

Critique de figurines, 3 nouvelles, tutorial peinture, leçon de sculpture, etc.

Chroniques

# Les Chroniques d'Aarklash

Le fanzine des passionnés des jeux Rackham

LA PETITE BIBLIOTHEQUE  
DE KRAN

REGULIER NAIN SOUS LE  
PINCEAU

LE GEANT ET LA LUNE, PAR METATRON

Février 2005

Numéro 13

## Aarklash

## CREDITS

**Site internet :**

<http://www.les-cda.com>

**Rédacteur en chef :**

Stéphane Batelier «R'Honan»  
([s.batelier@neuf.fr](mailto:s.batelier@neuf.fr))

**Directeur graphique :**

Stéphane Batelier «R'Honan»

**Rédacteurs / textes :**

Sakartoune, R'Honan, Metatron, Le Solitaire, Arnaud HOUEL et Kran.

**Maquette / infographie :**

Stéphane Batelier «R'Honan»

**Illustrations :**

Caine McGregor, Barbarian...

**Relecture :**

Alain Schmitt «Kran»

**Remerciements :**

Metatron, Sakartoune, Lefael, Le Solitaire, Kran, Caine McGregor, Skal, Arnaud HOUEL, Barbarian, Erule, Denib et d'une manière générale tous ceux qui soutiennent le fanzine.

©Confrontation, ©Rag'Narok, ©Hybrid et ©Cadwallon sont des marques déposées de Rackham.

## CONTACTS

Vous désirez figurer dans le fanzine au travers d'une de vos oeuvres ? En ce cas, utilisez cette adresse :

[chroniques@les-cda.com](mailto:chroniques@les-cda.com)

## EDITORIAL

Bonjour à vous tous,

Février 2005 voit enfin la sortie du tant attendu **numéro 13 des Chroniques d'Aarklash**. Tellement attendu, en fait, que nombres d'entres-vous ont certainement cru qu'il ne paraîtrait jamais ! Mais c'est normal. A force de vouloir faire les choses à plusieurs, on s'éparpille. Chacun compte sur l'autre et, finalement, personne ne fait rien. C'est dommage, et c'est de cette manière que l'on risque de perdre notre crédibilité... et surtout notre lectorat.

Aujourd'hui, changement de ligne rédactionnelle. Et un site déjà ou bientôt remis à jour pour mieux correspondre à l'avenir des CdA :

Δ L'idée d'un concours restera exceptionnelle.

Δ Pas d'évaluation séparée ; juste celle du fanzine en lui-même.

Δ Une partie dédiée au futur JDR ©Cadwallon.

Δ Une seule adresse pour les envois : [chroniques@les-cda.com](mailto:chroniques@les-cda.com)

Δ Et votre serviteur qui s'occupe désormais de la conception dudit fanzine.

Cela laissera d'autant plus de temps à Kran pour écrire comme il l'entend et Caine McGregor pour nous concocter quelques beaux dessins.

Pour ceux qui se souviennent que la période d'avant Noël fut celle des concours lancés sur le site afin de faire un fanzine spécial fin d'année... Le succès escompté n'a pas été au rendez-vous, malheureusement. Trois nouvelles, deux figurines et aucun dessin !

Bref, les concours sont annulés, fautes de réelle participation. Que les novellistes me pardonne, eux qui ont tout de même été trois à envoyer une oeuvre.

Qu'à cela ne tienne : je sens que cette année 2005 va augurer de bonnes choses pour les Chroniques d'Aarklash !

Ludiquement

R'Honan

# Sommaire XIII

## CRITIQUES ET NEWS

- 04.....La «Fédé» dans la mêlée, par R'Honan.  
05.....Les sorties figurines des mois précédents, par Sakartoune.

## NOUVELLE

- 11.....La mort de la lune, par...

## ATELIER DESSIN

- 13.....Caine McGregor et...

## ARTICLES ET TUTORIAUX

- 14.....Petit cours de sculpture, par ak 47.  
15..... Un régulier nain sous le pinceau, par R'Honan.

## NOUVELLE

- 17.....Le géant et la lune, par Metatron.

## ATELIER DESSIN

- 24.....Barbarian et...

## DIVERS

- 25.....La petite bibliothèque de Kran, par Kran !

## NOUVELLE

- 26.....La saga de Noël, par Le Solitaire.

## LA «FÉDÉ» DANS LA MÊLÉE



La **Confédération du Dragon Rouge**, sous l'œil bienveillant de son président **Whitefang**, travaille en secret sur la seconde version de son site. Fort de son nouveau et esthétique logo, la **CDR** a menotté certains de ses membres devant leur ordinateur afin que, en théorie dès le mois d'avril, l'adresse [www.conf-federation.org](http://www.conf-federation.org) donne sur un tout nouveau graphisme... Il s'agit là, d'ailleurs, d'un non-sens, puisque le nom de domaine devrait lui aussi changer !

Tout est prévu pour que ce graphisme, justement, soit à la hauteur des attentes de tous. Il sera accompagné d'un contenu mis



à jour, de nouvelles sections, telle celle consacrée aux magasins partenaires, ainsi que d'un tout nouveau forum.

Les principaux collaborateurs qui s'y attèlent sont **R'Honan**, **Roswell**, et **Damien**. Ce petit groupe est maintenu d'une poigne ferme par **Whitefang** qui, ma foi, remplit son rôle de président avec une motivation incontestable...



La **CDR**, encore elle, entend bien prolonger son mandat jusqu'en **octobre**. La chose est exceptionnelle et mérite d'être soulignée. Les **têtes pensantes** de la « fédé », **Whitefang** le premier, ne souhaitent en effet pas prendre *leur retraite* avant que *certaines choses* ne soient achevées.

Notamment, le futur site !

A propos de mandat, une question s'impose : La **CDR** a de plus en plus la nécessité de se « muscler » les épaules... Le

nombre de ses membres s'accroît de jour en jour. Bientôt un nouveau site à gérer et à mettre à jour. Des tournois de plus en plus nombreux. Des magasins partenaires demandeurs en activités et en attente d'une collaboration. Rackham qui va bientôt sortir son **JDR Cadwallon**. Confrontation **Compendium** qui va, d'ici quelques mois, remplacer Confrontation version 2... Du travail, toujours plus de travail.

Ce travail pourra t-il être acquitté par des **passionnés amateurs** ? Arriveront-ils à concilier famille, travail professionnel ou étude, et cette passion usante qui consiste à faire partie de la fédé ?

En un mot comme en plusieurs, la CDR va-t-elle **devoir** se **professionnaliser**, ou du moins certains de ses membres les plus importants ?



J'ai évoqué plus haut le fait que la *fédé* désirait choisir pour son futur site un nouveau **nom de domaine**, ce afin de se démarquer davantage de la fausse appellation de «**Conf'fédération**». **Whitefang** ayant fait remarquer, voilà quelques semaines, que l'intitulé correct était : «**Confédération du Dragon Rouge**».

D'où le sigle **CDR**, nouveau pour certains, mais plus approprié.

Et bien, en fait, ce fameux nouveau nom de domaine ne verra sans doute jamais le jour !

Lorsque les administrateurs du site ont voulu réserver le ou les fameux **cdr.org/net/com**, ils se sont rendus compte... que ceux-ci étaient déjà réservés ! Ils ont bien essayé autre chose, mais soit ce nom était trop long, soit il n'était pas assez représentatif, soit trop « tricolore ». Et puis, certains ont même évoqué un problème d'homogénéisation en regard des sites étrangers qui avaient pris le mot *confederation.xxx* pour leur propre site...

Alors, le futur site de la CDR, voué au [www.conf-federation.org](http://www.conf-federation.org) ?

## LES SORTIES FIGURINES DU MOIS...

### ... De Septembre

Que dire de ce mois-ci, sinon qu'il fut assez riche et très attendu! Il est vrai que pour tous joueur, il est difficile de voir un mois sans la moindre sortie (31 jours en Août, c'est long hein?) Enfin le mois de septembre arrive, délivrance ultime d'une attente trop longue. Enfin là c'est fonction de chacun, car les news ne concernent que certaines armées.

Tout d'abord, voici **Virae, la Reine des Fiannas**:



Du point de vue de la figurine, j'ai quelques difficultés à vraiment accrocher. D'accord, la qualité de sculpture est quasi irréprochable, mais les cornes sont immense et semble pouvoir déséquilibrer sa pauvre tête. **Sinshéra** quand à lui n'a de lion que le nom, où est la grâce féline? On pourrait penser que la pauvre bête est nourrit depuis plusieurs jours au yaourt. Dommage, car l'idée était excellente.

Du point de vue jeu, par contre, c'est autre chose. Ce personnage est très équilibré, peut-être même trop, car les **Keltois** étaient donnés pour frapper fort mais mal encaisser. Pour sa catégorie de points elle est en dessous des personnages des autres armées pour ce qui est du combat; à titre de comparaison, la **Lionne Rousse** fait beaucoup mieux. Par contre,

elle compense cet écart par un niveau de maîtrise des plus correcte.

Grâce à la puissance de **Virae**, les **Fiannas** gagnent la compétence **Renfort**. Certes, ce n'est pas d'une utilité à toute épreuve, mais cela permet de réhabiliter un peu ces si jolies guerrières.

**Virae** est en plus complétée de deux artefacts: **L'icône de la Déesse Terre** me semble être un must, il lui permet de sacrifier sa distance d'aura pour pouvoir améliorer son **Instinct de Survie** (celui-ci peut atteindre 3+!). **Virae** devient alors très dangereuse, car même le meilleur des guerriers verra 2 attaques passées sur 3 être tout bonnement annulées. **La Rune de Métamorphose** est beaucoup plus calibrée pour Rag'Narok.

Enfin les deux miracles l'accompagnant sont **Vigueur de la Déesse** qui ne sera utile que contre des armées à forte initiative, et **Envoûtement de Fiann** qui lui transformera vos belles guerrières en sauvages représentantes de Fiann (et c'est peu dire).

### Les Paladins Noirs:

Malgré leur sombre apparence, ces guerriers sont bien vivants; mais ne vous méprenez pas, leur âme appartient déjà à l'autre monde, et gare à ceux q u i

croiseront leur chemin.

Rackham nous sort ici de splendides figurines qui en plus sont devenues un « must have » sur les tables d'Achéron. Les raisons en sont toutes simples: des caractéristiques à faire pâlir les héros réguliers, un équipement composé d'une arme et d'une armure noire permettant aux **Forges Défuntes** de les soutenir; et enfin des compétences mortellement efficaces



(**Contre-attaque**, **Enchaînement** et **Juste**). Si on ajoute en plus à ça le fait que pour +6 points ils peuvent devenir **Féal/1** ou que pour +5 points ils gagnent la compétence **Dur à Cuir**, on obtient des guerriers qui sauront pourvoir les armées d'Achéron en cadavres.

## Les Rapaces orques:



Les joueurs de **Bran ô Kor** attendaient impatiemment cette sortie des plus prometteuses, la figurine ne les déçus pas, leur côté romain en fait des baroudeurs de premier choix. Mais hélas, ces figurines restent dans la grande ligne des précédentes alors que les orques avaient besoin d'élites. Ici, nous avons quasiment un **Cogneur Eclairé** qui a la possibilité de répartir deux points dans ses caractéristiques.

Une sortie somme toute équilibrée, mais qui fait pâle figure devant les arrivages pour les autres armées.

Ensuite nous avons des ressorties :

## Cypher lukan et ses guerriers kératis:

L'une des sorties qui a le plus fait parler d'elle, tant par la beauté des figurines que par leurs caractéristiques.

Pour les figurines, il y a deux réactions possibles: -Soit on ne les aime pas du tout pour leur allure trop monstrueuse, bien moins humaine que leur prédécesseurs; soit on les adore pour les mêmes raisons.

