

LES CHRONIQUES D'ESPERIA

Nicolas CHARPENTIER

L'AVENEMENT DE LA
CIVILISATION

ANNAEDITIONS
79100 SAINT JEAN DE THOUARS

« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant cause, est illicite

et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. »

ISBN : 978-2-9531476-2-9

À Anna

RESUME

Ceci est le second volume des Chroniques d'Esperia. Dans le premier volet, on racontait comment les dieux étaient venus au monde et comment ils avaient créé

l'univers. La planète Pristoria se développait particulièrement vite et son empereur Hikos s'en prit aux dieux eux-mêmes. Seuls le dieu du temps Kronos et la déesse de la vie Vita échappèrent au massacre. Ils trouvèrent tous les deux refuge sur une planète primitive où vivaient quatre races aux vertus différentes et complémentaires. Le premier livre raconte l'exode de ces populations préhistoriques pour retrouver le dieu Kronos sur un autre continent. On y découvre en même temps la vie d'un Braffe ordinaire sur Pristoria : le pauvre Jolfir. Les quatre peuples d'Esperia finiront par se rencontrer au pied de la montagne solitaire où les attend Kronos.

De là ils décideront de coloniser leur monde en se jurant d'en préserver la virginité. Ils fonderont sur chaque continent des capitales aux charmes extraordinaires.

Mille ans après ces événements, la déesse Vita provoquera l'arrivée d'un roi qui mènera toutes les troupes d'Esperia face aux armées de Pristoria qui sont décidées à envahir cette planète où les dieux survivants se sont réfugiés. La victoire du roi Makaovel ne laissera qu'un seul survivant de Pristoria : Jolfir.

L'histoire de ce deuxième volume se déroule quelques deux mille ans après Makaovel. Il raconte comment les habitants d'Esperia ont oublié leur passé et comment ils vont le retrouver. Il raconte aussi comment les peuples d'Esperia vont découvrir leur sens des valeurs et quelles seront les conséquences dans leur mode de vie.

LES REPUBLIQUES DE MIRTROH

Près de trente siècles s'étaient écoulés selon le calendrier dont l'origine remontait au mythe de l'apparition d'un dieu à la peau bleue et à l'aspect étrange.

Les petits villages préhistoriques avaient cédé la place à d'immenses cités aux structures sociales complexes. Mais, en ce temps, les jours étaient sombres sur Mirtroh, l'immense continent du Nord-Ouest d'Esperia. Le vieux roi était mourant depuis plusieurs jours. Il ne laissait aucun descendant pour lui succéder et le peuple était inquiet.

Le roi Usul IV était le descendant d'une très longue dynastie de rois Reggs. Elle était la plus vieille de toute la

planète Esperia. Mais en ce temps-là, l'ensemble du monde avait été découvert par les quatre nobles peuples qui y vivaient. Désormais les Reggs, les Mélamboméens, les Starks et les Triolls vivaient de façon casanière. Les tunnels transcontinentaux creusés en des époques anciennes étaient tous abandonnés et leur existence même était presque oubliée.

Esperia était devenue un monde triste où les habitants avaient perdu foi en les valeurs qui leur étaient autrefois importantes.

La transmission du savoir se faisait par l'intermédiaire des temples du savoir dédiés à Dame Nature. Mais les temples étaient désertés et l'ignorance gagnait peu à peu les populations.

Les prêtres du culte de Dame Nature de Molniportante étaient très inquiets, ils étaient tous vieillissants et le dernier recrutement remontait à longtemps. Le niveau intellectuel des aspirants prêtres étant de plus en plus bas, aucun d'entre eux n'était retenu.

Un nouveau drame secoua Mirtroh quelques mois après les obsèques de son dernier roi. Le grand archiprêtre du culte de Dame Nature mourut dans des circonstances inexplicables.

Sa disparition mystérieuse conjuguée à l'ignorance croissante des populations poussèrent les habitants de Mirtroh à se réfugier dans des croyances plus saugrenues les unes que les autres. Certains vénéraient un caillou ou un arbre et d'autres des animaux.

