

# Le Livre de Dragonium

Murmandamus

Juin 2012

---

Première partie

L'arrivée sur Dragonium



# Chapitre 1

## Histoire d'un monde meilleur

Jeramos avait été un jeune adolescent parmi d'autres, passant à courir dans les rues de Myrtha avec sa bande d'amis. Baigné dans l'Histoire, il s'inspirait des grands héros passés pour se construire des personnages toujours plus braves, toujours plus chevaleresques et téméraires lors de leurs jeux. Sa forte constitution lui donnait souvent l'avantage sur ses compagnons, c'est pourquoi il s'était naturellement imposé comme le joyeux chef de ce petit groupe. Aujourd'hui, alors qu'il était maintenant devenu une des personnes les plus influentes de sa ville, il devait faire face à un souci plus grand qu'aucun des précédents dirigeants n'avait eu à aborder. Son peuple, qu'il dirigeait depuis le château royal de Myrtha, avait atteint une population qui rendait bien difficile la vie sur la petite île où ils habitaient. Les ressources qui étaient à leur disposition allaient en s'amenuisant, à un rythme toujours plus rapide et l'inquiétude gagnait les foules. Il devait réfléchir à constituer des troupes d'exploration, qui partiraient à la recherche d'une nouvelle terre où s'installer, mais les risques étaient grands de se perdre sur cette étendue d'eau qui les entourait. Cette mer du Grand Repos, mer qui devait son nom à une tradition ancestrale. Quand un des leurs mourrait, son corps n'était ni enterré ni incinéré, mais déposé sur une longue embarcation, accompagné de ses effets personnels et de quoi se défendre dans le monde d'après. La barque funéraire était ensuite laissée au bon soin de Cirka, la déesse de la Mer, en hommage à l'exode de leurs ancêtres.

C'est alors qu'un souvenir de son enfance fit irruption et envahit brusquement son esprit, le souvenir d'un conte mythique, celui des premiers hommes. C'était une histoire comme une autre, une légende parmi mille autres toutes aussi exaltantes, transmises lors de ces grandes fêtes de famille, au coin du feu, alors que les plus jeunes commençaient à sentir leurs lourdes paupières s'abaisser contre leur volonté. On racontait ainsi que jadis, les hommes venaient d'une terre différente, bien au-delà de la Mer du Grand Repos. Un continent immense, où leur civilisation avait proliféré. Ils avaient maîtrisé les arts des arcanes comme personne ne pouvait espérer les contrôler aujourd'hui.

d'hui, canalisant les grands flots des forces naturelles pour les harnacher et les utiliser à leurs propres fins. C'est d'ailleurs ce qui avait fini par causer leur perte d'après ce qu'on racontait.

Tout avait commencé à la mort du roi Arius. C'était un bon roi, juste et aimé de son peuple. C'était pendant son règne que les hommes connurent un véritable âge d'or à tous les niveaux. Malheureusement, ce roi avait deux fils : Axus et Angus. Les premières tensions se firent réellement sentir quand ce roi fêta son deux-centième anniversaire de règne. Angus, l'ainé, était dérangé par l'idée que son père put vivre éternellement grâce aux soins continus de ses magiciens-docteurs personnels, de l'ordre d'Alindra, la déesse du Bien. Son ambition le dévorait de l'intérieur, à petit feu. C'est lui qui aurait fomenté pour s'en débarrasser pour de bon, et pouvoir enfin profiter du trône qui lui était dû depuis de nombreuses années.

Pour s'assurer de la mort de son père, il fit appel à la Confrérie d'Adak, terribles magiciens-assassins, qui mit au point un poison mortel, imparable et qui grignoterait le roi de l'intérieur. Il restait juste à Axus à trouver une façon de l'administrer à son père. La légende dit ici qu'il aurait pris le contrôle mental d'un sanglier pour que celui-ci, lors d'une partie de chasse, vienne éventrer le roi avec ses défenses maculées de la substance létale. Quoi qu'il se fut passé réellement, les faits étaient là et Arius devait dépérir pendant plusieurs mois, ses médecins incompetents devant ce mal inconnu et incurable. Cependant, Angus commença à se douter de quelque chose devant l'empressement de son frère à préparer son couronnement.

Une fois le roi mort, pendant la cérémonie du couronnement de son frère, Angus se leva pour s'y opposer, expliquant à toute l'assemblée ce qui s'était tramé pendant ces derniers mois et réclamant la couronne pour lui-même devant la félonie de son frère. Ce jour signa une scission terrible pour le royaume, chacun choisissant son camp entre ces deux frères partis en guerre civile ouverte.

Dans la quête d'une puissance toujours grandissante, chaque camp fit appel à des armées de magiciens pour soutenir leurs hommes. Mais ceci ne suffit pas à assurer à l'un ou l'autre une domination sans partage. La haine entre les deux hommes avait atteint son paroxysme, Axus força alors ses magiciens à braver un des interdits les plus sacrés de leur ordre. Il leur demanda de créer de nouvelles créatures, sélectionnant les différentes aptitudes de bêtes existantes pour les combiner en un nouveau monstre toujours plus puissant. Il n'eut que faire des critiques et autres doutes émis à ce sujet et finalement, de son château de Zagangar sortit enfin l'armée la plus terrible qu'ait vu leur monde. Devant les hordes démoniaques lancées à leurs trousses, les armées fidèles à la cause d'Angus ne purent que fuir, les murs de Werka, la capitale de leur royaume n'ayant pu soutenir l'assaut.

C'est donc dans la ville de Syrka que se regroupèrent les combattants restants, toujours fidèles à Angus, derrière des murailles encore plus hautes et plus solides grâce au soutien de leurs magiciens, dans l'attente angoissée

d'un assaut massif.

Profitant d'un faible répit qui leur fut accordé, ces magiciens travaillèrent d'arrache pied pour trouver une façon de contrer les plans d'Axus et de sa horde de magiciens. La légende dit que beaucoup moururent d'épuisement après avoir passé plusieurs jours d'affilée, sans repos digne de ce nom, à tisser les sorts les plus complexes, les plus puissants qu'ils aient jamais conçu. Tous avaient le même but : retourner l'esprit de ces bêtes contre leur créateur. Malheureusement, c'était pour eux une science encore trop jeune, et les conditions n'étaient pas optimales pour leur permettre de figurer leur œuvre. En effet, les hordes de Zagangar furent aperçues en haut des collines cernant Syrka seulement quelques semaines après leur cuisante défaite à Werka. De nouveaux monstres étaient apparus, toujours plus grands, plus puissants. La peur qu'ils instaurent se répandait aussi dans leur propre camp, les soldats encore trop peu habitués à côtoyer de telles masses.





# Table des matières

I	L'arrivée sur Dragonium	3
1	Histoire d'un monde meilleur	5