Pour ce qui est du jeu, c'est autre chose: **Cypher** n'a pas changé depuis le pack seconde incarnation, mais il a quand

même gagné l'objet **Flot de Mutagène** qui est quelque peu inutile, à part si vous êtes coutumier du 1 sur les jets de **Mutagène**. **Les Guerriers Kératis**, pour leur part, ont récupéré deux nouvelles cartes de références: La première permet pour 33 points d'avoir **Mutagène/1 Acharné et Brute Epaisse**, ainsi qu'un bonus de 1 en défense, par contre ils ont perdu 2 points de force. La seconde coûte elle aussi 33 points, on a toujours une perte de 2 points de force et un bonus de 1 en défense, mais on a aussi 1 point de moins en résistance; cela est très peu cher payer pour voir son initiative passer à 3 et posséder les compétences **Brute Epaisse, Mutagène/1 et Ambidextre**.

En bref, voici les nouveaux **Kératis** et ce ça va être saignant.

## Les javeliniers Gobelins:



Ici on découvre les prémices d'une nouvelle vague « japonisante » chez les **Gobelins**. Les figurines sont très réussies, une sculpture fine et détaillée avec toujours ce léger ton d'humour cher aux **Gobelins**. Par contre du point de vue caractéristiques, il n'y a pas grand chose à dire, sinon que ce sont les mêmes que les anciennes soit des tireurs de courte portée, mais à très bas prix.

## Les Guerriers Crocs:

De nouvelles figurines pour d'anciennes références, c'est ce que Rackham nous propose une fois de plus; mais il n'y a pas à dire, elles sont bien plus fines et féroces que les précédentes. Tout d'abord le fait que ce soit des modulables permet de varier suffisamment les positions pour éviter d'avoir deux figurines identiques. En plus les deux profils existant

sont proposés:

-**Les Guerriers Crocs** à 25 points

-**Les Grands Crocs** pour 32 points qui ont un bonus de 1 en attaque, force, résistance et peur par rapport aux **Guerriers Crocs**.

La boîte permet de faire ou les uns ou les autres avec un simple changement de tête.

### La Nef de Vents:

C'est la campagne dédiée aux **Alahan**, elle propose comme toutes les autres une série de scénarii permettant de voir évoluer votre personnage incarné. Elle propose aussi deux objets:

**Le Cullinan** qui permet de faire apparaître l'image de guerriers sur le champ de bataille; et attention, même si ces derniers ne sont pas totalement réels, les dégâts qu'ils vous infligeront le seront complètement.

**La Nef des Vents** qui vous permettra de déployer une bonne partie de vos troupes en **Eclaireurs**.

---

... D'octobre

**Yh-Sabahal, Dominant:**

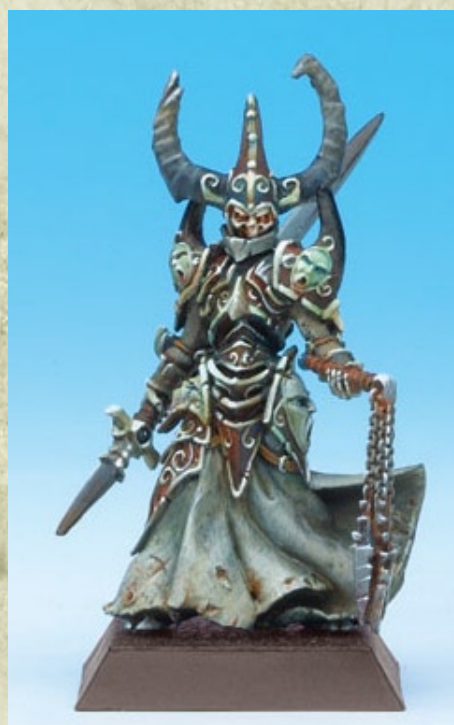


Les **Mid-Noriens** peuvent se frotter les mains, leur légende vivante est là. Pourtant certains se sentiront lésés quand ils compareront ses caractéristiques de bases avec **Valdénar**; mais ils changeront d'avis avec ses objets.

En effet, notre bon **Yh-Sabahal** n'a que 10 en force et 9 en résistance, mais son armure lui permet de monter jusqu'à 15 en résistance et son arme suivrait l'idée du « tant que je gagne, je rejoue ». De plus son commandement est donné à tous à 1 palier d'écart.

La boîte contient aussi des **Satyres Démoniaques**, ceux-ci sont des **Moissonneurs** avec **Instinct de Survie**, mais leur principal atout est de pouvoir être sacrifié pour remonter un cran de blessure à **Yh-Sabahal**.

Il semble donc que cette légende vivante soit des plus sympa, d'autant que sa sculpture est remarquable.



### Kain le fléau:

Attention aux yeux, le héros **Paladin Noir** va désormais semer la terreur sur les champs de batailles.

Ses caractéristiques de bases sont assez effrayantes, car elles rivalisent presque avec celles d'une légende vivante. Il possède en plus les compétences **Bretteur**, **Juste**, **Zélateur d'Achéron**, **Moine Guerrier**, **Enchaînement** et **Contre-attaque** et en plus son armure et son arme sont noires (**Forges Défuntes** peut s'y appliquer). Ses règles spéciales lui permettent de prendre, pour un coût indiqué, l'une des compétences suivantes: **Commandement/15**, **Féal/1** ou **Dur à cuire**. Si l'on ajoute à cela ses deux objets qui sont: **le Poing de Kain** qui lui donne **Furie Guerrière** et **le Codex du Fléau**

qui lui permet d'être **Fléau** d'un de ses adversaire au contact, et qu'en plus on regarde les sorts qui l'accompagnent, alors on se rend compte que **Kain** est de loin le meilleur guerrier dans cette tranche de PA.

### Les Balistes d'Alahan:

Voici donc les premières machines de guerres **barhannes**. Ces balistes présentent trois types de projectiles:

>l'épieu qui permet deux tirs d'**Artillerie Lourde** à force 14

>la pierraille qui permet un tir d'**Artillerie Lourde** à **Effet de Zone** mais à courte portée

>le rocher qui permet deux tirs d'**Artillerie Légère** à **Effet de Zone**.

De plus, elles sont accompagnées de trois types de servants qui ont **Bravoure** et soit **Sapeur/5**, soit **Mécanicien/4**, soit **Artificier**.

Des machines de guerres qui permettront donc une adaptabilité remarquable à l'adversaire.

### Les Irae Tenebrae:

Ces créatures sont les premières représentantes des **Etres Élémentaires** de ténèbres. Leurs caractéristiques sont correctes sans pour autant être abusées. Leur force de 7 leur permettra de se débarrasser de beaucoup de leurs adversaires, mais leur défense de trois les condamne à subir de régulières blessures.

Leurs véritables atouts sont: le fait qu'elles soient **Etre Élémentaire** et donc qu'elles font peur de la même façon que les **Morts-vivants**, qu'elles aient **Bond** et enfin qu'elles soient invocables par les **Fidèles**.

Leurs véritables atouts sont: le fait qu'elles soient **Etre Élémentaire** et donc qu'elles font peur de la même façon que les **Morts-vivants**, qu'elles aient **Bond** et enfin qu'elles soient invocables par les **Fidèles**.



### Meute Wolfen et Maisons d'Achéron:

Ce sont les deux premiers packs qui permettent de faire appartenir

vos troupes à une faction distincte des diverses armées. Chacun d'eux présente les différents groupes et les bonus ou malus qui y sont liés. Une sortie pour les amateurs de changement à moindre coût.

### Le Cry-Havoc N°3 avec au sommaire :

- > Les news du moment et des previews
- > Une partie peinture et décor
- > Un conte rendu de partie d'Hybrid et des précisions sur les règles
- > Le portrait de **Managarm**
- > La technologie dans **Aarklash**
- > Une aide de jeu
- > Des cartes permettant entre autre de se monter une armée d'**Uren**.

### ... De novembre

### Le Synchronime Cynwäll:



Tout d'abord, quelle figurine! Une pose des plus dynamique, une sculpture ultra précise sont les premières choses qui sautent aux yeux. Par contre, l'omniprésence des liserés semble peut-être faire un peu trop écho aux guerriers **Barhans**.

Bien, intéressons nous de plus près à ce **Guerrier Mage**:

Des caractéristiques plus que satisfaisantes, avec une majorité de 4 dans les caractéristiques usuels, et 6 en force et résistance; ainsi qu'un pouvoir de 3. Les compétence **Guerrier Mage** et **Concentration/1** qu'il peut mettre en

attaque, défense, ou initiative. Rajoutons à cela qu'il peut soit gagner une gemme par tour, soit augmenter la valeur de **Concentration** d'un guerrier dans les 10 cm et on a pour 32 points un très bon rapport qualité/prix.

Enfin les deux sorts qui l'accompagnent sont **Ellipse** qui lui permet d'augmenter son mouvement de façon considérable, et **Désynchronisation** qui lui permet soit de diminuer l'initiative d'une cible pour en augmenter la résistance, soit de l'augmenter pour en diminuer la résistance.

### Les Guerriers Cynwälls:

Dès leur sortie, les **Cynwälls** ont la chance de bénéficier de leur boîte de modulables. De plus elle contient deux profils alternatifs de vétérans en plus de celui des guerriers de bases



**Les Selsýms:** ce sont les troupes de base cynwälls, ils ont **Concentration/1** qu'ils peuvent mettre en initiative ou en attaque. Leurs caractéristiques de bases sont supérieures à la majorité des réguliers des autres armées, mais ceci se retrouve au niveau du coût. En effet, ces réguliers coûtent la bagatelle de 17 PA, soit entre 4 et 6 points de plus que chez les autres tailles normales.

### Les Vétérants Selsýms:

Ils ont 1 point de plus en défense et initiative que les réguliers, de plus, deux armes leurs sont proposées permettant de rajouter 1 point en attaque ou en initiative. Ils possèdent les compétences **Concentration/1** qu'ils peuvent mettre

en initiative, attaque ou force, **Bravoure** et **Bretteur**. Bref des guerriers assez polyvalents, mais malgré tout assez cher 24 PA.

### Les Clones Centurus:



Après nous avoir présenté une première sculpture plus que décevante, Rackham nous rassure en sortant quatre figurines de toute beauté.

Sur les tables de **Dirz**, ils seront très peu joués en confrontation où les **Guerriers Kératis** sont si efficaces. Leur réel intérêt est à Rag'Narok où ces gros bébés ont quand même la bagatelle de deux dés et deux points de vies. Ajouter à cela une force et une résistance de base à 10, et vous apprendrez bien vite à les éviter.

### Les Bushis Gobelins:

Rackham reprend ici son nouveau thème lancé par les **Javeliniers**: une inspiration très asiatique.

Ces troupes ont été longuement critiquées avant leur sortie sur l'exagération de leur rendement puissance/coût. Il est vrai que pour 15PA, avoir des **Gobelins** qui ont **Feinte** et **Renfort**, n'avait rien d'engageant, mais la réalité est tout autre; **Feinte** n'est pas une compétence si efficace pour une armée en nombre, de plus les **Souffleurs** font beaucoup mieux. Leur règle spéciale qui consiste à ajouter leur nombre de représentants à leur discipline si elle est choisie pour le test, n'est pas non plus si extraordinaire puisqu'ils ont 2 de base.

Tout ceci sera sûrement remis en causes avec l'arrivée dans les mois prochains d'un champion **Bushi**.



### **Les Zombies Modulables:**

Les **Morts-vivants** vont pouvoir jouer des troupes de zombies tous différents, ils ont deux profils alternatifs leur conférant soit plus 1 en attaque, soit plus 2 en force. Sinon, pas grand chose de nouveau, une résistance de 7, **Régénération/5**, du classique quoi.

### **Les Petits Plus:**

Rajoutons à cela la sortie d'un calendrier et de deux lithographies le tout de la qualité graphique que l'on connaît aux artistes de Rackham.

*Sakartoune*

# LA MORT DE LA LUNE

**I**l faisait nuit dans le village sessair. Assis au coin de son feu, Alë-Tan devisait avec son jeune apprenti. Il était aveugle, et avait besoin d'un guide, d'un guide plus jeune, aux yeux perçants, à l'esprit curieux. Tan-Hir était parfait pour cela. Ils parlaient ensemble d'un peu de tout, et surtout de rien. Ils aimaient bien se retrouver ainsi, seuls, loin de leurs compagnons, loin, même, de la nature. Dans la tranquillité. Tan-Hir était très attaché au vieux druide : il avait perdu ses parents très jeune et Alë-Tan l'avait recueilli. Depuis ce jour, il ne l'avait plus quitté.

