Chapitre 1 : Parmi les fleurs de la Vallée

Par jiriu

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Année 1271, Dol Blathanna, Fidhail

Le soleil inonde la Vallée des Fleurs de lumière, traversée d'une douce brise qui caresse les arbres et le visage de Calened le Sage. Autour de lui, de nombreux jeunes frênes, chênes et autres feuillus étendent leurs branches vers le ciel, incités par la magie elfique à grandir et à demeurer sains mais aussi à rester en dehors de la route, unique chemin menant à la nouvelle capitale de Dol Blathanna, Fidhail. Autrefois, quand les Elfes dominaient le continent, de nombreuses villes étaient reliées par des portails stables et permanents, rendant inutiles l'usage de routes. Mais les temps ont changé et peu d'Aen Seidhes savent désormais comment construire de telles portes. Ceux-ci ont d'ailleurs fait un formidable travail pour recréer la vallée des fleurs elfique, telle qu'elle était avant que les humains ne dominent le monde et ne chassent les Aen Seidhes de leurs terres. Des fleurs sauvages poussent un peu partout, nombreuses et colorées, décorant la vallée à laquelle elles ont donné leur nom.

Alors qu'il atteint le sommet de la colline, Calened se surprend à emplir ses poumons de l'air frais des forets et du parfum des fleurs. Il a voyagé en de nombreux endroits du monde, du Nord au Sud, du sommet des montagnes aux profondeurs de la terre, visité des contrées étranges et inconnues au delà des mers et même les cités sous-marines des peuples océaniques. Mais aucune contrée n'égale à ses yeux la splendeur de Dol Blathanna et des rares enclaves elfiques existantes. Ici, la nature s'exprime librement, les Elfes ont modelés leurs villes pour qu'elles épousent leur environnement. La terre est généreuse, le gibier abondant. Les forêts et les ruisseaux, beaux et sauvages, sont un écho des plus profonds désirs des Aen Seidhes, un reflet de l'âme elfique qui refuse de se soumettre*. C'est comme si la vallée avait été faite pour nous,* pense en souriant le Sage, *Il n'y a pas meilleur endroit pour un second départ pour les Aen Seidhes. Aucun à part...* Calened secoue la tête, *Non, oublie ça, oublie les. Ils s'en fichent. Et lui... tout ce qu'il veut c'est du sang et de la gloire, le reste ne signifie rien, oublie.*

Depuis la colline, il aperçoit trois magnifiques lacs, ronds et réguliers, presque comme si on les avait dessinés comme ça. Il sait cependant qu'ils sont naturels, aussi étrange que cela puisse paraitre. Ceignant les lacs se trouve un ruban foncé d'aulnes et au loin, par-dessus une vaste forêt, se dessine la silhouette gris-bleu de la chaine montagneuse bordant le côté ouest du continent. En regardant sur la gauche des lacs, Calened peut deviner les pointes de palais elfiques entre trois collines, sa destination : Fidhail. Quand la vallée a été rendue aux elfes durant la seconde guerre contre le Nilfgaard, l'empire du sud, Francesca Findabair, souveraine du nouvel état, avait tout mis en œuvre pour reconstruire l'ancienne capitale détruite par les Aen Seidhes dans leur retraite face aux humains il y a près de deux cent ans.

Il fronce les sourcils en apercevant ce qui a été un champ, un signe de l'occupation humaine, maintenant dévoré par les bois. Contrairement aux humains, les elfes n'ont jamais développé l'agriculture, contents avec leur mode de vie de chasseur-cueilleurs. Ils n'ont jamais eu de très larges populations à nourrir à cause de leur faible fertilité et donc jamais eu à devoir produire massivement une nourriture abondante et facilement accessible. Toutes les familles doivent chasser pour la communauté, même la noblesse, et tout le monde s'assure que tout un chacun est nourri. Mais si ce mode de vie correspond parfaitement à la philosophie de vivre des elfes, elle nécessite une terre luxuriante ou le gibier et les plantes comestibles abondent. Or, quand les humains se sont appropriés ces terres, les Aen Seidhes de la vallée se sont réfugiés dans les hauteurs des Montagnes Bleues, plus pauvre et arides. Leur méconnaissance de l'agriculture avait alors provoqué une terrible famine. *Peut-être*, se dit Calened, *serait-il sage d'apprendre à travailler la terre et à domestiquer les animaux ? tellement d'elfes sont morts de faim dans les montagnes à cause des Dh'oines. Si seulement ils n'avaient pas été aussi fiers et entêtés, si déterminés à garder leurs traditions en vie, qui sait combien d'Aen Seidhes auraient pu être sauvés? Je ne perds rien à suggérer l'idée mais j'aurais probablement plus de chances à apprendre aux arbres à danser. En tout cas, ils ont presque réussi à réparer les dégâts fait à la vallée, elle retrouvera bientôt toute sa beauté d'antan malgré les ravages de leurs faux et de leurs charrues.*

