Chapitre 1 : LA CHAIR ET LA LUMIÈRE

Par felmir006

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

AVANT-PROPOS

Bienvenue dans ce récit qui retrace l'aventure romancée de mon personnage au cœur de World of Warcraft - Forever. À travers ses yeux, ses doutes et ses combats, ce texte vous invite à plonger directement dans les terres d'Azeroth. Que vous soyez un aventurier chevronné désireux de revivre la nostalgie et les péripéties mythiques du jeu, ou un néophyte curieux d'explorer cet univers numérique par le biais de la lecture, cette histoire est pensée pour vous. Installez-vous confortablement : vous êtes sur le point de franchir les portes d'un monde où la fiction et l'expérience ludique s'entremêlent pour donner vie à une véritable épopée.

PROLOGUE : L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE (AN 25)

L'an 25 du calendrier d'Azeroth s'ouvre sur les cicatrices encore sanglantes de la Troisième Guerre.

Le royaume sacré de Lordaeron est tombé sous les coups de son propre prince, Arthas Menethil, laissant derrière lui une terre dévastée par la peste. Si la Légion Ardente a été repoussée au pied du Mont Hyjal grâce à une alliance précaire entre la Horde de Thrall et les survivants humains, le monde ne connaît pas le repos.

Sur le continent gelé du Norfendre, le Roi-Liche dort sur son Trône de Glace. À l'Ouest, Orgrimmar s'élève au cœur des terres arides de Durotar. À l'Est, Hurlevent reconstruit ses murailles sous la régence troublée d'une cour politique corrompue dans l'ombre par le Vol Noir.

Mais dans les ruines étouffantes de Lordaeron, une nouvelle puissance a émergé : les Réprouvés, morts-vivants affranchis du joug du Roi-Liche et menés par la Dame Noire, Sylvanas Coursevent, cherchent à tailler leur place dans un monde qui les déteste.

C'est dans ce vide géopolitique, au seuil d'une histoire sur le point de diverger des prophéties établies, que de nouvelles âmes s'éveillent de l'éternel sommeil.

CHAPITRE 1 : LA CHAIR ET LA LUMIÈRE

Un réveil sans odeur

Je ne sais plus qui je suis. Il fait sombre, l’atmosphère semble lourde et pourtant la poussière qui flotte dans l’air n’a pas le moindre parfum. C'est un constat bien curieux : se retrouver dans un caveau, le lieu humide par excellence, et constater qu’on n'a pas la capacité respiratoire d'en ressentir l'odeur. Qui suis-je ? Où suis-je ? Le grand vide.

En observant mes mains, le constat est rapide : je suis un squelette enveloppé d’un reste de peau desséchée. Mes vêtements sont en lambeaux et je tiens à deux mainsun gros marteau en bois. Pas de faim, pas de soif, pas de chair de poule due au froid. Pratique pour faire des économies de bois, de vêtements chauds ou d'auberge, mais un peu déroutant pour un premier réveil.

Une volée de marches éclairée par quelques torches se présente devant moi. Je monte lentement, mes articulations grincent dans le silence. Dehors, le ciel est sombre, bordé d'arbres dépouillés et traversé par des silhouettes de chauves-souris. Un autre macchabée, armé d'un optimisme débordant, m’attend. Il se nomme Gordo et me lance fièrement :

— C’est un miracle, tu as survécu au feu !

Je cherche encore où se trouve le miracle. Regarder ce squelette décharné qui me ressemble comme deux gouttes d'eau ne m'inspire pas particulièrement la joie de vivre. Enfin, de "vivre", façon de parler.

— Ton futur a changé, poursuit-il. Tu as rendez-vous dans la petite chapelle juste au sud. Le prêtre des ombres Sarvis t’attend.

Mais de qui, de quoi parle t-il ?