Le ciel était noir, et la seule lumière émergeant des Ténèbres était celle de leur feu. Yllia se préparait à entrer dans un nouveau cycle. Le jeune sessair n'aimait pas cela et voulait en apprendre davantage.

« Druides, pourquoi la lune se cache-t-elle ainsi ?

— Elle se repose. La lune est fatiguée, fils.

— Fatiguée, mais... Comment est-ce possible ? C'est le symbole sacré d'Illia, n'est-ce pas ? Créée par elle pour éclairer ses enfants et les hommes dans les Ténèbres ! Nous abandonne-t-elle ? »

Le druide esquissa un léger sourire. Il aimait les questions du jeune homme. Il fallait qu'il s'interroge. Sans cesse. Sinon, il mourrait.

« Fils, la lune n'est pas un symbole. Elle vit, et elle se repose, ce soir. Mais tu as raison : cela n'a pas toujours été ainsi. Il fut un temps où l'astre d'Yllia nous éclairait même en plein jour. Jamais il ne nous quittait, nous guidant, nous et ses fils naturels, les Wolfen, au combat, à la recherche de la Lumière. Mais une nuit, l'astre avait disparu. Nous pensions tous que la lune était morte. Notre douleur était immense et tous les hommes, fermiers, guerriers et

prêtres, pleuraient. C'était une ère sombre pour nos cœurs, pleine de sang, de misère et de catastrophes.

Les Wolfen parlaient d'une grande ombre. Certains d'entre eux pensaient que c'était elle qui était responsable de notre affliction. Parmi les plaines, les monts et les vaux, ils couraient à sa recherche.

Les Wolfen avaient raison. Ils allaient l'apprendre bien vite. Ceux qui étaient envoyés prendre part à cette chasse funeste n'en revenaient jamais. Leurs corps furent retrouvés, pour la plupart, atrocement mutilés. Il y avait donc bien une bête. Les Wolfen ne pouvaient pas perdre plus de leurs meilleurs guerriers inutilement. Ils vinrent nous demander de les aider. La plus grande armée rassemblant loups et hommes qui parcourut Aarklash fut alors levée. Mais au bout de quelques temps, ils durent se rendre à l'évidence : leur quête avait échoué. La Bête n'avait pas été découverte. Beaucoup périrent d'épuisement, de façon absurde et inutile. Cette guerre sans ennemi fit beaucoup trop de veuves et d'orphelins. Nous n'avions plus d'espoir.

Un homme devait nous le rendre, cependant.

Il nous est apparu, alors que nous pensions que tout était perdu. Il était grand, majestueux. Son habit était de pourpre, et une armure d'un blanc lumineux le ceignait par-dessus. Il maniait son épée comme personne, une épée longue, acérée, d'un argent tranchant comme le vent soufflant sur les collines d'Uk-Barül.

Sélienius. C'était son nom, et nous étions incapables de lui donner un âge. Deux personnes différentes qui l'auraient vu auraient pu lui donner l'une vingt ans, l'autre quatre-vingts sans que nous puissions penser que l'une des deux mentait. Le temps ne semblait pas l'affecter : il était tous les âges à la fois.

Il nous annonça qu'il savait où la Bête se terrait, et qu'il délivrerait la lune de son ventre, par amour pour elle. Il nous apprit que la Bête

était une sorte de serpent géant pour les uns, un ours immonde pour d'autres. Elle était protéiforme, changeant avec ses adversaires. C'était son combat, et il interdit à quiconque de le suivre.

Il partit un matin, chargés de nos espoirs survivants et des bénédictions de chacun. Puis nous attendîmes. En silence, dans l'angoisse, la peur et un maigre espoir.

Et cela se produisit. Au beau milieu d'une nuit, un éclair bleuté nous apparut, loin derrière les monts Osk-Athil. Un éclair, puis un cri. Une ombre passa au-dessus de nous, à toute vitesse. Elle nous épouvanta tous. Une fois remis de nos frayeurs, nous distinguâmes une faible lumière, d'où était venu l'éclair. C'était une lumière bien pâle. Celle de la lune. Nous sûmes qu'elle était sauvée, et l'espoir renaissait dans nos cœurs.

Quelques semaines plus tard, alors que l'étranger revenait vers nous, la lune remontait à son trône céleste. Patiemment, amoureuxment, il l'avait soignée pendant tout ce temps. Elle avait été gravement blessée par la Bête. L'étranger nous raconta son combat, comment, d'un éclair de lumière, il ouvrit le ventre de la Bête pour délivrer la fille d'Illya. La Bête n'était pas morte, seulement blessée. C'était l'ombre que nous aperçûmes qui nous glaça le sang. Sélénius devait achever sa quête. Il devait venger Illya, maintenant. Tuer la Bête.

— Mais, si Yllia a été sauvée, pourquoi ne brille-t-elle plus comme avant ? demanda le jeune Sessair en sortant de sa fascination.

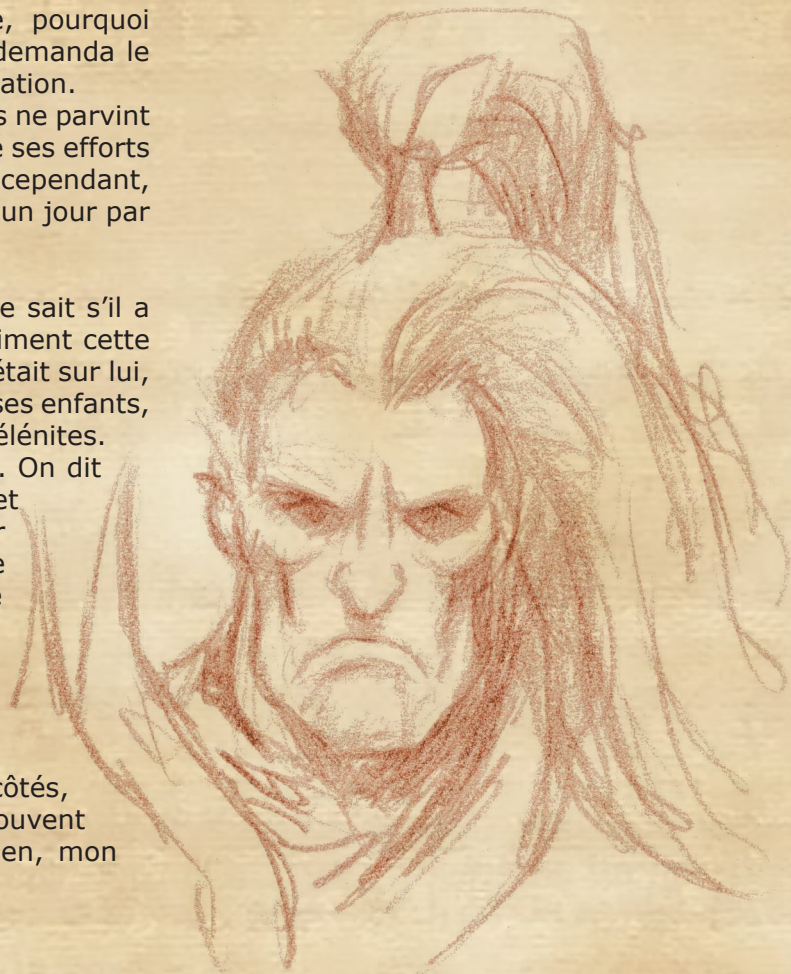
— Elle a été blessée, et Sélénius ne parvint pas à la guérir complètement, malgré ses efforts constants. Elle continue de guérir, cependant, mais lentement. Elle doit se reposer, un jour par cycle.

— Et Sélénius ?

— Nul ne le revit jamais. On ne sait s'il a accompli sa quête, ni ce que fut vraiment cette Bête. Mais la bénédiction de la Lune était sur lui, et il engendra de nombreux enfants, ses enfants, que tu connais comme étant les Sélénites. La Lune est avec eux, veille sur eux. On dit que lorsque sa blessure se rouvre et qu'elle se teint de rouge, c'est pour les avertir qu'un grand malheur pèse sur eux. La dernière fois, c'était juste avant Tycho.

— Mais, demanda encore le jeune Keltois, Sélénius ne revit jamais la Lune ?

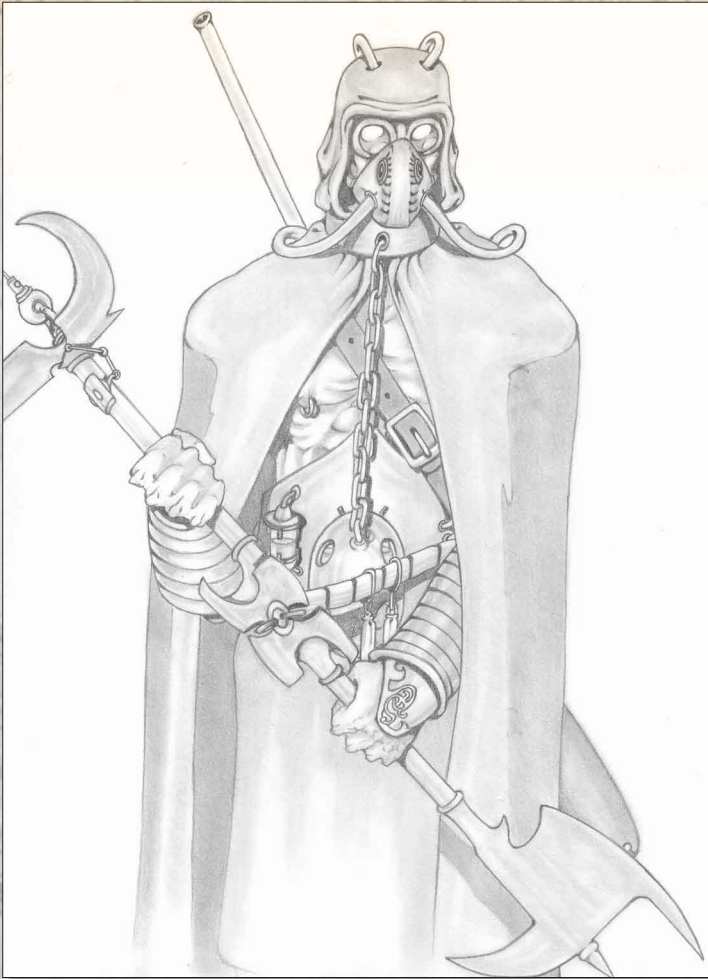
— On ne sait pas vraiment. Mais il est parfois dit qu'il est à ses côtés, pour l'aider à guérir, et qu'ils se retrouvent entre chaque cycle. Nul n'en sait rien, mon jeune ami. »



