Guilhem M. Nykiel

# Terras Tenebris

## I. Le monde de l'ombre

EXTRAIT

# Gardiens des Mondes

Dieux, diables, anges, démons, esprits, héros, divinités en tout genre, tant de noms leur ont été attribués tout au long de l'Histoire. Certains les ignorent et renient leur existence alors que d'autres s'offrent à eux, leur vouant un culte sans faille. Ces entités pour lesquelles on a érigé des temples, dont la taille n'a d'égale que leur beauté, pour lesquelles des guerres ont été menées par centaines et pour lesquelles des millions d'hommes et de femmes ont sacrifié leur vie afin de les servir, ces entités existent bel et bien. Très différentes des descriptions qu'on a pu faire d'elles dans les nombreux ouvrages et gravures, elles ont toujours été présentes, traversant les âges, changeant de nom au gré des religions et des mythes. Les peuples les vénéraient et les vénèrent toujours, mais à chaque fois, ceux-ci étaient et restent bien loin de la vérité. En réalité, ils ne sont ni des dieux ni des démons, ils sont les Gardiens des Mondes.

Nés en même temps que les premiers Hommes, il y a de ça plusieurs millions d'années, ils sont le résultat de leurs croyances et de leurs prières.

EXTRAIT

Contrairement à ce que beaucoup ont pu écrire ou raconter, ce ne sont pas eux qui ont créé l'humanité mais bien l'humanité qui les a créés par nécessité. Ils ont toujours été là pour veiller sur nous mais jamais ils n'ont cherché à s'immiscer dans la vie des mortels car leur seule et unique mission est simple. Ils ont vu le jour dans le seul but de garder fermées les frontières entre les deux mondes.

Harkaor fut le tout premier. À travers les âges et les civilisations, de nombreux noms lui furent donnés tels que Zeus, roi des dieux dans la mythologie grecque, ou alors Jupiter, père des dieux, gouvernant sur la terre et le ciel chez les Romains, ou encore Odin, dieu souverain de la mythologie nordique, créateur de la terre et de l'humanité. Mais, même s'il a bien été le premier et que, grâce à cela, il fut nommé souverain des siens, il n'a jamais créé quoi que ce soit. Il s'est contenté, durant toutes ces années, d'observer les mondes et de faire respecter les règles qui s'imposaient à lui et à son peuple.

Par la suite, plus la population humaine augmentait, plus son peuple s'agrandissait, allant jusqu'à former, des siècles plus tard, une véritable société stable et hiérarchisée au sein de laquelle chacun avait un rôle très particulier à jouer et une fonction qui lui était propre. Elle était gouvernée tout ce temps par ce qu'on appelait le Conseil, une petite assemblée composée de cinq membres. Harkaor présidait naturellement le groupe, même si sa voix n'était pas plus importante que celle de ses frères. Tous à cette table étaient égaux, ils étaient les cinq premiers, ce qui, en théorie, leur conférait une sagesse et un pouvoir bien supérieurs à ceux des autres. Nul, ou presque, n'osait s'opposer à leurs décisions sous

EXTRAIT

peine de se retrouver banni à jamais de leurs terres et de se voir retirer son immortalité. Les lois étaient très claires à ce sujet et les sentences sans appel.

Tyméria, Verturion, Holassy et Thémérian sont les quatre autres membres et, d'année en année, s'étaient attribués les pouvoirs nécessaires à la régence de leur royaume. En vérité, leur société n'était ni plus ni moins qu'une monarchie dans laquelle les plus puissants dominaient. Sur ce point, une seule chose les différenciait des mortels, ils devaient absolument respecter certaines règles sans quoi le monde entier plongerait dans les ténèbres. Ainsi, la survie de leur peuple n'était pas le seul enjeu dans l'histoire, bien au contraire.

Tout d'abord, il leur était formellement interdit d'intervenir directement dans le monde des Humains et d'y utiliser leurs pouvoirs. Néanmoins, ils avaient tout de même le droit de s'y rendre pour d'autres raisons tant que leur identité demeurait secrète et qu'ils ne faisaient rien qui puisse les trahir. Ensuite, prendre la vie d'un Humain était puni de la peine de mort et le blesser de quelque manière que ce soit engendrait un exil définitif. Voici les deux seules règles qui leur étaient imposées dans le monde des Humains mais, contrairement à ce que tous pensaient, il ne s'agissait pas du seul monde dans lequel ils avaient un rôle à jouer.

Ils appelaient cet autre monde, Terras Tenebris, les terres sombres, en référence aux combats perpétuels qui y étaient menés par deux races ennemies depuis toujours, les Adhaméens et les Crysaliens. Il s'agissait d'un monde similaire à celui des Humains ; sur le plan géographique il était identique à la Terre, même si la régularité des combats l'avait rendu

EXTRAIT

chaotique dans de nombreuses régions. Ces deux peuples qui l'habitaient, opposés en tout point, se haïssaient depuis qu'ils avaient vu le jour et n'éprouvaient comme seul désir que celui de réduire l'autre à néant. Néanmoins, ce qu'ils ignoraient, était que cette guerre allait bien au-delà d'une simple querelle militaire et culturelle.

Sur la terre, quand un enfant naissait, dans cet autre monde qu'est Terras Tenebris, un enfant de chacune des deux races voyait le jour ; les Gardiens les appellent des jumeaux. Ainsi, tout trois étaient liés à vie les uns aux autres. Étant trop jeunes pour combattre durant les premières années, ils devaient patienter et s'entraîner avant de pouvoir rejoindre les leurs sur un champ de bataille. Qu'il ait été Adhaméen ou Crysalien, l'enfant grandissait à une vitesse bien supérieure à celle des Humains et atteignait sa taille adulte, le plus souvent, aux alentours de ses sept ans. À partir de là, il devenait un guerrier plus ou moins puissant qui, à tout moment, allait chercher à s'affirmer.

Chacune de leurs actions, la plus anodine était-elle, avait directement un impact sur le comportement et les choix de l'humain auquel ils étaient liés, inconsciemment, ils le guidaient dans la vie.

Néanmoins, un certain équilibre existait entre les jumeaux, si l'un gagnait en puissance, l'autre s'affaiblirait et inversement. Ce qui avait souvent tendance à se passer était que souvent l'un des deux, le Crysalien ou l'Adhaméen, prenait l'ascendant sur l'autre et finissait par l'écraser et le rendre aussi faible qu'un simple Humain, alors que lui ne faisait que développer sa force et son savoir.

EXTRAIT

Les guerres qui éclataient aux quatre coins de Terras Tenebris engendraient la mort de nombreux hommes et de femmes et c'était là que les Gardiens des Mondes intervenaient. À chaque fois qu'un individu d'une race mourrait, ils devaient immédiatement éliminer son jumeau sans quoi ils s'exposaient à de gros risques. En effet, dès qu'un des jumeaux perdait la vie, il offrait la possibilité au second d'acquérir un pouvoir plus puissant que tout ce qui était et, grâce à l'intense lien qui existait dorénavant entre lui et l'Humain, il avait la capacité de traverser les mondes. C'était pour ces raisons que la mission la plus importante des Gardiens était en réalité d'assassiner ces cibles qui représentaient un tel danger dans l'équilibre des univers afin de garder clos les passages entre les mondes.

Si jamais un jour un mortel parvenait à traverser la barrière qui sépare la Terre de Terras Tenebris, il se verrait doter d'une telle force que, même pour les Gardiens les plus puissants, il serait difficile de l'arrêter. Néanmoins, pour cela, faudrait-il encore qu'il le sache car tous étaient censés l'ignorer. Seuls ceux que beaucoup appelaient des dieux étaient au courant de ces secrets qui régissaient le monde et, en aucun cas ils n'avaient le droit de les divulguer, sous peine de recevoir un châtiment, dont peu de personnes connaissaient la véritable nature, de la part de leurs aînés. Leur mission était donc d'éliminer la menace avant qu'elle ne devienne trop importante.

Les Gardiens n'avaient jamais le droit de prendre la vie d'un mortel même dans les situations les plus critiques, si cela n'avait pas été approuvé par Le Conseil. Chaque cas était étudié et vérifié minutieusement afin de ne pas commettre la moindre

EXTRAIT

erreur. Car, dans ce monde aussi, il leur était interdit d'interagir et de dévoiler leurs pouvoirs autrement que lors de ce genre de missions qui leurs étaient attribuées. Même les dommages collatéraux étaient à proscrire. Ils se devaient donc d'être le plus discrets possible à l'occasion de leur mission et, la plupart du temps, ils se comportaient comme de véritables assassins, sans laisser aucune trace. Malheureusement pour eux, il arrivait parfois que cela tourne au drame et qu'il faille envoyer de l'aide afin d'y mettre un terme.

Une dernière chose à propos des Gardiens, ultime règle leur était imposée. Ils étaient obligés de faire abstraction de tout sentiment qui puisse nuire à leur mission. Il leur était formellement interdit d'aimer ou de haïr, de ressentir tristesse ou joie. Ils étaient tenus de rester imperméables à tout cela car, sans eux, les mondes tomberaient dans les ténèbres les plus profondes. Pour la plupart, ils étaient froids et impassibles, ce qui leur permettait de ne jamais se détourner de leur mission et se révélait d'une importance capitale car si les frontières qui existaient se trouvaient un jour être brisées, qui sait ce qui pourrait advenir de ces deux mondes qu'ils devaient protéger coûte que coûte.

EXTRAIT

# Adhaméens

Puissants guerriers et forgeurs nés, ils sont de vraies bêtes de combat et détiennent une force physique qui dépasse de loin celle des Humains ou même des Crysaliens. Agiles à l'épée comme avec toute autre lame, la plupart d'entre eux ont préféré renier la magie et se consacrer uniquement au maniement des armes. Depuis la naissance de leur race, ils ont su mettre en place une société hiérarchisé semblable au système féodal employé par les humains au Moyen-âge qui leur permet d'assimiler et d'occuper des terres en tout genre. Ils sont également de grands bâtisseurs ainsi que des architectes hors pairs, palais et monuments, si imposants soient-ils, n'ont plus de secrets pour eux et peuvent témoigner de leur art et de leur maîtrise dans le domaine.

Néanmoins, on ne peut pas dire que la sagesse soit leur qualité première, ce qui les incite assez souvent à se battre entre eux. Dans de nombreuses régions de Terras Tenebris des combats éclatent entre seigneurs de la même race, même s'ils sont régulièrement sous les ordres d'un même roi ou d'un même empereur. Malgré la société qu'ils sont parvenus à créer, il existe

EXTRAIT

toujours de nombreuses discordes qui les empêchent de parfaitement s'allier contre un seul et unique ennemi. C'est là leur grande faiblesse, il est très rare qu'un Adhaméen, si puissant soit-il, puisse se vanter d'avoir su réunir les armées de différents royaumes ou même de différentes régions. Une telle chose s'est produite peu de temps dans le passé, dans les terres de l'Est, mais ce fut bien la seule fois que deux royaumes et un empire s'alliaient sous le même étendard contre une armée crysalienne prête à croiser le fer.

Il n'existe pas moins de cinq royaumes ou empires sous contrôle adhaméen dans tout Terra Tenebris. Pour commencer, le Grand empire du Nord se situe sur le continent que les Humains appellent l'Europe, une vaste étendue de terres fertiles dont la capitale est Barkaya, nom de la famille royale actuelle. Celle-ci est en place depuis plusieurs milliers d'années mais, avant cela, cette immense cité se nommait tout autrement. Elle fut passée par Crémoriass avant de se transformer en Thomor, puis Olygaille. Voici les trois familles qui ont régné sur ce vaste empire depuis sa création. Il y a plus de cent mille ans, ce dernier n'existait même pas, il s'agissait d'une multitude de petits royaumes adhaméens et de guildes crysaliennes constamment en conflit. Mais un jour, un grand roi plein d'ambition décida de mettre fin à ces querelles. Il leva alors une gigantesque armée et rallia à sa cause deux de ceux qu'il considérait, auparavant, comme ses ennemis. Leurs troupes réussirent en quelques années à envahir et à soumettre toutes les âmes entre la mer et l'océan. Ce fut une époque de gloire pour le peuple adhaméen qui réussit à s'imposer et, sans davantage rentrer dans les détails, c'est de là qu'est né l'empire.

EXTRAIT

Par la suite, les souverains se succédèrent, les familles changèrent mais jamais l'empire ne tomba et, pourtant, il dut faire face à de nombreuses crises. Les tentatives de coups d'État, les attaques crysaliennes, les révoltes seigneuriales, rien ne l'a épargné à travers les siècles mais, à aucun moment il n'a cédé. À chaque fois, par la force, les armées impériales parvenaient à reprendre le contrôle de leurs terres et de leur peuple, sans jamais faiblir.

Ensuite, si on pousse un peu plus à l'est, un peu avant de traverser la Chaîne des Dragons, l'Oural pour les Humains, on retrouve un immense territoire scindé en quatre. Trois de ces zones sont également sous contrôle adhaméen et, depuis que la grande guerre est terminée, il s'agit d'une région plutôt calme, enfin c'est le cas depuis que la grande guerre est terminée. Tout d'abord, le royaume Draconis et ses guerriers de feu que gouverne la belle reine Démélia depuis Crématéa, sa splendide capitale rougeoyante et étincelante. Les légendes racontent que, avant de tous les éradiquer, ils étaient de brillants dresseurs de dragons, ces anciens reptiles aussi puissants que dangereux. Mais, aujourd'hui, il n'en existe plus, une véritable guerre fut menée dans le seul but de voir cette race disparaître et, en quelques années elle s'éteignit.

Ensuite, l'Empire Danoché et ses célèbres soldats de l'ombre. Ce peuple vit au cœur même de la Chaîne des Dragons et a su développer une grande capacité à passer inaperçu et à se cacher dans l'ombre des rochers. Prénéon, le souverain de ces terres, gouverne depuis la légendaire cité de Gortra dont on raconte qu'elle se trouve à l'intérieur même de la montagne, sous la terre. Beaucoup doutent de son existence et

EXTRAIT

pensent qu'il ne s'agit que d'un mythe mais elle est réelle et, nul ne connaît son emplacement exact, hormis ceux qui y habitent. Les marchands ne s'y rendent jamais personnellement, ressources et biens en tout genre sont tout d'abord négociés et achetés dans un village au pied de la montagne pour, ensuite, être emmenés jusqu'à la capitale, sous bonne escorte, afin qu'aucune personne indésirable ne parvienne à s'inviter.

Et, pour finir dans cette région de l'est, le Royaume de Sahélonass est le dernier territoire adhaméen dans cet endroit du globe. On l'appelle aussi le monde des esprits car ses guerriers invisibles tiennent plus des fantômes que des mortels. Les marchands n'apprécient pas tellement cet endroit car on le dit hanté par des créatures malfaisantes, ce qui le rend très intéressant et assidûment visité par les aventuriers. Ces derniers se retrouvent donc souvent dans la ville de Qualifyoss, capitale de ce royaume où réside la reine Trémoria, magnifique femme d'une beauté assassine.

