

La Terre et le Feu

Par Utunia Rugbagian, du clan de l'Esprit Lumineux

La guerre.
La Terre est-elle si petite qu'il faille à tout prix la conquérir.
Maintenant que je suis si proche d'elle, je la sens lasse du sang versé.

Mais l'époque qui démarre aujourd'hui sera sans aucun doute autant avide de sang que celle qui s'achève. Ici, dans la Passe du Dragon, au centre géographique de Genertela, certainement plus encore qu'ailleurs. Depuis d'innombrables générations, les civilisations se sont affrontées en cette région, que jadis les Dragons avaient choisie pour se reposer, et dans laquelle la présence des anciens dieux est si souvent encore palpable. Les affrontements qui s'y déroulent sont ils de leur fait, ou leur nature véritable dépend-elle du résultat de ces affrontements ?

La région de la Passe du Dragon est assez vaste, et regroupe de nombreux territoires à la géographie souvent très différente. Au nord-ouest se trouve le Royaume de Tarsh, aux plaines fertiles et riches. Au nord-est se dressent les montagnes du Bois de Pierre et le royaume Troll de Dagori Inkarth. À l'ouest s'étendent les Pâturages, le territoire de collines et de vallées des Grazers. À l'est s'étend le désert aride et inhospitalier de Prax. Au centre se tient le Royaume de Sartar, où les orages et les tempêtes sont célébrés. Enfin, au sud, on trouve Kethaela, le Pays Saint, composé des régions côtières situées autour de la Baie des Miroirs.

Mon nom est Utunia. J'ai vingt trois ans. Je suis née au sein du Royaume de Tarsh, le royaume le plus au sud des provinces de l'Empire de la Lune Rouge. Je suis la fille du prêtre-marchand Pharnastes Rugbagian, dont la famille réside en Tarsh depuis la création du Royaume, et de la prêtresse Fallista du clan de l'Esprit Lumineux du peuple du Cheval Pur, que les autres peuples de la Passe appellent Grazers.

L'Empire de la Lune Rouge, ou Empire Lunar, porte ce nom car il a été créé par Sedenya, une déesse dont les surnoms les plus connus sont la Lune Rouge ou la Déesse Rouge. C'est un immense territoire, au nord de la Passe du Dragon, composé de peuples et de cultures d'origines diverses, mais loyaux aux valeurs de la Lune Rouge.

La guerre qui déchire actuellement la Passe a été apportée par l'Empire il y a bien des années. Cela ne signifie pas qu'avant son arrivée, la paix régnait, mais dans sa soif expansionniste, l'Empire a entraîné toute la région. Tous les peuples, belliqueux ou pas, ont du faire des choix et se ranger pour ou contre l'Empire. Ces peuples, considérés comme des barbares par l'Empire, sont les habitants du Royaume de Tarsh, du Royaume de Sartar, du Pays Saint, et, bien qu'il ne s'agisse pas d'un peuple unique, des nomades Monteurs d'Animaux de Prax.

Successivement, ces peuples ont été soumis par l'armée et le prosélytisme de l'Empire. Ainsi, c'est le pouvoir de séduction de la demi-déesse Lunar Hon-Eel qui convainquit le roi de Tarsh Pyjeemsab à rallier l'Empire en 1490. Il mourut peu après lui avoir donné un fils... C'est la guerre et la mort de la totalité de la Maison Royale de Sartar lors de la bataille de Boldhome en 1602, qui permit la conquête de ce royaume par l'Empire. C'est probablement la magie Lunar qui permit la disparition du Roi-Dieu du Pays Saint, et ainsi une conquête plus facile des Six Sixièmes qui le composait. Enfin, c'est la séduction d'une des tribus de Monteur d'animaux de Prax, qui permit à l'armée Lunar de remporter la victoire sur les autres tribus.

Au delà de l'aspect politique, la guerre fait également rage sur le plan spirituel et religieux. Car ici, tout est intimement lié. Une des plus grande force de la civilisation Lunar est le culte des Sept Mères, qui progressivement prend la place des anciennes religions des provinces conquises. Ces cultes sont isolés, minorisés, annexés au panthéon Lunar et parfois même interdits comme l'est le culte d'Orlanth.

Mais la soumission ne signifie pas la reddition, et partout, des mouvements de rébellion prennent forme pour reconquérir la liberté perdue. Car ce que l'Empire ne pouvait anticiper, c'est que la liberté serait ce que les habitants de la Passe chérissaient le plus. Moi-même, dont la famille avait accepté la loi et les Dieux Lunars depuis plusieurs générations, il m'a fallu du temps pour comprendre ceci.

Mon histoire commence donc dès que je pus prendre conscience de cette liberté. En 1610, peu après la mort de ma mère, mon père décida de quitter Tarsh pour s'installer dans l'unique cité de Prax. Cette petite cité était accolée à une gigantesque cité en Ruine du nom de Pavis. Elle ne ressemblait en rien aux villes Tarshites. Il y régnait une ambiance plus tendue, la population y étant bien plus cosmopolite. Y étaient mélangés des Monteurs d'Animaux nomades venant du désert, à la peau sombre et aux manières étranges, des templiers du Dôme du Soleil, aux barbes blondes et aux armures dorées et briquées, des réfugiés de Sartar ayant tout perdu, des légionnaires Lunars frustrés d'une affectation aussi éloignée de l'Empire, et parfois même des

créatures non-humaines comme des Newtlings, des Morocanths, des Nains ou des Trolls. Souvent, des rixes éclataient pour un rien et ce n'était pas sans raison que Pavis était surnommée « la Cité des Voleurs ». Mon père, excellent diplomate, devint en quelques années le grand prêtre du temple d'Etyries, le dieu du commerce du panthéon Lunar, et ouvrit une somptueuse auberge.

Pour une jeune fille comme moi, élevée dans le luxe et ayant l'habitude de voir tous mes caprices immédiatement exaucés par mes serviteurs, Pavis fut une nouvelle naissance. En me promenant seule dans la cité, je découvrais un monde brutal, cruel, sale et malodorant. Je découvrais le monde tel qu'il était réellement. J'avais 12 ans. C'est dans ce monde que je découvris ce que signifiaient la liberté et l'amitié.

A l'insu de mon père, ignorant les barrières culturelles que les adultes voulaient nous imposer, je me liai d'amitié avec plusieurs autres enfants de mon âge, une amitié improbable et étrange entre cinq enfants que tout pouvait séparer : Akari le Monteur de Sable de 11 ans, paria de son clan, Forazzi le jeune membre de la maison Ingilli de 12 ans, rongé par ses secrets de famille, Dent-Cassée le Troll de 14 ans, dont la famille vit au sein de la Grande Ruine de Pavis, Urrul le jeune homme-lion de 11 ans, issu de la meute des Griffes-Pointues du mystérieux peuple Basmoli, et donc moi, Utonia, la fille d'un riche marchand Lunar. Cette amitié d'enfants, d'abord exprimée comme un défi lancé à la face des adultes, devait mûrir avec les années, et devenir un lien puissant que peu de chose allait pouvoir briser.

Est-ce la nature de ce lien qui décida Zola-Fel, le Grand Serpent Vert, le noble fleuve qui sépare Prax du désert aride que les étrangers appellent « la Désolation », à nous choisir comme ses représentants, nous, les « Gamins du Troll » comme nous appelaient les autres gangs de Pavis ? C'est pourtant ce qui nous arriva.

En 1618, nous passâmes ainsi du statut de gang des rues à celui de « Voix de la Rivière », prêchant l'harmonie entre les peuples, héros du peuple de la Rive après avoir héroïquement réussi à purifier l'eau de Zola-Fel du Chaos qui la souillait. Pour la première fois, et malgré nos jeunes âges, nous nous sentions tous investis de grandes responsabilités, mais également pour la première fois amenés à nous poser la question de l'impact de ces nouvelles responsabilités sur notre liberté...

Ce sujet nous poursuivit pendant les années qui suivirent.

D'abord quand notre passé trouble nous rattrapa et que Urrul, Akari et moi fûmes condamnés à deux ans de travaux forcés au service de l'Empire. Grâce, entre autres, à mon père, nous pûmes bénéficier de conditions privilégiées au service du duc de Rone, dans une des concessions Lunar du sud de Prax. Sous la responsabilité d'Antares, un mercenaire d'expérience au physique meurtri et aux origines mystérieuses, nous formions une des escouades de mercenaires faisant régner l'ordre sur le territoire du duc. Compte tenu des circonstances, notre liberté était assez importante, ses bornes étant plus souvent fixées par Antares que par Rone. Certes, Antares avait été chargé par mon père de veiller sur moi, ce qui nimbait son autorité d'un excès paternelisme, mais nous éprouvions tous une certaine admiration pour lui, qui finit par se transformer en amitié. De plus, nous découvriâmes en Rone une réelle noblesse que nous n'avions que peu rencontré chez les autres Lunars de Pavis, et qui relativisait le positionnement du groupe vis-à-vis de l'Empire. Le duc faisait vraiment son possible pour que puissent cohabiter les colons Lunars et les peuples et races locales comme par exemple les hommes-tapir du peuple Morocanth, ou les « hommes et demi » comme on appelle parfois le peuple Agimori. Il accueillit également avec enthousiasme le projet d'Antares de former une milice montée sur des zèbres praxiens. Enfin, il nous accorda suffisamment de liberté pour qu'Akari puisse s'initier au culte anti-Chaos du Taureau-Tempête et qu'Urrul puisse se rapprocher de son fils, un imposant lion blanc. Sans doute savait-il que nous mettrions à profit ces atouts un jour ou l'autre. Il en fut récompensé quand nous délivrâmes sa fille enlevée par des Monteurs de Sangliers, quand nous récupérâmes les trésors de la Tour de Pierre, et quand nous réussîmes à tuer Muriah la reine des Broos qui terrorisait la région avec sa horde. Il nous rendit même ce qui nous manquait de liberté et de dignité en transformant notre statut de condamnés et celui de mercenaires à part entière. Mais l'ultime leçon de liberté qu'il nous donna fut quand il accepta de payer pour racheter la liberté de mon cousin Grazer Fendarl Haut-Soleil, alors qu'il ne le connaissait pas.

Parallèlement à tout cela, nous comprîmes que notre statut de Voix de la Rivière allait également nous imposer des obligations. En effet, des Voix de la Rivière avaient déjà existé il y a huit cent ans, et s'étaient physiquement impliquées dans la défense des Berceaux de Géants qui, à l'époque, descendaient régulièrement le fleuve et s'en allaient sur la mer Rozgali. Petit à petit, nous nous retrouvâmes sur la trace de nos illustres ancêtres et de leurs artefacts magiques. Qu'est ce qui nous poussa à aller même jusqu'à tenter une Quête Héroïque dans l'Autre monde sous la forme de Ludoch, des hommes-poissons ? Quels naïfs nous faisons à cette époque pour ne pas déchiffrer ce qui se tramait sous nos yeux, et qui allait nous pousser à nous retrouver à bord du premier Berceau de Géant sur le fleuve depuis huit siècles. Etions-nous réellement libres en fin de compte ?

Aujourd'hui, je ne suis pas sûr que cela ait une réelle importance. Je suis fier de ce que nous avons accompli sur le Berceau. Je suis fier de ce que j'ai accompli ce jour-là.

Ce jour marque un jalon important dans ma vie. Pour la première fois, je ne savais plus ce qui avait de sens pour moi. Comme les autres Voix de la Rivière, avoir permis le passage du Berceau jusqu'à l'océan représentait un

tel accomplissement que je me sentais désormais vide. Une nouvelle vie allait commencer pour chacun d'entre nous. Nous en étions tous conscients.

C'est cette nouvelle vie que je me propose de raconter.