin de réunir des récits authentiques ici classés par éléments divins. On y retrouve des références à ces éléments de façon explicite ou implicite dans chacune des légendes.

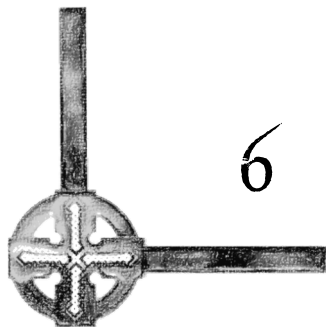
Avant chaque récit, une note est insérée afin d'apporter un préambule utile.

Espérant de tout cœur combler l'ennui des lecteurs de ces légendes et réchauffer les ferveurs figées par l'hiver.

Insulinas Ratteigne

Otelgam, An 714 de l'Empire



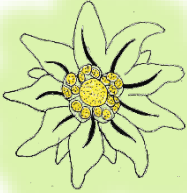


6

Index des légendes



Uülyn Arguil (Pour la Terre)



☞ Légende du Berceau	11
☞ Légende de Bisikill	13
☞ Légende de la Veuve du Bucheron	17
☞ Légende de la Voleuse de Tolemdel	19

Uülyn Biëlmos (Pour le Vent)



☞ Légende du Naufrage	25
☞ Légende des Lance-Tempête	27
☞ Légende de l'Enfant Fleur-de-Soufre	29
☞ Légende du Porteur	33

Uülyn Ratûnî (Pour les Eaux)

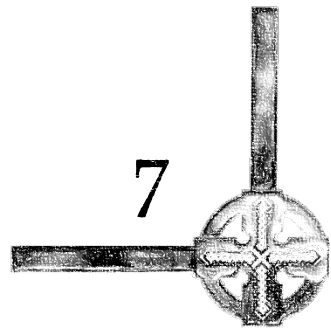


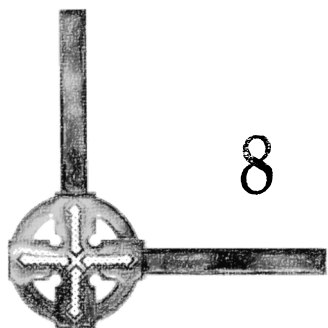
☞ Légende de la Perle-de-la-Source	39
☞ Légende de Lynndalen	45
☞ Légende de la Rivière-Brillante	47
☞ Légende du Capitaine Ilmark	49

Uülyn Telunir (Pour le Feu)



☞ Légende de Nekam	51
☞ Légende de l'Oiseau de Feu	55
☞ Légende de la Forge à Ti-Binne	57
☞ Légende des Elfes des Neiges	59

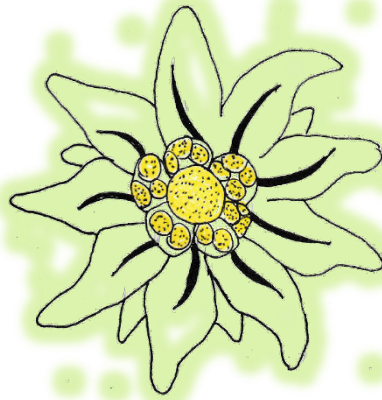




8

Uülyn Arguil

Pour la Terre



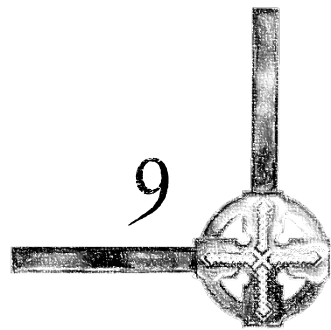
« Qu'en y cueille les fruits de notre labeur ou qu'en s'exploite pour ses richesses, la Terre est l'élément qui nous rappelle que nous devons travailler pour mériter notre place sur cette dernière. »

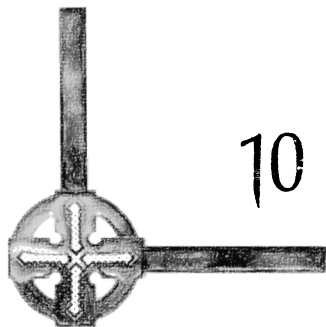
Adelor Petit-Pas,

Prêtre de Thamior, Dieu Mineur des Élevages et Récoltes

«Recueil des pensées d'un simple homme »

Bibliothèque Royale d'Olstem





10

Légende du Berceau



« DerÔil farend'har dil conno'an »

« De rien nous arriverons à nos fins »

-Fjörn Jeërkol

* * *

Extrait du précieux Livre de la Création, la légende du Berceau est celle du commencement; lorsque le Jardin des Dieux devint Mundus, la Terre des Mortels.

Je fus l'un des privilégiés à avoir eu entre les mains cet inestimable ouvrage interdit de toute copie et gardé farouchement par les Mages de l'Académie Royale d'Olstem.

Une ode à notre Créatrice, la Fjörn Jeërkol, qui malgré sa chute des Cieux, a su forger un Monde pour ses descendants.

Résumée ici, cette légende raconte comment notre Terre fût peuplée des nains Nordiques, tous fils d'Aantesïc et de la Louve.

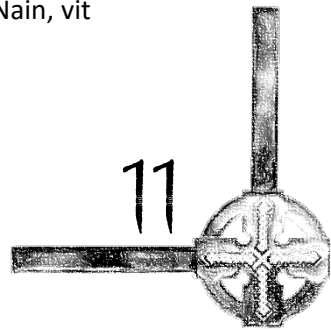
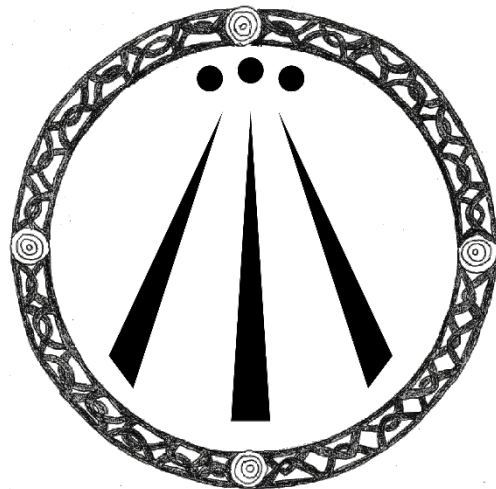
* * *

En visite sur cette Terre pour y cueillir les fruits, la Déesse Jeërkol, trouva l'endroit bien triste.

Le loup, combattant féroce aux rangs sociaux inégalés, mais dépourvu de toute diplomatie. Le renard, rusé, mais frêle devant l'adversité. Le castor, constructeur chevronné, mais dénué d'idées de grandeur. La belette, curieuse, mais, comme tous les autres, inconsciente de l'immensité de ce qui leur avait été donné par les Dieux.

Ce Jardin des Dieux ne faisait plus rire les divinités depuis bien longtemps; attristant ainsi la jeune Déesse en quête d'identité parmi les siens.

La Déesse, enceinte, décide alors de rester sur Terre pour y enfanter. Aantesïc, premier Nain, vit le jour dans les montagnes, bouleversant ainsi l'ordre établi.



Attisant la colère de ses comparses, elle se vue refuser le retour dans les Cieux. Condamnée à devenir une « Fjörn » ou «Sous-Déesse» aux yeux de ceux qu'elle vénérât tant.

Les hivers commencèrent à se succéder; signe d'une colère céleste encore présente.

Épreuve à traverser pour mériter sa place dans ce berceau.

Elle accepta le défi; celui de prouver à tous qu'elle est digne des divinités.

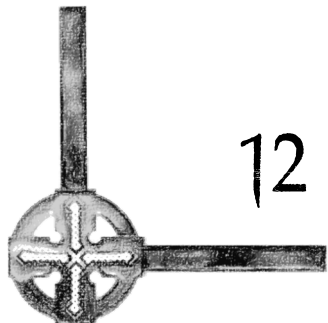
Bon nombre d'animaux, incapables de s'accommoder aux caprices des Dieux, périrent.

Sillonnant les Terres désormais surnommées « gelées », par son charisme et sa volonté, elle redonna espoir aux occupants pétrifiés par le Grand Froid. Elle éleva, seule, son jeune fils et finit par accepter une nouvelle fatalité imposée par pénitence : laisser sur Terre le fruit de ses entrailles après son départ.

Toute sa vie, la sous-déesse chercha une digne Mère pour les futurs descendants d'Aantesic. Elle vit que les défauts des habitants de cette Terre ne pouvaient guère tous être pardonnés. Il s'agit d'un Monde imparfait peuplé d'êtres imparfaits. Elle se rendit compte qu'il était faux de croire que l'Équilibre régnait ici-bas.

Au crépuscule de ses jours, la Fjörn, donna le souffle de la conscience à la Louve, digne, forte, fière de ses racines et protectrice envers les siens. Elle fût choisie pour continuer la lignée des Nordiques.

Avant son dernier souffle, elle implora les siens de la reprendre.



Légende de Bisikill



«DermÔ Arguil, yert ioïl retenit del vaturne

Huigoldak dyl eweïl den»

«Ô Terre nourricière, celle qui appartient à celui qui la cultive

Donne-nous les fruits de nos labeurs»

-Prière Nordique au Grand Thamior

* * *

Cet incessant recommencement.

« Pourquoi les Dieux ont voulu nous soumettre, année après année, à l'épreuve du recommencement ? »

-Bisikill Terne-Cendre

Question sans réponse. Épreuve obligée.

* * *

Bisikill Terne-Cendre vivait sur les Terres gelées de Norvask bien avant notre Grand Haan'gär; quand nous ne comptons pas les printemps... nous les attendions.

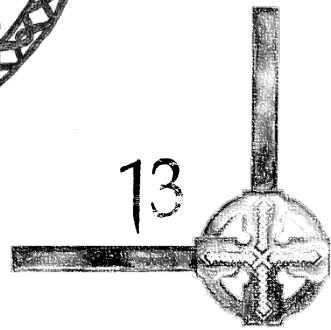
Éleveur de chevaux, Bisikill n'aspirait qu'à une chose depuis ses premières lueurs : Devenir le plus grand des éleveurs de l'Empire.

Chaque année il ne faisait pas ses frais. Il préférerait donner ses chevaux aux nécessiteux plutôt qu'à bas prix aux riches avarés; même à l'approche de l'automne qui annonçait une autre disette hivernale.

« Les riches ont les moyens de payer... » Clamait le nain.

« Mais les pauvres ne peuvent subvenir à nos besoins Bis! » Rétorquait sans cesse sa femme.

Son rêve de grandeur s'estompa petit à petit.



Bisikill, toujours fidèle à Thamior, Dieu des Élevages et des Récoltes, n'avait jamais eu de réponses à ses prières. La misère d'abattait sur lui années après années. Malgré tout, il implorait la divinité, à tous les soirs, pour un lendemain meilleur.

Un jour du dernier printemps de sa vie, le vieux nain pris conscience que sa famille avait tant souffert... Ils étaient restés à ses côtés malgré tout. Sa femme, aux mains détruites par les ravages du temps et des travaux colossaux aux champs. Ses deux fils, de bonnes personnes aimantes et pleines d'ambition ayant à cœur l'entreprise familiale malgré la misère. Et la petite dernière, celle tant désirée par le couple, une naine au cœur d'or et aux reins d'acier pouvant soutenir le Monde.

Difficile en affaires, mais au cœur tendre, Bisikill avait su s'entourer de gens fidèles nonobstant des dures labeurs et l'insuffisance.