Le culte de Dame Nature mit des lunes et des lunes à désigner un successeur. Ce fut un jeune Stark qui prit ce prestigieux poste. Comme tous les Starks, Mirenh

possédait de longs bras recouverts de plumes et il pouvait voler. Ses grands yeux jaunes semblables à ceux des aigles lui permettaient de distinguer des détails infimes sur le sol même à très haute altitude.

Mirenth était avide de savoir. L'histoire et l'archéologie étaient ses matières préférées. Il passait des journées entières à sillonner la nature intacte d'Esperia dans le but de trouver un indice permettant de faire ressurgir le passé et de le comprendre.

Mirenth trouva la culture de Molniportante au bord de l'effondrement. Les peuples d'Esperia avaient oublié leur glorieuse histoire.

Mirenth crut alors que seule une découverte de premier ordre permettrait aux habitants de Mirtroh de faire le deuil de la perte de leur vieux roi et les aiderait à trouver le courage de reconstruire une société illuminée et brillante. Alors Mirenth fouilla sans relâche, les forêts et les ravins qui entouraient Molniportante.

Son opiniâtreté fut récompensée le jour où parcourant une forêt au Sud, il découvrit un endroit où le sol s'était affaissé récemment. Mirenth passa des jours entiers à déblayer une salle souterraine. Il finit par mettre à jour une fresque gravée dans la roche.

Mirenth étudia durant des mois ce témoignage du passé sans parvenir à comprendre. Il y reconnaissait les quatre peuples d'Esperia, mais ceux-ci semblaient faire la guerre à un ennemi dont l'aspect lui était inconnu.

Il en perdit l'appétit et le sommeil ce qui toucha la déesse Vita qui était connue en ce monde sous le nom de Dame Nature.

Elle apparut à Mirenh sous les traits d'une femme à la peau verte. Ses longs cheveux ondulaient dans la brise.

« Cher jeune Stark, te voilà bien tracassé par cette représentation. Sais-tu ce qu'elle raconte ? lui demanda-t-elle avec douceur.

Mirenh fut éberlué par cette apparition soudaine si bien qu'il tomba à la renverse.

- Mais qui êtes-vous ? lui demanda-il très effrayé.

- Je suis celle que tu vénères, archiprêtre ! »

Mirenh resta silencieux contemplant la plus belle des créatures qu'il lui était donné d'admirer.

Mais son esprit scientifique et sa curiosité prirent le dessus sur sa frayeur puis Mirenh se calma.

« Il y a trois mille ans, les quatre peuples d'Esperia vivaient séparément. Les Reggs vivaient seuls sur le continent sur lequel nous sommes. Sur un autre continent plus au Sud demeuraient les Mélamboméens. Les Triolls vivaient sur un continent minuscule. Quant aux Starks, tes semblables, ils vivaient sur un immense continent recouvert de montagnes. Les choses auraient pu demeurer ainsi... » Vita interrompit son récit et son regard devint vide. Puis elle se ressaisit et reprit :

Mais la venue d'un dieu changea le cours de l'histoire. Ce dieu commanda aux quatre races de le rejoindre sur un cinquième continent.

Vos peuples s'armèrent de courage et de détermination, certains traversèrent les océans tandis que d'autres les franchirent par le biais de tunnels creusés dans les profondeurs de la terre.

Ce fut au pied de la montagne Solitaire située sur le cinquième continent que les quatre peuples se

rencontrèrent. Ce fut aussi là que le dieu Kronos apparut. Durant mille ans, vos ancêtres battirent les cités dans lesquelles vous vivez aujourd'hui.

Cette fresque que tu vois Miren, raconte le combat désespéré que menèrent autrefois vos ancêtres face à des ennemis qui provenaient des profondeurs de la terre.

Le roi qui menât les armées d'Esperia à la victoire s'appelait Makaovel et il fut le seul roi couronné par la grâce divine. » Vita fit alors silence et contempla le visage éberlué de Miren.

Il y avait bien longtemps que le souvenir des tunnels effondrés s'était perdu ainsi que la connaissance géographique de la planète Esperia. Aussi était-il difficile pour Miren d'imaginer qu'au-delà des mers, d'autres peuples vivaient...

Miren avait toutefois étanché sa soif de curiosité du passé pour ce jour.

Il s'inclina devant la déesse en signe de respect et celle-ci disparut, lui commandant de revenir le lendemain.

La nuit de Miren fut agitée, son esprit était submergé par des songes qu'il ne parvenait pas à expliquer. Il voyait des Reggs et des Mélamboméens traverser les mers sur de frêles esquifs puis il voyait ensuite des Starks et des Triolls parcourir des souterrains.

Ce qui surprit le plus Miren, ce fut l'étincelle dans le regard de chacun d'entre eux.

Une flamme qui était absente des cœurs des quatre races à présent. Cette prise de conscience bouleversa Miren qui repartit très tôt le lendemain pour être sûr de ne pas rater son rendez vous avec la déesse.

Elle lui apparut aussitôt qu'il se présenta puis elle s'exprima en ces mots.

« Jadis, tes ancêtres étaient animés par un courage et une foi sans faille. Je te charge d'aider ton peuple à cheminer vers la lumière et de cesser de s'enfoncer dans les ténèbres ! La flamme presque éteinte doit briller à nouveau... » Sur ces mots, Vita disparut laissant Mirenh seul avec son trouble.

Il réfléchit durant des jours et des nuits assis à côté de la représentation ancestrale.

Il partit vers le bord de l'océan et contempla la mer durant des jours cherchant à réaliser que par-delà cette immensité liquide, se trouvaient d'autres continents remplis d'êtres semblables à lui.

Il repensa à la mission que Dame Nature lui avait confiée. Il est vrai que depuis la nuit des temps nul ne savait pourquoi il était impossible de faire le moindre feu en dehors des cités. Pourquoi, les arbres repoussaient-ils pendant la nuit à Molniportante et dans les autres villes tandis qu'ils semblait inaltérables dans la nature ?

Tant de questions tourmentaient Mirenh tandis qu'il prenait conscience de l'intérêt de sa quête. Comment un peuple dénué de toute curiosité pour le monde qui l'entourait pouvait-il espérer ne pas disparaître terrassé par les affres du temps ?

Pour cela, Mirenh devait rétablir la curiosité et l'expérimentation dans l'esprit de chacun de ces habitants.

Il décida de partir vers la plus petite ville du continent afin d'essayer d'organiser avec la population un mode de vie qui serait profitable au bien de chacun. Cette ville devrait devenir un temple de sagesse et d'illumination.

Il arriva à Akilonia qui était la moins peuplée de Mirtroh. Les maisons de la petite ville étaient bâties en bois avec des toits de chaumes. Les habitants y menaient une vie simple et vivaient de leurs semailles et de leur élevage.

Ils n'avaient que peu d'intérêt pour le monde qui les entourait ainsi que pour leur histoire. Mirenh pensa que la situation était idéale pour commencer son œuvre.

Les fermes entouraient une place centrale où se tenait un marché hebdomadaire.

Mirenh s'assit sur le sol au milieu de la place dans le passage des gens.

Très vite, les villageois s'énervèrent :

« Pourquoi t'es-tu assis au milieu du passage ? Ne vois-tu pas que tu gênes tout le monde ? lui cria un gros paysan Regg.

- Je provoque ta curiosité... répondit Mirenh calmement sans jeter un regard à son interlocuteur. »

L'incident fit le tour de la petite ville et tous commencèrent à penser qu'un Stark à l'esprit dérangé avait investi leur paisible cité.

Quelques jours plus tard, alors que Mirenh se promenait dans les rues, il fut le témoin d'une scène étrange : le vieux Regg qui autrefois rassemblait les chars était mort il y a peu. Leur manque d'intérêt pour le monde qui les entourait avait laissé partir un savoir-faire unique et personne n'avait pris la peine de l'acquérir. Un paysan Mélamboméen était au bord d'une rue et l'essieu de son lourd char en bois avait cédé.

Le paysan était désespéré et il demandait de l'aide à chaque passant.

Mirenh s'approcha de lui :

« Ton essieu semble cassé, peut-être devrais-tu tenter d'en reconstruire un toi-même et rendre ce service aux autres dès qu'ils te le demanderont, lui dit-il.