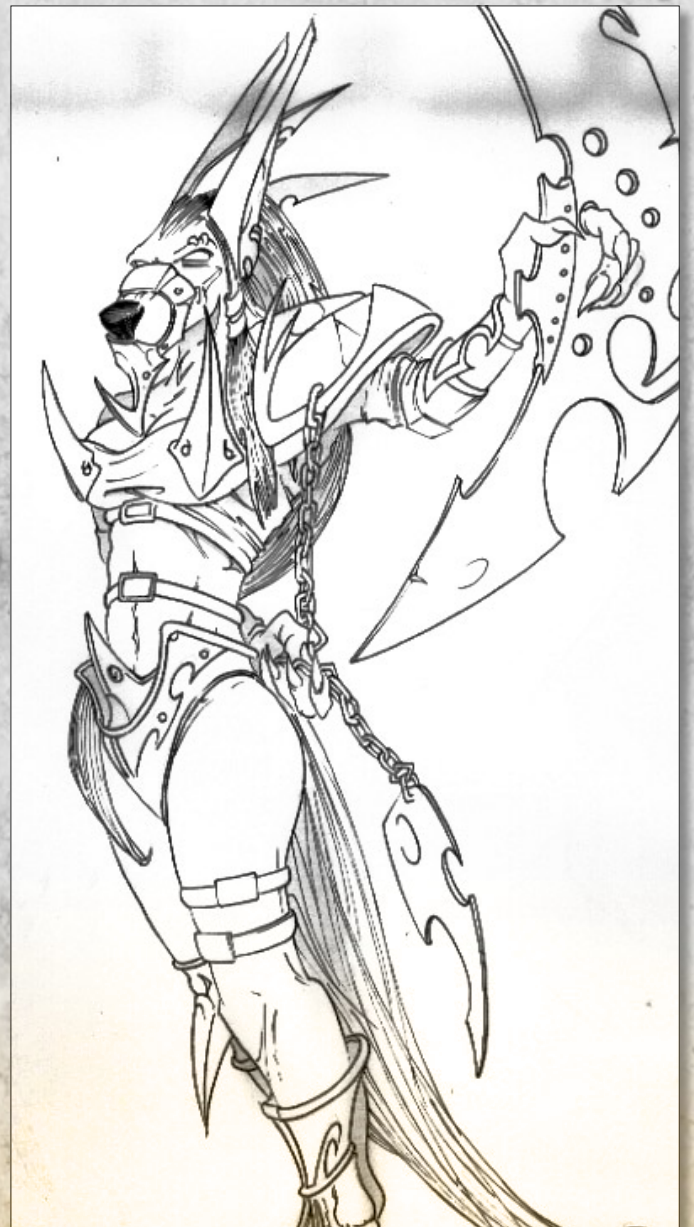
d'Arklash  
Les

Chroniques  
d'Arklash  
Les

# ATELIER DESSIN



Tourmenteur, par Caine McGregor



## Petit cours de sculpture

Bon, je vais tenter d'expliquer de façon simple comment je procède pour mes **sculptures**. Mais bon je ne suis pas expert ; je n'en suis qu'à trois réalisations.

L'idée. Là, ce n'est pas trop difficile vu que mon inspiration provient de l'univers **Rackham**. **Nephaëll** est tirée du concept de la carte et mon nain est destiné à arpenter les rues sombres et obscures de **Cadwallon**. Cette première étape étant fixée je mets en place la structure en fil de fer qui servira de squelette à ma figurine. Dans le cas présent, les proportions sont prises à partir des figurines Rackham à l'aide d'un petit compas de tailleur de pierre ; **Isis** pour **Nephaëll** et **Yh Ibenseth** pour mon nain de **Cadwallon**. Je positionne ensuite la structure dans la position voulue. L'armature est bien entendue fixée sur un bouchon en liège recouvert d'une planchette de **balsa** afin d'avoir une surface plane pour les pieds.

Les outils sont très standards, ce sont des instruments de dentistes, un pinceau, des pinces à bois (un cône et un plat), des cure-dents et une aiguille.

Toutefois, le **Fimo** adhère mal au métal.



Alors là deux solutions : soit je donne des coups de pinces légers dans le métal, puis je couvre d'une très fine couche de **Fimo** et hop au four 10 minutes, ou soit je recouvre d'une fine couche

de **green Stuff** ou assimilé.



Après, elle ne passera à la cuisson qu'une fois finie. Je conserve la sculpture entre chaque séance dans un **bocal** afin d'éviter poussière et autres problèmes, genre machouillage du chat qui trouve ça super marrant.



Pour la sculpture en elle même, le principe consiste à tout réduire en agencement de volume simple. Il faut toutefois avoir sous la main un bon **livre d'anatomie** ou une figurine dans la même dynamique que celle que l'on sculpte. Je fais tout couche par couche en fait. Je sculpte la figurine nue et puis je l'habillem, vêtements puis équipements.

Pour exemple, les yeux. J'ai fait le crâne avec les orbites, j'y place une boule (l'œil) puis je place par dessus les paupières et enfin j'encadre avec l'arcade et les sourcils puis les pommettes. Le problème de la **Fimo** est que l'on travaille toujours par dessus une couche molle. Il faut donc apprendre à doser la pression qu'on exerce avec les outils sur la figurine, sinon c'est vite le drame, genre le mollet

qui pivote autour de la jambe. Sinon la **Fimo** se lisse à l'eau et n'est pas toxique. Et cela peut avoir son importance quand, comme moi, on humidifie les instruments dans sa bouche.

Arnaud HOUEL «ak 47»



## Un régulier nain sous le pinceau

Avant de commencer à peindre votre figurine, vous devez inévitablement vous acquitter d'une tâche assez rébarbative mais obligatoire : l'ébarbage, le tigeage des parties et le sous couchage léger à la bombe blanche.

Je commence toujours par la base du personnage ; la peau. Et en particulier les yeux puis le visage, pour terminer par le reste de l'épiderme. Les yeux, donc, sont fait d'un mince trait horizontal **noir**. Un second trait, **blanc** et plus mince, est réalisé par-dessus. Un ovale **noir, vert** ou **bleu foncé** est ensuite appliqué verticalement sur le milieu de chaque œil. Attention à ne pas faire loucher votre figurine. Pour parfaire le tout, un rond **blanc** est apposé au centre de chaque ovale.

Une base de **marron beige** mélangé à de la **chair mat** dessine le tour de ses yeux, sans déborder à l'intérieur et en laissant un mince trait **noir** sur le pourtour ; toute la peau en est recouverte. Puis, vous éclaircissez cette couleur en allant vers les reliefs avec un ajout progressif en **chair mat**. Lorsque le **marron beige** a disparu de votre mélange, à mesure que l'éclaircissement se produit, ajouter du **sable clair** pour les parties de la peau les plus lumineuses.

Prenez bien garde à avoir un dégradé fluide ; l'eau est un élément fondamental du dégradé. Diluez bien votre pinceau durant l'opération. A ce propos, la qualité du pinceau est très importante. Préférez un Raphaël n°0 en Martre Kolinsky ou un Prince August Master n°1 Tobolsky Kolinsky. Evitez les poils synthétiques, qui rendent délicat la réalisation du dégradé.

Les rougeurs sur certaines parties de son corps, notamment le nez, sont tout

simplement exécutées avec une succession de jus **rouge**.

La barbe, les sourcils et les cheveux ont reçu une base de **marron foncé**, éclairci au **marron beige** en un léger brossage. Puis dégradé au **beige** dans les parties lumineuses.

Le métal reçoit une base de **gris basalte** que l'on tire vers la lumière avec du **blanc**. Pour « patiner » ce métal usé, j'ai appliqué un jus de **marron brun foncé**, rehaussé d'un second jus de « rouille » en **marron orange**.

Le bronze est réalisé avec une base de **marron terre** tirant sur la couleur de base, **jaune camouflage**. Les éclaircissements sont réalisés en ajoutant à cette dernière couleur du **beige**. Passez ensuite les arêtes en **blanc**. Le vieillissement (l'oxydation) de ce métal est produit avec un jus de **vert bronze** mélangé à du **blanc** dans certaines parties creuses.

Le bouclier est peint en **vert olive**. Une succession de jus de **marron brun** est appliqué sur le bas pour figurer l'ombre. Le reflet situé en haut est réalisé avec du **vert citron**. Le symbole central est en **bleu sali foncé**. Puis un **bleu mirage France** recouvre la majeure partie de la surface pour être dégradé

en biais avec du **gris argenté**.

Le pourtour est en **marron brun foncé** pour les ombres. La base est en **marron orange** éclairci au **beige**.

La hache, du moins le métal, reçoit un **gris foncé**. Puis, tandis que le bas reçoit plusieurs jus de **marron foncé** et de **marron orange**, le haut est peu à peu éclairci au **gris clair** puis au **blanc**. Attention à ne pas laisser la trace du pinceau sur votre lame. Passez du **blanc** sur les arêtes. Accentuez les rivets avec ce même **blanc** et rouillez-les avec un jus de **marron orange**.

Le socle, enfin, est simplement fait à partir d'une fine plaque de liège découpée à la main puis collée à la super glue. Du sable fin, figurant l'herbe, est collé tout autour. Puis on peint le tout en **marron foncé**. On brosse l'herbe en **vert olive** puis en **vert jaune**. La pierre est brossée en une succession de **gris**, tirant jusqu'au **blanc** dans les coins. Un jus de **marron terre** est déposé par endroit pour « patiner » le socle.

Essayez ; un régulier nain, ce n'est pas ce qu'il y a de plus compliqué à peindre. Avec un minimum de patience et de savoir-faire, vous y arriverez sans problème !

R'Honan

ps : si vous désirez plus de renseignements sur cette figurine, n'hésitez pas à consulter le forum des CdA.



# LE GÉANT ET LA LUNE

Par Guillaume Woerner «Metatron»

## Note de l'auteur :

*Un conte de Noël... Pas facile à placer dans un univers d'heroic fantasy où les barbares se cognent dessus à grands coups de haches et où les morts jaillissent de terre pour porter les ténèbres sur le monde. Mais Noël, c'est aussi le mémorial d'une naissance survenue il y a bien longtemps. Alors plutôt que de s'atteler à imaginer un gentil troll habillé de rouge, pourquoi ne pas prendre Noël au sens propre et relater un heureux évènement. Le « heureux » restant purement relatif aux standards d'Aarklash...*

*A cette époque, le monde était jeune.*

*Les peuples faisaient leurs premiers pas sous les étoiles, à la recherche d'une terre qui saurait les accueillir. Des hordes barbares parcouraient le monde, réduisant à néant les embryons de villes qu'elles croisaient sur leur chemin.*

*Afin de mener à bien leurs intrigues séculaires et d'asseoir leur domination sur les tribus, les dieux s'incarnaient volontiers et se muaient en chef de guerre, en grand prêtre, ou encore en éminence grise.*

*C'était bien avant le Rag Narok... C'était l'Age des Batailles...*

**L**e vent tourbillonnant charriait des nuages noirs qui déversaient leur pluie glaciale sur les forêts et les plaines d'Aarklash. Le soleil n'avait pas percé de la journée et il était probable qu'on ne le voit pas avant le soir.

Dans la forêt qui couvrait le nord de ce qui serait plus tard la plaine d'Avagddu, les grands pins détremés ne protégeaient plus des intempéries et de grands ruisseaux enflaient, creusant de leur flux brunâtre l'humus de ces bois.

Au pied d'un promontoire rocheux, une flaque de boue encerclait un corps inerte maculé de terre. Au vue du déluge qui s'abattait du ciel, il n'aurait pas fallu bien longtemps pour que la mare soit suffisamment profonde et que la créature évanouie s'y noie.

Mais l'être frémit et se releva péniblement sur un coude.

C'était un géant, un humanoïde de trois

mètres de haut, tout en muscles. Ses longs cheveux roux lui retombaient en gros paquets filandreux sur la figure et s'emmêlaient avec sa barbe, d'où émergeait brindilles et épines de pins.

Le colosse cracha la terre qu'il avait dans la bouche et se remit debout dans un gémissement douloureux.

La main en visière pour se protéger des trombes d'eau, il observa avec un œil critique le sommet du promontoire duquel il était tombé. Non sans fierté, le géant constata que le haut du rocher était suffisamment éloigné pour être masqué par les intempéries. Il partit d'un grand rire en frappant son torse nu :

— Oh ! Oh ! Jonas reste debout même après une chute d'une telle ampleur ! Cela vaudrait bien une croix d'exploit !

Il réfléchit un instant.

— Mais Jonas doit se remettre en route, conclut-il d'une voix déterminée.

Pataugeant dans les eaux boueuses, le géant alla ramasser sa masse, constituée en tout et pour tout d'une lourde branche à laquelle était attachée une pierre grossièrement taillée. L'arme avait glissé un peu plus loin et trônait au pied d'une souche pourrie couverte de champignons. L'imposante peau d'ours qui enserrait les hanches du colosse servit pour en essuyer le manche, ce qui eut pour effet de mettre à jour toute une série de bâtons et de croix entrelacés dans un fouillis inextricable.

Calant l'arme sur son épaule, Jonas avisa son large coffre de bois, qui avait roulé un peu plus loin lors de sa chute.