« Comment devenir un grand homme, à mon âge, quand tu pars d'aussi loin ? Comment léguer aux miens plus qu'une maison désuète et un troupeau affamé ? » se demanda-t-il à tous les soirs avant de sombrer dans un sommeil inquiet.

Une nuit, le vieux nain rêva à Thamior. Le Dieu, au visage caché d'un voile en paille comme dans les livres, s'adressa à lui :

« Mon fils, il ne faut plus t'inquiéter, je serai là pour ta lignée. Je te remercie pour ta grande dévotion. Toi qui chantais mes louanges malgré la misère.

Je dois tout de même te reprocher d'avoir ainsi imposé ta ligne de pensée malgré les avertissements des tiens et de leurs souffrances. Ton grand cœur vous a tous mené là. Il ne suffit pas d'être bon avec les autres, il faut regarder au-delà. »

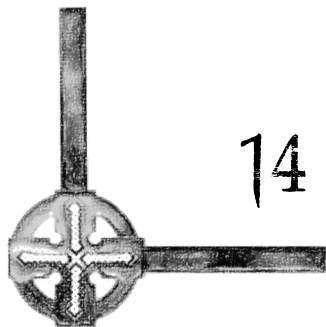
Le nain rempli d'une grande tristesse lui répondit nerveusement :

« Je m'en excuse. Mon cher Thamior... oups désolé... j'avais pris cette habitude lors de mes prières... une familiarité que vous ne devez pas aimer j'imagine... »

Le Dieu l'interrompt.

« Tu n'as pas à t'excuser, cette familiarité, que tu crois indésirable, m'a permis de te connaître assez pour savoir que tu n'as pas cette mauvaise intention de nuire aux autres. Tu as gardé le cap toute ta vie pour aider les autres et non servir les plus nantis. Ton grand cœur a su, malgré la misère, souder les tiens.

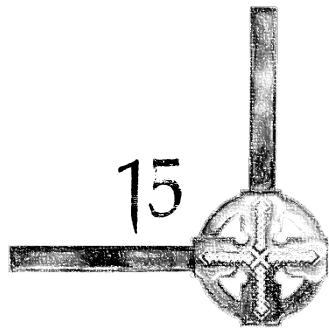
Pourquoi tant de réflexions et de tracasseries ? Tu as derrière toi une famille aux valeurs exceptionnelles. »

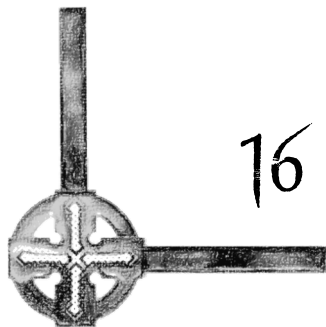


Le nain se sentait enfin libéré de ce fardeau.

Il ne se réveilla pas.

Depuis, un grand cheptel de chevaux Nordiques, les plus braves et endurants de toutes les Terres Gelées, vit le jour dans un modeste ranch de Norvask.





16

Légende de la Veuve du Bucheron



«Jüig'ha, iuet der telfüi tger. Gerüi il tabor yûil de.»

«Isolé, l'arbre se plie aux quatre vents. Entouré, il n'entend que le bruit »

-Proverbe nordique

* * *

C'est en voyage au magnifique petit hameau de Severin que j'ai entendu cette légende. Je fus bien intrigué par la grande dévotion des gens envers Olienkar, Dieu de la Forêt et icône de cette bourgade.

À mon arrivée, le petit village était en ébullition. Une délégation partie en reconnaissance en forêt était disparue et les gens s'organisaient pour une battue au lever du soleil. Ici et là on pouvait entendre chuchoter à propos de la veuve du bucheron... celle qui, isolée trop longtemps, ne pouvait pas tolérer les gens passant sur son territoire et les attaquait sans pitié avec sa hache.

Je m'empressai de faire remarquer qu'une femme munie d'une hache ne devrait, en principe, pas venir à bout d'une délégation armée... On me prit alors pour un illuminé ne croyant pas en la force destructrice qui habite cette femme.

Je ne connus guère le dénouement de cette aventure, car je devais quitter le lendemain. Tout de même, je fus alors éveillé aux légendes et à la force de celles-ci sur les gens. C'est de là qu'a commencé ma fixation envers ces contes qui cachent souvent un brin de vérité.

* * *

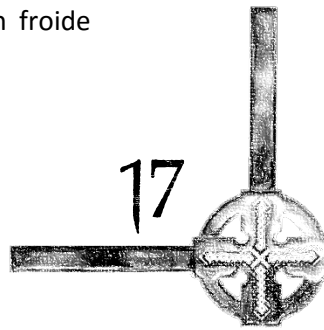
C'est dans les profondeurs d'une forêt de sapins et d'épinettes près de Severin qu'un bucheron, Eldor et sa femme Isma construisirent leur petite cabane.

Les deux amoureux, ermites de nature, faisaient leurs affaires tranquillement. Le bucheron vendait son bois aux commerçants de Severin et de quelques villages avoisinants. La femme, peu portée à socialiser, restait à la maison, élevait les enfants et cultivait un petit lopin de terre pour subvenir à leurs besoins.

Le couple eut deux filles : Alma et Istale. Ainsi qu'un garçon, Olgûr.

Un accident lors de la coupe de bois emporta le mari dans les bras d'Elmalla. Laissant ainsi la femme seule avec ses trois enfants.

Un hiver exceptionnellement hâtif détruisit une grande partie des récoltes. La saison froide s'annonçait difficile.



La veuve, pleurant son défunt mari, ne pouvait se résigner à sortir chercher de l'aide. Cette dernière, souffrant de maux innommables lorsqu'elle avait à parler aux inconnus.

Sans espoir, les vivres commencèrent à manquer.

Un soir de tempête, on cogna à sa porte. C'est avec tout le courage qu'Olienkar lui donna qu'elle ouvrit au pauvre homme quasi mort gelé qui s'y trouvait. La femme, qui ne manquait pas de bois grâce à un défunt mari prévoyant, lui offrit un toit et la chaleur nécessaire pour lui sauver la vie.

« Je vous suis très reconnaissant, madame, d'offrir ainsi l'hospitalité à un pauvre voyageur perdu dans ces forêts glaciales. » lança l'homme.

« Je... je suis... je veux dire... nous sommes très peu fortunés... nous ne pouvons vous offrir le couvert. J'ai à peine assez pour nourrir ma famille. La fa... la famine nous guette. » Dit timidement la femme.

C'est alors que l'homme enleva son habit d'hiver, révélant une toge de mage. Il retira de son sac un parchemin qu'il déroula et lit. Un festin apparut sur la table de bois massif de la femme.

« Allez, venez tous manger à votre faim ! » s'exclama le mage voyageur.

Les jours passèrent et la neige continua à s'accumuler, forçant le mage à rester chez la veuve. À tous les soirs, ce dernier sort un parchemin de son sac et un nouveau festin est offert à la famille.



Les enfants, contents de pouvoir manger à leur faim, vit en ce mage un signe que leur père veille sur sa famille. La femme, effarouchée, avait des doutes. Plus le temps passait, plus elle se disait que la famille pactisait probablement avec un démon. Possiblement Ülitep, démon de la Tentation. Elle se disait que le prix à payer pour une telle bonté serait élevé et souillerait à jamais leurs âmes.

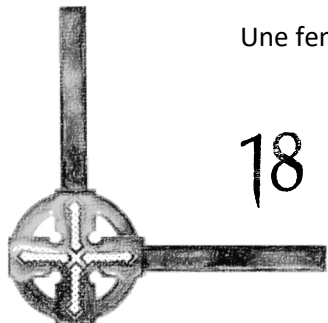
Désespérée, une nuit, pendant que tous dormaient, la mère de famille se glissa dans la chambre du voyageur. Hache à la main, elle lui coupa la tête et commença à s'acharner sur le corps du pauvre homme.

Le mage ouvrit alors les yeux et à la vue de son corps mutilé poussa un grand cri d'horreur. Les enfants, apeurés, se précipitèrent à la chambre de l'invité.

Avant de rendre l'âme, le mage lança une terrible malédiction à la femme. Après sa mort, elle serait contrainte à errer, en peine, toutes les nuits dans cette forêt. Elle se consumera à l'aube et ce, pour l'éternité.

On raconte, que certaines personnes auraient été pourchassées par une fantomatique femme dans ces bois. Hache ensanglantée à la main, elle pleure sans cesse et traque les passants qui osent s'approcher de son refuge.

Une femme en continuel désespoir peut alors venir à bout de bien des armées.



Légende de la Voleuse de Tolemdel



«DermÔ tinabord, Jelisky del teloniïl heil Kail »

«Ô puissant Prince de le Nature, nous nous prosternons face à ta Grandeur»

-Extrait du rituel d'Appel de Tolemdel

*** * ***

Prince de la Nature, Tolemdel est une entité vénérée par tous les Nordiques depuis la Création.

Après les frasques de Jeërkol, Tolemdel, ne pouvant tolérer la misère dans laquelle elle avait plongé la Terre, décide d'intervenir. C'est alors que naquit l'Ordre de Tolemdel. Groupe de mages, prêtres et druides adorateurs. Ces derniers peuvent, à tous les 500 ans, faire appel au puissant Tolemdel pour rejoindre les rangs des « Privilégiés ». Lors du rituel, ces privilégiés obtiennent l'Illumination de la Nature et acquiert le savoir divin bien gardé par cet Ordre.

*** * ***

La lueur de la chandelle du propriétaire de la maison éclaira alors le visage de la voleuse.

« Que faites-vous chez moi ? » rétorqua le nain.

« C'est évident, je vous vole. » lança-t-elle aussitôt.

Le nain regarda autour... Tout sembla en ordre.

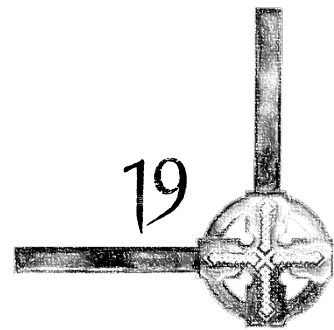
« Et bien! Vous être peut-être capable de crocheter les 8 portes nécessaires et déjouer les nombreux pièges pour atteindre cette pièce, mais vous attendez debout dans la pièce sans rien prendre ? Vous n'avez même pas touché aux pièces d'or sur la table.

- Bien non, en fait... Je suis ici pour vous prouver que je suis d'un très grand talent. Vous êtes un des plus célèbres voleurs de toutes les guildes des Terres Gelées et j'ai tout de même réussi à déjouer vos verrous et pièges. Vous m'interceptez seulement une fois dans la pièce.

- Je vois que vous êtes très imbus de vous-mêmes... J'avoue que j'aime bien. Mais, qui êtes-vous au juste ?

- Moi... je suis... je ne suis personne... » Répondit la jeune femme embarrassée.

Oleg, le propriétaire de la maison, invita la jeune voleuse à prendre part à un souper le lendemain pour discuter 'affaires'. La cambrioleuse, fière de son coup, accepta avec enthousiasme.



À la table du nain, celui-ci insista pour connaître mieux la voleuse. Celle-ci raconta qu'elle n'a pas vraiment d'identité. Née et aussitôt abandonnée, la fillette fut élevée par un voleur de la Guilde des Cents Associés, près d'Istabel. Elle ne porte pas de nom.

« *On se contentait de m'appeler 'Elle'* » dit-elle

« *Peut-être que si nous devenons associés tu auras la chance d'être baptisée par le Grand Oleg!* » Rétorqua le narcissique homme.

« *Je ne t'ai pas invité pour te donner un nom. C'est pour parler 'affaires' ensemble. Je suis sur un énorme coup en ce moment et j'aurais besoin de ton aide.*

Il faudra te perfectionner... mais nous aurons le temps, car c'est dans deux ans que ce coup pourra être fait. » Ajouta l'homme.

Les yeux de la cambrioleuse d'illuminèrent alors. Cette chance de travailler avec cette légende des voleurs n'est pas donnée à tous!

Il lui expliqua que dans deux ans, un rituel d'appel pour le Grand Prince Tolemdel aura lieu. Ce rituel est fait aux 500 ans et l'endroit est bien gardé par l'Ordre. Des informations ont coulé et Oleg a pu savoir où elle aura lieu.

Pendant la cérémonie, le Grand Tolemdel sort d'un arbre pour apparaître aux fidèles. Il enlève alors sa cape pour se dévêtir complètement afin de fusionner avec la Nature qui l'entoure. Ce prince, qui descend littéralement sur Terre, donne alors l'Illumination à ceux de l'Ordre de Tolemdel.

« *Comme vous êtes une voleuse hors pair, je vais vous apprendre la discrétion, ce que vous n'avez pas, car je vous ai épié dès votre entrée dans ma maison hier... Une fois votre apprentissage fait, vous serez capable de vous dissimuler dans l'arbre en question. Moi, je vais faire la partie la plus importante du plan : la diversion. Lorsque je vais interrompre la cérémonie, vous n'aurez qu'à vous emparer de la cape.* »

S'en suivent alors deux ans de complicité. L'apprentissage de la discrétion par la jeune cambrioleuse maintenant terminé, ils embarquèrent sur le bateau qui les mena sur l'île où aura lieu la cérémonie d'Appel.

Au milieu d'un champ se trouve un immense arbre aux feuilles d'or. La voleuse s'installa inconfortablement au milieu des branches pour se camoufler.

À la tombée de la nuit, au loin, la lueur de quelques flambeaux brillait. S'approchant, les membres de l'Ordre, en toges et voilés, chantaient leur hymne à Tolemdel. Ils firent un cercle autour de l'arbre et plantèrent devant eux leurs flambeaux. Les mains dans les airs ils commencèrent à entamer le chant d'Appel. Une foule d'animaux converge alors vers l'arbre. Des loups, renards, lapins, taupes, chevreuils, lynx et une panoplie d'oiseaux avaient enterrés la hache de guerre et s'approchaient pour assister à l'avènement de leur divinité.

C'est alors que la lueur des flambeaux s'amplifia à un tel point qu'on aurait cru être en plein jour. Enfin, une silhouette apparue dans l'arbre. Un grand homme habillé d'une armure et une grande cape verte sorti des feuillages tout près de la voleuse. Le Grand Tolemdel venait faire son tour sur



Terre. Les chants étaient de plus en plus forts. Les animaux, calmes, regardaient le spectacle avec une admiration démesurée.

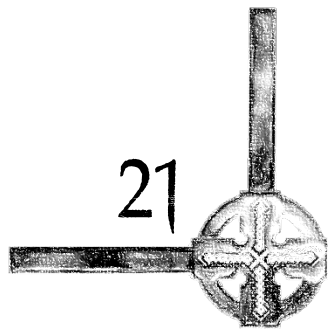
Tolemdel commença à se dévêtir et la cape tomba par terre près de l'arbre. La voleuse s'engagea discrètement vers le bas de l'arbre afin d'être prête à ravir la cape.

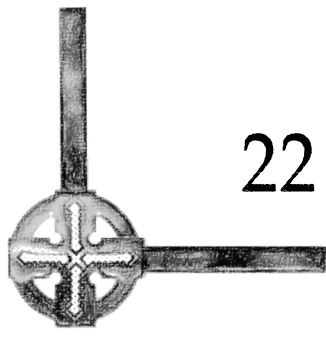
Le temps passe. Les fidèles, submergés par une lumière venue de nulle part, commencent à baisser l'intensité des chants. La voleuse se demande alors pourquoi la diversion n'a pas encore été faite... Le Grand Tolemdel va bientôt se rhabiller et quitter pour les Cieux pour un autre 500 ans. C'est alors qu'un des adorateurs arrêta de chanter et s'écria en pointant la jeune femme :
« *Maître, au voleur ! Au voleur Maître!* »

La panique s'empara de la foule et la cérémonie s'arrêta. Tolemdel se retourna et fixa brièvement la voleuse, figée d'effroi. Cette dernière savait que son heure était arrivée.

Elle eut le temps de voir celui qui l'avait pointé. Il s'agissait d'Oleg. Membre de l'Ordre, il avait orchestré la machination depuis le début. Ce dernier frappa ses mains vêtues de ses gants habituels et disparu pour réapparaître près de la cape. Juste avant de recevoir le coup d'épée fatal de Tolemdel, la voleuse vit Oleg disparaître avec la cape.

Si vous vous demandez qui 'Elle' était... elle était la diversion, la partie la plus importante du plan.





22

Uülyn Biëlmos

Pour le Vent

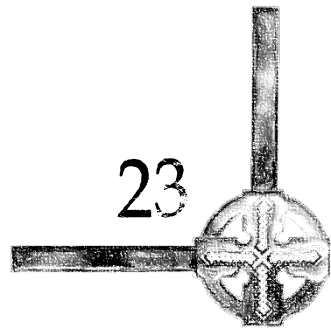


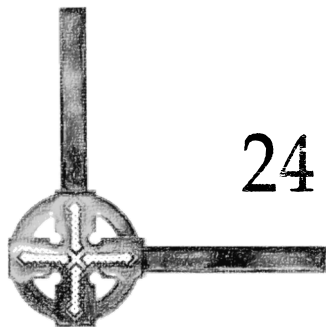
« Écoute le chant du vent, il saura te conseiller. »

« S'il ne se sent pas écouté, gare à Lanael et son cri dévastateur. »

Extrait des écrits du Temple du Vent,

Garik, Territoire de la Crevasse





24

Légende du Naufrage



« Telkir dyl matenil biëlmos daquis feren'her, tolad'ol farander ocar, ui'gar lopaz der ferdek. »

« Je sentis les vents d'Ouest de l'Anse aux Morts, et malgré mes cheveux gris d'acier, je finis par reprendre la mer. »

-Extrait du Journal du Marin d'Okar

* * *

Quiconque étudie Lanael, Dieu du Vent et de l'Air, sait qu'il est quasi impossible de de le camper du côté de la Lumière ou de l'Obscurité.

Craint ou vénéré par les marins, bien des contes et légendes relatent des interventions de cette malicieuse divinité. Les interprétations diffèrent selon le conteur. De quoi donner du contenu aux philosophes et aux soirées arrosées des marins accostés.

Cette légende est prise des grands livres de guerre. Il s'agit de l'origine du Mankar, le grand impérialiste qui a tenté d'imposer sa loi sur les Terres Gelées contre le Grand Haan'gär et l'armée nordique.

* * *

Les odeurs nauséabondes de pourritures saumurées s'infiltraient dans les pores des roches de cette grotte de fortune.

Un groupe de réfugiés étaient parti en bateau d'Insbruck vers la capitale naine afin de fuir les atrocités de la guerre civile sur le continent.

Après une journée de calme, le vent se leva et la mer s'agita. Incontrôlable, le bateau finit par dévier de sa trajectoire pour s'écraser contre les rochers d'une île inconnue des voyageurs.

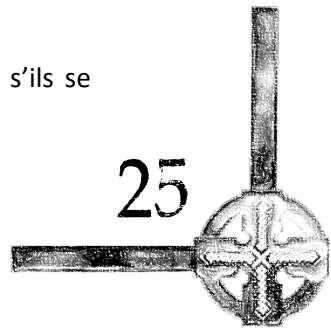


« Ô Grand Lanael, pourquoi avez-vous agit ainsi ? » implorait la jeune Ygna, prostituée des bas-fonds d'Insbruck. Cette dernière fuyait la bestialité des soldats fréquentant le bordel pour assouvir leurs bas instincts.

« Allons-nous nous en sortir maman ? » Question répétée des enfants. Une bonne dizaine qui n'avaient, malgré leur âge, aucune envie de s'amuser. La guerre avait volé leur jeunesse.

Le vent sifflait à travers les fissures de leur cave. Le bruit semblait être celui d'une énorme bête incorporelle qui serait entrée dans la grotte.

Tous entamèrent une grande prière à Mara, Déesse Déchue des Condamnés. Comme s'ils se sentaient maudits par le vil Lanael.



Entra alors un homme dans la grotte. Blessé, personne ne le reconnut comme faisant partie de leur expédition.

Ne laissant pas le temps au réfugiés de le questionner, il s'exclama d'une voix roque et à bout de souffle:

« Je m'excuse, je me nomme Gattel. Je suis un éclaireur. Nous sommes dehors par cette tempête... Je suis avec une femme enceinte qui est sérieusement blessée, je crains pour sa vie et celle de son enfant. »

La guérisseuse du groupe de naufragés lui répondit aussitôt d'entrer, qu'elle ferait ce qu'il faut pour les aider.

Les hommes, plus méfiants, avaient peur de voir une armée impériale d'Hyandel entrer. Eux qui ont proclamé honneur à l'Empire Nordique.

Aucun insigne n'était apparent sur leurs habits. La femme, mal en point, était presque dans les bras d'Elmalla lorsque la guérisseuse commença ses soins.

« Que faites-vous ici? » demanda Gattel.

« Nous sommes des naufragés. Notre bateau s'est brisé sur ces côtes. La tempête nous a contraints à nous réfugier dans cette grotte... D'ailleurs, où sommes-nous ? » Répondit un homme.

« Vous êtes sur l'île de Brise-Morte. Une île entre le continent et la Grande d'île. Nous étions sur cette île pour affaires quand nous avons dû quitter la petite ville de Grand-Mont. La tempête nous a pris de cours sur le chemin vers le port.

- Je vois... Je me présente, Ismael. Je m'excuse de ne pas avoir fait les présentations avant...

- C'est compréhensible, ça doit être désorientant d'ainsi faire naufrage. Une chance que le Grand Lanael vous a conduit ici. »

C'est alors qu'une des femmes du groupe des réfugiés fut prise d'une crise soudaine. L'Oracle entra en transe.

« Le Grand Lanael nous a sauvés, mais à quel prix? » lança-t-elle avant de s'évanouir.

C'est alors que la future mère ouvrit les yeux. Elle était remise de ses blessures, mais le repos était de mise.

Deux jours plus tard, la tempête s'arrêta. L'Oracle se rétablit, mais resta d'un regard vide, encore sous le choc de ses visions.

À la sortie de la grotte, le groupe de réfugiés prit la route vers Grand-Mont tandis que l'éclaireur et la femme enceinte reprirent le chemin vers le port.

C'est quelques jours plus tard que l'Oracle annonça ses visions.

Il s'agissait de la femme d'Hyandel, réfugiée dans ces terres. Mankar, son enfant à naître, mettra à feu et à sang les Terres Gelées pour imposer sa loi.



Légende des Lance-Tempête



« Talem tolde: Hilden, hilden, hiden! Gtenos deroï urgell! »

« Arrêtez de dire : Non, non, non! Vous n'êtes que des morveux! »

-Extrait du dernier journal d'Ultrec Marin-Né d'Insbruck

* * *

Les « lance-tempête », légende bien répandue dans toutes les Terres Gelées. D'aussi loin qu'on put mener mes recherches, la légende prend racine dans les bois de la contrée de Gèvre-Feuille. Pourquoi dans les bois pour une légende de la Mer ? Qui sait... ?

Ces lignes sont basées sur un journal, celui du capitaine Ultrec Marin-Né. Ce dernier n'a pas donné signe de vie depuis son naufrage. Le journal suggère qu'il ait été sain et sauve avec quelques-uns de ses compagnons de voyage... Mais qu'est-il arrivé par la suite ? Nul ne semble savoir.

* * *

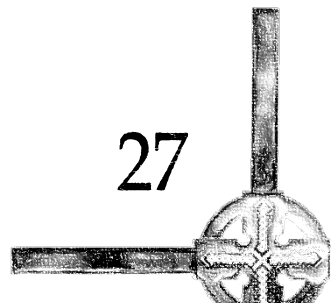
La mer s'est agitée. La tempête, qui semblait faire rage à bien des miles nautiques de l'embarcation, progressa rapidement sous le souffle incessant de Lanael. On aurait pu croire qu'elle était née pour s'abattre sur eux.

« R'fermez les vouelles! Satanée tempête ! » Lança le capitaine Marin-Né à ses sous-fifres.

Le bateau, secoué de tous bords, se tordait et lâchait des cris de douleur assourdissants. La pluie remplissait rapidement toutes les cavités. Ils allaient sombrer, plus qu'une question de minutes.

Le capitaine donna l'ordre de larguer les canots de sauvetage et s'éloigner avant que l'amas de bois, qui était autrefois son navire, ne sombre entièrement et les emporte vers une mort atroce dans les profondeurs d'Irwing.

Au loin, de la lumière était visible. L'effort pour se rendre à la côte fut colossal. Seul un tiers des naufragés eut l'énergie nécessaire à se rendre au bord où attendaient quelques elfes des bois. Courageusement, ces derniers avaient allumé un brasier pour guider les naufragés et bravaient la tempête pour les aider.



Ultrec faisait peu confiance en ces amoureux des arbres; lui qui aimait largement plus les eaux que la terre ferme... Et ce, malgré les frasques des Dieux.

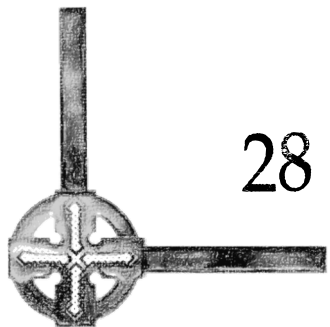
Le chef de la tribu, dont l'histoire à la mémoire parfois un peu courte, a oublié le nom, les accueillit avec enthousiasme. Ils offrirent au petit groupe de la nourriture, de quoi boire et les réchauffer. La tempête prit fin au début de la soirée.

Au milieu du hameau se trouve une statue en bois, représentation du Vent et des Tempêtes. Idole pour ces elfes des bois. Ces derniers trouvent la force de les combattre grâce à cette Icône.

Le soir, autour d'un feu de camp, ils buvaient une boisson enivrante spécialement conçue par ces elfes et se comptaient des histoires et légendes. Le vieux marin racontait ses récits de chasses aux trésors et parlait des peuples « sauvages » qu'il avait rencontrés durant ses aventures. Le maître des lieux leur parla des légendes et fondements de son peuple des bois. Le mage du village des bois contait des légendes dont celle des « lance-tempête ». Ces pierres runiques spécialement enchantées par le Dieu Lanael lui-même. Ces pierres permettraient à son possesseur de lancer des tempêtes et de contrôler les vents à sa guise. Il s'agit d'une légende, assura le chef elfe.

Au coucher, le vieux loup de mer écrivit ses aventures de la journée dans son journal qu'il traîne religieusement. Voici d'ailleurs les dernières lignes avant un silence historique sur cet homme des mers et son groupe :

« Il nous invita à coucher à son village et le lendemain, une grande fête serait spécialement organisée pour nous afin de fêter notre victoire contre les caprices de Lanael. »



Légende l'Enfant Fleur-de-Soufre



« Renaüs dik, der g'han tolemil dy cerrodyl. Yuï det enrendyl. »

« Je vous le dis, il viendra nous sauver des envahisseurs. Il en paiera de sa vie. »

-Journal de l'Oracle Irendel DesMeules, Garik

* * *

L'oracle de la ville de Garik l'avait prédit : l'arrivée d'un enfant qui sauvera les gens de la « Crevasse » de l'envahisseur impérialiste.

Sa vision révélait un enfant né dans les bois, l'automne, parmi les feuilles d'un jaune rappelant le soufre.

Encore aujourd'hui, les habitants de la vallée de Garik porte un très grand respect à l'Enfant Fleur-de-Soufre; devenu une véritable légende vivante.

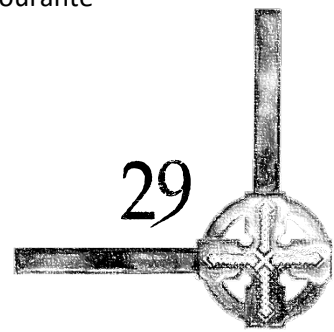
* * *

Une longue vallée, où coule avec vigueur la Rivière des Caps, mène de l'intérieure des Terres Gelées à la mer et la ville de Garik, à son embouchure. Cette région est appelée « La Crevasse ». Longtemps considérée imprenable par les Impérialistes, la Crevasse jouissait d'un statut particulier de région indépendante. Un roi, Persudek III, régnait sur cette région entre les montagnes et deux provinces : celle de la Capitale, Ville-Roi et la province d'Ulysse. Près de dix mille habitants prêtaient allégeance au souverain.

C'est dans les bois tout près de Garik, un automne clément aux couleurs vives, qu'une mère donna naissance. Incapable de se rendre à temps à la maison, elle dû accoucher, par terre, dans un lit de feuilles jaunes. Elle lui donna le nom d'Enrolik qui veut dire « Fleur-de-Soufre » rappelant la couleur du sol lors de son accouchement.

Toute son enfance, Enrolik montra des dons surnaturels au combat. Déjà à l'âge de 10 ans il avait accompagné des éclaireurs en mission. Sans aller directement au combat, naturellement, il faisait preuve de stratégie et son incroyable talent de tacticien se fit vite remarquer. Il gravit rapidement les échelons pour atteindre celui de commandant d'un groupe de soldats à 16 ans seulement.

Régulièrement, le jeune homme montait dans les montagnes pour se recueillir au sanctuaire dédié à Lanael, Dieu des Vents. Ce dernier est vénéré par les habitants de la Crevasse. L'entonnoir formé par les montagnes forme un immense courant d'air. Les tempêtes sont monnaie courante dans cette vallée. Et la mer y ait aussi souvent agitée.





Un bon jour, à son arrivée au sanctuaire, Enrolik vit un aigle géant posé sur la stèle.

« *Bonjour mon cher Enrolik* » lui lança l'aigle.

« *Je me nomme Lanael, ton Dieu* »

Le jeune homme, stupéfait d'entendre l'aigle se désigner ainsi, tomba à genou devant la représentation de son Dieu.

« *Je t'annonce que tu seras le grand Élu pour*

sauver les gens de ton royaume de l'envahisseur. Mais tu ne pourras le faire seul.

- *C'est une très grande responsabilité que vous me mettez sur les épaules.*

- *Cesse! Certains sont nés pour rester dans la misère, d'autres pour servir autrui, un petit nombre pour gouverner et, encore plus rare, d'autres, comme toi, sont là pour livrer bataille. »*

Enrolik resta sans mot. Lanael continua d'un ton mesquin :

« *Je peux t'aider. Je peux t'offrir la force, le courage, le charisme et la puissance d'un grand homme de guerre. Que dis-je ? D'une légende vivante!*

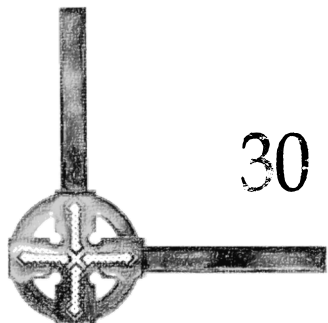
- *Mais quel sera le prix de tant de générosité ?*

- *Lorsque tout sera terminé, tu devras me donner ton cœur, ta volonté... ton humanité. Fait-le pour ton peuple, il t'en sera à jamais reconnaissant. Sans mon aide, la Crevasse est destinée à servir le roi de Persevolle, votre ennemi héréditaire.»*

Malgré le prix élevé de la dette qui l'incombera, le jeune Fleur-de-Soufre accepta.

Les craintes d'attaques par le roi de la province d'Ulysse étaient de plus en plus présentes. Le souverain de la Crevasse ordonna les préparatifs afin d'être prêt à un éventuel assaut.

Toute l'armée de la Crevasse se préparait au pire... Le long silence diplomatique avec le Haut-Roi de la Province d'Ulysse voulait tant dire... Garidel IV de Persevolle, capitale impériale de la province voisine d'Ulysse, avait depuis longtemps des vues sur la Crevasse... Cette région lui permettrait d'agrandir son territoire et sa zone d'influence dans les Terres Gelées. Bien des tentatives diplomatiques avaient échouées avec le souverain de la Crevasse.



Tous savaient qu'une guerre se déclarerait bientôt. Les habitants de la Crevasse, n'ayant qu'une petite armée, avaient pu compter jusqu'à maintenant sur la vallée en entonnoir pour retenir les ennemis et ainsi les prendre en souricière. Du coup, tous savaient que l'ennemi avait appris de ses erreurs passées et qu'une attaque navale couplée d'une invasion par les montagnes leur serait probablement fatal.

Par de grands discours et un charisme jamais vu, l'Enfant-Fleur-de-Soufre, maintenant appelé simplement Fleur-de-Soufre, avait su rallier toutes les forces de son armée. Il avait redonné espoir aux habitants de la Crevasse, maintenant prêts à se battre à ses côtés à n'importe quel prix.

Comme prévu, l'armée Impériale de Garidel IV entame les affrontements. Les troupes de la Crevasse, gonflées à bloc, fit un grand carnage dans les rangs impériaux venus directement par la vallée.

Les attaques navales sont repoussées par les vents incessants qui soufflent de la vallée et qui poussent les bateaux contre les rochers. Ils s'échouent et les quelques soldats impériaux pouvant atteindre la terre ferme sont tellement épuisés que de simples fermiers munis de fourches en viennent à bout.

Malgré que nous sommes en plein été, un courant d'air glacial, associé à la pluie dans les montagnes, forme d'immenses plaques de glace sur les rochers. Les sentiers empruntés par les soldats impériaux sont quasi impraticables et plusieurs se brisent le coup en tentant de descendre dans la vallée.

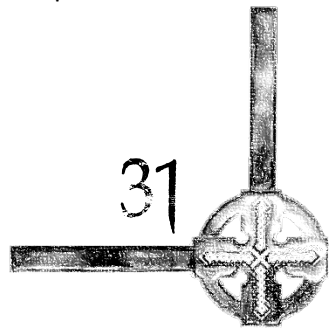
Le roi de Persévone perdait la face vis-à-vis une poignée de pêcheurs, mineurs et agriculteurs d'une terre pleine de roches!

Après des jours d'affrontements, le calme revient dans la Crevasse. Les troupes restantes de Garidel IV s'en retournent sous le drapeau blanc. C'est une victoire écrasante pour les gens de cette vallée. Fleur-de-Soufre devint une légende vivante et fut adulé par tous. Partout dans les Terres Gelées on entend le vent porter son nom.

Ce calme ne pouvait pas durer. Bien des gens de la Crevasse étaient des Impérialistes purs et durs. Ils aspiraient à former un territoire du Grand Empire plutôt que de rester isolés du reste du Monde. Les forces rebelles s'organisèrent tranquillement, le roi Garidel IV finançant secrètement les rébellions.

Un soir qu'il était dans un camp en montagne avec quelques loyaux soldats, Enrolik alla prier à l'autel de son Dieu. Un aigle géant l'attendait sur la stèle. Fleur-de-Soufre compris alors qu'il était temps de remplir sa part de l'entente avec Lanael.

Fleur-de-Soufre donna son cœur, sa volonté et son humanité au Dieu. Depuis ce jour, il ne fut que vengeance, dénué de pitié. Ses yeux étaient devenus noirs, fixant le vide.



Il repoussa toutes les attaques et les rébellions avec une telle violence. Il n'avait pas de remords à tuer et faire souffrir les rebelles, même s'ils étaient des citoyens de la Crevasse. Il fait mettre à mort tous les prisonniers et se replie tranquillement dans son aile du château royal. Cette volte-face dans sa personnalité alimenta encore plus de grogne.

La discorde et le manque d'organisation s'installèrent dans le petit royaume. Pour les Impérialistes et le roi voisin il n'en fallait pas plus pour justifier la rupture du traité de paix. Ces derniers organisèrent un grand débarquement et une attaque sans précédent.

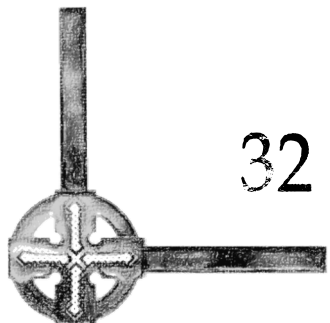
Pendant deux jours la Crevasse est mise à feu et à sang. Tous combattent aux côtés d'Enrolik, cet homme-légende devenu un inconnu pour eux. Seule la furie alimentait le cœur froid de Fleur-de-Soufre. Ils gagnèrent cette bataille de justesse.

Le héros est gravement blessé.

Autour de lui s'approchèrent les gens drainés de toutes ces batailles. Agonisant, les yeux de leur héros s'éclaircirent alors laissant paraître leur couleur azur. C'est alors qu'il présenta son épée et dit :

« Poursuivez le combat et lorsque la Crevasse sera enfin libérée, rapportez-moi mon épée, que je me relève pour vous guider à nouveau. »

Voilà ce qu'Enrolik, l'Enfant-Fleur-de-Soufre, donna à son peuple : sa vie, son rêve, son épée. Lorsque le sang aura été versé pour rembourser chaque dette, il viendra en reprendre possession.



Légende du Porteur



« Ert'hen dulk, dotos fretengar dyl reten'Û talos deg Gent'harg. »

« Par ta voie, tu porteras aux oreilles des gens les paroles du Sacré. »

-Extrait du livre « Le Roi Mendiant »

* * *

Depuis la nuit des temps, les Porteurs sont définis comme des gens ayant participé à forger le Monde que nous connaissons aujourd'hui. Dans les écrits, il s'agit de gens envoyés sur Terre par les Dieux eux-mêmes pour accomplir une tâche en leur nom. Plusieurs de ces êtres seraient encore sur Terre continuant leur travail au nom de leur Divinité. Bien de faux prophètes ont clamé le titre de Porteur. Il faut faire attention aux faits et éviter les imposteurs.

Rencontrer un Porteur est une occasion spéciale. S'il vous ait donné d'en rencontrer un et de le reconnaître, c'est qu'un Dieu en a voulu ainsi, rien n'est pris au hasard.

Hermon est un Porteur, un messenger du Grand Lanael, Dieu des Vents. Sur Terre, il vagabonde aussi vite que la brise du printemps et refroidit les ferveurs jugées trop extravagantes de son maître.

* * *

Treizième d'une lignée de vingt enfants, Kolmor savait qu'il n'avait aucune chance d'accéder au trône de sa contrée, celle de l'Île de Kardesh. Il décida alors de faire fortune ailleurs et s'embarqua pour des aventures dans les Terres Gelées.

Son but dans la vie était simple : qui l'on parle de lui. Kolmor voulait faire parler de lui, par sa fortune, ses conquêtes ou ses extravagances... Peu importe le moyen.

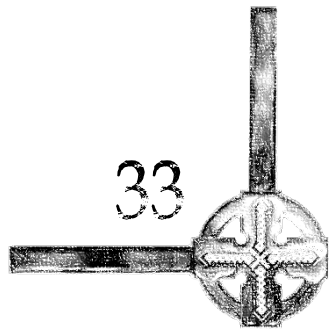
Le brave humain n'avait cependant rien d'exceptionnel : trop loin dans la hiérarchie familiale, petit et frêle; ne pouvant pas faire campagne seul. Il errait de villes en villes et accomplissait de menus travaux pour payer sa miche de pain.

Un jour, Kolmor approcha d'une ville lorsqu'il vit au loin des paysans ruer de coups un mendiant. Il accourra en criant de rage :

« Lâchez-le! »

Les assaillants prirent la fuite.

« J'espère que vous allez bien. » lança-t-il au mendiant nauséabond.



« *Oui, ça va. Je suis dans un seul morceau... Merci mon brave.* » Lui répondit le pauvre homme en se relevant. Ce dernier avait une cape noire et se couvrait le visage. On pouvait voir les traces de la galle, maladie dangereuse qui emporte bien des gens à l'hygiène douteuse.

« *Je me présente, Kolmor.*

- *Enchanté, je suis Hermon.* » Répondit le nécessaireux.

Kolmor, fils de parents pieux, avait entendu parler du Porteur du nom de Hermon. Ce dernier parcourait le Monde à la vitesse du Vent. Une journée il pouvait être à un endroit et le lendemain se retrouver à des miles. Sa mission, donnée par le Grand Lanael, est de libérer de cette misérable vie les miséreux. Hermon amène avec lui les vents glaciaux, les tempêtes et les inondations qui envoient dans les bras d'Elmalla les moins préparés.

Kolmor aurait pu avoir peur de ce Porteur, car lui-même était, dans une certaine mesure, à la rue.

« *Je sais qui vous êtes. Une personne de votre envergure ne devrait pas se laisser traiter ainsi.*

- *Je suis content de voir que tu me reconnais malgré l'épaisse couche de crasse et l'odeur. Ces gens s'en prennent aux mendiants, car ils sont les seuls à être inférieurs à eux. C'est leur manière de passer leurs frustrations causées par les gens plus hauts qu'eux... Comme ceux qui battent leurs femmes et leurs enfants...* » Rétorqua Hermon en reprenant ses choses.

« *Je vais être franc avec vous Hermon. Je suis un homme aux grandes aspirations. Je veux être connu, je veux faire fortune.* » Lui lança le jeune homme en bombant le torse.

Hermon le fixa sans dire un mot. Après quelques secondes il commença sa marche pour quitter l'endroit.

Kolmor, tenace, le suivit pendant des jours. Il lui servait ses arguments, suppliait d'au moins lui donner une piste... de lui permettre de se faire connaître. Le Porteur resta muet tout ce temps.

Après un mois, Kolmor finit par se taire. Se laissant porter par les vents avec Hermon.

« *Enfin, je crois que ton apprentissage est terminé.* » dis alors le Porteur.

« *Nos chemins se sont croisés pour une raison très simple, tu seras mon remplaçant. En prime, je te donne un don : celui de l'indifférence. Partout où tu iras, tu pourras, si tu le décides ainsi, passer complètement inaperçue.* »

Le jeune ne vit aucunement les avantages, la gloire et la possibilité de faire fortune ainsi.

« *Comment obtenir la gloire que je voulais avec de tels pouvoirs terribles ?*

- *Je te transmets mon pouvoir de pitié. Tu verras, on parlera de toi comme le « Roi Mendiant » dans toutes les Terres Gelées.* »



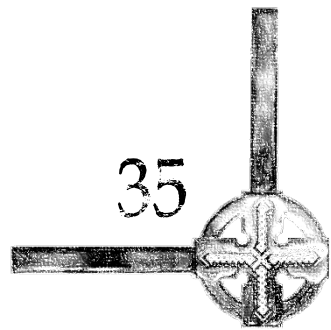
Hermon avait raison.

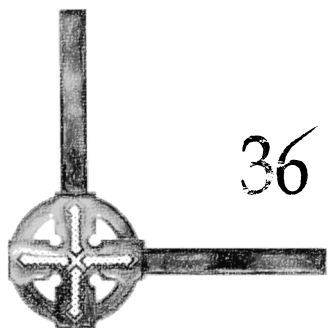


Maintenant atteint d'une incurable galle et à l'aide de son don de pitié, personne ne pouvait porter un regard sur lui sans lui donner une pièce. Il fit ainsi sa fortune.

Pouvant utiliser à volonté son don d'indifférence, il pouvait infiltrer les cours de n'importe quel royaume et connaître les plus profonds des secrets de celles-ci sans qu'on remarque sa présence. Il finit par connaître les moindres secrets des habitants des villes. Répandant ces secrets et les utilisant à son avantage il fit ainsi sa gloire.

Aujourd'hui encore, on dit que si vous cherchez un renseignement, il faut vous adresser aux mendiants. Leurs yeux et leurs oreilles traînent partout. Ils connaissent toutes les confidences et les moindres secrets des gens de la ville.

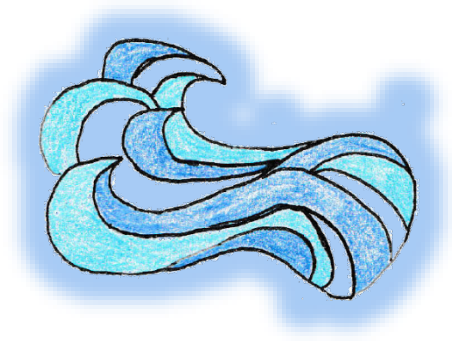




36

Uülyn Ratûnî

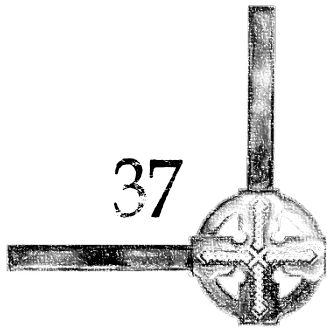
Pour les Eaux

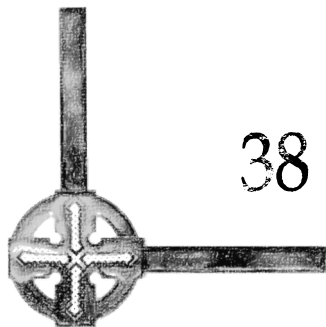


« L'Eau est source de vie.

Source de toute vie certes, mais aussi source d'une vie cachée, celle des profondeurs interdites aux gens de la Terre. Cet élément demeure un mystère, une passerelle entre la vie et la mort. »

Extrait des écrits du Temple d'Irwing,
Pont-Brillant, Province de la Capitale





38

Légende de la Perle-de-la-Source



« Telkel di ôit enredyl, talos rua'gâr dolod tikeîl. »

« Je suis source de toute vie, priez-moi pour en connaître les secrets. »

-Extrait d'une prière à la Grande Irwing, Déesse des Eaux

* * *

La Perle-de-la-Source est une légende elfique racontant l'histoire d'une des leurs partit marier un nain en terre Nordique. Voici la version racontée de ces êtres de la Nature... Plus romanesque que les livres nains. L'histoire racontée par les miens est beaucoup plus accusatrice envers cette jeune elfe désespérée vraisemblablement responsable de la disparition d'un Prince dans la capitale naine.

La dynastie relatée serait celle de Jultec dit « Le Général ». Le troisième du nom aurait donné en mariage un de ses fils, Dolmel, à une elfe de Primm pour sceller une entente. Le prince en question serait disparu et jamais retrouvé; installant une instabilité au sein de la couronne, un conflit politique avec les elfes et le déclin des deux familles royales en cause.

* * *

Vivait, dans la fabuleuse ville elfe de Primm, une reine d'une beauté et bonté sans pareil, Emela. Les cheveux blonds aux genoux et aux traits dignes d'une Déesse, la jeune souveraine avait pour époux Lodor VI, un vil elfe n'ayant aucune attirance envers sa femme; utilisant le charme de cette dernière pour amadouer ses sujets.

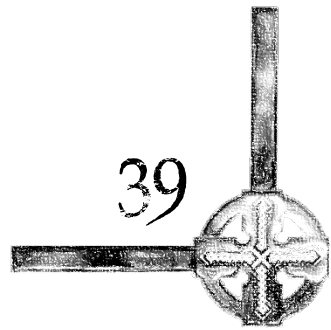
Le mariage de convenance n'avait pas donné de descendance au roi qui commençait à s'impatienter.

Emela vouait une grande dévotion à Irwing, Déesse des Eaux. Elle lui suppliait de lui venir en aide.

Un bon jour, l'elfe faisait une promenade dans les bois avec son fidèle cheval, Girfond. Elle voulait atteindre une source d'eau pour s'y baigner et s'y recueillir. À son arrivée, elle vit un vieil homme en chagrin.

« Mais que ce passe-t-il messieurs? Pourquoi êtes-vous ainsi en pleur ?

- Je m'excuse majesté. Je sais qu'il ne reste que quelques jours à mon poney grisonnant. Il est vieux, tout comme moi. Il est mourant, je ne serai plus rien sans lui. Oh non ! » Lui répondit le vieil homme en pleurant à grosses larmes.



Les larmes tombaient dans la source d'eau et se transformaient en perles. Emela comprit alors que cet homme n'était pas n'importe qui.

« Montrez-moi votre ami, je vais tenter de le soigner. » Lui lança l'elfe.

C'est alors qu'un rayon de soleil perça le couvert végétal pour atteindre le vieil homme. Celui-ci se transforma en poney grisonnant :

« Je suis le roi des chevaux, envoyé tout spécialement pour vous par Irwing. Écoute-moi bien : Si vous désirez vraiment un enfant, cherchez une perle de nacre dans la source. Une fois trouvée, mettez cette perle dans votre nombril et faites un vœu. »

Je dois partir maintenant, mon temps sur Terre est révolu. Que la lumière d'Irwing éclaire ton chemin. » Dit alors le poney avant de disparaître en fumée.

L'elfe s'empressa alors de se déshabiller et plonger dans la source. Les perles tombées semblaient être disparues. Elle cherchait, cherchait et cherchait encore; retournant toutes les pierres, chassant les poissons curieux, écartant toutes les algues. Après une heure de recherche, l'espoir n'y était plus. Elle finit par s'asseoir sur une roche et commença à pleurer. Une larme tomba dans l'eau et se transforma en perle nacrée.

Elle se hâta de la mettre à son nombril.

« Donnez-moi un enfant, donnez-moi un enfant » cria-t-elle, désespérée.

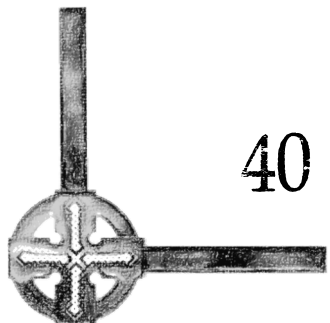
Elle ne dit mot au roi de cette aventure.

Neuf mois plus tard elle accoucha d'une petite fille. L'accouchement étant difficile, la jeune reine partit dans les bras d'Emalla. Juste avant son dernier souffle, elle nomma sa fille Irwin, déclinaison rappelant la bonne Déesse qui avait écouté son désespoir.

Le roi vit en cette mort un sombre présage. La seule descendance qu'il a réussi à avoir tua sa magnifique femme. Même s'il ne l'aimait pas d'un amour fou, il l'appréciait à ses côtés.

Refusant d'élever sa fille, le roi lui offrit un petit domaine, les nourrices nécessaires, le cheval de sa mère et quelques visites çà et là pour s'assurer que tout allait bien.

Tous les soirs, la jeune fille va voir son cheval et lui confie sa journée; ses joies, peines, réussites, échecs et chagrins. Le cheval, qui ne semble pas vieillir, l'encourage de quelques hennissements et coups de museau. Après une prière à Irwing, elle se couche, soir après soir, l'esprit tranquille.



Le jour de son seizième anniversaire (équivalent en elfique), son père lui rendit visite.

« Irwin, tu as maintenant l'âge pour te marier. Je t'ai trouvé un mari.

- Mais père, je ne connais personne, le seul homme que je connaisse c'est vous! Comment osez-vous ainsi me jeter dans les bras d'un inconnu?

- Il n'y a pas de discussion qui tienne! Un accord entre ma couronne et celle de la capitale naine sera conclue et le prince Dolmel sera ton mari! Prépare tes choses, tu pars demain! »

Le roi ne laissa pas le temps à Irwin de s'exprimer. Il ordonna aux serviteurs de faire les bagages. Le départ pour le port d'Insbruck se ferait au petit matin afin de prendre la traversée vers la Grande Île et sa Capitale, Olstem, la Ville de l'Hiver.

Irwin connaissait la réputation de son futur mari. Dolmel était un chasseur invétéré; surtout le loup, son animal préféré. La jeune elfe ne pouvait tolérer une telle chose, elle qui est si près de la nature.

À son arrivée à Olstem, le futur époux tomba sous le charme de l'elfe aux traits divins. Cette dernière ne pouvait endurer le regard de cet assassin et s'enferma dans ses appartements.

Pendant des semaines, Dolmel la couvrit de somptueux cadeaux, de fleurs et autres attentions afin de conquérir son cœur. Sans succès.

« Vous finirez bien par sortir de là... Le mariage approche. » Lui lançait le prince par la fenêtre de sa chambre.

Comme dans son habitude, tous les soirs, l'elfe sort voir son immortel cheval pour lui conter ses chagrins. Dolmel finit alors par la rejoindre.

« Vous ne pourrez pas vous défiler ainsi pour toujours. Il faudra prendre vos responsabilités de future princesse. » Lui lança le nain.

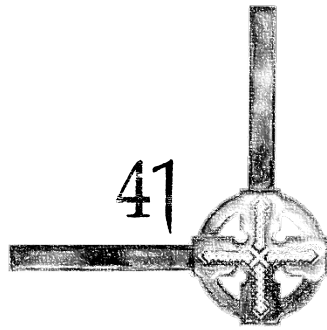
« Vous ne trouvez pas ça bizarre une elfe et un nain? Mon père à conclue cette entente seulement pour m'éloigner de lui. Il est incapable de me regarder en face, moi qui ai causé la mort de sa femme... de ma mère.

De plus, votre château rempli de vos trophées de chasse me répugne. Vous n'êtes qu'un infâme personnage irrespectueux de ce que la nature apporte. Vous êtes tout aussi immonde que votre château. » Lui fusilla l'elfe d'un air de dégoût.

Dolmel, visiblement offensé, détacha la corde du cheval de l'elfe et ouvrit la porte.

« Partez! Jamais je n'accepterais de me faire insulter ainsi chez moi! »

Il n'en fallait pas plus pour la jeune elfe. Elle monta son cheval et parti aussitôt.



À quelques distances du château, dans les bois, elle vit derrière elle une lueur.

« *Que la chasse commence !* » cria le nain hors de lui avant de prendre le galop vers l'elfe. Le cheval de Dolmel faisait un vacarme dans la nuit noire.

L'elfe repris le chemin rapidement; son cheval fendait l'air. Elle entendait son cœur battre la chamade. Sans regarder derrière, même en ne connaissant pas la région, elle fonçait droit devant. Elle fit confiance à son inépuisable et fidèle compagnon. De temps en temps, une flèche passait tout près pour se fracasser au sol.

C'est alors que Girfond entra dans les bois pour s'arrêter à une source d'eau.

« *Mais pourquoi t'arrêter ici ? Il va nous rattraper.* »

Le cheval se contenta d'hennir.

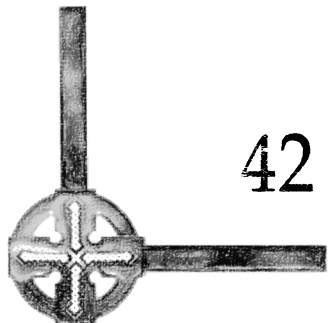
C'est alors qu'une lueur apparue au fond de l'eau de la source. L'elfe cru voir une silhouette de femme...

« *La chasse est déjà terminée ?* » lui dit d'un ton mesquin Dolmel qui était arrivé juste derrière elle.

« *Vous savez que votre disparition, ici, en territoire nain, ne serait qu'un fait divers divertissant. Un autre immonde trophée pour mon immonde château.* » Ajouta-t-il lorsque l'elfe se retourna vers lui.

Il banda son arc et visa le cœur de l'elfe.

À cet instant, des yeux rouges illuminèrent les alentours. On pouvait entendre des dizaines de loups grogner. Dolmel pris peur et commença à tirer dans les bois, à l'aveugle. La jeune elfe resta de pierre devant le spectacle. Elle savait que la bonne Déesse Irwing avait, comme pour sa mère, répondu à ses prières.



Légende Lynndalen



« Trolesky dyl tamor, yiôl tekari!

« N'ait pas peur mon enfant, tu pourras te venger! »

-La Grande Déesse Irwing

*** * ***

Légende rependue et souvent déclinée, celle de Lynndalen est une des plus populaires. Avertissement aux marins et aux hommes trop entreprenants envers les femmes : il faut se méfier de l'eau qui dort.

*** * ***

Lynndalen était une très belle femme; sinon la plus belle de toute la contrée. Cette dernière n'acceptait aucune avance des hommes. Elle restait de glace face à ceux qui la couvraient de cadeaux pour avoir droit à son cœur.

On ne pouvait plus compter le nombre de ses prétendants qui venaient, jour et nuit, à sa fenêtre pour lui conter fleurette.

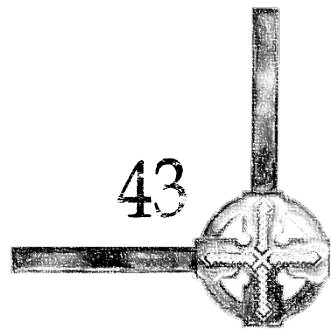
Petit à petit, la grogne s'installa chez tous ces hommes rejetés. Ils décidèrent de se venger pour cet affront.

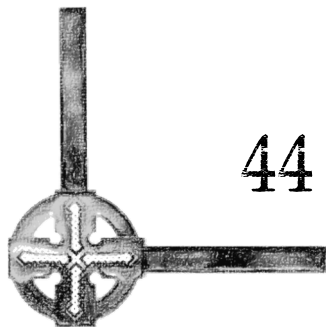
Un jour que la belle jeune femme se baignait dans une source, des hommes arrivèrent et l'attachèrent de force à un arbre avant de la battre. Ils la laissèrent pour morte.

Devant ce spectacle, la Déesse Irwing eut pitié.

« N'ait pas peur mon enfant, tu pourras te venger! » lui lança la Déesse.

Elle transforma Lynndalen en immortelle. Mi-femme, mi-poisson, elle reste dans les profondeurs des eaux. Elle peut pratiquer sa vengeance en attirant au fond de l'eau les hommes par ses chants et son immense beauté. Ils ne remontent jamais.