Calened parvient à une intersection ou ce qui en a été une. Du chemin principal part un autre sentier, moins visible à cause des nombreuses herbes et fleurs. L'elfe suit ce sentier du regard un moment jusqu'à ce que ses yeux se posent sur un mur qui a dû faire partie d'une chaumière. Quand la vallée fut rendue aux Aen Seidhes, les populations humaines qui y vivaient ont dû la quitter précipitamment. Furieux d'être chassés de ce qu'ils considéraient comme leurs terres ancestrales, ils incendièrent leurs villages, leurs champs et les forêts pour ne laisser aux elfes qu'une vallée de cendres. Bien que les traités de la Paix de Cintra forcent, la désormais Duchesse, Francesca Findabair à accepter les Dh'oines dans la vallée au même titre que les elfes, peu d'entre eux sont en fait revenus, peu désireux d'être dirigés par une elfe et craignant les Aen Seidhes en dépit des traités. Personne n'a oublié le soutien qu'a apporté la Pâquerette de la Vallée aux Scoia'taels, les commandos non-humains alliés au Nilfgaard durant la guerre et beaucoup la soupçonnent d'être encore en contact avec eux.

Calened descend de sa monture pour s'approcher du mur de la chaumière. Non loin se trouvent d'autres ruines, rongés par la végétation, des restes de huttes, de poteries, du bois polis brulé et brisé et mêmes quelques ustensiles et jouets abandonnés. *C'est amusant, les ruines d'un village fantôme. Ça devrait être sinistre mais sous le soleil de l'été, ça a un certain charme. Les humains sont indubitablement des créatures grossières mais ils ont quand même des qualités quoi qu'on puisse dire. Ils s'adaptent à tout, peuvent vivre n'importe ou... si seulement ils n'étaient pas si insatiables. Il doit y avoir un moyen de cohabiter tout en restant libre mais comment?*

Soudain, un concert de bêlements interrompt le flux de ses pensés et une étrange créature cornue bondit au sommet d'un reste de mur. La bête possède des yeux proéminents aux pupilles horizontales et une bouche souple avec une barbiche, mobile et fendue qui ressemble fortement à un bouc. La partie inférieure de son corps rappelle aussi celui d'un capriné, couverte d'une épaisse fourrure rousse et dotée d'une longue queue au bout en forme de

pinceau. L'être gratte furieusement la pierre de ses sabots fourchus.

–Ouk, ouk! Tu fais quoi ici? C'est de la violation de propriété, ouk! Je vous avais prévenus que je ne voulais plus voir vos oreilles pointues ici! Fiche le camp, c'est chez moi maintenant, du balai!

Pris de court, le Sage se retient juste à temps de lancer un sort sur la créature. Celle-ci, malgré son attitude hostile, n'est clairement pas un monstre uniquement guidé par son instinct et son appétit.

–Salutation, je suis Calened aén Maribe'ar, vous êtes de la famille des Sylvains si je ne me trompe pas?

–Eh ben, nous v'la un érudit! raille le Boucavicorne, et tes salutations, tu peux te les fourrer a D'yaeble aép arse! T'as pas entendu quand j'ai dit que tu étais chez moi? Ouk! Elles ont du mal à marcher tes grandes oreilles, l'aen seidhe?! Fous moi le camp!

–Du calme, pourquoi tant d'hostilité? Et tu vis ici? Depuis que les humains sont partis?

–Partis! Je vivais déjà là quand les humains ont commencé à s'installer. Je les aimaient bien, de braves gens pas trop finauds mais avec de jolies filles. On se rendait service, je chassais la vermine et ils me laissaient des offrandes. On se jouait des tours aussi, je leur trouais leurs digues et ils essayaient vainement de m'arrêter. Faut dire qu'ils étaient vraiment pas malins. Une fois, ils m'ont même lâchê un sorceleur dessus, ricane le Sylvain en agitant nerveusement sa queue, une sacrée bagarre. Mais maintenant que vous autres êtes descendus de vos montagnes, ils sont tous partis, il y avait de beaux champs et de bons légumes partout et il n'en reste plus rien que de la poussière. Et c'est votre faute!

–Notre faute? De toute évidence, ils n'appréciaient pas tant que ça ta présence si ils ont engagé un sorceleur pour te chasser. Et ce sont eux qui ont brûlé ces champs que tu regrette tant!

–C'était juste de la plaisanterie, le sorceleur était pas un mauvais gars au fond. Et ils ont mis le feu parce que vous arriviez. Parce que vous les chassiez de chez eux comme des malpropres, ils étaient tellement en colère quand ils sont partis. Et maintenant vous recouvrez tout avec la forêt. Les bois c'est joli mais ça vaut pas un bon champ. Vous avez créé vos jardins mais sans légumes dedans, quel intérêt je te demande? Blêêê, les filles sont plus jolies mais inaccessibles. Et aucun humour. Vous ruinez tout, on peut pas se fier à vous autres! j'ai voulu vous aider un temps et j'ai failli me prendre une flèche pour ma peine! file d'ici avant que je ne t'encorne!

Sur ces mots, il saisit une pierre et la lance avec précision, droit sur la tête de Calened. L'elfe n'a que le temps d'interposer son bras et sent et une vive douleur transperce son avant-bras. Alors que le Sylvain saisit une autre pierre, Calened réagit avec de grand gestes comme pour extraire quelque chose de la terre.

–Eilid, carraigh gleanna! articule-t'il, puisant le Pouvoir dans les nappes souterraines.

Le sol se met à trembler et à gronder. De gros rochers surgissent de la terre et s’agglutinent autour du Sage. Bouche bée, le Boucavicorne en laisse tomber sa pierre.

–Tu veux qu'on continue à jouer à se lancer des pierres? je te préviens: les miennes sont plus grosses. Informe Calened, les traits tendus sous l'effort.

–Duvelsheyss Aen Seidhe! varh'hewedd! Jure le Sylvain avant de bondir du mur et de s'enfuir dans les buissons dans une course éperdue et en continuant à le maudire.

En soupirant, Calened laisse les rochers retourner à la terre. Il est bien content que le sylvain ait préféré prendre la fuite, il n'aurait pas aimé devoir riposter.

En Langue Ancienne, il rappelle sa monture, qui s'approche nerveusement, raclant le sol et dévisageant Calened de ses grands yeux. Il entreprend alors de la rassurer calmement. Son destrier a beau être magique, il n'en est pas moins sensible. Ce dernier a l'apparence d'un grand cerf étincelant et à l'allure spectrale, un Saov Ainmhi'dh. Ces fabuleuses créatures, nommées Saov Ainmhi'dh sont un concentré de magie qui a pris forme et vie avec l'implusion d'un mage. Seuls les plus talentueux magiciens Aen Seidhes peuvent accomplir pareil exploit. Calened a crée lui-même ce Saov Ainmhi'dh du nom de Aenye'gaerm il y a bien longtemps. Il fait rarement appel à lui, préférant laisser la créature faire l'expérience de la vie mais il a pensé qu'il serait judicieux pour sa mission de faire une démonstration de sa puissance, de prouver à son peuple qu'il possède la force de ses ambitions, les elfes doivent croire en lui, tout en dépend.

Des palais déserts, des champs de batailles souillés par le sang et les cadavres, des armées se déversent sur Dol Blathanna telles des rivières de métal, Des elfes et d'autres non-humains brûlant sur des buchers, une hirondelle percée d'une flèche, au milieu des ruines d'un palais, une torche brûlant sans fin... Calened secoue la tête, ses visions se ressemblent beaucoup ces derniers temps pourtant, remplies de mort et de désespoir pourtant elles lui avaient également laissées entrapercevoir un espoir.

Le Saov Ainmhi'dh a, bien sûr, accepté de lui servir de monture, reconnaissant que le Sage le laisse vivre en liberté plutôt que de l'utiliser comme batterie magique. Calened caresse affectueusement l'encolure du cerf étincelant, les Saov Ainmhi'dh sont d'extraordinaire créatures, infatigables, plus fortes et rapides que les quadrupèdes de chairs et de sang et de formidables compagnons si ils sont bien traités, Calened sait que Aenye'gaerm pourrait le transporter du Nord au Sud du continent en une semaine si il n'avait pas besoin de dormir et de manger. Un mage peut aussi tirer la Force dans les Saov Ainmhi'dh, raison pour laquelle les mages elfes cachent autant que possible leur existence et le secret de leur création à leurs confrères humains, jugés moins scrupuleux. Les elfes partagent depuis longtemps un lien fraternel avec les Saov Ainmindh et ne puisent le Pouvoir en eux qu'en dernier recours car une trop grande extraction tuerait la créature.