L'objet avait du être finement ouvragé au moment de sa finition, mais il fallait à présent de l'imagination pour visualiser les frises écaillées et craquelées par l'humidité.

Le géant saisit une lanière de cuire rattachée au coffre par deux anneaux de bronze et s'en servit pour arrimer le coffre sur son dos. Visiblement, la charge était considérable car même la musculature imposante ployait sous le poids du fardeau.

Jonas ajusta son chargement et se mit en marche vers le Nord, la masse posée sur son épaule.

\*\*\*

Le géant n'avait pas fait cent mètres, qu'il s'arrêta net, en humant l'air.

— Qui est là, grogna-t-il en levant sa masse d'un air menaçant ?

Seul le mugissement ininterrompu du vent lui répondit. Au-dessus de lui, le ciel était noir et bien que l'après midi soit déjà bien entamée, on se serait cru à la nuit tombée.

— Qui est là, répéta Jonas ?

Il y eut un bruit de branche brisée.

Le géant brandit sa masse et asséna en rugissant un coup en aveugle dans son dos.

Mais déjà, l'assaillant était sur lui.

Lancée de tout son poids, la créature percuta le colosse en haut des cuisses et le repoussa un peu plus loin avec une force prodigieuse.

Entraîné par cet élan, le géant se rapprochait dangereusement d'un aplomb rocheux haut de plusieurs mètres. Il tenta de se raccrocher à une branche basse mais le sol détrempé eut raison de lui : il dérapa pour la deuxième fois de la journée dans un cri guttural.

Avisant le rocher vers lequel il plongeait, Jonas eut le réflexe de donner un violent coup de rein pour tomber sur le dos et amortir le choc grâce au coffre de bois, qui explosa sous l'impact.

Le souffle coupé, le colosse parvint à rugir :

— Les cadeaux de la déesse !

Cherchant sa masse à tâtons, il tenta de se relever.

Mais déjà, le mystérieux assaillant se jetait sur lui en le plaquant au sol.

Le géant eut juste le temps d'entr'apercevoir un jeune homme blond, torse nu et échevelé.

Puis Jonas sentit les mains sur son cou.

Comme un furieux, il rua mais l'autre se tenait derrière lui, esquivant les coups et maintenant sa prise avec une détermination sans faille.

Entravé par le coffre disloqué et la lanière de cuir, le colosse beuglait en balançant ses poings qui auraient abattus un brontops :

— Les...cadeaux de... la déesse... Ils sont... abîmés !

Mais toute sa puissance n'y faisait rien et Jonas, crachant et éructant, sentait ses forces

le quitter, alors qu'un voile rouge tombait doucement sur ses yeux exorbités.

L'autre, malgré sa carrure de simple humain, ne faiblissait pas.

Le géant vit poindre sa dernière heure. Il ne sentait même plus le froid ni la pluie et le vent tonitruant se transformait peu à peu en un doux murmure. Une lumière vint baigner la forêt autour de lui alors que la courbure d'une femme se dessinait dans le lointain.

— Yllia, murmura le géant... Pardon...

Surpris de ces mots, l'assaillant desserra sa prise.

Hurlant à s'en arracher la gorge, Jonas rua avec l'énergie du désespoir et se releva d'un bon, arrachant la lanière de cuire des vestiges du coffre.

Le vent le gifla et il sentit à nouveau la pluie glaciale maculer son village violacé. Au dessus de lui, les nuées étaient toujours aussi sombres.

\*\*\*

Le géant reprit son souffle et rugit à nouveau sa joie d'être vivant tout en dardant sur le jeune blond un regard de prédateur.

Mais l'autre ne semblait pas plus impressionné que ça. Ce n'était pourtant qu'un homme, bien bâti pour les standards de ses congénères, mais qui en aucun cas ne pouvait tenir tête à un géant déchaîné.

Un éclair zébra le ciel, illuminant la scène.

L'espace d'un instant, Jonas eut la vision d'un loup gigantesque en lieu et place du petit homme blond. Les géants n'avaient pas peur des bêtes sauvages, et surtout pas des loups, qu'ils dominaient de toute leur stature, mais la magie les terrifiait. Les tribus des Ogmanans n'en maîtrisaient pas les arcanes et leurs shamans ne pratiquaient que l'art des plantes et de la divination.

En espérant que ses mains ne tremblaient pas, Jonas s'essuya le nez et repoussa ses cheveux.

Son adversaire fixait le ciel, une lueur d'anxiété dans le regard.

Couvrant le souffle du vent, un hurlement de femme retentit.

— Mon aimée, murmura le blond ...

Il tourna le dos au géant et commença à s'enfoncer dans les bois.

— Reviens ici, lui cria le colosse ! Jonas n'en a pas fini avec toi !

Mais le jeune homme semblait l'avoir oublié et continuait à s'éloigner en luttant contre la bise. Jonas n'était pas fâché de ce dénouement, qui lui donnait la part belle du vainqueur devant lequel on fuit. Il ne cessait de fanfaronner :

— L'homme blond n'est qu'un fils d'ophidien ! Jonas lui est un fier guerrier de Yllia !

Le géant eut un hoquet : le garçon avait fait

volte face et revenait vers lui. Ses cheveux fous volaient au vent et les ténèbres soulignaient la lueur démente de ses yeux. Il continua d'avancer jusqu'à se tenir à moins de cinq coudées du colosse.

— Qui es-tu pour te prétendre guerrier de Yllia ?

C'était la première fois que le jeune homme s'adressait au géant. La mélodie de sa voix et le raffinement des intonations tranchaient de manière surprenante avec le personnage à moitié nu qui se tenait debout au milieu des intempéries. Le géant ramassa sa masse et frappa du poing sur son torse massif :

— Jonas s'appelle Jonas. Vois toutes les croix d'exploits qui ornent le manche de son arme ! C'est pour cela que Jonas fait partie des plus forts de sa tribu et qu'il a été désigné pour cette mission.

Le jeune homme renifla et cria pour couvrir le vent :

— Quelle que soit ta prétendue mission, ce territoire m'appartient et personne d'autre que moi n'a le droit d'y chasser. Retourne en arrière et prends un autre chemin.

Le géant se décida pour une retraite prudente :

— Jonas ne veut pas déranger et il ignorait que ces bois t'appartenaient. Jonas accepte de te laisser tranquille.

Il résista cependant à l'envie de reculer et ne bougea pas. Les yeux plissés pour se protéger des gouttes et des épines de pin qui volaient en tout sens, il reprit au bout de quelques instants :

— Mais Jonas n'a plus de coffre pour porter ses cadeaux à la déesse. Jonas te demande de réparer le coffre de bois ou de donner un grand sac.

Pour mieux marquer son obstination, le géant croisa les bras sur sa poitrine et resta immobile.

Le jeune homme blond pencha la tête sur le côté. Son regard fou s'était fait interrogateur.

— Et à qui dois tu porter ces cadeaux, Jonas ?

— A Yllia, répondit le géant sans hésiter.

Un fracas de tonnerre accueillit ces paroles et la pluie se mit à redoubler de violence. Un nouveau hululement sinistre retentit dans la forêt. Jonas devint blême mais resta campé sur ses jambes.

Le garçon blond se retourna et sembla hésiter. Il jeta un coup d'œil au coffre défoncé que le géant avait abandonné quelques minutes plus tôt : on pouvait en voir déborder des coupes d'argent et des masques de bois sculptés, sur lesquels la boue laissait de vilaines marques brunes. Des parures féminines cousues dans les pelisses les plus fines prenaient l'eau, alors que des fruits séchés et des quartiers de viandes salés et maladroitement décorés de fleurs

avaient roulé un peu plus loin.

Le jeune homme se décida finalement. Son visage dur se décontracta, ses yeux s'adoucirent et ses poings se relâchèrent dans un craquement de phalanges.

— Je m'appelle Fang, dit-il de sa voix mélodieuse. Tu as visiblement fait une longue route jusqu'ici.

Jonas esquissa un sourire, ne sachant quelle conduite adopter face à ce revirement soudain. Il allait répondre mais Fang le coupa :

— Prends toutes les offrandes que tu peux et suis moi. J'ai un abri à une demi lieue d'ici. Tu me raconteras ta mission en chemin.

Sans lâcher des yeux cet hôte si inattendu, le géant entassa dans une fourrure tous les objets qu'il pouvait ramasser puis, la masse calée sur l'épaule, il emboîta le pas au jeune homme blond qui s'enfonçait déjà entre les pins.

\*\*\*

Les yourtes du campement des Ogmanans ployaient sous les poids de l'eau de pluie. Deux d'entre elles s'étaient même effondrées au cours de la nuit, obligeant ses occupants à chercher refuge chez leurs voisins.

Et visiblement, il ne fallait pas s'attendre à une accalmie.

L'herbe de la plaine s'était transformée en un bournier nauséabond où les géants s'enfonçaient jusqu'au cheville. Pire, les pluies avaient fait déborder de nombreuses rivières et certains ruisseaux paisibles s'étaient mués en de furieux torrents de boue au bord desquels croupissaient des carcasses d'animaux imprudents.

— Quatre lunes !

Cib, chef de la Tribu de l'aurochs frappait du pied pour mieux marquer ses paroles.

— Quatre lunes que le ciel nous envoie son eau sans même une éclaircie ! Les troupeaux commencent à tomber malades !

— Si ce n'était que les aurochs, soupira Dolf, chef de la Tribu du Loup...

Il était si grand que son crâne surmonté d'une pelisse de loup touchait presque le sommet de la yourte.

— Mes frères, reprit-il. La tribu du Loup, mais aussi celle du Cerf et de la Pierre levée, sont assaillies par les centaures. La verte plaine de No Dan Kar s'est transformée en un marécage où les moustiques pullulent. Les centaures ont quitté leurs terrains de chasse et cherchent un nouveau domaine.

Il y eut des murmures dans l'assemblée.

Ils étaient tous là : Laad de la Tribu du Renard, Vast de la Tribu du Mammouth, Adur le cyclope de la Tribu du Chêne... En tout, une trentaine d'Ogmanans s'étaient retrouvés au centre de la vaste étendue herbeuse que les keltois nommeraient plus tard la plaine d'Avagddu.

Les conversations cessèrent soudain et un

silence respectueux salua l'arrivée de Sibaal le devin dans la salle du conseil.

C'était un vieux géant longiligne, aussi sec qu'une vieille branche de platane. Les tatouages qui couraient sur son visage fripé faisaient ressortir ses yeux d'un bleu aussi clair que les glaciers du Behemoth.

Sibaal était réputé dans toutes les tribus pour sa sagesse et sa capacité à décrypter les signes qui annonçaient l'avenir. Mais personne n'allait le consulter à la légère car il était plus mauvais qu'une teigne et avait la malédiction facile...

Le devin monta sur une estrade sur laquelle était disposée un large fauteuil couvert de fourrures épaisses ornementées de crânes d'aurochs et de cerfs. Sibaal s'y enfonça dans un craquement d'arthrite.

Cib avança d'un pas en ajustant sa coiffe faite de cornes entrelacées.

— Vénérable, commença-t-il. Nous tous, chefs des tribus des Ogmanans, sollicitons ta sagesse pour éviter le pire. Comme tu ne peux l'ignorer, la pluie et le vent balaient les plaines depuis de longues semaines. Les bêtes tombent malades et meurent, des épidémies surgissent un peu partout dans nos tribus...

— Je sais tout ça, le coupa Sibaal avec un geste énervé. Je sais que No Dan Kar ne sera plus une terre accueillante maintenant que les centaures l'ont quittée. Je sais aussi que les ophidiens se multiplient dans les nouvelles mares comme des mouches sur un cadavre. Alors que me voulez-vous, chefs des Ogmanans ?

— Pourquoi les éléments nous harcèlent-ils ainsi ? Sommes-nous maudits, s'écria Lothar, doyen de la tribu du cerf ?

Sibaal ricana :

— Croyez vous que quelqu'un se soucie suffisamment de vos tribus pour vous maudire d'une manière ou d'une autre ?

Les chefs de tribus se turent à nouveau tandis que le devin se renfonçait dans son fauteuil.