Pour en finir avec les royaumes adhaméens, il faut se rendre bien plus à l'ouest, de l'autre côté du vaste océan qui sépare les continents, pour arriver à l'éblouissant royaume des mille richesses, Oblionia, situé sur le continent nord-américain dirigé par la puissante reine, Malyhénie. On dit que leur fortune provient, en grande partie, des pillages des terres crysaliennes au sud et des terres libres au nord. Depuis des centaines de milliers d'années, les frontières ne cessent de bouger entre ces deux territoires tant les batailles sont fréquentes. Et, même si l'intensité des combats n'est guère impressionnante, leur nombre a engendré la mort d'un

EXTRAIT

grand nombre de soldats, qu'il s'agisse d'hommes ou de femmes. Sur plusieurs centaines de kilomètres, là ou les combats ont lieu, plus personne n'ose habiter et, seuls certains postes avancés persistent afin de surveiller les mouvements des troupes ennemies.

Mais les Adhaméens ne sont pas uniquement présents dans ces régions de Terras Tenebris. En effet, tout au nord du royaume d'Oblionia se trouve un territoire d'une taille très modeste, le Royaume libre de Freecalyss. Une terre où des hommes et des femmes des deux peuples se sont réunis afin de ne pas adhérer à cette guerre sans pitié. Ils ont fui leur société respective pour vivre en marge et pour manifester leur désaccord avec le reste du monde. Malheureusement pour eux, la frontière sud est souvent le théâtre d'affrontements sanglants les opposant aux terribles armées de la reine Malyhénie. Ils ont tenté de se retirer de ce monde perpétuellement en guerre mais, au lieu de ça, il se sont jetés en plein cœur d'un conflit qui les dépasse et pourrait bien causer leur perte.

Pour finir, certains Adhaméens, souvent des aventuriers et des soldats, dont l'honneur n'est pas la principale qualité, se sont exilés d'eux-mêmes afin de créer une nouvelle société sans foi ni loi. Ce continent, que les Humains appellent l'Océanie, est, à Terras Tenebris, un véritable repère de pirates et de voleurs en tout genre qui n'ont comme seul désir que de tuer, de piller et d'amasser de plus en plus de richesses. À ce jour, ils ont détruit un nombre considérable de cités et de villages mais jamais ils n'ont cherché à s'emparer de ces terres. Ainsi, dans cette région du monde, de nombreuses villes aussi malsaines que dangereuses ont vu le jour. Ici,

EXTRAIT

Crysaliens et Adhaméens se côtoient également et leurs différences ne semblent guère les gêner dans leur travail. À une époque, des chefs de guerre des deux races ont cherché à les détruire pour enrayer leurs attaques et ce commerce hors-la-loi qu'ils menaient mais, à chaque fois, ce fut un échec. Aujourd'hui, même la plus grande armée ne parviendrait pas à les déloger. Ils sont rapides, mobiles et bien entraînés et, malgré les discordes, ils sont capables de se liguer si leur mode de vie et leurs pratiques se trouvent menacés, afin de former une force unie et déterminée.

Cette race de puissants guerriers est donc bien présente dans toutes les régions de Terras Tenebris et a su s'adapter et développer un véritable système féodal qui, bien qu'étant régulièrement la cause de conflits, leur a permis de rester liés et de ne pas tous s'entretuer pour de futiles raisons. Très impulsifs dans chacun de leurs choix et d'une intelligence limitée, ils peuvent s'estimer heureux d'avoir réussi à s'implanter de la sorte et d'avoir affirmé leur force dans cette guerre sans fin, au sein de laquelle ils sont plongés depuis des millénaires et qui les voit affronter un ennemi puissant qui n'a d'autre désir que de les exterminer. Depuis toujours ces races s'affrontent sans qu'aucun d'entre eux n'en connaisse les véritables causes. Tout ce qu'ils savent c'est que, non loin de chez eux, des personnes veulent leur mort à tous et que leur devoir est de prendre les armes afin de défendre leurs terres, leur famille et leur peuple. Ce peuple Crysalien, qu'ils méprisent et haïssent plus que tout au monde.

EXTRAIT

# Crysaliens

Sages érudits vouant un culte sans faille aux sciences et à la magie, ils passent tout autant de temps à étudier qu'à guerroyer tant ils excellent dans ces deux domaines. Bien que physiquement très proches des Adhaméens, ils se différencient de par leur manière de vivre et leur manière d'aborder n'importe quelle situation. Contrairement à leurs ennemis, ils ne sont pas impulsifs et leurs choix ne sont, en aucun cas, guidés par un quelconque élan d'honneur. Au contraire, les Crysaliens sont des personnes calculatrices, très réfléchies et pèsent toujours le pour et le contre sans jamais prendre de décisions trop hâtives.

Malgré toutes ces qualités dont ils sont pourvus, les Crysaliens doivent faire face à un réel problème qui les dessert énormément dans la guerre qu'ils mènent contre leurs ennemis adhaméens. Ils sont extrêmement égocentriques et imbus de leur personne, ce qui les empêche de tisser de véritables liens d'amitié et les poussent à vivre isolés les uns des autres. Les plus puissants d'entre eux se sont bâti d'immenses tours dans lesquelles ils perfectionnent leur savoir et leurs

EXTRAIT

pouvoirs mais jamais ils n'iront voir chez le voisin ce qui se passe tant ils sont persuadés de leur supériorité.

Néanmoins, ils se sont bien rendu compte au bout d'un certain temps, que les combats menés, face à ces barbares que sont leurs adversaires, ne pouvaient être gagnés seuls. Les plus célèbres et les plus reconnus d'entre eux ont donc décidé de se regrouper, mais uniquement dans le but de guerroyer et seulement dans ce cas-là. C'est là que sont nées les différentes guildes présentes à Terras Tenebris. Il s'agit d'un genre d'association hiérarchisée de mages et de sorciers qui vont chercher à s'allier contre un ennemi commun. Leurs statuts évoluent en même temps que leur force et, dans chacune de ces guildes, les cinq membres les plus puissants dirigent et prennent les décisions les plus importantes, comme celles qui impliqueront d'attaquer ou non une zone ou un territoire, qu'il soit Adhaméen ou Crysalien. Car il leur arrive parfois d'entrer en conflit avec certains des leurs et que cela se solde par un affrontement direct sur un champ de bataille. De ce point de vue, ils ne sont pas bien différents des Humains et des Adhaméens.

Tout comme ces derniers, ils se sont implantés dans différentes régions de Terras Tenebris et possèdent de vastes territoires. Pour commencer ce que les Humains appellent couramment le continent africain se fait appeler, dans l'autre monde, les terres crysaliennes du sud. Une immense étendue de terre sur laquelle se sont développées pas moins de sept guildes d'une grande puissance et d'une influence importante qu'elles exercent à travers tout le monde connu. D'autres ont bien tenté de se créer mais, à chaque fois, elles ont été écrasées et réduites à néant par celles déjà en place.

EXTRAIT

Au sud d'Oblionia, se trouve le Nécroarc, des terres que l'ont dit maudites et hantées chez les Adhaméens et que même les plus puissants guerriers craignent. Il s'agit du territoire des nécromanciens, des mages noirs, fervents adorateurs du dieu de la mort, celui qu'ils nomment l'ange noir, Agraënn. Un Gardien sans pitié qui ne respecte ni les règles des mortels ni celles des immortels, ce qui le rend totalement incontrôlable. Il est craint de tous, sauf de ces Crysaliens. Il est leur Dieu. Là-bas, les guildes n'existent pas, les royaumes non plus, il n'y a pas de hiérarchie, rien de tout cela. Tous se disent égaux et servent une seule et unique entité, leur divinité.

Il y a de cela plusieurs centaines de milliers d'années, ces terres hantées étaient de vastes forêts verdoyantes où la vie fleurissait et la joie rayonnait, mais des Crysaliens très différents des autres sont arrivés. Nul ne sait vraiment d'où ils venaient mais ils ont commencé à inculquer leur croyance et même à l'imposer dans certains cas. Très vite, ils eurent assez de fidèles pour mener une véritable guerre contre ceux de leur race qui refusaient de les rejoindre. Durant des années, ils les ont pourchassés et éliminés les uns après les autres au nom de l'ange noir. Bien vite, ils étendirent leur domination à travers tout le continent, jusqu'aux frontières sud du royaume adhaméen.

Aujourd'hui, ils tentent sans grand succès de percer les lignes ennemies dans le seul but d'accroître leur pouvoir et d'étendre leur culte au-delà de leurs terres. Ils ont transformé leur monde en un lieu où ne règnent que la peur et la mort. Le soleil ne s'y lève plus mais, malgré tout, il y règne une chaleur moite des plus désagréables. Les plantes y ont noirci, les

EXTRAIT

animaux y sont pleins de haine, ce qui ne fait qu'accentuer l'ambiance malsaine qui y stagne. Dorénavant, cette région ressemble davantage à un gigantesque marais lugubre qu'à la forêt luxuriante qu'elle a pu être.

EXTRAIT

# Agräenn

C’est dans cette région de Terras Tenebris, dans les terres sud du Grand empire du Nord, que nous nous rendons, dans une petite ville adhaméenne du nom de Valboïne. Un territoire désertique qui fut, autrefois, le théâtre de nombreux affrontements et qui en garde maintes traces. Des quartiers entiers rasés, devenus d’immenses tas de gravats, entourés d’une grande étendue de sable et de roches jonchées d’ossements et rendus impraticables par un nombre impressionnant de cratères, de toutes les tailles. Malgré l’existence d’un certain gouvernement, celle-ci est en proie au chaos depuis des années et, en vérité, le pouvoir est entre les mains de factions indépendantes qui ne rendent des comptes qu’à leur employeur, souvent de riches marchands implantés dans la zone. Ces dernières, bien que de la même race, passent le plus clair de leur temps à s’affronter les unes les autres, au grand bonheur de leurs véritables ennemis et sous le regard désespéré de leur vrai chef de guerre, l’empereur Barkaya.

Au nord, sur une place ornée de statues des différents guerriers ayant défendu la ville, se tenait un

EXTRAIT

marché de grande taille qui couvrait une bonne partie du centre-ville. Marchands d'armes, de nourriture, d'esclaves, de bijoux et de biens en tout genre tentaient, tant bien que mal, de négocier leurs marchandises, qu'elles soient de la meilleure des qualités ou de la plus médiocre. Ce lieu était le point de rendez-vous de la plupart des soldats de l'agglomération, toujours à la recherche d'armements et de protections plus perfectionnés, leurs procurant l'avantage sur leurs ennemis.

Au milieu de tous ces Adhaméens, tous plus crasseux les uns que les autres, se tenait un homme d'une grande stature vers lequel tous les regards étaient tournés. Droit et fier, il avançait, la tête haute, sans même se soucier de ceux qu'il croisait, ne leur jetant qu'un bref coup d'œil quand cela était nécessaire. Tous semblaient le craindre et l'aduler à la fois et pour cause, il s'agissait de l'un des héros de la région. Une splendide statue le représentant, la plus grande, surplombait la place, perchée sur une immense pyramide de crânes sculptés représentant les vies qu'il avait prises. En réalité, cette dernière le faisait paraître davantage comme un monstre et un boucher que comme un véritable héros. Sa main n'engendrait que la mort et non la sécurité, il n'était là que pour tuer, pour massacrer quiconque lui tenait tête, et non pour protéger ceux qui en auraient besoin. Voilà qui étaient les héros de ce monde, des bêtes enragées, alimentées par le seul désir de voler des vies.

Dans ce genre d'endroit, les affrontements étaient courants. Les gens ici présents, naturellement provocateurs, avaient tendance à vite s'emporter et à dégainer facilement leurs armes. C'est ce qui eut lieu lorsqu'un homme lourdement armé se présenta devant