Les Sylvains sont des créatures rares, réfléchit Calened tout en continuant son chemin vers les collines entourant Fidhail, *Malicieuses, crasses, primitives et débauchées, des vagabonds mais pas une menace suffisante pour justifier une traque. Pourquoi des Elfes auraient ils voulu en*

tuer un? Il y a des moyens bien moins extrêmes de s'en débarrasser que ça Et il a essayé de nous aider?... bah, inutile de s'appesantir dessus, j'ai des problèmes bien plus urgents et importantes que la mécontentement d'un Sylvain.

Alors qu'il continue son voyage silencieux, le sentier contourne une colline au sommet de laquelle se trouve un bosquet. Rien d'extraordinaire pour l'œil inexercé mais ceux qui connaissent les stratagèmes du peuple des collines peuvent deviner qu'un tel point en hauteur est un idéal poste d'observation. Au sommet des arbres, dissimulée dans les feuilles, se trouve une plateforme que les elfes utilisent comme tour de guet, signe avant-coureur de la présence d'une cité elfe. Calened ne doute pas qu'une escorte d'Aen Seidhe le suit même s'il ne peux la voir (à moins d'user d'un sort de divination). Il a entendu de nombreuses fois des oiseaux chanter et sait qu'il s'agit des guetteurs de Dol Blathanna en train de communiquer entre eux en imitant les chants d'oiseaux. La poitrine de Calened se gonfle légèrement de fierté face aux compétences et à la discrétion de ses congénères. Même sa monture, créature de magie, ne les perçoit pas parmi les arbres. Les elfes sont les meilleurs forestiers et arpenteurs des bois de toutes les races à l'exception des Dryades. Personne ne l'a intercepter ce qui laisse supposer que les guetteurs aux alentours de la ville savent qui et ce qu'il est.

Une fois la colline dépassée, un merveilleux spectacle se dévoile à lui. Là, dans ce creux entre trois collines, traversé par un long cours d'eau, la forêt laisse place à de luxuriants et magnifiques jardins, parsemés de sublimes sculptures de marbres blancs, de fontaines, d'arbres et de buissons fleuris. Dans les nombreuses allées et promenades, de nombreux elfes, habillés de vêtements colorés bien que le vert, le gris et le bleu dominent, discutent entre eux, dansent au son des harpes, flûtes et luths elfiques. Les ménestrels elfes suivent souvent un cursus auprès de mages avant de se réorienter vers la musique et l'art ce qui leur permet d'apprendre des rudiments de magie dont ils se servent pour enflammer l'imagination de leur audience ou inciter les plantes à pousser et rester saines. Dispersés dans ces jardins se trouvent de nombreux petits palais blancs, alliant beauté et élégance, chacun servant de résidence à un clan. Bien plus loin, au centre de ces jardins, entourés d'une petite haie et d'un petit canal aux eaux brillantes, se trouve un édifice bien plus grand que les autres, le palais ducal, la demeure de la Pâquerette.

Le sourire de Calened s'affaisse quand il aperçoit quelques enfants jouant parmi les arbrisseau sous la surveillance de nombreux adultes. *Regarder ça,* pense t'il, sa main se resserrant sur les plis de sa cape grise, *une centaine d'adultes et parmi eux, une dizaine d'enfants seulement, dans toute la ville, dans tout Blathanna. Et combien d'autres sont nés en dehors? Combien qui ne soient pas des sangs-mêlés? Tout ces vieux garçons et ces vieilles filles, tous stériles... Toute cette beauté n'est qu'illusion, notre race se meurt parmi les fleurs de la vallée. Si les choses continuent ainsi, l'Hirondelle n'aura plus personne à sauver.* Ses traits se durcissent alors qu'il regarde le palais ducal, *La situation ne peut pas durer ainsi, surtout pas. Quoi qu'il en coûte.*

Calened commence sa descente vers le palais ducal. Personne ne tente de l'arrêter, confirmant, si besoin est, que la Duchesse a eu vent de son arrivée et l'attend. De nombreux elfes l'observent tout en discutant, certains triturant nerveusement des pendentifs ou vêtements. Si les Aen Saevhernes sont toujours considérés avec respect, personne n'oublie qu'ils sont

prêts à tout pour accomplir leurs buts et bien des sacrifices ont dû être consentis en leurs noms.

