

# **Légendes fantastiques et incroyables du monde.**

**Par : Alphonse SansQuartier**

**Tome II**

Publié par : Troger Inc  
Indulis, Siurasie  
862

## Avant propos

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

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

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

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

# Légendes fantastiques et incroyables du monde

## Tome II

Par Alphonse SansQuartier

### **Avant propos et remerciements**

*p.2-3*

### **Chapitre I : Les légendes siurasiennes p.5 à 9**

Sandralane p.5

La mine de Khaham Garakar p.6

Barbatos p.7

les 6 p.8

Hedda p.9

### **Chapitre II : Les légendes renoises p.10 à 18**

Le Passe-Frontière p.10

Le Baron Bâtard p.11

La malédiction p.12

Robin le Brave p.13

Le nécromancien p.14

Le marécage p.15

Les profondeurs de la Faille p.16

Le signe de la victoire p.17

Général Kromshok p.18

### **Chapitre III : Les légendes des 7 mers p.19 à 22**

Les pirates des 7 mers p.19-20

Emmaline p. 21

Les pirates et les ninjas p.22

Chapitre I : Les légendes siurasiennes

## **Sandralane**

Tout commença il y a quelques années dans la mystérieuse contrée de Savoisie. La Savoisie, un endroit réputé pour les fines épices, les tissus fins et la nourriture exotique, un endroit où le soleil est chaud et le mystère omniprésent. La vie sociale est principalement dominée par les grandes familles marchandes qui font affaire avec le reste du monde. Parmi celles-ci, la famille Ahlamed comptait une douzaine d'enfants, dont l'aînée était une fille se prénommant Sandralane. Sandralane avait été initiée très jeune au métier de tisseuse par sa mère et sa grand-mère. Rapidement, elle en vint à créer des pièces magnifiques très prisées par les acheteurs étrangers, notamment par ceux de la Mandralique. En tant que fille aînée de la famille, elle était promise au fils d'un riche marchand qu'elle épousa très jeune et auquel elle donna un fils, Fern. Mais comme tout être humain, le vice l'habitait. Chez elle, c'était l'amour propre, l'amour de sa personne et donc le mépris de tout ce qui ne vient pas d'elle. C'est donc pour cette raison qu'elle détestait son mari et adorait son fils. Après quelques années, vers l'âge de 25 ans, elle quitta la Savoisie pour s'installer en Siurasie en quête du bonheur et de la satisfaction personnelle. Rapidement elle s'isola presque complètement, elle vivait dans une chambre remplie de miroirs et s'admirait des journées complètes. Après quelques années, elle ne quittait plus du tout sa chambre et son fils faisait les commissions pour elle, allant acheter diverses plantes et ingrédients plus étranges les uns des autres. En fait, elle s'adonnait à l'herboristerie afin de préparer des filtres de beauté et allait même jusqu'à consulter des ouvrages de magie noire. Vers l'âge de 30 ans, son vice atteint un degré de non-retour, lorsqu'elle demanda l'aide d'un démon nommé Barbatatos. En échange d'une beauté éternelle, elle décida d'offrir son fils en sacrifice au démon.

Chapitre I : Les légendes siurasiennes

## **La mine de Khaham Garakar**

Il y a de cela 500 ans, aux frontières de la baronnie d'Orbourg, arriva une très grave catastrophe : l'effondrement d'une mine d'une antique cité naine. La raison pour laquelle cette catastrophe eut lieu est encore un sujet de discorde entre archéologues. D'après les travaux d'Arthur de Quévillon de la Grande École Renoise des Sciences non Magiques (section civilisation), éminent archéologue de Renoisie qui travailla sur le site, il s'agirait d'un effondrement naturel. En effet, nulle trace de combat n'a pu être répertoriée dans les annales de l'histoire non plus qu'une quelconque altercation magique n'a pu être enregistrée, étant donné que la magie laisse de traces, même sur une période de plusieurs siècles. D'après Quévillon, seul le premier étage de la mine se serait effondré, laissant les autres étages inaccessibles. N'ayant été engagé que pour déceler la cause de l'effondrement, il n'a cependant pas poussé ses investigations plus loin. Mais d'après les histoires locales, aucun survivant de la cité naine n'en est sorti. De plus, on raconte que ces mines recelaient des tonnes et des tonnes de métaux précieux ce qui aurait éveillé la cupidité des nains. D'après un membre de la milice d'Orbourg, on voit chaque année des aventuriers venir tenter leur chance dans la mine. Certains en ressortent avec des richesses, d'autres les mains vides, d'autres l'esprit perturbé... et d'autres encore n'en ressortent jamais.

## **Barbatos**

Le mal, il habite chacun d'entre nous, à un degré différent certes, mais il est présent. Ce mal, il ne s'agit en fait que de notre côté sombre, qu'on veut cacher aux autres et à soi même. Dans le monde, le mal peut nous apparaître plus évident lors d'évènements exceptionnels, tels les guerres, les conflits de toutes sortes, la magie noire et les forces obscures. Dans la région d'Orbourg, un acolyte des forces obscures est présent. Discrètement, il tente de semer le chaos entre les habitants de la baronnie. Il se montre la plupart du temps déguisé, sous la figure d'un archer ou d'un chasseur et on le rencontre habituellement sous le couvert de la forêt. Il aurait à ses ordres plus d'une trentaine de légions venues directement de l'enfer et des plans infernaux. Ce grand et puissant démon qui s'autoproclame duc des enfers est doté d'une force maléfique sans égale, à lui seul il incarne le mal de toute la région et tente de semer la zizanie sur son passage. Il tente de nouer contact avec les êtres intelligents, en tissant d'abord des liens normaux, puis il les endoctrine et les oblige à faire d'ignobles pactes avec lui, des pactes qui les obligent à vendre leur âme, ou celle d'un être cher. Ces sacrifices ne sont pas négligeables, car ils doivent faire mal moralement. Si vous n'avez pas encore connu le mal, celui qui fait mal, très mal, tenez-vous loin de Barbatos, le duc des enfers.

Chapitre I : Les légendes siurasiennes

## **Les 6**

Il y a longtemps de cela, en l'an 666, se sont réunies à Orbourg d'étranges femmes. Ces femmes, au nombre de 6, venaient chacune d'une contrée différente de par le monde connu. Les 6 mois précédant cette rencontre, elles y avaient rêvé incessamment, ce voyant les 6 dans cette région de la Siurasie et cela les intriguait au plus haut point. Après un long voyage, elles arrivèrent finalement en se dirigeant vers le lieu qu'elles avaient vu en rêve. Lorsqu'elles se virent, ce fut comme si elles se connaissaient depuis toujours et savaient que le destin les avait poussées ici et qu'une mission les attendait. L'endroit où elles se rencontrèrent était en plein cœur d'une forêt profonde, on y entendait les oiseaux chanter et des écureuils s'y promener. Pendant quelques minutes, elles ne dirent pas une seule parole, pas un geste ne fut fait. Puis, au même instant, elles prirent une clef qu'elles avaient autour du cou et le tendirent devant elles. 6 clefs faites du même métal, de la même forme. Seule la couleur différait. Elles savaient ce qui les attendait ... elles l'avaient vu en rêve et sans dire un mot elles se dirigèrent dans une lointaine clairière, comme si elles savaient où elles se trouvaient, comme par magie. Dans cette clairière, 6 épreuves les attendaient, plus incroyables les unes que les autres et qu'elles devaient vaincre. Derrière, se trouvait un trésor, derrière une porte que leurs clefs pouvaient ouvrir... mais pour cela, toutes devaient survivre.



Chapitre I : Les légendes siurasiennes

## **Hedda**

Hedda, une sorcière avide de pouvoir, ne voyait pas les choses comme le jeune Ulric, ancien baron d'Orbourg. Elle voulait bâtir une armée indestructible. Et pour se faire, il fallait industrialiser Orbourg en ville de production massive de machines de guerre et d'entraînement militaire. Même si Ulric approuvait l'idée de créer un ordre de chevaliers nobles et puissants, il refusait de transformer ses terres en industrie pour la destruction. Il ne refusait pas l'avancement technologique, mais préférait les bonnes vieilles méthodes. Et selon ses valeurs, la force, le courage et l'endurance seraient prônés en ses terres. Ses efforts se concrétisèrent en la création des chevaliers d'Orbourg. Alors après plusieurs années de tentative, Hedda, trop gourmande de pouvoir, tenta de prendre Orbourg mais échoua et rendit l'âme dans l'affrontement avec Galianus, grand mage de Mandralique et ami de la famille d'Ulric. Avant de mourir, sentant sa fin proche, elle jeta un sort et enferma son esprit dans un collier. Celui qui trouvera ce collier fera ressortir son âme en ombre errante et avec les ingrédients, elle pourra revivre dans un nouveau corps. Cette puissante sorcière connaissait l'existence du grimoire des créatures effroyables et l'incantation pour ouvrir le plan de ces créatures afin qu'ils marchent sur notre terre. Galianus, étant entré en possession du grimoire, le cacha dans une galerie creusée dans une mine naine, avec lesquels il s'était lié d'amitié plusieurs années auparavant et en protégea l'entrée avec une puissante magie. Toutefois, il ne voulait pas le détruire car ce livre pouvait être fort utile. Hedda possédait également une carte, représentant les terres d'Orbourg, et des cartes représentant les créatures diaboliques de son grimoire. Ces outils lui permettaient d'ouvrir des portails et de coordonner ses attaques sur les terres d'Ulric. Ces secrets ont été perdus avec sa mort ; mais le grimoire a été enseveli dans les ruines de la mine. Pourrait-il encore s'y trouver ?

## **Le Passe-Frontière**

Bien que ces parchemins fussent pour la plupart oubliés, il arrive encore quelquefois d'entendre le nom de Passe-Frontière mentionné. Il s'agirait d'un document qui aurait été émis dans la Renoisie ancienne. Ce document avait pour but d'empêcher toutes attaques par des contrées ennemies, ou toute tentative de révolution par des territoires soumis. Il fût décrété que toute personne voulant entrer en territoire Renois devait avoir en sa possession des parchemins prouvant son identité et le fait qu'il était bel et bien renois. Ce papier fût appelé le Passe-Frontière. Toute personne vivant en Renoisie devait en posséder un s'il voulait circuler de ville en ville. Les habitants des territoires soumis devaient aussi s'en procurer s'ils voulaient visiter leur pays protecteur. Tout voyageur voulant entrer dans ce pays devait aussi se procurer un Passe-Frontière temporaire. Ceux n'ayant pas les papiers seraient automatiquement pris pour des ennemis de l'Empire.

Bientôt, ce fut la panique à travers le pays. Ayant peur de ne plus pouvoir circuler chez eux, les braves habitants renois allèrent en foule vers les bureaux de Passe-Frontière afin de se procurer le précieux document. Bientôt, tous les bureaux furent débordés. On dut en ouvrir de nouveaux pour répondre aux demandes. Plusieurs marchands durent arrêter leurs commerces pour quelque temps, puisqu'ils n'avaient pas le fameux parchemin et ne pouvaient ainsi pas traverser les frontières pour y faire leurs affaires. Plusieurs innocents furent arrêtés avant qu'ils ne reçoivent leurs documents finaux. Finalement, tout fut fait en vain. Il y eut un jour un jeune renois intrépide qui voulut prouver l'erreur dans la création de ce document. Le jeune Sikor décida de parcourir l'empire renois et traversa d'une frontière à l'autre sans jamais se faire attraper par une patrouille. À chaque lieu où il allait, il laissait une marque, un message sur un mur disant « Sikor est passé ici ». Il arriva à franchir chaque frontière à un lieu non surveillé. L'Empire remarqua bien vite qu'il ne pourrait jamais surveiller tous ses ennemis et décida plutôt de les attaquer avant qu'ils n'aient le temps d'y entrer. Le Passe-Frontière fût à tout jamais oublié, mais la Renoisie apprit sa leçon, et garda ses ennemis sous surveillance par la lame.

## **Le Baron Bâtard**

Dernier fils d'un baron de Siurasie, Auguste Bâtard, plus tard connu sous le nom de Baron Bâtard, n'avait qu'une mission : repeupler la terre. Mais une malédiction fut mise sur sa famille. Lorsqu'il avait 10 ans, une vieille dame avait demandé asile à son père. Celui-ci n'avait pu que refuser. En effet, la famille Bâtard était reconnue pour le nombre étonnant d'enfants, et il devait déjà abriter ses 16 fils et 14 filles. Il n'avait ainsi aucune chambre à offrir à la visiteuse et ne put que lui montrer l'étable. La vieille dame fût offensée, mais accepta quand même le toit pour la nuit. Or, il se trouva que la dame étant en réalité un grand maître vaudouiste. Durant toute la nuit, elle fit une cérémonie. Elle dansa, cria, et finit même par se sacrifier. Le lendemain, lorsque le Baron descendit pour l'inviter au déjeuner, il ne trouva que son corps, ainsi qu'une épée et une lettre. La lettre disait ceci : « Avec ma vie, je vous ai enlevé la capacité d'en créer d'autres. Plus jamais aucune personne du nom de Bâtard n'aura d'enfants, votre lignée s'arrêtera ici. » Le Baron accrocha l'épée dans son château pour rappeler à tous ceux qui entreraient dans les lieux qu'il faut toujours respecter les visiteurs. Deux mois plus tard, la baronne mourut d'une fausse couche. Plusieurs de ses frères, découvrant leur incapacité, se suicidèrent avec l'épée maudite. Le château fut bientôt envahi et le Baron perdit tous ses biens. Ses filles furent vendues comme esclaves, ses fils devinrent serviteurs. Seul Auguste résista. Il prit l'épée et se sauva de chez lui. Il décida de combattre la malédiction jusqu'à la fin de sa vie. Il se maria et adopta le plus d'enfants possible, faisant grandir la famille Bâtard. Il éleva son premier fils adopté à faire de même. Pour une raison encore inconnue, tous les enfants adoptés de la famille Bâtard n'ont jamais réussi à avoir d'enfants. Lorsqu'il sentit que sa fin approchait, le Baron Bâtard donna à son fils sa mission : ne jamais se faire battre par la malédiction. Il lui donna son titre et son épée.

C'est ainsi qu'aujourd'hui encore, le Baron Bâtard se promène dans le monde connu, adoptant le plus de personnes possible, avec l'Épée Bâtarde à ses côtés, et son épouse pour l'encourager.

## **La malédiction**

Il y a très longtemps, dans le village de Dalaemos, vivait un ménestrel pauvre. Il quitta le village, en espérant gagner sa vie de ses chansons dans d'autres contrées. Durant son voyage, il rencontra une jeune demoiselle resplendissante. Il en tomba éperdument amoureux et commença à la courtiser avec ses chansons. La jeune demoiselle ne resta pas sourde aux sentiments du jeune, mais voulait s'assurer que son prétendant pouvait subvenir à ses besoins avant de répondre à ses avances. Le troubadour lui promit tout ce qu'elle voulait et la prit comme épouse. Puis, vint le temps de retourner à la ville natale du jeune musicien. Arrivé sur les lieux, le jeune marié découvrit que son humble demeure avait été incendiée par la foudre, et aucun des habitants ne voulait offrir un logement à une personne si malchanceuse. Les deux amoureux se trouvèrent donc à vivre dans une grotte près du village.

Les jours passèrent et leur situation ne faisait que s'empirer. Le jeune homme finit par mourir d'une maladie suite à de longues journées de travail. La veuve s'indigna de l'attitude des villageois, qui n'avaient jamais tenté de les aider. Elle se rendit au centre du village et lança une malédiction sur tous les villageois. Elle dicta que chaque homme ne pouvant offrir une maison à sa promise avant le mariage ruinerait la vie de sa famille. Puis, elle se suicida, scellant ainsi la malédiction.

## **Robin le Brave**

Robin le Brave vivait dans le village de Dalaemos.

Robin le Brave mangeait quatre douzaines d'œufs.

Robin le Brave ne craignait pas les bosses.

Robin le Brave était fort comme un bœuf.

Près du village, il y avait une falaise.

Du sommet de laquelle tombaient des pierres.

Cela rendait les villageois très mal à l'aise.

Robin le Brave ne s'en troublait guère.

Avec son écuyer, il alla inspecter

La cause de cette étrangeté.