- Comment pourrais-je faire ce que je ne sais faire ? répondit le Mélamboméén.

- Expérimente et essaye, tu trouveras ainsi sans aucun doutes des solutions à tous tes problèmes ! Lui répondit Mirenh avec un sourire. »

Le Mélamboméén s'exécuta. Dans les mois qui suivirent la petite cité retrouva un nouveau réparateur et constructeur de char. Chaque fois que Mirenh rencontrait un compagnon en difficulté, il l'encourageait à trouver la solution de lui même et d'offrir ce talent nouvellement acquis aux autres.

Akilonia commença à s'embellir et en quelques années, la qualité de vie s'améliora.

Mais la société demeurait malgré tout très individualiste et bien que la volonté d'apprendre et d'expérimenter soit en chacun des citoyens, nul ne désirait construire quoi que ce soit pour le bien de tous. Mirenh réfléchit longuement au moyen qu'il pourrait mettre en œuvre pour convaincre les habitants d'Akilonia de s'entraider et de bâtir une société qui serait profitable pour tous.

Un beau matin, alors que le soleil se levait, il passa devant un champ de blé minuscule dans lequel le cultivateur s'affairait à moissonner.

Il transpirait de plus en plus au fur et à mesure que le soleil se levait dans le ciel.

Mirenh le rejoignit dans le champ et lui proposa son aide.

Le cultivateur était tellement éreinté qu'il accepta avec soulagement. Tandis que le cultivateur fauchait son blé,

Mirenh ramassait les plantes fraîchement coupées en triant les épis de la paille. Ils travaillèrent ainsi tous les deux durant toute la journée. Le soir venu, le cultivateur s'adressa à Mirenh :

« Tu m'as beaucoup aidé aujourd'hui et je ne sais comment te remercier ?

- Ton labeur a été moins pénible car nous étions deux. Imagine que nous ayons été plus nombreux encore. Ton travail aurait avancé plus vite.

- Mais les cultures de mon champ ne permettent que de nourrir ma famille, si d'autres me venaient en aide, je devrais partager ma récolte avec eux.

- A moins que tu ne les aides à ton tour à moissonner leurs propres champs... »

Le cultivateur resta silencieux un moment l'air songeur. Puis il reprit, « tu ne m'as pas répondu, étranger ! Désires-tu que je t'aide à moissonner tes champs à mon tour ?

- Tout ce que je désire, est que tu prennes mes conseils en considération. »

Sur ces mots Mirenh quitta la petite ferme et repartit vers Akilonia.

La petite ville commença à changer de visage et Mirenh put s'émerveiller de voir les villageois s'entraider. La curiosité des habitants ne cessa de croître jour après jour.

Un beau matin de printemps une violente dispute éclata au bord de la rivière. Le niveau de l'eau était soudainement monté durant la nuit.

En bordure de la rivière, bon nombre d'agriculteurs entassaient leurs semences dans des pots en terre pour les conserver.

La plupart d'entre-eux avaient mis leur grain près du cours d'eau en prévision des semailles prévues le lendemain. Le malheur avait voulu que presque toutes les semences aient été emportées par la crue.

L'un des paysans hurlait sur les autres en les accusant de négligence en les tenant coupables de la perte de toutes les semences.

Alors qu'ils commençaient à s'empoigner et allaient se livrer à un pugilat en règle, Mirenih intervint.

« Tout ceci ne serait arrivé si nous savions contrôler le débit de cette rivière, dit-il en séparant deux protagonistes.

- Comment comptes-tu t'y prendre ? En arrêtant la pluie ? se moqua l'un des cultivateurs.

- Non... Si nous parvenions à contenir l'excédent d'eau ou à le détourner de vos champs, ce genre de mésaventures n'arri-veraient pas ! » répondit Mirenih sur un ton calme.

Ainsi, bien des siècles après la disparition du conseil des sages sur Mirtroh, un comité se réunit sur la place centrale à la lumière des torches.

Mirenih était monté sur une table et haranguait les foules.

« Peuple d'Akilonia ! Vos aïeux ont autrefois bâti cette ville après avoir affronté une nature hostile. En dehors des murs de notre cité, la vie sauvage s'étend et prospère. Ce lieu nous a été accordé jadis par Dame Nature. Il nous appartient de le façonner pour l'épa-nouissement de notre peuple !

- Mais que faire ? Quelles décisions prendre ? demanda l'un des auditeurs.

- Choisissez les plus sages et les plus savants d'entre vous et demandez leur de décider sans oublier de vous consulter ! »

Les paroles de Mirenh eurent un impact dans l'esprit de chacun des habitants.

Dès le lendemain, une élection commença à s'organiser pour déterminer qui prendrait les décisions pour le bien de tous. Mais personne n'était capable de déterminer combien d'entre eux devaient siéger à ce fameux conseil.

S'avança alors au milieu du brouhaha des discussions un vieillard Mélamboméen. Il peinait à avancer et s'aidait d'une canne. Il leva alors son bâton pour demander le silence. Ses yeux semblables à ceux des grenouilles fixaient les habitants qui les entouraient. Le silence s'imposa et tous l'observèrent. Sa voix tremblait un peu. « Mon grand-père m'a raconté alors que je n'étais qu'un tout jeune Mélamboméen que jadis, les sages tenaient conseil et décidaient du bien de tous. Des hauts faits furent réalisés durant les temps anciens et je pense que notre ami Mirenh ne désire qu'une chose : Que le courage de nos aïeux coule à nouveau dans nos cœurs. Je propose que l'ensemble des habitants d'Akilonia lui confient l'organisation de cette nouvelle assemblée de sages ! »

Les paroles du vieillard maintinrent le silence et tous observèrent Mirenh.

Celui-ci était ému de constater que les mois qu'il avait passé à réfléchir au moyen d'accomplir la mission, dont l'avait chargé Dame Nature ainsi que tous les efforts qu'il avait accomplis n'avaient pas été vains.

« Peuple d'Akilonia, voilà bien une étrange chose que vous souhaitiez confier votre destin à un étranger venu d'ailleurs. Je suis flatté par l'honneur qui m'est fait et je m'engage à accomplir la tâche qui m'a été dévolue. Je vous demande juste de me donner trois jours de réflexion afin

que je puisse réaliser l'organisation de cette assemblée dans l'intérêt de tous. » s'exprima Mirenh, en s'inclinant respectueusement face aux habitants et quitta la cité.

Durant trois jours et trois nuits, la petite ville sembla reprendre une vie normale. Mais lorsque le troisième soir tomba, tous commencèrent à penser que Mirenh ne reviendrait pas.

Mais au matin du quatrième jour, aux premières lueurs de l'aube, tous les habitants furent surpris de voir que Mirenh les attendait au beau milieu de la place centrale.

Oubliant de prendre leur petit déjeuner, ils s'agglutinèrent autour de lui.

« Quelles nouvelles nous apportez-vous ? demandèrent certains.

- Qui avez vous désigné ? » demandèrent d'autres.

Mirenh se mit à rire devant la fascination que suscitait ce projet.

« Mes amis... dit-il en s'inclinant respectueusement. Je suis parti trois jours pour aller à la rencontre de Dame Nature qui m'est apparue il y a peu et pour lui demander conseil.

Je n'ai pu la trouver. Mais en chemin, il m'est venue une idée. Une idée que seule la déesse Nature pouvait m'insuffler. Il faudrait que chacun d'entre vous choisisse la personne qu'il jugerait capable de les représenter. Une personne ainsi élue devrait avoir la connaissance de la situation de chacun de vous et aussi la sagesse nécessaire pour prendre les meilleures décisions pour le bien de tous.

- Mais combien d'entre nous doivent-ils être élus ? Demanda un Stark dans l'assistance.

- Il faut que la somme de leurs connaissances puisse s'additionner, que leur sagesse leur permette d'accepter les points de vue des autres et que la loyauté envers les causes qu'ils défendent soit sans faille. Leur nombre importe peu.

- Accepterez-vous de faire parti de cette assemblée ? demanda un Mélamboméen.

- Ma tâche consiste à conduire notre monde à la lumière. D'autres cités sont-elles aussi au bord de la ruine, je vous demanderais juste de devenir un exemple pour les autres.

Ce fut sur ces paroles aux habitants d'Akilonia que Mirenkh quitta définitivement la cité. Ses habitants le nommaient désormais « le sage ». Mirenkh poursuivit sa tâche durant des années allant de ville en ville. En une décennie, Akilonia était devenue une république. Elle était gouvernée par un quorum de sept représentants du peuple rééligibles chaque année. Les autres cités suivirent et bientôt tout le continent de Mirtroh fut dirigé ainsi.

Trente années après, l'œuvre de Mirenkh avait enfin abouti. Des barrages maîtrisaient les crues. Les quatre races s'entraidaient et amélioraient sans cesse la qualité de la vie de chacun.

Les membres des conseils étaient réélus chaque année en fonction des améliorations réalisées dans la cité.

Une réunion au sommet eut lieu un beau jour à Molniportante. Tous les membres de tous les conseils de toutes les cités de Mirtroh s'étaient réunis afin de débattre de ces fameux tunnels anciens qui s'enfonçaient dans la terre et qui partaient vers une destination inconnue de tous. Toutes les cités avaient eu la visite de Mirenkh qui les avait aidés à mettre en place un conseil dont le nombre variait en fonction de la démographie de la cité en question. Pour

faciliter le vote au sein des conseils, il avait été décidé que ceux-ci ne seraient composés que d'un nombre impair de membres. La dernière cité qui avait vu la mise en place d'un conseil était la capitale Molniportante. La cité de l'air avait vu partir son bienfaiteur et désormais, il avait disparu depuis plus de dix ans en abandonnant son poste d'archiprêtre. Tout le peuple de Mirtroh était plein de gratitude à son égard et tous le regrettaient

Le conseil était réuni dans une grande salle aux murs de bois et au toit de chaume. La plupart des constructions de Mirtroh étaient ainsi car ce continent avait la particularité de voir les arbres abattus le jour repousser durant la nuit.

Les discussions allaient bon train, il y était question de partage de récoltes ou de besoins en textiles.

Soudain, l'un des membres qui était resté silencieux s'exclama :

« Nous sommes soixante dix-huit ! Comment pouvons-nous voter en nombre pair ? »

Le silence tomba sur l'assemblée et tous se remirent à compter.

Mais un vieillard encapuchonné s'était discrètement joint à l'assemblée.

« Nous sommes soixante dix-neuf ! » rétorqua un autre membre Stark.

Le vieillard s'avança et grimpa sur une table attirant l'attention de tous.

Il abaissa son capuchon et tous explosèrent de joie en reconnaissant Miren.

« Il vous manquait un membre me semble-t-il ? dit-il en riant.

- Mais où étiez-vous depuis toutes ces années ? demanda un Trioll dans son langage des signes.

- Je suis parti découvrir le monde... dit-il en prenant un air grave.

- Comment ? lui demandèrent les autres.

- Il y a bien des décennies, j'ai accepté le rôle d'archiprêtre de Dame Nature avec la mission de pousser notre peuple à apprendre, à découvrir et à expérimenter. Mon chemin a croisé celui de la Déesse Nature alors que je m'affairais à ma tâche. Elle me chargea de vous apprendre à vivre pour vous-mêmes et de faire les choix qui vous concernent tous ensemble. Lorsque mon devoir fut accompli, je suis parti dans ces fameux tunnels à propos desquels vous voulez débattre ce jour. Le périple fut long et difficile car la plupart d'entre eux menacent de s'effondrer. Mais mon chemin m'a conduit beaucoup plus au Sud de Mirtroh. Je me suis retrouvé au bout du tunnel au bord d'un lac souterrain. Je pensais que mon voyage s'arrêtait là. Mais une belle lueur bleue émanait du fond du lac. Contre toute attente, je fus surpris de m'apercevoir qu'il s'agissait d'eau douce.

Bien que ceux de ma race ne soient pas de bons nageurs, j'ai plongé dans l'eau et j'ai retenu ma respiration. Je me suis retrouvé au milieu d'un bassin au pourtour de pierres sculptées.

Lorsque j'ai regardé autour de moi, je me suis aperçu que j'étais entouré de Reggs, de Starks, de Mélamboméens et de Triolls forts bien vêtus.

Ils furent tous surpris de me voir ainsi apparaître et deux lourds Reggs armés de lances à l'extrémité munies de fourches à trois dents en métal se précipitèrent vers moi.

Je ne comprenais rien à leur langage et ils me ligotèrent les mains dans le dos avec une corde. Je fus ensuite conduit dans une immense salle. Sur les murs, l'eau coulait en cascade et la lumière du jour filtrait au plafond. Le toit de cette salle était transparent et de l'eau s'écoulait dessus.

On me jeta à terre face à une magnifique femme Mélamboméenne. Elle était magnifiquement vêtue d'une étoffe rouge et sur sa tête scintillait une couronne de métal.

L'un des deux gardes parla à la souveraine Mélamboméenne en s'agenouillant et en fixant le sol.

Elle ne prononça que trois mots et les deux gardes me saisirent par les épaules et me trainèrent par de sombres escaliers en colimaçon dans de sombres et humides couloirs et finirent par me jeter dans un immonde cachot.

Je crus alors que ma fin était proche. Mais les habitants de cette contrée étaient plutôt cléments.

Je fus amené quelques jours, plus tard dans une pièce éclairée par des lampes en métal d'où jaillissait une flamme.

Un Stark s'avança vers moi accompagné d'un Trioll. Le Stark commença à me parler mais je ne compris rien à ses propos. C'est alors que le Trioll commença à s'exprimer par des signes, il parlait avec exactement le même langage des signes que les Triolls de nos contrées.

Nous pûmes ainsi échanger et je fis au Trioll le récit de mon aventure. Il sembla très étonné. Dans les mois qui suivirent, on m'enseigna la langue du pays. Lorsque je fus suffisamment érudit, on me mena à nouveau à la souveraine du royaume connue sous le nom de Royanna IV.

Elle me demanda de lui conter mon aventure. Les habitants de ce royaume semblent curieux de nature et la connaissance de l'existence d'un autre pays par delà les mers les fascinent.

Au bout de deux ans de vie là-bas, j'appris que la reine Royanna était en guerre depuis près de dix ans avec le Royaume de l'Est dirigé par le roi Trioll Agmun XII. Elle me demanda de quérir des renforts dans mon pays et de l'aider à vaincre son ennemi.

Je lui rétorquais que mon peuple était sage et aucune guerre d'aucune sorte ne s'y était jamais déroulée. Les habitants de mon pays vivent en paix.

Elle insista quand même pour que je demande à ceux de mon peuple de venir les aider.

Je quittais ainsi Royanna et son royaume et je rentrais par les tunnels chez nous.

- Mais voici dix ans que nous t'avons perdu de vue !? S'exclama un Regg dans l'assis-tance.

- J'ai longtemps erré dans ces tunnels en cherchant la signification et l'utilité qu'ils avaient jadis. » Mirenh se tut quelques instants pris par ses pensées. « Je crois avoir compris pourquoi nos aïeux ont percé ces tunnels ! »

La stupeur gagna l'assemblée et les voix s'élevèrent.

« Silence ! cria un conseiller Regg très influent. A présent Mirenh, tu nous en as trop dit ou pas assez. Ce conseil extraordinaire s'est réuni afin que nous décidions tous ensemble de ce que nous devons faire à propos de ces tunnels. Mais aucune de nos décisions ne pourra être prise avec intelligence et sagesse si tu n'éclaires pas ce conseil de ton savoir...

- Je constate que mon peuple a considérablement évolué durant cette décennie. Chers représentants de tous les habitants de Mirtroh, suivez-moi dans la salle de la table de pierre et je vous expliquerais. »

Tous les conseillers élus de Mirtroh avaient pris pour coutume de se vêtir d'une toge blanche afin de se distinguer dans la population. Une colonne de conseillers quitta le grand temple de bois où ils s'étaient réunis, ils descendirent une ruelle sous les regard médusés des habitants de Molniportante.

Ils descendirent dans les ruines d'une maison effondrée depuis plusieurs années main-tenant et gagnèrent la salle de la table de pierre.

Une table en pierre taillée dans le granit se tenait au milieu de la pièce.

Mirenh en nettoya la surface pour faire apparaître des gravures.

« Lorsque j'étais dans le palais de la reine Royanna, je fis un jour la connaissance d'Erebus, un voyageur Trioll. Il était avide de connaissances et avait exploré tout son continent. Il était surpris d'apprendre qu'il existait d'autres continents ailleurs. Il m'apprit d'ailleurs que le royaume de Royanna était situé à l'Ouest d'un continent nommé Lagoon. Ce continent était constitué essentiellement d'une immense mer intérieure remplie d'eau douce.

A l'Est se trouve le royaume d'Agmun. La capitale de Royanna s'appelle Aquapolis. Mais d'après Erebus, cette ville dont les murs semblent faits d'eau aurait été construite en des temps très anciens. Mais son histoire est oubliée.

- Mais pourquoi nous as-tu menés ici ? interrompit un Regg.

- Observez cette table, on y reconnaît les contours de notre magnifique contrée : Mirtroh ! Plus au Sud de notre continent se trouve Lagoon avec les royaumes de Agmun et Royanna ! »

Tous se penchèrent tour à tour pour observer la table avec stupéfaction.

« Mais il y a trois autres royaumes ! S'exclama un Stark en constatant que la table comprenait d'autres gravures.

- C'est exact ! répondit Mirenh. Ces tunnels ont de multiples embranchements et je n'ai pas pu les visiter tous. Mais des restes d'animaux qui me sont inconnus me portent à croire que ces tunnels furent jadis très utilisés !

Le conseiller Regg qui avait demandé à Mirenh de raconter ce qu'il savait prit alors la parole.

- Mirenh, le conseil te remercie de tous tes renseignements. Mes amis, je vous propose de débattre du sujet dans la grande salle du conseil que nous avons quittée. »

Tous les élus de Mirtroh s'en retournèrent dans leur immense salle. Ils débattirent longtemps.

Alors que le soleil se couchait, un jeune Stark alla à la rencontre de Mirenh et lui annonça que le conseil avait décidé de réhabiliter le tunnel entre Mirtroh et Lagoon. Le conseil avait aussi refusé de se mêler de la guerre entre les deux royaumes de Lagoon. La réhabilitation du tunnel n'aurait qu'un objectif commercial.

Quant aux autres tunnels, ils devraient être explorés par des éclaireurs avant d'envisager quoi que ce soit.

Mirenh esquissa un sourire en pensant à Dame Nature. Il avait accompli la mission dont elle l'avait chargé.

LES ROYAUMES DE LAGOON

Tandis que Mirtroh voyait chacune de ses cités gérées en républiques, Lagoon vivait une guerre civile depuis plusieurs décennies.

Le royaume de l'Ouest dirigé par la reine Mélamboméenne Royanna IV livrait une guerre sans merci au royaume de l'Est dirigé par Agmun XII le roi Trioll.

Peu de gens se souvenaient quand la guerre avait commencé ni comment. Mais pourtant, celle-ci perdurait, décimant des générations de soldats Mélamboméens, Triolls, Starks et Reggs.

Aquapolis, la capitale de Lagoon, était devenue une magnifique cité où les murs et les toits semblaient être faits d'eau. Le royaume de l'Ouest semblait très riche car ses habitants étaient très bien vêtus. On ignorait d'où provenaient toutes ces denrées et toutes ces boissons dans ce royaume ne comprenant aucun champ cultivé.

A l'Est, la vie était tout autre. Les eaux douces de l'immense lac intérieur étaient exploitées et on y pratiquait la pisciculture.

Agmun XII était un roi bienveillant et soucieux de ses sujets. Mais ces dernières années, son autorité décroissait. Tous ses sujets s'interrogeaient sur l'origine de la bonne fortune des habitants de l'autre royaume. N'était-il pas su par tous que la reine Royanna possédait d'étranges pouvoirs ?