Un petit pont passe au dessus du canal entourant la demeure de Francesca, menant à une grande porte ouverte gardée par seulement quelques gardes, vêtus d'armures légères en cuir, portant un bouclier en forme de feuille et les sabres que les Aen Seidhes affectionnent particulièrement. Peu de soldats sont en postes à Fidhail, les habitants de la vallée ne sont guère nombreux et ceux occupant les postes militaires sont positionné à la frontière entre Dol Blathanna et le reste du monde.

Un elfe aux longs cheveux bruns tressés, portant sur sa poitrine un insigne argenté représentant un sabre et un arc Zefhar entourés de cinq fleurs, s'approche accompagné d'un garde.

– Ceàdmil, Aen Saevherne, le salue-t'il d'un ton solennel, Je suis le capitaine Krelan Fraech. Les sentinelles de Gwyncaed nous ont rapporté votre demande d'audience après de sa Grâce. En apprenant votre venue, la Duchesse a modifiée son agenda et se fera un plaisir de vous recevoir immédiatement. Elle vous attend dans son bureau privé.

Calened réprime un gloussement déplacé, il sait que la Duchesse lui accorderait une audience immédiatement, on ne fait pas attendre un Sage après tout.

–Je vous remercie, capitaine, je suis moi-même prêt à rencontrer Dame Findabair maintenant. Passez devant je vous prie.

Calened met pied à terre et laisse Aenye'gaerm aller gambader dans le parc pour sa plus grande joie et celle des enfants qui s'empressent d'entourer le Saov Ainmhi'dh, s'accrochant à ses pattes et posant des fleurs sur sa tête.

Le capitaine guide le Sage à travers les jardins jusqu'au palais délimité par la haie basse. Dans la cour sont disposées de nombreuses fontaines, faites du précieux marbre de Amell, et représentant diverses créatures, Nymphes, Faunes, Ménades... certaines dans des poses élégantes et gracieuses et d'autres plus grotesques. La plus grande est un géant agenouillé, tendant ses mains ouvertes, chacune contenant un orbe lumineux. L'eau s'écoule depuis ses cheveux sur son corps nu et son visage affiche des traits bien plus gracieux et sereins que ceux des véritables géants qui rôdaient autrefois sur le continent. Autour de ces fontaines ou sur les bancs subtilement décorés discute la noblesse elfique, habillée des vêtements les plus élégants et les plus chers.

Calened et son escorte passent rapidement, accompagnés de murmures, jusqu'à la grande porte ouverte qui débouche sur une longue salle de bal. Le sol est composé de carrelage blanc et deux rangées de colonnes soutiennent le haut plafond, des vignes fleuris enlaçant chacune d'elles. De nombreuses plantes décorent la salle et parfument l'air d'une douce odeur. Au fond de la salle, sous un vitrail représentant un soleil au zénith se tient une estrade sur laquelle est juché un trône de marbre. De chaque côté du trône se trouve la statue d'une elfe, tendant la main gauche, paume ouverte en signe de bienvenue.

Le capitaine Krelan continue sa route, franchit une porte latérale et monte des escaliers qui donnent sur un long corridor. Plusieurs portes percent ces murs mais le capitaine les ignore et ne s'arrête que devant la dernière, au fond du couloir.

–Ici, Aen Saevherne, sa Grâce vous attend de l'autre côté.

–Merci capitaine Krelan. Va fáill.

Et sur ces mots, Calened entra dans le bureau privé d'Enid an Gleana.

Notes:

Traduction de la Langue Ancienne:

Dh'oine/s: Humains

Aen Seidhe/s: elfes, peuple des collines

Dol blathanna: vallée des fleurs

Eilid, carraigh gleanna!: apparaissez, rochers de la vallée

varh'hewedd: fils/fille de pute

Ceàdmil: salutations

aen saevherne: Erudit

Saov Ainmhi'dh: esprit animal

Aenye'gaerm: flamme bleue

va fáill: au revoir

traduction de la langue naine:

Duvelsheyss: merde

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2025 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés