

Meurtres et tragédies

Par

Toerrius Caderic

Le mime et son échec

Tryphon Tournenboule était un célèbre mime provenant de ce que nous appelons aujourd'hui la Mandralique. Il était connu de tous et il avait développé son art de façon à intégrer des mouvements de mime et de la magie dans le but d'amuser tous ses spectateurs. Sa seule motivation était de divertir les habitants des villages qu'il visitait afin de leur faire oublier temporairement la guerre de mille ans qui durait depuis déjà trop longtemps. Il aimait les gens et les gens lui rendaient bien. Par contre, Tryphon Tournenboule avait un vice : il aimait le jeu. Mais pas n'importe quel jeu. En effet, il aimait seulement faire des paris sur des parties d'échec. Étant lui-même un joueur professionnel de ce jeu, il lui arrivait souvent de parier de grosses sommes sur des parties qu'il disputa contre toutes les personnes qui le défiaient. Il ne refusait jamais un défi, peu importe l'enjeu.

Un jour, un autre mime, Robyn Shandini, qui était jaloux des talents de son confrère, décida d'éliminer son compétiteur. Il engagea donc un tueur à gages afin de tuer Tryphon. De plus, il voulait que le travail soit fait proprement. Il proposa donc au tueur de faire une partie d'échec contre Tryphon avec, pour mise, la vie de chaque joueur. Il allait donc de soit, qu'il était fortement conseillé au tueur de tricher durant la partie.

Tout était bien préparé. La partie allait se dérouler au même moment que le spectacle de Robyn, se qui aurait pour effet de déconcentrer légèrement Tryphon puisqu'il voudrait regarder le spectacle de son confrère mime.

Évidemment, Tryphon accepta de jouer une partie en misant sa vie. Il fut ainsi distrait par le spectacle de Robyn, ce qui permit au tueur de tricher durant la partie d'échec. Tryphon perdit la partie, ce qui causa sa perte et ainsi la fin du meilleur mime de tous les temps.

En quête de la guérison

Il était une fois dans le sud du continent, un jeune homme nommé Quenille. Jeune homme n'est peut être pas tout à fait le bon terme pour le décrire. En effet, Quenille était un de ces Petites Gens qui se font communément appeler Hobbits. Comme tous les autres de sa race, Quenille aimait chanter, danser, fumer du tabac à pipe, mais par-dessus tout, manger.

Par contre, Quenille avait quelque chose qui le rendait différent des autres. En effet, il était un prêtre des Muses, qui était particulièrement aimé par Gamme, la muse du chant et de la musique. Partout où il allait, il apportait avec lui l'inspiration nécessaire pour vivre paisiblement et sans encombre comme les gens de sa race.

Lors d'un triste jour de pluie, un fléau venu de la mer frappa le petit village de Quenille ainsi que les autres avoisinants. Ainsi, un groupe d'homme-rats vint attaquer leur petit morceau de terre afin de tout piller, laissant derrière eux une étrange maladie qu'on appela la peste mauve.

Pour une raison inconnue de tous, le jeune Quenille fut préservé de la terrible maladie. Cela le rendait bien triste. Étant une personne très dévouée aux autres, il ne comprenait pas pourquoi il était le seul épargné.

Il a donc décidé de prier les Muses afin de trouver un remède contre la peste. C'est donc à ce moment que Gamme vint lui parler. Elle lui dit donc qu'elle serait prête à l'aider, mais en échange, elle avait une quête pour lui. Gamme parla à Quenille d'un troll, Alexandre, qu'elle appréciait beaucoup, car il travaillait très fort pour devenir un chanteur de haute renommée. Elle dit, ensuite, au hobbit que le troll s'était fait capturer par quatre cruels ogres qui n'avaient pas apprécié la performance donnée par Alexandre lors d'une soirée de chanteurs amateurs donnée en l'honneur de l'ouverture d'une nouvelle auberge pour monstres. Depuis, Alexandre est prisonnier des quatre ogres dans les monts de Feu. Afin de l'aider dans sa quête, Gamme donna à Quenille un parapluie magique qui devait le protéger du feu lorsqu'il serait à l'intérieur des monts de Feu.

Le voyage se fit non sans encombre, mais Quenille arriva tout de même au repère des ogres. Là, il vit Alexandre emprisonné dans une cage au dessus d'un feu, sur le point de se faire cuire et d'être dévoré. Les quatre monstres faisaient très peur à Quenille, mais en rassembla tout son courage, le jeune héros alla leur parler. Il leur expliqua tout ce qui s'était passé et les raisons pour lesquelles ils devaient relâcher Alexandre. Mais malgré toute la tristesse de l'histoire de Quenille et de toute la bonté dont il avait fait preuve, les ogres décidèrent de garder Alexandre pour le dîner et ils capturèrent le hobbit pour le dessert.

Après ce terrible spectacle, Gamme décida quand même de guérir le peuple de Quenille afin de le féliciter pour la bravoure dont il a su faire preuve, malgré sa fin tragique.

La chance de la malchance

Gaston était né une journée où le soleil alla se cacher derrière l'astre lunaire. On crut au début que cela était un signe prometteur pour lui. C'était une erreur. Étant un des enfants illégitimes de Karnabuckshok, le chef de sa tribu de goblin, Gaston n'a jamais eu la vie facile. Au départ, son nom, Gaston, faisait de lui la risée de tout le village. De plus, il n'était pas très rapide, ni très fort. Il était souvent le dernier à ramener de la nourriture après la chasse. Tous ces petits détails lui rapportaient le surnom de GLPGSC (Gaston Le Petit Gobelin Sans Chance), ce qui est bien sûr le pire surnom qu'un goblin peut recevoir.

Par contre, lors d'une des nombreuses guerres territoriales entre les gobelins et les orques, Karnabuckshok en eut assez de son bon à rien de fils. Il décida donc d'envoyer le pauvre petit goblin sur la première ligne de combat. Soit il apprenait à se battre, soit il mourrait. Dans les deux cas, le résultat ne désavantageait en rien le chef goblin.

Ce fut pour Gaston l'un des pires moments de toute sa vie et ce n'est pas peu dire. Il n'avait jamais été bon lors de l'exécution de tactique militaire et il avait, en plus, de la difficulté à simplement lever son épée. Mais, il avait la volonté de survivre. Au début, il songea à se sauver. Alors, où se cacher? Au moment où le corps à corps entre les deux armées était commencé, Gaston trouva sa cachette : entre les racines d'un arbre déraciné qui se trouvait au milieu du champ de bataille. Ce fut une folle course pour arriver à destination. Il essayait d'éviter le plus possible ses adversaires, mais l'inévitable arriva. Il trébucha sur une roche juste au moment où il était à la hauteur d'un ennemi. C'était le plus gros, le plus vilain et le plus puant de tous les orques que Gaston avait vu. Comment allait-il survivre contre une telle bête?

C'est alors que la malchance changea de camps. L'épée de Gaston avait été propulsée dans les airs alors que ce dernier avait trébuché. À l'instant, où le gros orque puant était sur le point d'abattre sa hache sur le minuscule goblin, l'épée volante retomba sur le crâne de l'énorme orque, le tuant sur le coup.

Enfin, Gaston était chanceux ! Il était temps après toutes ces années. Ce fut lorsqu'il pensa à cela que le corps de son adversaire lui tomba dessus, provoquant par la même occasion la fin du petit goblin.

La malchance était restée avec Gaston jusqu'à sa fin.

La décharge du rat

Il y a longtemps, très longtemps, dans la Grande Mer, un fléau que tous les capitaines de navire redoutaient persistait. C'était des pillards des mers, et comme il s'agissait d'hommes-rats ils se faisaient appeler pirates. L'un de ces pirates était connu par delà les mers jusqu'à l'île de Kronos. Sa cruauté n'avait jamais eu d'égal ni sur les mers ni sur la terre. C'était le plus grand. C'était le plus gros. C'était le plus rat de tous les rats qui parcouraient les eaux de la Grande Mer. Parmi les rats de son navire, c'était le plus méchant et le plus sanguinaire. Bien que tous les autres étaient de viles créatures, leur méchanceté était loin d'égaliser celle de leur commandant. Les capitaines des navires qui lui étaient confrontés préféraient abandonner navire et trésors plutôt que de croiser le fer avec Gras du Bide, le roi des pirates.

Lorsqu'il rentrait à Taka, l'équipage de Gras du Bide était accueilli en héros. Après avoir choisi les pièces qui l'intéressaient le plus pour son trésor personnel, et avoir payé l'équipage et couvert ses frais, Gras du Bide distribuait les richesses au peuple rat de Taka, lui permettant ainsi de vivre grassement.

Seulement un jour, au large de l'île de son peuple, le roi des pirates frappa un récif entraînant son navire vers le fond. C'est Gras du Bide lui-même qui un à un sauva les rats de son équipage, les ramenant sur la terre ferme. Ainsi, 324 rats furent sauvés par le chef pirate. Ensuite, le roi de Taka plongea et sauva son trésor.

Pour lui, son naufrage était un signe des Dieux. Plus jamais il ne quitterait l'île. Il décida de recueillir tous les déchets qu'il trouverait, pelures de fruits, os mal grugés, débris de construction : tous les restes des rats de l'île. Il en fit un immense tas d'immondices, y cachât son trésor et pris place au sommet du tas. En tant que roi rat, il avait un ou deux rats de main de son ancien équipage qui lui étaient restés fidèles et qui se dévouaient à le suivre.

Au début, tout cela était bien confortable. Mais rapidement, la fétide odeur de putréfaction du tas se répandit, ce qui évita les visites des rats. En plus, la pourriture causait souvent la maladie. Ainsi, par la faute de Gras du Bide la Peste Rat se répandit sur Taka. Les rats mourraient par milliers. Le roi des pirates se mit à prier pour le salut de son peuple. Zircon ne pouvait l'aider. Mais Fangor lui proposa un marché. En échange d'un objet, plus particulièrement son trésor, il lui offrirait un élixir qui rendrait les rats de Taka insensibles aux effets de la Peste Rat, quoiqu'ils en seraient tout de même porteurs et pourraient la propager aux autres races. Gras du Bide accepta. Il prit et distribua l'élixir, mais refusa de payer le Dieu de la réjouissance. Peu de temps après, il n'y eut que des rats pour offrir des présents à Gras du Bide. Si bien que son tas d'immondices n'eut cessé de grossir.

Quelques années plus tard, l'île de Taka fut envahie par des félins appelés Ulin. Les rats furent repoussés sur l'île voisine, Rhodos. En souvenir de Taka, ces rats se firent

appeler Rataka. Les Ulins rebaptisèrent Taka pour Thalos, mais cela est une autre histoire.

La flèche de la mort

C'était par une belle journée d'été très chaude qu'aurait lieu le vingt-sixième tournoi d'archerie qui se donnait à chaque année en Siruasie près des frontières de la forêt de Gironde. Comme toujours de nombreux participants venaient afin de comparer leurs habiletés dans plusieurs compétitions utilisant différentes armes à projectiles. Bien sûr, comme à chaque année, Élix Cidior serait probablement le champion de la compétition en remportant la majorité des prix, mais cela ne semblait pas décourager les autres participants.

Élix était un elfe provenant de la grande forêt de Gironde. Comme les autres elfes de cette forêt, il avait des tendances légèrement xénophobes et très conservatrices. Mais son goût pour les tournois d'archerie était plus fort que tout, ce qui lui permettait de mettre son côté antipathique pour les non-elfes de côté pour quelques heures.

Ce jeune elfe (quoique jeune est un terme très relatif pour les gens de cette race) avait, sans contestation, un véritable talent pour manier les arcs. Certaines personnes racontèrent même qu'il était né avec ce type de propulseur dans les mains. Il avait une très grande précision lorsque venait le temps de tirer : il avait une agilité hors du commun. Par contre, quelque chose venait troubler cette image d'homme extraordinaire : il avait vraiment très mauvais caractère et ne pouvait pas supporter de perdre.

Bien sûr, autant de talent pour une seule personne rendait certains jaloux. Un autre compétiteur qui participait au tournoi, depuis maintenant huit ans, en avait assez de toujours terminer deuxième après Élix. C'est donc pourquoi il décida de prendre les devants afin qu'il puisse enfin devenir le numéro un.

Lors de la compétition de l'Aurène (une compétition où deux archers s'affronte en se lançant des flèches tout en tournant autour d'un cercle), le jeu préféré d'Élix, le compétiteur décida d'enduire une des ses flèches avec un puissant poison. Il l'utiliserait comme deuxième flèche. Il n'avait qu'à ne pas manquer sa cible lorsqu'il tirerait.

Lorsque le jeu commença, la tension entre les deux compétiteurs était palpable. Les deux encochèrent leur première flèche et tirèrent. Seul Élix toucha, ce qui fit enrager encore plus son adversaire. Les deuxième flèches furent lancées et cette fois les deux archers touchèrent leur cible. Il ne restait que quelques secondes avant que le poison ne se répandre dans l'organisme de l'elfe.

Ce fut au moment d'encocher la troisième flèche qu'Élix fut pris de malaise. Au début il était essoufflé pour une raison qui lui était inconnue. Après tout, comment un petit jeu comme celui-là pourrait l'essouffler, pensait-il. Ce ne fut qu'au moment où son arc commençait à peser lourd qu'il comprit ce qui lui arrivait. Son compétiteur avait triché. Mais lorsqu'il allait prévenir les arbitres de la supercherie utilisée par le deuxième

archer, Élix s'effondra par terre, tout en rendant son dernier souffle. Il était mort par l'effet du poison.

En dépit de toutes ces attentes, l'ennemi d'Élix ne gagna pas la compétition pour autant. En effet, les juges n'étaient pas dupes. Lorsqu'ils virent que le champion elfique était mort, ils comprirent rapidement que c'était dû à son adversaire et ils décidèrent donc de le disqualifier.

Le début du commencement

Cet évènement se déroula durant une période de guerre. Il raconte l'histoire de deux jeunes gens, Ivellion et Artémis.

Il existait autrefois deux cités voisines, celle d'Annant et celle de Bréan. Ces deux cités avaient évolué tranquillement chacune de leur côté sans jamais se préoccuper de l'autre. Bréan, une petite ville marchande, avait basé sa société sur la vie en communauté. Elle s'était donc transformée en une grosse ville possédant de nombreuses terres à cultiver ainsi qu'une population toujours grandissante. Annant quant à elle, avait plutôt basé son évolution sur le pouvoir militaire ainsi que l'expansion par l'annexion. En effet, cette ville aimait particulièrement conquérir les petits peuples voisins afin d'agrandir ses rangs, ainsi que pour prouver leur supposée supériorité.

Mais étant donné que Annant avait toujours comme but de conquérir de nouveaux peuples et que la population originaire de la cité était en constant renouvellement, il vint un jour un problème de taille : le manque de terre pour nourrir tout ce monde. Voilà donc, la raison qui poussa les dirigeants d'Annant à vouloir annexer Bréan. Bien sûr, avec toutes les nouvelles terres, les Annéites n'auraient aucun problème à subvenir aux besoins des deux cités. Mais le peuple Bréanien n'était pas du tout d'accord, ce qui provoqua une révolte.

Puisque la révolte Bréanaise avait presque réussi à les libérer, Annant se trouvait à moitié détruite. Ainsi, se voyant vainqueurs de justesse et maîtrisant de peine et de misère un peuple soumis qui les surpassait en nombre à un contre dix, Annant n'eut d'autre choix que de s'adapter pour survivre.

C'est ici qu'entrent en jeu nos deux héros provenant de la ville d'Annant. Ivellion était un jeune prophète particulièrement adoré par Ramshak. Ce fut même lui qui créa les bases de ce qu'on pourrait appeler le culte de Ramshak. Artémis quant à lui était un mage à peine plus jeune qu'Ivellion. Ils étaient les meilleurs amis du monde et chacun était présent pour l'autre lors des moments difficiles.

Ivellion, étant un homme de forte volonté qui avait la manie de s'engager dans des projets un peu trop gros pour lui, se mit en quête d'anéantir la rébellion. C'est donc sous les directives du jeune prophète que tous les hommes furent entraînés et équipés pour la guerre. Bien sûr, Artémis fut promu au rang de conseiller de guerre d'Ivellion ce qui fit de lui une des personnes les plus hautes dans la hiérarchie.

Dans une bataille colossale qui dura environ sept jours et sept nuits, Ramshak lui-même se manifesta à son peuple ; Bréan fut reprise et son peuple soumis à l'esclavage. La rébellion était terminée et tous les honneurs furent donnés à Ivellion, ce qui rendit jaloux Artémis, qui avait, lui aussi, fait une grande partie de la préparation de la bataille.

Quelques années plus tard, Artémis décida de prendre sa revanche sur son ancien meilleur ami. Le meurtre était selon lui la meilleure des solutions possibles. Ce fut donc en utilisant le plus puissant de ses sortilèges qu'Artémis mit fin à la vie d'Ivellion. Bien sûr, un meurtre de cette ampleur ne peut passer inaperçu et tous les autres guerriers Annéites le poursuivirent jusqu'à ce que le mage traître soit tué.

Depuis ce temps, une haine incontestée envers tous les lanceurs de sorts autres que divins se transmet de génération en génération. C'est donc en partie pour cette raison, qu'encore aujourd'hui des guerriers issus des Annéites ont cette intolérance. Cela est également valable pour l'Ordre du Glaive qui est heureusement, toujours là pour protéger notre belle Renoisie contre les malfamés qui tentent de la détruire.