Légende de la Rivière Brillante



« Altinor duji uilo denatell tokar del tur Irwing tolem. »

« Venez prier celle qui nous donne la chance de rester bien vivants sur cette Terre. »

-Gardenell Titlak, Prêtre d'Irwing

*** * ***

Il existe, dans la Province de la Capitale, une rivière appelée la « Rivière-Brillante ».

Ancien territoire des Elfes, peu à peu, ils furent assimilés par les Nordiques. Nains, gnomes, humains et autres races prirent les rênes de la destinée des rives de cette rivière.

*** * ***

Gardenell, un prêtre elfe adorateur d'Irwing, était resté fidèle à son peuple. Comme tous, il savait que la prise de ce territoire, bien que pacifique pour le moment, mènerait éventuellement à un conflit sanglant.

Le prêtre habitait un petit hameau à la croisée de la Rivière Brillante et la Rivière des Âmes. Dans son habitation de fortune, il vouait un culte à la Déesse Irwing.

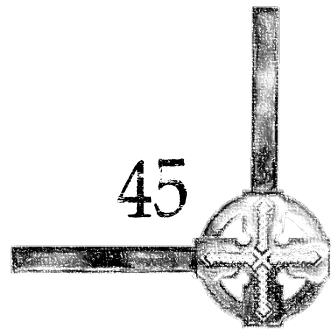
La demande grandissante pour les métaux avait forcé le contournement de certains affluents à la rivière. Les mines, forges et moulins étaient de plus en plus gourmands. La rivière, au débit plus lent, semblait supplier pour une intervention.

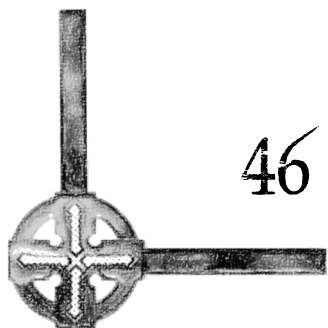
Un jour, le prêtre, désespéré, demanda une intervention divine afin d'aider ce peuple à survivre. Il voulait éviter aux dernières familles l'obligation d'abandonner la Terre qui les avait vus naître.

C'est alors que la Déesse, vêtue de sa toge bleue ciel lui apparue.

« Mon fils, je te donne la mission de construire, ici, un temple en mon nom. De là, les pèlerins viendront de tout le Royaume pour m'adorer. En retour, j'apporterai une prospérité à tous les habitants de cette nouvelle ville. »

De là la légende de Gardenell, premier prêtre d'Irwing et fondateur du Temple de l'Eau de Pont-Brillant.





46

Légende du Capitaine Ilmark



« Gertom der ternül dek iltalos. »

« Dans les profondeurs j'emporterai les infâmes. »

-Paroles de la Grande Irwing

* * *

Si vous passez par la ville portuaire de Tolbec, dans la Province d'Ysgragor, vous entendrez parler du célèbre capitaine Ilmark. Plusieurs commerces portent d'ailleurs son nom.

Malgré ce que nous pouvons penser, le capitaine n'était pas une fierté pour ses exploits, bien au contraire. Il a subi les foudres de la Déesse de l'Eau pour avoir été un voleur, un exploiteur et encore pire.

L'histoire aurait dû plutôt retenir le nom du héros, Leter, un pilote de bateau de cette ville qui réussit à arrêter le capitaine et ses sombres méfaits. Ou encore, retenir le nom des prêtresses qui sont ont données leurs vies pour leur Déesse.

C'est à croire que les gens aiment plus retenir le nom des méchants que celui de ceux qui leur portent secours.

* * *

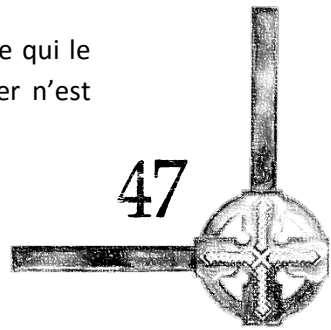
Bien avant de devenir un centre portuaire important de l'Empire, la ville de Tolbec ne possédait aucun phare, aucune bouée ou même un quai proprement dit.

Comme la quasi-totalité des côtes des Terres Gelées, les rochers aiguisés et les vagues qui y poussent les navires pour se briser étaient le plus grand défi.

Le protocole est de hisser un drapeau jaune sur le mat du navire afin d'aviser les gens, sur la terre, que ce dernier désire avoir un pilote expérimenté afin d'accoster en toute sécurité. Leter DeLorme était un de ces pilotes. De père en fils, il avait été élevé sur la côte de Tolbec et connaissait chacune des pierres qui reposent au fond de sa baie. Ce travail était bien payé. La plupart des bateaux transportent des biens de grande valeur ou des passagers assez fortunés pour voyager par la mer.

Un jour, au loin, un bateau hisse le pavillon jaune. Le brave Leter part avec sa petite embarcation afin de piloter le navire qui désire accoster dans sa ville.

Le bateau est la propriété du capitaine Ilmark. L'homme a une réputation peu flatteuse qui le précède. Difficile en affaires, il n'hésiterait pas à tuer pour obtenir ce qu'il veut. Leter n'est



cependant pas impressionné par ce dernier et conduit son navire à bon port. Ilmark donne rendez-vous au pilote à minuit afin de les escorter sur leur retour en mer.

Pendant toute la journée, le capitaine et son premier lieutenant font des affaires d'or à Tolbec. Les commerçants de la place sont peu habitués à un tel personnage passé maître dans les affaires frauduleuses. Ils vont même pousser l'audace et sauvagement enlever deux jeunes femmes qu'ils s'empressent de cacher dans la cale de leur navire.

Une fois Leter embarqué pour les escorter, ce dernier entend des bruits au fond de la cale. Inquiet, le nain attend que le navire soit en lieu sûr, loin des rochers, pour descendre discrètement. Il découvre alors les deux femmes, ligotées. Il les reconnut. Il s'agissait de deux prêtresses d'Irwing qui logent dans le temple dédié à la Déesse de l'Eau de Tolbec.

« Oh! Mais qu'est-ce que ces vils hommes vous ont fait ? » Demanda Leter.

« Écoutez-nous... Ceci est notre destin. Irwing nous a avisés de cet incident et, maintenant, nous allons arrêter les méfaits de ce capitaine. » Rétorqua une des prêtresses.

« Comment comptez-vous vous y prendre ? Je suis assez costaud pour me battre, mais vous ? » S'inquiéta le nain.

Elles partirent à rire malgré l'urgence d'agir.

« Gardez vos forces, vous en aurez besoin... Maintenant, laissez-nous. Nous allons prier notre Déesse. Vous n'aurez qu'à rester à bord et les occuper afin que nous ne soyons pas dérangées. Tout ira bien, nous avons un plan. »

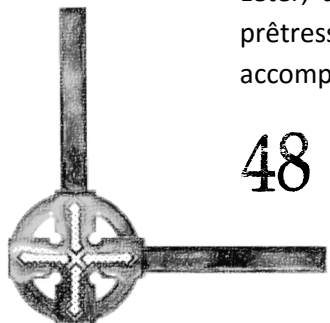
Leter remonta discrètement sur le pont et informa le capitaine et son subordonné qu'il devait rester un peu à bord, car le navire a dévié et de dangereux rochers sont sur leur chemin.

Après quelques minutes de fausses manipulations du gouvernail, les vents commencèrent à se lever. Les vagues faisaient tanguer le navire devenu incontrôlable et qui se dirige alors vers des rochers. Le bateau se brise sur les rochers et coule en un temps record.

Les quelques membres de l'équipage périrent rapidement, mais le capitaine et son lieutenant restèrent vivants et tentèrent de nager vers la rive.

C'est à ce moment qu'une lueur, au fond des eaux, illumina la mer. Les vagues, de plus en plus fortes, semblaient porter Leter vers la rive, mais éloignèrent les deux autres survivants. Au moment où ces derniers disparurent dans les profondeurs, la lueur s'estompa et la tempête cessa aussi abruptement qu'elle avait commencé.

Leter, devenu un héros pour avoir survécu à une telle tempête ne reverra jamais les deux prêtresses qui avaient comme mission de vie d'arrêter ce capitaine sanguinaire. Leur mission accomplie, elles étaient maintenant aux côtés de leur Déesse.



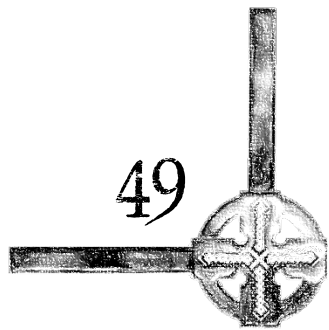
Uülyn Telunir

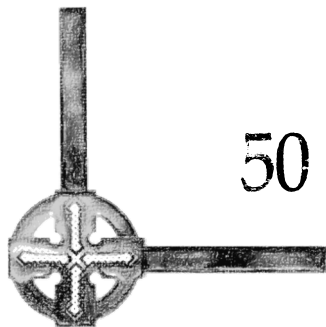
Pour le Feu



« C'est la désolation qui attend celui qui méprise mon Élément. C'est le réconfort qui attend celui qui dompte mes Passions. »

Extrait des écrits du Temple de Terdon,
Terre-de-Braise, Province des Îles Nordiques





50

Légende de Nekam



« Fertok drolj tokel dem! »

« Levez vot'verre aux Enfers ! »

-Expression populaire naine pour porter un toast

* * *

Voici la légende de Nekam.

Sous forme d'une histoire à strophes, elle est souvent comptée ou chantée par les paroliers et des bardes nains de toutes les Terres Gelées.

C'est d'ailleurs en visite dans une petite ville du sud du Continent que j'eus la grande chance d'assister à un concours de bardes. Un d'entre eux, le plus novice, conta cette histoire bien connue en y ajoutant sa touche personnelle et les larmes qui accompagnent le fameux Nekam vers son destin incertain. Il eut mon vote!

Nekam était un nain des mines des Îles du Nord. Le pauvre aurait accepté de vendre son âme afin de passer à l'histoire. Devenu maître dans les forges, il devait cependant passer le reste de sa vie seul; toute personne entrant dans sa vie serait maudite ainsi que sa descendance.

Conscient de la grave erreur qu'il avait faite face à Terdon, Dieu du Feu et des Forges, il noyait sa peine à tous les soirs dans les sombres tavernes où il devint une vraie Légende.

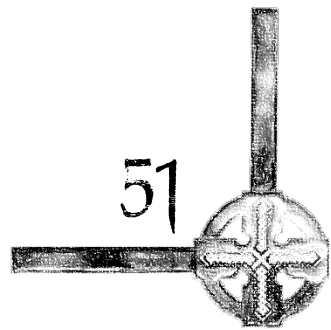
Antisocial, amer et atrabilaire afin d'éviter de jeter sur autrui le Mal qui l'afflige, il se fit remarqué beaucoup plus pour ses défauts que pour sa grande qualité de maître forgeron.

Terdon s'était-il joué de lui ou Nekam ne savait guère comment utiliser ce don et ce maléfice à son avantage ?

Le nain est, selon la légende, l'origine de l'expression populaire « Levez vot'verre aux Enfers! ». Cette dernière peut être entendue dans les tavernes de toutes les Terres Gelées. Est-ce le seul legs laissé par ce nain ? Vendre son âme pour un tel résultat; pour une expression, même connue ?

Passer à l'histoire était son vœu; il fut tout de même exaucé.

* * *



Ceci est l'histoire d'un homme,
Qui a conquis la vie verre à la main.
Navire sans équipage.

Marqué par le Malin,
Incompris par certains,
Il avait eu tort bon nombre de fois.

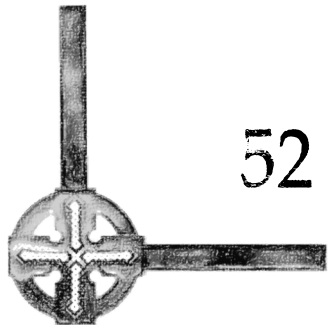


Quelques fois nos Divins sont mesquins,
Ils embrouillent le chemin
Pour nous mener sur une Voie,
Leur Voie.

Levez vot'verre aux Enfers!
À la Vie sans peur de nos Divins!



Condamné à rester l'étranger de tous.
Obscures tavernes, bagarres et fourneaux brûlants
Telle était maintenant sa destinée.



Accompagné des chansons qu'il chante seul,
Créant des liens croyant forts.
Quelques-uns le furent,
D'autres se rompirent sous le fardeau.



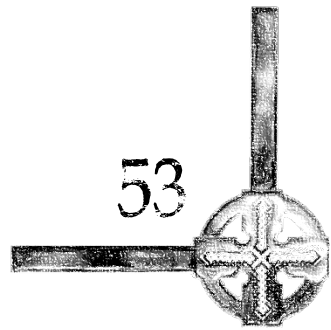
Quelques fois nos Divins sont mesquins,
Ils embrouillent le chemin
Pour nous mener sur une Voie,
Leur Voie.

Levez vot'verre aux Enfers!
À la Vie sans peur de nos Divins!



C'est la journée terminée,
Que le péché commence.
C'est quand il voit une certaine Lumière dans sa tête,
Que la journée recommence.

Pour chaque murmure il criait,
Pour chaque projet il partageait un verre,
Pour chaque chagrin il y a une Lumière cher ami.



C'est sur la falaise qu'il regardait la mer.

Attendant le levé du jour,

Son jour.

Le dernier rappel du tavernier nous trouvera tous.

Mais il y a une Lumière qui ouvre la Voie,

Notre Voie.



Quelques fois nos Divins sont mesquins,

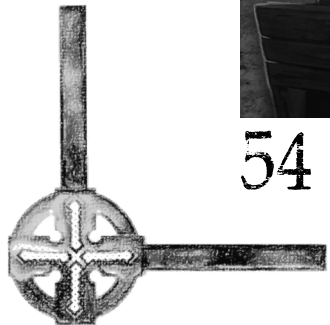
Ils embrouillent le chemin

Pour nous mener sur une Voie,

Leur Voie.

Levez vot'verre aux Enfers!

À la Vie sans peur de nos Divins!



Légende de l'Oiseau de Feu



« ... »

-Terdon, Dieu du Feu et des Forges, face à Urtek, l'Oiseau de Feu

* * *

Cette légende est tirée des écrits de la Création.

Il s'agirait des débuts du contrôle du Feu par les Nordiques.

De plus, cette légende démontre que les Dieux, malgré leur grande sagesse, ont des faiblesses. Nous avons, en tant que simples mortels, un pouvoir face à notre Destinée.

* * *



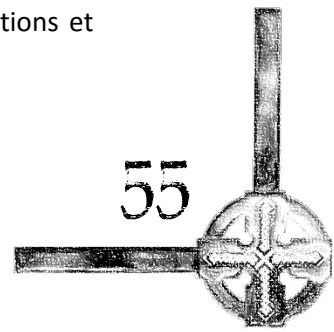
Il fût une époque où la Terre était dépourvue du Feu. Les Nordiques étaient en proie à une lamentable infortune. Le froid hivernal pétrifiait tout sur son passage, la nourriture ne pouvait être cuite et les nuits plus sombre que jamais.

Le Feu était la possession des Dieux. Terdon, la divinité de cet élément, le gardait jalousement auprès de lui. Cela l'amusait de voir le Terre ainsi flegme face aux Grands Froids. Seuls ses excès de colères qui faisaient jaillir le Feu du centre de la Terre pouvaient réchauffer les êtres qui priaient pour des lendemains plus cléments.

Un jour, Urtek, prêtre de Terdon parti au Ciel dans les bras d'Elmalla. Pour récompense de ses loyaux services, Terdon lui offrit de revenir sur Terre.

C'est en oiseau qu'Urtek décida de revenir peupler la Terre. Pas n'importe quel oiseau... en Oiseau de Feu.

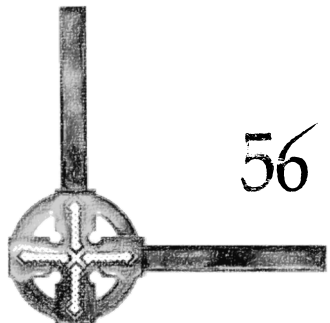
Arborant un plumage de Feu, il descendit sur Terre et embrasa des forêts, des habitations et même des villes entières.



Le spectacle amusa Tardon. Les habitants de la Terre n'eurent guère le choix d'agir et contrôler l'élément dévastateur.

Urtek s'était joué de la Divinité. Il avait montré aux Nordiques à dompter le Feu.

Plus jamais ils n'auraient froid.



Légende de la Forge à Ti-Binne



« Hert yîl toke regisso der ferer. »

« Au-delà de la Mort, tu pourras réclamer ton dû. »

-Terdon, Dieu du Feu et des Forges, à Olynda, veuve de Ti-Binne

*** * ***

Légende du folklore de l'Île de Givre-Éternel, je n'ai pu voir de mes propres yeux la fameuse Forge à Ti-Binne. Le nain, reconnu pour son grand talent, mourut un jour d'hiver lointain.

Sa veuve, n'ayant pas eu de descendance, ne pouvait réclamer les terres ainsi que la mythique forge au Seigneur. Elle se tourna vers son Dieu pour réclamer son dû à la noblesse avare qui l'avait chassé de sa demeure.

*** * ***

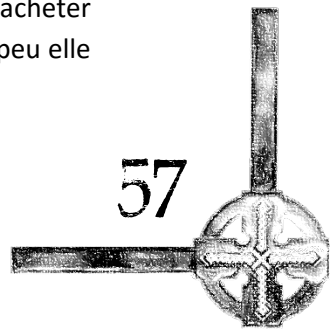
Ti-Binne était un maître forgeron qui possédait une propriété dans les terres tout près de Polyg'ar, ville minière de l'Île de Givre-Éternel. Sa femme et lui étaient de fiers adorateurs de Terdon, Dieu du Feu et des Forges, qui semblait bien veiller sur eux. Le nain était reconnu pour son travail rapide, d'une grande beauté et d'une qualité rarement égalée. Toutes leurs économies allaient à l'amélioration de la forge.

N'ayant aucun enfant, Olynda, la femme du forgeron, consacra sa vie à servir son mari et son Dieu afin de le remercier de tant de générosité.

Un jour, le nain s'éteint brusquement à bout de souffle. Son épuisante obsession avait eu raison de lui.

Le Seigneur prit alors possession de la forge et des Terres de la femme. N'ayant pas eu de descendance, elle fut contrainte à quitter l'endroit. La pauvre femme endeuillée n'avait que ses prières et quelques sous pour subvenir à ses besoins. Elle put acheter une petite cabane dans les bois tout près de son ancienne demeure tout en promettant haut et fort de se venger et réclamer ce qui lui revient de droit.

Pendant des années, elle quémandait les gens de sa ville afin de l'aider financièrement à racheter sa forge. Elle pensa même tenter un invraisemblable procès contre la Noblesse. Peu à peu elle semblait perdre la raison; mais ne lâchait pas prise.



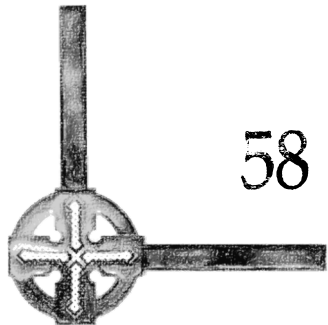
C'était cependant peine perdue.

Les gens n'avaient plus de pitié pour la vieille femme. Malade, elle se résigna à rester chez elle pour pleurer son défunt mari ainsi que sa propriété dérobée. On entendit très peu parler de la naine avant sa mort. Les rumeurs disent qu'un peu avant son trépas elle se tourna vers son Dieu afin d'obtenir l'argent nécessaire pour racheter son ancien domaine. Quitte à punir les gens pour leur inaction face à cette injustice!

On raconte qu'encore aujourd'hui, des centaines d'années après la mort de la veuve, les voyageurs qui passent près de l'ancienne forge à Ti-Binne sont souvent arrêtés. Les chevaux ne peuvent plus bouger, les pieds de tous sont cloués au sol; impossible de faire un pas en avant. Le poids sur les épaules et les montures semble devenir colossal.

Le seul remède est de jeter quelques pièces par terre.

La veuve à Ti-Binne pourrait, même au-delà de la mort, forcer les gens à participer à sa quête.



Légende des Elfes des Neiges



« Pertonel dyl ferell toil kirian Roel. »

« De ton Essence de Vie j'éclairerai les tiens. »

-Extrait des écrits de la Grande Ilt'aar, Temple de la Lumière de Primm

* * *

Peuple maintenant disparu, les Elfes des Neiges occupaient les Terres Gelées en compagnie des nains. Pour plusieurs, ces êtres furent envoyés sur Terre pour y apporter la Lumière d'Ilt'aar, Déesse de cet élément nordique.

Dans les Îles du Nord, on raconte cette légende afin de garder bien vivant le souvenir des Elfes des Neiges que bien des nains considèrent aussi comme de vrais Nordiques.

* * *

Le jeune Monde était ténébreux et la toundra s'étendait à perte de vue. Tout était noir. La punition infligée ne permettait pas de voir la Lumière.

Les Elfes des Neiges, de pieux Nordiques, rêvaient d'enfin illuminer cette Terre et en faire un havre agréable à habiter.

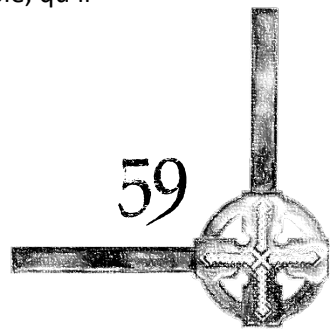
Un jour, bien qu'impossible à différencier de la nuit, le chef du peuple des Elfes des Neiges eut une vision de la Grande Ilt'aar. Cette dernière ordonna de lui céder ce qu'il a de plus cher. Ainsi, elle apporterait ce qu'ils convoitent depuis la nuit des temps : la Lumière.

Aucun bien ne semblait faire l'affaire de la Grande Ilt'aar : ses effets personnels, même son enfant à naître ne la contentait guère. Le chef, découragé, voyait les années passer, son peuple périliter et la Lumière toujours absente.

Maintenant le seul de sa race, sur son lit de mort, il implora la Déesse de tout de même apporter la Lumière sur Terre.

Il se rappela des dernières paroles de sa femme qui le consola, avant de rendre l'âme, en lui affirmant que tous, même dans les Cieux, étaient reconnaissants de ses efforts. Son peuple, qu'il chérit tant depuis sa venue au Monde, restera dans la mémoire de ceux qui restent.

Il comprit tout alors.



La Grande Déesse veut son peuple; sa plus grande richesse.

Il comprit que la Déesse l'avait testé tous ces siècles. Sa grande foi en elle porterait maintenant fruit.

Il comprit alors que le passage à l'histoire de son peuple pour avoir apporté la Lumière sur Terre serait le plus grand des cadeaux jamais offerts par une Divinité à un Mortel.

La légende dit que l'âme du vieux chef elfe, à son dernier souffle, s'éleva au ciel jusqu'à l'horizon.

Ce fut le premier levé du Jour.