— La vérité est tout autre, continua Sibaal. Les oracles m'ont parlé il y a peu.

Un frisson d'espoir parcourut l'assemblée et les géants s'approchèrent pour mieux entendre.

— Yllia, la juvénile déesse de la lune, est fortement contrariée. Sa colère l'aveugle et elle déchaîne sur le monde toutes les foudres du ciel.

Yllia était toujours représentée comme une jeune fille, à peine sortie de l'adolescence, et ses caprices agrémentaient souvent les légendes racontées par les anciens.

— Mais que pouvons-nous faire, s'exclama Dolf ?

Sibaal soupira, comme impatienté par ces questions.

— Notre déesse de la lune est très sensible aux fanfreluches et aux babioles. Envoyez quelques guerriers lui présenter des offrandes du plus bel argent. Cela pourrait calmer sa

colère.

— Où se trouve-t-elle, demanda Cib, alors que tous les chefs commençaient à proposer les noms des meilleurs éléments de leurs tribus ?

Le devin partit d'un grand rire :

— C'est là que les choses se compliquent : les corbeaux sont assez diserts sur l'arrivée d'un être exceptionnel dans la forêt de Diisha. Il est plus que probable qu'il s'agisse de la déesse. Mais où se trouve-t-elle précisément ? Je n'ai pas de réponse à vous donner.

Adur le cyclope darda son œil unique sur ses camarades :

— Par Danu, quel guerrier aura l'honneur d'accomplir cette quête ?

Dolf prit la parole :

— Mes frères, la tribu du loup campe aux abords de la forêt de Diisha. Mes guerriers y mènent régulièrement des battues pour y chasser le gibier. Tous en connaissent les sous-bois... Je soumets donc au vote le choix de Saber aux cent exploits. C'est le meilleur ambacte de ma tribu et probablement de toute la plaine.

— Mais, protesta Adur en levant son sourcil... Saber ne voudra pas partir sans son frère, et tout le monde sait que Jonas est...

— ...Fort comme trois de tes cyclopes, termina Sibaal. Saber et Jonas formeront un duo de premier choix.

Le devin toisait l'assemblée, comme s'il mettait quiconque au défi de contester son jugement. Les chefs s'entre regardèrent puis levèrent la main, les uns après les autres.

Sibaal eut un petit sourire satisfait :

— Dolf, je te laisse organiser le départ de tes deux champions.

\*\*\*

— Voilà pourquoi Jonas a fait tout ce chemin, conclut le géant.

Fang resta un moment silencieux. Ils marchaient côte à côte depuis une dizaine de minutes. Les rochers qui saillaient entre les pins avaient fait place à de hautes digitales, de grandes tiges vertes et rigides d'où fleurissaient parfois une fleur rose fushia aux longs pétales évasés.

— Et ton frère, demanda finalement le jeune homme ? Qu'est-il devenu ?

Le géant serra les poings et son regard se voila :

— Saber et Jonas ont croisé une bande d'ophidiens.

Ces créatures serpentine au sang froid étaient dénuées de la moindre considération pour les autres être vivants et leur cruauté faisait frissonner jusqu'aux nains dans leurs montagnes.

Fang n'insista pas mais le géant poursuivit néanmoins :

— Jonas n'aime pas les ophidiens et il a voulu

ajouter des croix d'exploits sur son arme. Saber et lui ont fait un carnage parmi les serpents.

Le colosse roulait des épaules et jetait des coups de pieds, mimant un combat acharné.

— Mais les ophidiens ont eu peur et ont fait appel à la magie.

Le géant cracha par terre.

— Un être aussi grand que Jonas a surgi d'une porte noire. Il portait une faux et était accompagné d'une troupe de petites choses qui bondissaient dans tous les sens.

Fang avait entendu parler de la magie des ophidiens, qui n'hésitaient pas à invoquer les serviteurs des ténèbres pour leur venir en aide. Les démons détruisaient tout et étaient terriblement complexes à contrôler.

— Alors Saber m'a dit qu'il s'en occupait, et que Jonas devait trouver le sorcier des ophidiens et le tuer pour renvoyer les monstres de là où ils étaient venus. Jonas a trouvé le mage des serpents caché derrière un arbre et lui a cassé la tête d'un coup de masse.

Il fit une pause.

— Lorsque Jonas revint vers Saber, l'être des ténèbres et ses mignons avaient disparu mais Saber était à terre. Le sol était couvert de sang.

La voix du géant tremblait.

— Alors Saber a dit que Jonas était bien le plus grand guerrier des Ogmanans et que Jonas était bien capable de trouver la déesse tout seul. Saber a dit qu'il attendrait Jonas dans les plaines de l'après vie et qu'ensemble ils iraient tuer tous les ophidiens qu'ils trouveraient. Mais avant ça, Jonas devrait achever la mission.

Fang regardait le visage du colosse. Il n'aurait su dire si les gouttes qu'il voyait rouler sur les joues du géant étaient des larmes ou la pluie.

Il s'aperçut que celui qu'il croyait être un pillard avait une âme pure. Son instinct n'était plus ce qu'il était...

— Jonas, je vais t'aider à trouver Yllia, déclara le jeune homme en tournant brusquement vers l'est.

Le géant écarquilla les yeux, mais le suivit sans un mot au travers des bouquets de digitales. Les grandes fleurs déversaient sur eux l'eau de pluie qui roulait sur leur tige et ils furent bientôt trempés comme des soupes. Jonas protégeait tant bien que mal les offrandes empilées dans la pelisse qu'il portait à bout de bras. Au-dessus d'eux, les éclairs recommençaient à zébrer le ciel et le tonnerre faisait entendre son grondement sourd.

— Fang pourrait-il raconter à Jonas son histoire ? Que fait-il au milieu de cette forêt, sans tribus ?

Le jeune homme blond sembla hésiter un instant...

— C'est une longue histoire, fit il enfin.

Le géant attendait la suite, mais son nouveau compagnon resta silencieux.

Au sortir des buissons de fleurs, un bosquet de bouleaux se dressait : les troncs blancs étaient comme un défi lancé à la forêt de pins noirs.

— C'est ici, fit simplement Fang.

Mais Jonas crut distinguer dans sa voix une intense émotion.

— Yllia est ici, s'étonna le géant ? Mais les anciens parlent d'un trône d'argent entouré du feu des étoiles.

Fang soupira :

— C'est pourtant dans ce bosquet que Yllia a trouvé refuge.

Incrédule, Jonas fit un pas en avant. L'air était lourd et chargé d'électricité. Le géant jeta un coup d'œil interrogateur à Fang, pour s'apercevoir que ce dernier restait hors du périmètre des bouleaux, en se tordant les mains.

— Vas y, Jonas, souffla celui-ci, visiblement en proie à un grave combat intérieur. Je ne sais pas si je pourrai te suivre.

Le géant esquissa un sourire encourageant et, le regard décidé, il s'enfonça entre les troncs d'albâtre.

Le faite des arbres était agité par les bourrasques d'un vent violent mais l'air était curieusement immobile au niveau du sol. Il faisait même sensiblement plus chaud que dans le reste de la forêt et aucune goutte de pluie ne venait troubler la tranquillité du lieu. Après avoir passé de longues semaines à errer sous des trombes d'eau avec la boue comme seul compagnon, l'endroit faisait figure d'Eden pour le géant harassé.

Jonas avança ainsi au hasard jusqu'à atteindre une petite clairière. L'herbe y était d'un vert intense, parsemée d'une dentelle de petites fleurs blanches.

C'est alors qu'un faible gémissement s'éleva d'un bouquet de lierre qui encerclait un vieux bouleau. Jonas s'approcha avec précaution. Il déposa sa masse et ses offrandes dans la clairière et écarta les taillis.

Le spectacle le laissa sans voix.

Une jeune femme, probablement d'une vingtaine d'années à peine, était allongée sur un lit de fougères. Son visage encadré de longs cheveux noirs était baigné de sueur.

— Mais, cette fille est enceinte, s'exclama Jonas en découvrant le ventre rond !

Pour toute réponse, elle poussa un long hurlement de douleur, en cambrant le dos.

Le géant se releva d'un bond et partit comme une flèche vers l'endroit où il avait laissé son compagnon.

— Fang ! Fang !

Il retrouva le jeune homme blond à la lisière du bosquet de bouleaux.

— Fang, souffla le géant, hors d'haleine ! Jonas a trouvé une jeune fille qui porte la vie. Un enfant va naître avant la levée

du jour.

Le jeune homme blêmit :

— Conduis-moi, ami.

Le géant repartit aussi vite qu'il était venu vers la clairière, ne prenant pas garde aux branches basses qu'il arrachait sur son passage. Il retourna ainsi auprès de la jeune femme, qui continuait à gémir en se tordant de douleur.

— Le travail est commencé, murmura le géant. Que Danu, déesse de la fertilité, nous vienne en aide.

Fang restait interdit, contemplant tour à tour le visage tiré par la douleur et le ventre rond de la jeune femme qui gémissait.

— Mon aimée, soupira-t-il, des larmes dans les yeux.

Comme ramenée à la réalité, la jeune femme releva la tête :

— Fang ? Tu es là ?

— Jamais je ne t'abandonnerai mon amour, répondit le jeune homme en tombant à genoux.

Interloqué, le géant ne perdait pas le sens des priorités.

— Jonas a aidé à mettre au monde tous les enfants de ses frères et sœurs. Jonas saura accueillir la vie que porte ce ventre si la jeune demoiselle est d'accord.

La jeune fille sembla découvrir le géant pour la première fois. Jonas se sentit transpercé par le regard bleu azur qu'elle lui lança et il rougit malgré lui.

— Ton assistance est la bienvenue, Jonas, déclara-t-elle d'une voix claire.

— Mais je ne veux pas que cet homme soit présent, acheva-t-elle en désignant Fang d'une main fatiguée.

— Jeune demoiselle, Jonas ne pourra accueillir la vie tout seul car ses mains sont bien trop grandes pour un petit d'homme. Fang reste.

La jeune femme se releva sur un coude et son visage se crispa de colère. Elle ouvrit la bouche mais une contraction lui vrilla les reins et elle retomba en arrière dans un hurlement.

Sous les ordres du géant, Fang releva les jambes de la jeune femme et les écarta doucement pour permettre à l'enfant de sortir. Jonas sortit d'un petit sac attaché à sa cuisse une poignée d'herbes qu'il broya dans sa paume avec une pierre avant d'en badigeonner le ventre rond.

— Et maintenant, que la jeune demoiselle pousse, ordonna le géant de sa grosse voix.

La jeune femme sembla résister.

— Par tous les démons ophidiens, jura Jonas ! La jeune demoiselle doit pousser sans tarder !

Une nouvelle contraction survint comme un coup de poignard. En larme, la jeune fille se décida et poussa.

— A présent, que son souffle soit plus fort que les forges des nains dans la montagne.

Le géant fit répéter l'opération pendant plusieurs minutes qui parurent une éternité à

Fang qui lançait des encouragements.

Soudain le jeune homme blond eut un sursaut :

— Je vois la tête !

La jeune femme tendit un bras vers le ciel en gémissant :

— Je ne veux pas de cet enfant !

— Que la Demoiselle se concentre, gronda Jonas. Il ne lui appartient plus de décider.

Mais la jeune fille continua :

— Fang, tu as ourdi et manigancé avec mes ennemis pour avoir cet enfant de moi. Tu as pactisé avec la Bête pour me séduire.

Elle s'arrêta un instant pour souffler. Dans les cieux, les nuages s'affrontaient comme de gigantesques vagues d'un noir d'encre et les éclairs illuminaient la scène d'une lueur bleutée.

— Ma déesse, s'écria Fang en blêmissant. Quel autre moyen avais-je pour attirer ton regard ? Rien de ce que j'ai entrepris n'a été fait autrement que par amour de toi.

— Tu m'as trompée et tu oses parler d'amour, rugit la jeune fille ? L'enfant à naître sera maudit. Tu as accepté que la Bête te métamorphose de loup en humain pour arriver à tes fins ? Parfait : Fang, grand loup gris de Diisha, toi qui aimais les plaisirs de la chasse plus qu'aucun autre de tes congénères, tu verras le fruit de ta chair animé du plus terrible instinct de prédation que la création ait jamais vu. Aucun être humain, aucun loup ne pourra s'en approcher sans subir la loi de la chasse. Même toi Fang, tu ne pourras que les observer de loin, sous peine d'être dévoré par tes propres descendants !

Un coup de tonnerre accueillit cette déclaration, comme si Aarklash tout entier prenait acte de cette malédiction.

Jonas restait immobile, terrifié par ces paroles, tandis que des larmes coulaient sur les joues de Fang.

Un vagissement de nouveau-né vint les sortir de leur torpeur.

Fang sourit et se saisit de l'enfant pour le présenter à la jeune femme. Horrifié, le géant fit un pas en arrière : le petit être avait une tête de louveteau, et son corps était couvert d'une mince fourrure d'un gris presque bleu. Mais ce n'était pas pour autant un loup : ses petites mains potelées s'ouvraient et se fermaient en battant l'air.

— Yllia, vois le nouveau-né que tu viens de maudire, déplora Fang.

Jonas ouvrit de grands yeux : il jeta un regard apeuré à la jeune femme, toujours allongée sur son lit de fougères, et tomba à genoux, face contre terre en murmurant :

— La déesse... La déesse...

— Oui, Jonas, continua Fang. Tu es devant toi Yllia, la grande déesse de la lune. Je l'ai aimée et je l'aimerai jusqu'à la fin de mon existence. Il y a encore quelques mois, je n'étais qu'un loup

galopant avec ma meute dans la forêt de Diisha. La déesse se tenait près d'une cascade lorsque je la vis pour la première fois. Elle était l'être le plus magnifique que mon esprit puisse concevoir. Comme hypnotisé, je la suivais de loin pendant plusieurs jours, me nourrissant à peine. C'est alors que je croisais cet étrange génie, qui me déclara avoir pris connaissance de mon désarroi. Il proposa de me métamorphoser en humain afin d'approcher la belle déesse et de la séduire. Quel autre choix avais-je que d'accepter ? C'est ainsi que je me présentais au-devant d'Yllia.

— Tu as comploté contre moi, Fang ! Je ne te le pardonnerai jamais, cracha la déesse.

— J'étais, et je suis encore, amoureux de toi ! Et ose me dire que tu restais insensible ! Rappelle-toi nos courses au travers de Diisha, rappelle-toi ma sérénade à la lune, rappelle-toi lorsque nous avons consacré ensemble ce bosquet de bouleaux afin qu'il soit notre demeure...

Yllia baissa la tête. Fang brandit le nouveau-né :

— Cet enfant est le fruit de notre amour, pas le rejeton d'une ignominie ourdie par tes divins ennemis. La Bête a échoué : elle pensait te détruire en te donnant un loup pour partenaire. Mais tout ce qu'elle a fait, c'est te donner un peuple ! Ton peuple, Yllia ! Les Wolfen ! Cet enfant en est le premier né, prends-en grand soin.

Fang déposa doucement le nouveau-né sur le sein de la déesse. Le petit être couina en blottissant son museau dans le cou de sa mère.

Emue, Yllia leva des yeux pleins de larmes vers celui qui avait été un loup :

— Je ne peux défaire une malédiction divine, murmura-t-elle dans un sanglot. Fang, qu'est ce que j'ai fait ?

Elle resta un moment silencieuse, berçant son fils et versant des pleurs amers. Elle releva soudain la tête, une lueur nouvelle dans le regard :

— Il n'est pas dit que Yllia n'aura fait que maudire son peuple à sa naissance.

La belle déesse frappa du poing sur le sol jonché de fougères :

— J'offre à mes enfants la liberté : aucune entrave ne viendra jamais brider mon peuple, et les chaînes des hommes, des nains ou des ophidiens ne pourront jamais se poser sur un Wolfen.

Yllia soupira en serrant l'enfant contre son sein :

— Dans ma folie, je t'ai retiré l'amitié des hommes et des loups. Mais les Wolfen ne seront jamais seuls : il leur suffira de se tourner vers l'astre lunaire et j'apaiserai les plaies de leur âme.

La déesse se tourna vers Fang :

— Ce peuple est aussi le tien. Les

temps approchent où les dieux devront se retirer d'Aarklash jusque dans leurs palais dans les cieux ou sous la terre. Tu seras alors mon relais. Tu conserveras le pouvoir de te changer en homme ou en loup, et tu veilleras de loin sur tes enfants, en prenant garde à ce que la Bête ne s'en approche jamais.

Jonas était toujours à genoux, les mains jointes, n'osant pas lever les yeux vers la déesse.

— Quant à toi, Jonas au cœur pur, continua-t-elle, je n'ai rien à t'offrir, si ce n'est que mon fils portera ton nom.

Yllia, aidée de Fang, brandit son fils vers le ciel :

— Voici Jonas, premier né des Wolfen !

Et pour la première fois depuis des mois, les nuages qui encombraient le ciel s'écartèrent, dévoilant une lune ronde et étincelante, qui illumina Aarklash des ses rayons argentés.



# ATELIER DESSIN



Kashem, vu par Barbarian



## LA PETITE BIBLIOTHÈQUE DE KRAN

### Les Rigante, de David Gemmel

David Gemmel n'est pas un inconnu, loin de là, et il a déjà plus d'une trentaine de livre à son actif, dont parus entre autre le cycle du Lion de Macédoine (Gallimard) et Waylander (Bragelonne). Mais là, il frappe très fort : imaginez un croisement entre « Braveheart » et « Conan le Barbare », le tout servi par une écriture simple mais diablement efficace, et vous aurez l'avant-dernière tétralogie de David Gemmel. C'est que cet auteur a vraiment un talent pour faire vibrer son lecteur, pour faire naître des personnages attachants, des situations tragiques, et des sentiments forts, et tout ça avec un contexte ultra-classique et une histoire simple.

- Avec *The sword in the Storm*, l'histoire commence très fort avec une tragédie qui va conditionner le destin d'un homme, puis d'un peuple et enfin du monde entier. Connavar, la Lame-Démon, le Roi-guerrier vaincu, naît par une nuit d'orage. Nous allons suivre son destin exceptionnel, mais aussi découvrir un monde imaginaire attachant, que Gemmel va subtilement rapprocher du nôtre. Et c'est à la fin du deuxième opus, *Midnight Falcon*, que l'on se rend compte de la portée du récit de Gemmel, et que ce pays peuplé de héros et de lâches, ce choc entre barbarie et civilisation, est aussi celui dans lequel nous aurions pu vivre.

- Les deux livres suivants, *Ravenheart* et *Stormrider*, reprennent l'histoire quelques centaines d'années plus tard, les peuples ont changé, les croyances aussi, la magie a quitté les hommes, les grandes épées sont remplacées par mousquets et pistolets, mais il reste encore quelques Rigantes pour nourrir le monde d'actes héroïques et de sentiments généreux. Les descendants de Connabar, du général fantôme et de la Morrighu vont devoir retrouver leur fierté

# DAVID GEMMELL

## L'ÉPÉE DE L'ORAGE

RIGANTE  
TOME I



## DIVERS

ancestrale de peuple Keltois (Et oui !) pour faire face à la vengeance d'un mal ancien. Si le récit est plus complexe, l'action moins linéaire, Gemmel joue en maître avec l'émotion du lecteur, le faisant passer en quelques lignes de la joie au malheur, de la tristesse au bonheur.

Je ne peut en dire plus, sans gâcher le plaisir de la découverte, je voudrais terminer sur un point : cette oeuvre m'a laissé un sentiment de nostalgie, de perte, voire de tristesse, que je n'avais pas ressenti depuis ma première lecture du Seigneur des anneaux. J'espère que la traduction sera à la hauteur, pour faire passer toute la puissance, la poésie et le souffle épique de David Gemmel .

PS : Le premier livre de la série des Rigante, *L'épée de l'orage*, est publié par Bragelonne. Vous pouvez aller en voir un aperçu sur leur site : <http://www.bragelonne.fr>. Personnellement, je trouve que leur résumé (je ne suis pas sûr d'avoir lu le même livre) et l'extrait choisi (qui n'est que le prologue du

livre, juste une mise en bouche) ne rendent pas compte de la réalité du récit : lisez les dix premières pages, et vous ne pourrez plus le quitter. Le deuxième tome, *Le Faucon de Minuit*, ne va pas tarder à suivre.



A noter aussi que le premier tome se fend d'une illustration de Mr John Howe, oui monsieur ! Seulement pour l'édition anglaise, malheureusement.

# LA SAGA DE NOËL

Par Le Solitaire

## Note de l'auteur :

*J'ai essayé de transposer l'univers du Noël profane (celui de Coca-Cola), pas celui de Jésus, chez les Keltois. J'ai tenté d'insérer tous les clichés possibles mais sans que cela rende la lecture du texte lourde. J'espère y être arrivé même si je suis un peu déçu par la description de Noël.*

*De plus, c'est assez monobloc. Mais comme c'est quasiment un monologue, je n'ai pas pu faire autrement.*

*C'est ma première œuvre mise à disposition du public, j'espère qu'il y en aura d'autres. Bonne lecture. Et n'hésiter pas à faire une critique constructive de cette nouvelle.*

Aengoth prit un bout de bois et réanima le feu. Assis silencieusement face au brasier, emmitoufflé dans des peaux d'aurochs, ses yeux fixaient l'ondulation des flammes. Une petite voie interrompit sa méditation :

— Tu n'as pas sommeil grand-père ?!

— Et toi Jorun ? Regarde tes frères et sœurs ! Ils ont déjà tous rejoint le pays des songes.

— Je n'arrive pas à dormir à cause de la tempête de neige.

Le vieux sage regarda son deuxième petit-fils puis l'invita à venir se blottir auprès de lui sous les peaux.

— Sais-tu quel jour nous sommes ? Demanda l'ancien.

— Le vingt-quatrième jour du dernier mois de l'année je crois.

— C'est exact. Écoute ! Je vais te raconter une histoire que j'ai vécu ce même jour, il y a très longtemps...

Aengoth fit une pause et reprit sa respiration.

— J'avais dix ans. Le temps était assez semblable à aujourd'hui : des bourrasques de vent glaciales s'infiltraient dans les tentes et d'énormes flocons de neige recouvraient le camp et les alentours d'un épais manteau blanc. Face au froid, dès le matin, les hommes de la tribu dont ton arrière grand-père décidèrent d'aller abattre quelques sapins du bois environnant pour alimenter les brasiers de nos familles. Pendant ce temps, les femmes s'affairaient à coudre des

fourrures afin d'en faire des couvertures, devant le foyer central du camp. Nous, les enfants, nous jouions avec la neige ; certains faisaient même des représentations grandeur nature d'animaux. Mais peu de temps après que Lahn ait entamé sa descente, après le déjeuner, des silhouettes apparurent au travers du brouillard tout autour du campement. Nous pensions d'abord que c'était les hommes qui rentraient et les compagnes appelèrent leurs maris. Mais les ombres ne répondirent pas et s'arrêtèrent de façon à ce qu'on ne distingue que des formes vaguement humaines. Un sentiment d'inquiétude s'empara alors du campement. Ma mère me tira derrière elle et vint se placer autours du foyer, imitée par de nombreux autres membres de la tribu. Brigid, la femme de notre chef, s'avança à la rencontre des individus. Au travers de la tempête, on ne la voyait presque plus. Soudain, elle fit demi-tour et couru dans notre direction en nous hurlant de fuir – je lisais plus que de la peur sur son visage, il y avait aussi du désespoir – puis un cri strident venu de derrière elle, plus aigu que le sifflement du blizzard, déchira l'air et ce que je vis là fut le prémisse du plus horrible carnage qu'il m'ait été donné de voir de ma longue existence. J'ai déjà croisé et combattu des Wolfens plus civilisés que ces hommes, si on peut encore parler d'êtres humains. L'ombre se jeta à la poursuite de Brigid, et nous vîmes un guerrier abattre un marteau démesuré sur le crâne de la jeune femme, juste à l'entrée du

camp. Déjà d'autres combattants arrivaient par l'arrière. Les vieux et les jeunes de notre tribu coururent chercher les armes du clan et allèrent affronter ces monstres sanguinaires pendant que les femmes essayaient de fuir ou de se cacher avec les enfants. Les étrangers étaient d'une férocité implacable et par la force de l'âge ou le manque d'expérience, nos protecteurs tombaient les un après les autres...



— Qui étaient ces guerriers ? Était-ce ceux que l'on nomme « Clairvoyants » ? L'interrompit Jorun.

— Oui... Nous nous trouvions face à des Drones ! Pendant ce temps, ma mère m'avait tiré jusqu'à notre tente. Elle attrapa l'épée et le bouclier de mon père et me donna sa dague au cas où nous serions séparés. Lorsque nous ressortîmes, il ne restait déjà presque plus de survivants parmi les membres de notre tribu. Face à nous, j'aperçus une hache plonger dans la clavicule d'un des adolescents puis ressortir sous l'aisselle dans une énorme gerbe de sang. Le garçon hurla de douleur en s'écroulant au pied du guerrier. Ce dernier fixa un bref moment le corps de sa victime et s'agenouilla à son côté. Il posa sa arme, déchira la tunique du jeune homme, et à l'aide d'une poignard sortie de sous sa tunique, il arracha le cœur de sa victime et le porta à sa bouche. Il allait le manger lorsqu'il nous aperçut. Il ouvrit une petite sacoche et y déposa l'organe avant de ramasser sa hache et de se relever. Ton arrière grand-mère me poussa dans la direction opposée et nous courûmes aussi vite que possible pour essayer de distancer le Drone. Nous nous dirigeons vers les bois afin de prévenir les hommes de la tribu mais nous avons dû être précédés car nous les croisâmes

brandissant leurs haches et leurs dagues et je les vis abattre le guerrier qui nous suivait. Ton arrière grand-père et Henrik, le chef de notre tribu s'arrêtèrent à notre niveau se renseignant sur l'état de la situation au camp puis ils nous dirent d'aller se cacher dans la forêt avec Solveig, une jolie jeune femme, la fille de Sigurd, l'un des plus robustes guerriers du clan – c'est elle qui les avait informé – en attendant leur retour. Nous y sommes allés et l'attente nous parut interminable. Nous étions blottis, tous les trois, au pied d'un large sapin dont l'épais feuillage nous protégeait de la tempête de neige et faisait un tapis d'épines où nous pouvions nous reposer au sec, à l'affût du moindre bruit.

« En fin d'après-midi, alors que les ténèbres prenaient le pas sur la lumière du jour qui traversait par moment l'épais brouillard, un des membres de la tribu revint nous chercher. Lorsque je le vis arriver, j'imaginai le pire pour mon père mais mes craintes s'estompèrent en rentrant au camp où je l'aperçus discutant avec notre chef et les hommes du clan. À vue d'œil, il ne restait plus qu'un tiers des effectifs de la tribu. Hormis, les guerriers, Solveig, ma mère et moi étions les trois seuls survivants. Des Drones, ils ne restaient que quelques cadavres. Le camp était détruit, les tentes déchirées ou en cendres se recouvraient peu à peu du manteau neigeux, le foyer central ne brûlait plus. Ton arrière grand-père s'approcha de nous. Il ne dit rien mais posa un regard lourd de désespoir sur moi. Il attrapa ma mère par la hanche et l'embrassa amoureusement. À ce moment, je compris que ce n'était pas fini et que c'était peut-être la dernière fois qu'il exprimait son amour. En effet, il nous informa que des membres de la tribu manquaient. Ils ne se trouvaient pas parmi les cadavres et avaient dû être enlevés par les Clairvoyants. C'est pourquoi, les hommes avaient décidé de partir à leur poursuite, car tomber vivant entre les mains des Drones est pire que la mort. Si un jour cela t'arrive Jorun, ce que je ne souhaite pas, essaye de fuir ou suicide-toi. Tu ne connais pas leurs pratiques inhumaines et crois-moi, il est préférable de mourir que de subir les souffrances qu'ils infligent à leurs prisonniers et, par cet intermédiaire, aux dieux eux-mêmes. Mon père nous demanda donc de retourner nous abriter sous le sapin, en emportant le reste de vivres et quelques couvertures, et de l'attendre pendant trois jours. Si personne n'était venu nous chercher, c'est qu'ils auraient échoué et nous aurions dû fuir.

« Nous y sommes retournés et ce n'est qu'en arrivant devant l'arbre que je me suis aperçu que la tempête avait cessé et qu'Yllia nous éclairait de toute sa rondeur. Je me suis arrêté et j'ai contemplé la déesse-lune. Pour la première fois depuis le début des événements, je me sentais apaisé et en sécurité. Ma mère me tira brusquement sous le conifère en entendant une

brindille craquer non loin de nous, si bien que j'en perdis une de mes bottes. Elle refusa que je retourne la chercher de peur que je sois vu et me dit que je la reprendrai le lendemain matin. Nous sommes restés immobiles et silencieux un long moment en attendant que la personne ou l'animal poursuive son chemin puis Solveig a installé les couvertures autour du tronc. En notre présence, elle restait silencieuse, sans doute choquée par ce qui s'était passé dans la journée.

« Malgré la peur et une certaine tristesse, je réussis néanmoins à m'endormir le premier. Je ne me rappelle plus à quoi je rêvai cette nuit là mais je me souviens avoir été réveillé par des bruits de pas devant le sapin. J'apercevais le bas d'une silhouette, ainsi que des pattes de ce qui semblait être un cervidé, immobilisée devant ma chaussure, le haut étant caché par les branches. Il avait du reneiger car ma botte était en partie enfouie sous la neige. La personne déposa un sac à côté de ma botte puis s'adressa à moi avec une voix angélique : « Viens Aengoth, n'est pas peur, je ne te veux aucun mal. Tu n'as rien à craindre de moi, je ne suis pas un Clairvoyant. C'est ton père qui m'envoie ! » J'étais effrayé mais en même temps intrigué par ce personnage, et je ne sais ce qui m'a poussé à l'écouter mais je suis sorti de sous l'arbre, en faisant attention de ne pas réveiller les deux femmes. Le contact froid de la neige avec mon pied dénudé me réveilla complètement et m'assura que je n'étais pas encore en train de rêver. Je fis un petit pas en arrière pour me retrouver sur le tapis d'épines sèches. En face de moi se trouvait un homme enveloppé dans une grande robe. A l'origine marron, elle était rougite par ce que je devinais être du sang. Une capuche dont l'extrémité était en fourrure, de même que le bout de ses manches, recouvrait sa tête. Des flocons de neige étaient mêlés aux poils de la fourrure ainsi qu'aux poils de sa barbe, ce qui lui donnait un aspect vieilli. De sa main droite, il tenait une crosse en or qui reflétait les rayons d'Yllia et dont la partie basse était terminée par une pointe, elle aussi rouge de sang. Sa main gauche était posée entre les andouillers d'un renne. J'appris qu'il s'appelait Noël et qu'il avait aidé les hommes de la tribu à secourir ceux qui avaient été enlevés. Il me parla beaucoup de lui ; il venait d'Akylannie, c'était un curé, le Père Noël, qui avait fui la politique tyrannique de l'Inquisition à la suite d'un incident. En effet, alors qu'il respirait l'air pur d'une journée de printemps sur le parvis de son église, un petit garçon traversa juste devant le cheval d'un Inquisiteur. Le cheval pris de panique se cabra et faillit renverser son cavalier. L'enfant fut brûlé sur la place du village pour « tentative d'assassinat sur la personne d'un dignitaire de l'Inquisition ». Depuis, le curé avait quitté sa fonction religieuse et voyageait

à travers tout Aarklash pour aider les enfants et les rendre heureux en essayant de leur faire oublier la guerre qui ravageait le continent. Après avoir beaucoup discuté et voyant que je m'assoupissais, il me demanda de retourner me coucher et de n'ouvrir le sac qu'à mon réveil. Avant de me remettre sous les couvertures, je le questionnai sur ce qu'était devenu mon père et les autres membres de la tribu. Il me répondit qu'ils étaient sains et saufs mais qu'ils se reposaient sur place et qu'ils nous rejoindraient le lendemain matin. Je le remerciais pour tout et s'est ainsi que nous nous sommes séparés. Je me rendormis peu de temps après son départ... Et toi, mon petit Jorun, tu n'es toujours pas fatigué ?

— Oh non grand-père, et j'attends avec impatience de savoir ce qu'il y avait dans le sac.

— Je vais te le dire mais passe moi d'abord une bûche. Le feu commence à s'éteindre.

L'ancien posa délicatement la bûche sur le brasier pour ne pas réveiller le reste de la famille et remua les cendres avec sa brindille.

— Où en étais-je déjà ?... Ah oui. Le lendemain, je fus secoué par ma mère. Les hommes venaient d'arriver. Ils portaient des fourrures, des tentures et des piliers en bois, mélange des restes de notre camp et de celui des Drones, mais certains soutenaient les corps des blessés. Je me suis précipité vers mon père et il m'a serré dans ses bras de toutes ses forces. Malgré la joie d'être encore en vie, je pouvais lire sur leurs visages la fatigue du combat passé et la tristesse pour ceux qui n'avaient pas survécu. Lorsque mon père me reposa dans la neige, je me suis souvenu qu'il me manquait une chaussure et je la retrouvais à côté du sac. Ce n'est qu'après avoir enfilé la botte que j'ouvris le sac. A l'intérieur, je découvris une statuette en bois représentant un renne, un collier cynwäll en or et en pierres précieuses bleu ciel, et une petite sacoche. Lorsque je l'ai ouverte, j'ai d'abord eu du dégoût car elle contenait un cœur. Le shaman de la tribu qui avait été secouru s'approcha de moi et me dit : « Celui qui t'a offert ça ne voulait pas t'effrayer. Ce doit être un homme sage car il connaît les mœurs de notre peuple. Un organe qui pourrit à l'air libre souille notre déesse, Danu. Donne moi ce cœur, nous allons le brûler et répandre les cendres ! » Ce n'est qu'à ce moment là que je me suis rappelé de l'adolescent qui s'était fait arracher le cœur en face de moi.

— Que s'est-il passé ensuite ? Demanda le petit-fils cadet.

— Et bien nous avons fait ce que le shaman avait dit, puis nous nous sommes attelés à soigner les blessés et à reconstruire le camp. Il a été battu rapidement si bien qu'on a pu célébrer les fêtes du nouvel an tranquillement. Solveig qui avait perdu son père lors du sauvetage

des prisonniers et le reste de sa famille lors de l'attaque du camp, épousa Henrik quelques temps après. La vie se réorganisa lentement au sein de la tribu, chacun essayant de combler le manque laissé par ceux qui étaient tombés.

— As-tu revu Noël après cette nuit là ?

— Oui Jorun ! Il est souvent revenu me voir durant mon enfance, toujours à la même date...

— Le vingt-quatrième jour du dernier mois de l'année ?! L'interrompit le jeune.

— Tout a fait.

— Et qu'as-tu fais des objets qu'il t'avait donnés ?

— Je les ai gardé. La statuette est dans un petit coffret dans le fond de la tente. Je te la montrerais demain matin. Et le collier est là.

Aegoth glissa la main dans l'encolure de sa tunique et en ressortit un sublime bijou en or parsemé de pierres précieuses.

— Allez, maintenant Jorun, il est temps de dormir pour tout les deux.

Ils se levèrent et se glissèrent chacun dans leurs couvertures.

— Bonne nuit grand-père.

— Bonne nuit mon petit. Puisse Danu veiller sur toi jusqu'à la fin de ta vie.

*C'est ainsi que se termine l'histoire de Noël vu par Aengoth, car comme il nous l'a dit : beaucoup d'enfants des quatre coins d'Aarklash ont profité des bienfaits de ce personnage merveilleux et il y aurait encore plein d'histoires à raconter à son sujet.*