Au sommet, il trouve un étranger

Qu'il décida de pourchasser

Robin le Brave n'est jamais revenu

Son écuyer pleura sa mort

Au sommet, le brave fut tué

De l'étranger, nous n'avons jamais connu le sort

Robin était un brave guerrier

Robin ne serra jamais oublié

## **Le nécromancien**

Dans une grotte non loin de la Faille de Kaémar, vivait un nécromancien. Avec toutes ses expériences, celui-ci cherchait la clé de la vie après la mort. Il chercha auprès des herbes, il chercha auprès des morts, il chercha auprès des vivants, et il chercha même auprès des dieux. Certains disent que ses expériences ont peuplé la moitié de la Faille de Kaémar. D'autres disent qu'il poursuit ses expériences depuis plus de mille ans, et qu'il les poursuivra toujours.

De ses multiples expériences, certaines semblent être restées dans la mémoire de tous. On se souvient surtout de ses expériences sur la création de monstres.

Certains mentionnent une créature qui s'insère dans la tête des passants, sans qu'ils ne s'en rendent compte. Durant ce séjour, elles prennent possession de la tête de leur hôte, et commencent à contrôler la victime. Après avoir établi son contrôle complet sur son hôte, la créature pourrait même changer d'endroit dans le corps. Ainsi, couper la tête de la personne affectée n'arrête pas la créature.

Une autre de ses merveilles serait un champignon qui, une fois ingéré, transformerait le consommateur. Sa peau prendrait un teint verdâtre et des pustules pousseraient un peu partout. Le champignon créerait une dépendance et la victime ne pourrait s'empêcher d'en manger au moins un par jour. Heureusement, à part le mauvais teint, ce champignon ne semble pas affecter la victime.

On dit qu'il aurait réussi à inventer des recettes pour créer des zombies qui donneraient des maladies. Certaines mentionnent des rhumes, la picote ou autres maladies sans risques, alors que d'autres parlent même de la peste mauve.

Toutes ses expériences seraient notées dans un grimoire, mais on dit que seul le nécromancien sait où se trouve ce livre.

## **Le marécage**

Dans les temps ancestraux, des hommes se battaient sur terre, comme à leur habitude. Un jour, la bataille se rapprocha de ce qui est présentement le village de Dalaemos. Trouvant là des marécages, les humains en profitèrent pour jeter les cadavres de leurs amis et de leurs adversaires qui empêchaient leur guerre de se continuer sans s’emmêler les pieds.

La bataille s’y arrêta peut-être un peu trop longtemps, car bientôt une tribu d’hommes charognards se mêla au combat afin de venir dévorer les restes des combattants, et s’attaquèrent même à ceux qui bougeaient toujours lorsqu’ils eurent dévoré jusqu’au plus petit bout de viande avariée. Ils s’installèrent près du marais, dans les rochers, loin de la vue des guerriers, mais avaient le pas assez vif pour venir les croquer en un instant. Paniquant, les humains décidèrent de tuer les charognards qui les prenaient trop souvent par surprise. Ils s’unirent et, avec un mur de flammes, poussèrent toute la tribu à l’intérieur du marécage. Les créatures poussèrent de terribles cris et c’en fut fini d’elles.

Mais les humains avaient commis une grave erreur. Ils avaient réveillé la bête sommeillant au fond du marais. Le monstre des profondeurs arrachait les roseaux sous leurs pieds avant de les attraper avec ses tentacules argentés pour les dévorer. Une fois repu, il laissa naître sa progéniture. Un trio de monstres qui pouvait bouger hors des profondeurs vint au jour.

La guerre se déplaça rapidement vers le sud, mais les monstres restaient... Ils se rendormirent en attendant leur prochain repas. Gens de la faille, soyez prévenus!

## **Les profondeurs de la Faille**

On dit que plusieurs créatures habitent les profondeurs de la Faille. Certaines sont tellement grosses qu'elles ne pourraient espérer franchir la Faille sans rompre le sol. D'autres craignent le soleil et refusent de sortir tant que la nuit ne s'est pas bien installée. On parle de créatures tellement puissantes qu'elles n'ont même pas besoin de se déplacer afin d'obtenir des autres ce qui est nécessaire pour vivre. La créature la plus étrange qui s'y trouve n'a rien de grand, ni rien de puissant. On la dit simplement la plus intelligente de toutes. Elle ressemblerait à un être des bois, avec une seule jambe et un chapeau de paille. On dit même qu'elle ne peut pas plier ses bras. Elle ne peut pas parler, par contre tous la comprennent. Elle se faufile dans le plus profond de la Faille et se nourrit des autres créatures, parfois volant de celles-ci, d'autres faisant celle-là faire son travail. On dit que si vous entendez le nom de cette créature, vous serez à tout jamais sous ses ordres.



## **Le signe de la victoire**

Viendra un jour où la race verte dirigera tout.

Viendra un jour où tous obéiront.

Viendra un jour où tous la serviront.

Viendra un jour où maîtres, ils seront.

Viendra un jour sur terre le souffle des dieux

Il vous indiquera le début de la conquête.

Il vous indiquera le début de la préparation.

Il vous indiquera l'arrivée du prophète.

Viendra un jour un homme de la race inférieure.

Il vous guidera vers vos terres.

Il vous guidera vers la victoire.

Il vous guidera vers votre destin.

Viendra un jour où la race verte dirigera tout.

Il ne faut qu'attendre le bon moment.

Il ne faut qu'attendre le prophète.

Il ne faut qu'attendre signe de la victoire.

## **Général Kromshok**

Depuis aussi longtemps qu'on ne puisse se souvenir, le dirigeant de la branche externe A-31 de la Horde Spinalayienne de l'Ouest s'appelle le Général Kromshok. On dit que ce nom viendrait de l'exploit du premier général de ce nom. On dit que lors d'une invasion dans une contrée voisine, la victoire a été remportée par le général Kromshok et son armée. Ils étaient postés en surveillance en attendant le gros de l'armée lorsque l'ennemi apparut en grand nombre. Le général Kromshok a alors décidé de lancer l'attaque, en espérant avoir du renfort avant de perdre trop d'hommes. Il inventa donc une stratégie de diversion. L'idée était simple, mais très efficace. Il avait fait élever sa chaise par quatre de ses vaillants orques afin de l'élever au-dessus de tous. Le but était de montrer à l'ennemi qu'il était à la tête de l'armée, de les impressionner ainsi que de guider leurs assauts. Sans le savoir, l'armée adverse se trouva complètement désorientée par le subterfuge. Dès qu'ils virent la chaise au dessus de tout, ils se mirent à se diriger vers elle. Leurs coups étaient centralisés, et bientôt la Horde les entoura. Lorsqu'arriva enfin le reste de la Horde, ils trouvèrent le Général Kromshok, toujours au haut de son siège, qui riait face aux ennemis fuyants, entouré des corps de leurs compagnons d'armes, qui n'avaient toujours pas compris leur défaite. C'est en l'honneur de ce combat que tous les dirigeants de la branche externe A-31 de la Horde Spinalayienne de l'Ouest s'appellent Général Kromshok, en espérant que le nom apportera d'autres victoires glorieuses.

Le Général Kromshok ne se bat pas. Le Général Kromshok regarde les autres se battre pour lui. Mais par sa présence, il envoie un défi. Par sa présence, il vainc l'ennemi.

## **Les pirates des sept mers**

Selon plusieurs marins et capitaines de la marine Renoise, il y existerait une mystérieuse confrérie de pirates. Ils se réuniraient une fois par année sur une île mystérieuse remplie de richesses et de trésors afin de discuter de la répartition des zones de contrôle et des trafics de chacun.

Les océans ont toujours été traversés en long et en large par les navires des Maltinus, dont l'Ongle Noir, le navire personnel du capitaine. Ces Pirates sont une grande organisation rançonnant les marchands, cherchant des trésors perdus, guidés par un morceau de parchemin ou encore buvant du rhum jusqu'à plus soif! On raconte qu'ils ont créé un très puissant rhum, qu'ils ont nommé rhum d'Alexandrie (probablement de la ville renoise du même nom). On dit que si on n'en prend qu'une seule gorgée, on ne peut plus s'en passer pour la vie ! Parmi cet équipage, il n'en fut aucun qui fut tué par les dernières attaques de l'Empire. Certains disent que leur ivresse est la cause de leur bonne fortune. D'autres racontent que le capitaine aurait été atteint d'une balle en or lors d'une attaque, et celui-ci refusa qu'on la lui enlève avant de guérir.

Le deuxième clan aurait pour nom les Akash Bani dont le capitaine est renommé pour avoir coulé 400 navires et serait l'un des pirates les plus fortunés de tous les temps, aimant les vêtements de luxe et les femmes. Personne ne sait comment il en est arrivé à sa puissance actuelle. Il existe moult théories et légendes, mais nul ne sait vraiment ce qui est authentique et ce qui est de la fiction. Il aurait été atteint d'une balle dans le cou par un chasseur de pirate au nom de Swallow et étonnamment il guérit de sa blessure. Ce clan viendrait de Kronos et concentrerait ses activités dans cette seule région du monde. On dit que le clan est très spirituel et discipliné. Que cette discipline imposée en fait d'eux des aventuriers agiles, redoutables et funestes. Leur réputation les précède dans la mer Kronos. Aucun Marchand ou noble ne souhaite croiser la nef du clan Akash Bani. Leur principe est de redistribuer les richesses auprès des sans identité, ces gens snobés par la noblesse.

Un autre clan connu est celui des Loups de mer, les gens du pays disent qu'ils ont vendu leurs âmes au diable des mers, Davy Jones, pour patrouiller les mers aussi rapidement et de revenir

### Chapitre III : Les légendes des sept mers

sur terre ferme sans accrocs. Certaines rumeurs veulent qu'ils aient fait alliance avec la marine renoise à qui ils verseraient tribu pour naviguer dans les eaux intérieures de l'Empire. Ils adorent se battre, mais ils gardent toujours leur calme et leur classe. On pourrait dire qu'ils se battent avec panache. Ils sont de beaux gaillards et élégamment vêtus. Ce sont des escrimeurs de classe, raffinés, agiles, acrobatiques et diplomates en plus de savoir séduire les femmes.

Les Gros bras quant à eux sont armés jusqu'aux dents de haches et autres armes barbares. Ils sont sans pitié. On ne connaît pas grand-chose d'eux, à part cette étrange histoire où au cours d'un voyage, Félix Dzerjinski, alors simple quartier-maître eut l'occasion de s'illustrer : Un forcené s'était retranché dans la soute avec les réserves de poudre et menaçait de tout faire sauter. Alors que les pirates discutaient d'un moyen de le réduire, Félix Dzerjinski, un sabre dans une main et un pistolet dans l'autre sauta dans la cale et après avoir eu le bras brisé par une balle tua le forcené. Il est à noter que l'équipage fou de rage découpa en morceau le corps de ce dernier et que le canonier alla jusqu'à faire cuire son cœur et à le manger. Le Klan des Gros Bras est vu par tous comme des barbares sanguinaires qui naviguent en drakkar et boivent dans le crâne de leurs victimes.

Le dernier et non le moindre des clans, les Kalim Najib, est des gens du désert. Leurs habits sont légers et bouffants. Ils parcourent le monde et les océans pour faire leur commerce. Ils n'attaquent que rarement les autres, ils préfèrent utiliser leurs monstres. Habiles marchands, ils font le commerce des esclaves, des monstres et des herbes qui améliorent les potions magiques. Ils parcourent le monde pour acquérir des monstres et créatures les plus étranges. Ils sont fiers de montrer leurs créations. Certaines de leurs créatures viennent même d'îles inconnues des habitants du continent. Ils vendent ces créatures à fort prix aux riches du continent. Lorsqu'ils capturent des races intelligentes, ils les vendent comme esclaves.

Qui sait s'il existe d'autres clans de pirates, une chose est certaine, ils sont bien organisés et nul ne peut faire le trafic sur la grande mer sans leur approbation... prenez garde marins d'eau douce, vos cargaisons pourraient devenir les leurs !

## **Emmaline**

Emmaline, une jeune femme de Mandralique, fut un jour kidnappée par 4 pirates pour l’emmener sur le navire du capitaine Delatour. Une fois en mer, le capitaine et son équipage se mirent à boire davantage et ce n’est que plus tard que le capitaine alla à sa cabine. Il trouva la jeune femme en boule et endormie sur le plancher de la cabine. Le capitaine étant ivre, s’allongea sur son lit et rapidement s’endormit. Emmaline ne dormait pas, silencieusement, elle retira le poignard de l’homme et sans hésiter elle transperça son cœur (c’est ce qu’on raconte, mais personne n’était dans la cabine). Ensuite, elle prit son épée et trancha la tête du capitaine. Ensanglantée et la tête dans la main, Emmaline sorti de la pièce. Elle ordonna aux marins de rebrousser chemin et de la conduire sur l’île. Ils ne discutèrent pas. Depuis ce temps plusieurs hommes redoutent de croiser cette femme qui serait devenue un dangereux et redoutable pirate. Et ceux, qui par malheur la croisent, rencontrent une mort sauvage et affreuse. Mais il existe une autre raison pour laquelle les autres pirates la redoutent : elle serait aussi une redoutable sorcière qui contrôlerait les âmes, dont celle du défunt capitaine Delatour qui serait à son service jusqu’à la fin des temps. Certains disent qu’elle pourrait percer des navires avec la seule force de sa pensée et changer la température en déclenchant tempêtes et cyclones qui font la terreur de tous les marins et pirates qui naviguent sur les mers. On peut la reconnaître par son grand tricorne noir et ses longs cheveux roux.

Chapitre III : Les légendes des sept mers

### **Les pirates et les ninjas**

Nul ne sait à quel moment précis remonte cette fameuse animosité entre les pirates des 7 mers et les ninjas de Kronos. Ces 2 groupes se vouent une haine incroyable pour des motifs qui nous sont inconnus. En fouillant un peu dans les annales de l'histoire, on retrouve peu de grands conflits pirate-ninja, seules quelques escarmouches ayant fait peu de victimes. Mais certaines anciennes légendes affirment détenir la vérité, dont une qui est sensiblement la même, tant chez les pirates que les ninjas. On raconte une ancienne guerre, il y a des millénaires de cela, entre l'armée du tout puissant ninja destructeur et le roi pirate de l'époque, le pirate Maboul. Ceux-ci avaient rassemblé 2 immenses armées composées de presque tous les ninjas et de presque tous les pirates de l'époque afin d'anéantir l'autre une fois pour toutes. Alors que les 2 armées étaient l'une face à l'autre, le pirate Maboul défia en duel le ninja destructeur. Pendant le combat, les 2 chefs furent assassinés, le Pirate Maboul succomba d'un dard empoisonné lancé par un ninja caché et le Ninja destructeur de la lame empoisonnée du Pirate Maboul. Depuis ce temps, la haine ne cessa et ne diminua jamais. Le fait est que selon plusieurs historiens, les forces ninjas et pirates sont sensiblement de même puissance, d'après les estimations faites. Mais la question se pose sérieusement, qui des pirates ou des ninjas sont les plus forts ? Les arguments en faveur des ninjas font ressortir leur entraînement rigoureux ainsi qu'une grande discipline et une maîtrise de soi. Ils sont les maîtres des ombres, rapides et silencieux, ils sont passés maîtres dans l'art du camouflage, de l'assassinat et de l'espionnage, sans compter leur maîtrise des armes. Certains racontent qu'ils font leur apprentissage dans des milieux hostiles, dans des montagnes dotées de climats très froids et arides. Pour les pirates, quoi qu'en disent certains, ils ne sont pas qu'un ramassis de voleurs et de violeurs de femmes, des brigands sans cervelle toujours saouls. Considérés comme terreur des 7 mers que tous redoutent, leur grande force réside dans leur férocité et leur force de caractère qui leur a permis de survivre dans des milieux de vie très incertains et hostiles. Ils ont su acquérir un 6e sens et des réflexes extraordinaires. Leur habilité au combat, tant à mains nues qu'au sabre, n'est égale qu'à leur soif de trésors et de rhum. Donc, on peut conclure que les 2 groupes ont des compétences et des aptitudes diamétralement opposées, mais de force égale. L'un discipliné et précis, l'autre féroce et instinctif.