Les premiers pas au Glas

Je descends machinalement la pente vers un hameau délabré baptisé Le Glas, peuplé d'autres macabres résidents en train de frapper machinalement sur des animaux sauvages. La scène est surréaliste. Et pourtant, une soudaine et irrépressible envie me prend de lever mon gros morceau de bois pour fracasser une chauve-souris au passage. Pire encore : j'y trouve un plaisir indéniable. Tuer sans état d'âme, voilà au moins un passe-temps accessible dans mon état.

Je trouve le prêtre Sarvis dans une église passablement entretenue.

— Cela a dû être un choc de se réveiller dans cette crypte... Nous sommes libérés du contrôle du Roi-Liche par notre nouveau chef, Dame Sylvanas. Nous, les Réprouvés, sommes en guerre contre ce maudit Fléau.

— Si vous le dites, je vais vous croire sur parole !

Pas le temps de philosopher sur la géopolitique des morts qu'il m'envoie exterminer des zombies au nord. En récompense ? Des gants ou une cape. Bon, la garde-robe d'un cadavre a ses exigences. Sur le terrain, en entendant le bruit mat et réjouissant des peaux qui se déchirent sous mon marteau, je me dis bêtement que ces zombies auraient fait de bien braves alliés. Mais vu leur obstination à me dévorer le peu de viande qu'il me reste, je repousse mes scrupules et les concasse méthodiquement.

De retour, Sarvis me tend une paire de gants et enchaîne avec une mission où je dois tuer des squelettes plus coriaces. Il me tend aussi un parchemin m'ordonnant de lire puis d'aller voir Aramis Mainmartel, l'instructeur des paladins.

Le paradoxe de la Lumière

Un paladin mort-vivant ? La lecture du message m'apprend que ma situation est rarissime. J'ai survécu, mais pour continuer d'invoquer la Lumière, je vais devoir endurer une souffrance atroce, une brûlure sacrée qui me rappelle tout ce que j'ai perdu.

Devant Aramis, le paradoxe s'installe. Je suis plongé dans l'ombre, mais la Lumière reste à portée de main. Ma première épreuve consiste à canaliser cette énergie divine pour soigner des nécrogardes blessés. Dès que la magie traverse mes bras, une douleur fulgurante me mord atrocement les os. C'est contre-nature, cuisant, mais paradoxalement... purificateur. Quand on a déjà goûté à la rigidité du tombeau, la douleur est la preuve ultime qu'on existe encore. Les soldats eux-mêmes me regardent avec une pointe d'effroi. Je vais devoir m'habituer à cette ironie.

Afin de prendre la mesure de ce nouveau monde, j'effectue plusieurs besognes pour les habitants du Glas : récupérer des caisses de fournitures, convaincre un dénommé Fipps de rejoindre la tombe de son épouse défunte, écraser des araignées Tisse-Nuit dans une ancienne mine d'or et libérer des captifs englués dans leurs cocons. Bref, le quotidien classique d'un squelette serviable.

Une fois le devoir accompli, Aramis m'oriente vers ma prochaine étape : Brill, où m'attend Shari Morpuits.

?

En route vers Brill

En longeant la route forestière, je surprends un campement d'humains en armure. Il s'agit de la Croisade Écarlate, des fanatiques dont le seul crédo est d'exterminer la moindre créature non-vivante. Après avoir nettoyé le camp de quelques-uns de ces zélés pour rééquilibrer un peu le paysage local, je découvre sous une tente une carte confidentielle indiquant l'emplacement de

leurs chefs de guerre. Une prise de valeur que je me promets d'échanger au village.

Des barricades de bois imposantes se dressent enfin devant moi. Le panneau indique Brill.

En observant mes mains calleuses et les traces de sang de mes victimes sur mon plastron, une étrange réalisation m'envahit. Je suis un cadavre ambulant qui manie une magie divine qui le brûle, qui tue sans remords pour le compte d'une Reine Banshee et qui s'en accommode finalement très bien. La vie humaine est peut-être derrière moi, mais mon existence de Réprouvé, de mort-vivant, ne fait que commencer.

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.
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés