

Raza — Vingt ans sur Ryzom

Les souvenirs d'une homine qui n'aurait jamais dû rester aussi longtemps...

Je suis Raza dans le monde d'Atys, mais derrière ce nom se trouve une humaine bien réelle, qui arpente l'univers de Ryzom depuis maintenant vingt ans. Au fil des années, Raza a grandi, changé, combattu, voyagé, rencontré des homins et surtout vécu bien plus d'histoires qu'il ne pourrait en raconter autour d'un feu.

*Aujourd'hui, j'ai choisi de vous raconter **son histoire**, mais aussi, à travers elle, une petite partie de **l'histoire de Ryzom de ces vingt dernières années** : ses rencontres, ses guildes, ses guerres, ses joies, ses drames, ses personnages et tous ces moments qui ont fait d'Atys bien plus qu'un simple jeu.*

*Car Ryzom n'est pas un univers comme les autres. Sa liberté, son monde vivant, son histoire qui continue d'évoluer et surtout sa communauté en font, à mes yeux, **un jeu véritablement unique au monde**. Depuis vingt ans, ce sont les joueurs eux-mêmes qui ont donné une âme à Atys, en y laissant leurs histoires, leurs souvenirs, leurs amitiés, leurs rivalités et parfois même une petite part d'eux-mêmes.*

*J'ai appris à aimer cet univers et ceux qui l'habitent, ceux qui ont marché à mes côtés comme ceux qui se sont dressés devant moi. **Même mes ennemis ont leur place dans mes souvenirs**, car sans eux, certaines des plus belles pages de mon histoire n'auraient jamais été écrites.*

*Ce récit est donc celui de Raza... mais quelque part, il est aussi un peu le mien. **Et après vingt ans passés sur Atys, il était temps de vous raconter pourquoi je n'ai jamais vraiment réussi à la quitter.***

Toute ressemblance avec des homins existants, disparus, ressuscités, mal ressuscités, ayant subi un rollback, ou actuellement occupés à prétendre qu'ils n'étaient pas là, serait naturellement totalement fortuite.

Toute ressemblance avec des guildes, des dirigeants, des nobles, des sages, des Kamis, des Karavan, des Maraudeurs, des Rangers ou toute autre créature suffisamment susceptible pour se reconnaître dans ces pages serait, elle aussi, purement accidentelle... ou pas.

Les noms sont faux, les événements sont vrais, les protagonistes sont concernés...

Pour le reste, je décline toute responsabilité.

Première partie : Les premiers pas des homins sur l'Écorce

– Génèse

Avant Silan

Avant Silan, il y eut les Primes Racines. Raza s'y retrouve à la suite du Premier Grand Essaim.

Il garde de cette époque des souvenirs de toute la monstruosité que fut le Grand Essaim.

Des souvenirs difficiles à raconter. Les kitins. Leur nombre. Le bruit de leur progression.

La peur des homins. La destruction.

Et cette impression terrible que rien ne pouvait arrêter la horde lorsqu'elle avançait.

Dans les Primes Racines, ces souvenirs ne sont jamais très loin. Ils reviennent parfois sans prévenir, mêlés aux images des lieux traversés et aux visages de ceux qui étaient là.

Raza ne possède pas encore les mots pour raconter tout ce qu'il a vu. Il sait seulement qu'Atys peut devenir un endroit terrifiant.

Il sait aussi que derrière la beauté de l'Écorce, derrière les plantes, les racines et la sève qui donnent la vie, il existe une autre réalité. Une réalité faite de fuite, de destruction et de survie.

Le Grand Essaim a laissé des traces, et pas seulement sur Atys, dans la mémoire de Raza aussi.

Les derniers jours du Grand Essaim

Les derniers jours du Grand Essaim furent parmi les plus terribles qu'Atys ait jamais connus.

Le ciel lui-même semblait avoir changé.

Une lumière étrange baignait l'Écorce, tandis que l'horizon disparaissait derrière les mouvements incessants de la horde. Au loin, quelque chose avançait. Une masse immense, grouillante, qui semblait recouvrir la terre.

Les kitins arrivaient. Ils étaient énormes.

Leurs carapaces sombres luisaient sous la lumière, leurs pattes innombrables martelaient le sol et leur progression faisait trembler l'Écorce. Mais avant même de les voir, on pouvait parfois les sentir.

Une odeur infecte les précédait. Une odeur âcre, lourde et écœurante, qui se répandait dans l'air à mesure que la horde approchait. Elle s'infiltrait partout, se mêlait à la poussière et à la fumée, s'accrochait aux vêtements et semblait rester dans les narines longtemps après leur passage.

Puis venaient les cris.

Les cris des homins. Ceux qui appelaient leurs proches, qui hurlaient de peur.

Ceux qui donnaient des ordres aux combattants.

Et parfois, un cri qui s'arrêtait brutalement.

Au milieu de cette cacophonie, le fracas des armes et de la magie se mêlait au grondement de la horde.

Les kitins ne semblaient connaître aucune limite. Ils mangeaient. Ils déchiraient, ils détruisaient.

Tout ce qui se trouvait sur leur passage semblait destiné à disparaître.

La végétation était arrachée, les réserves étaient dévastées, les constructions éventrées. Rien ne semblait pouvoir satisfaire leur appétit. Leur progression avait quelque chose d'effroyablement méthodique : avancer, détruire, dévorer, puis continuer.

Ils ne semblaient pas seulement vouloir tuer les homins.

Ils semblaient vouloir anéantir tout ce qui vivait.

Les combattants tentaient de tenir leurs positions. Certains s'accrochaient à leurs armes avec une détermination désespérée et affrontaient les kitins jusqu'à leurs dernières forces.

Ils savaient parfois qu'ils allaient mourir , mais ils restaient.

D'autres n'eurent même pas cette possibilité.

Un kitin surgissait, une masse immense se précipitait.

Un groupe d'hominins était submergé. La mort pouvait être terriblement rapide.

Alors les survivants couraient. Ils couraient sans regarder derrière eux.

Ils abandonnaient leurs maisons, leurs possessions, leurs souvenirs. Il fallait survivre.

Et lorsque la surface ne fut plus suffisamment sûre, les homins cherchèrent une dernière possibilité.

Les profondeurs. Les Primes Racines.

Ils descendirent sous l'Écorce, emportant avec eux ce qu'ils avaient pu sauver.

Derrière eux, le Grand Essaim continuait son œuvre.

Raza garderait longtemps dans sa mémoire cette odeur infecte. Les cris, le ciel assombri, le grondement de ces milliers de pattes, la vibration de ces milliers d'ailes.

Et cette impression terrible que leur appétit ne pourrait jamais être rassasié.

Dans les Primes Racines, les survivants pouvaient enfin reprendre leur souffle.

Mais ils savaient. Ils savaient ce qui se trouvait au-dessus d'eux.

Et ils savaient aussi que certains de ceux qui étaient descendus avec eux ne remonteraient jamais.

Les Primes Racines

Les Primes Racines étaient un autre monde.

Après avoir connu le ciel assombri par le Grand Essaim, les cris et le grondement incessant des kitins, les homins qui y pénétraient avaient d'abord l'impression de quitter Atys.

Pourtant, ils n'avaient fait que descendre. Descendre sous l'Écorce. Là-dessous, tout était différent.

La lumière était faible, étrange, parfois presque irréelle. Les immenses racines formaient des arches naturelles au-dessus des survivants et s'enfonçaient dans les profondeurs comme de gigantesques colonnes vivantes.

Certaines étaient si vastes qu'un homin pouvait marcher longtemps à leur pied sans en distinguer véritablement l'extrémité. La sève était partout.

Elle parcourait les racines, nourrissait les profondeurs et donnait à cet univers souterrain une vie que les homins ne soupçonnaient pas avant d'y être contraints.

Il y avait de l'humidité. Une odeur de terre, de végétation et de matière vivante.

Par endroits, l'air semblait lourd et chargé de cette atmosphère particulière des profondeurs. Après l'odeur infecte des kitins, cette senteur pouvait presque sembler rassurante. Presque. Car les Primes Racines n'étaient pas un refuge paisible. Elles étaient vastes. Immenses. Et elles abritaient elles aussi leurs propres créatures. Dans l'obscurité, un bruit pouvait venir de n'importe où. Un froissement dans la végétation, un mouvement derrière une racine, un grondement lointain. Les homins apprirent rapidement à ne pas se fier au silence. Ici, la surface n'était plus visible, il n'y avait plus de ciel, plus d'horizon. Seulement ces profondeurs qui semblaient ne jamais finir. Les racines donnaient parfois l'impression de former des montagnes souterraines. Elles se croisaient, se séparaient, disparaissaient dans l'obscurité avant de réapparaître plus loin. L'Écorce elle-même semblait avoir plusieurs mondes. Celui que les homins connaissaient, et celui qu'ils venaient de découvrir. Pour Raza, les Primes Racines resteraient longtemps associées aux souvenirs du Grand Essaim. C'était là qu'il avait trouvé refuge lorsque la surface était devenue trop dangereuse. Là que les survivants avaient attendu, là qu'ils avaient tenté de comprendre ce qui venait de leur arriver. Mais les Primes Racines n'étaient pas seulement le refuge des homins. C'était un monde vivant, un monde ancien. Un monde parfois magnifique, parfois inquiétant, et toujours imprévisible. Et tandis que Raza avançait entre les racines gigantesques, il commençait à comprendre une chose : **Atys était bien plus vaste qu'il ne l'avait imaginé.**

La grande solitude

Raza est seul. Il ne distingue plus ni le jour ni la nuit, il n'y a pas de soleil dans les souterrains, le soleil existe-il encore ? Depuis combien de temps est-il là ? Que sont devenus ceux qui se sont réfugié avec lui, dans la cohue des derniers chanceux survivants.

Devant lui, un petit feu de bois lutte pour rester allumé. Quelques flammes vacillent péniblement avant de disparaître presque aussitôt, laissant échapper une mince fumée qui se perd dans l'obscurité.

Il a froid. Il a faim.

Il rapproche ses mains du feu, essayant d'en récupérer quelques parcelles de chaleur. Sa vieille armure ne suffit plus vraiment à le protéger. Il reste immobile un moment, les yeux fixés sur les flammes. Autour de lui, les Primes Racines sont silencieuses, ou presque.

Au loin, un bruit sourd résonne dans les profondeurs.

Raza relève la tête. Un vorax.

Même à distance, sa taille impressionnait.

Son corps massif semblait avoir été conçu pour la puissance. Sa démarche était lourde, mais chaque

mouvement possédait une étonnante assurance. Il avançait sans hâte, comme si rien sur Atys ne pouvait véritablement lui demander de se presser.

Sa tête énorme se balançait lentement.

Ses puissantes mâchoires inspiraient immédiatement le respect.

Et ses pattes massives s'enfonçaient dans le sol à chacun de ses pas.

Une créature des plus féroces. Il ne la voit pas encore, mais il connaît ce bruit. Il attend.

Quelques instants passent. Puis un autre son lui parvient, plus étrange, plus inquiétant.

Une autres espèce de prédateur, violent et affamé. Raza reste immobile, il écoute.

Dans les profondeurs, les bruits se déplacent lentement. Parfois proches, parfois lointains. Il est impossible de savoir exactement où se trouvent les créatures. Il ne lui reste rien de ses puissantes armes, seule une petite dague enchantée. Il sait que sa survie est une affaire de jours, peut être même d'heure, il ne survivra pas longtemps sans nourriture, sans aide et dans ce lieu hostile.

Raza serre un peu plus ses mains autour de la chaleur du feu.

Et soudain, les images reviennent, un cauchemar permanent, la peur , la fuite, l'abandon de cette terre chérie.

Il se souvient surtout des cris.

Les cris des homins qui couraient, es appels désespérés de ceux qui cherchaient leurs proches.

Les ordres hurlés par les combattants.

Puis les cris qui s'arrêtaient. Brutalement.

Il se souvient de ceux qui avaient choisi de rester pour combattre.

Certains étaient morts presque immédiatement.

D'autres avaient résisté aussi longtemps que leurs forces le leur permettaient.

Lui même avait échappé de justesse à cette mort certaine,lorsque, acculé dans un petit coin du désert il avait osé franchir le passage vers cet inconnu qui l'avait conduit ici.

Et pendant ce temps, les kitins continuaient d'avancer. Ils détruisaient tout. Avalaient tout sur leur passage, rien ne semblait pouvoir rassasier leur appétit de mort et de désolation.

Raza ferme les yeux. Le feu crépite devant lui.

Pendant quelques secondes, il pourrait presque oublier où il se trouve.

Mais le grondement lointain du Vorax le ramène à la réalité.

Les Primes Racines. Il y est toujours. Seul. Avec son feu, sa faim et son froid.

Il regarde autour de lui. Les gigantesques racines disparaissent dans l'obscurité.

Il pense à la surface, à ce qui s'y trouve, à ce qu'il a perdu.

Puis il regarde à nouveau les flammes, elles sont petites, fragiles, mais elles brûlent encore.

Alors Raza reste là. Il attend. Il écoute.

Et dans ce silence le cauchemar persiste et envahi sa pensée.

Demain peut-être.

Raza est seul.

Devant lui, le petit feu de bois lutte péniblement contre l'humidité et le froid des Primes Racines. Les flammes vacillent, fragiles, projetant sur les racines gigantesques des ombres mouvantes qui semblent danser dans l'obscurité.

Les autres ont disparu, dévorés par l'un de ces monstres des profondeurs, perdus quelque part dans l'immensité des souterrains.

Mais ce n'est pas cela qui le tourmente le plus.

Raza est désespéré.

Depuis longtemps déjà, il erre dans ces profondeurs sans véritable but. Les Primes Racines lui ont offert un refuge lorsque la surface était devenue un enfer, mais elles sont peu à peu devenues sa prison.

Il n'y a plus d'issue. Plus d'espoir.

Autour de lui, les immenses racines s'enfoncent dans les ténèbres. Les chemins se ressemblent tous et semblent conduire toujours plus loin dans les profondeurs.

Au loin, un grondement retentit.

Raza relève lentement la tête.

Il n'en avait jamais vu en surface, ces créatures appartiennent aux sombres sous sol.

Un autre bruit lui parvient quelques instants plus tard. Plus lourd, plus inquiétant.

Un Tyrancha. La créature possédait une silhouette inquiétante.

Elle semblait plus basse, plus ramassée que le Vorax, mais sa présence était tout aussi impressionnante.

Ses mouvements étaient différents, moins lourds, plus imprévisibles.

Le Tyrancha avançait avec cette étrange assurance des créatures qui n'ont jamais eu besoin de vérifier si quelqu'un avait peur d'elles.

Car tout le monde avait peur.

Sa gueule, garnie de dents, semblait disproportionnée.

Ses yeux observaient les environs avec une attention presque troublante alors qu'il était quasiment aveugle.

Raza reste immobile près de son feu.

Il sait que les Primes Racines ne dorment jamais vraiment.

Et lorsque les créatures se taisent, ce sont les souvenirs qui reprennent leur place, prenant possession de toutes pensées et de toutes émotions.

Il revoit des visages, des armes tombant d'une main ou d'un bras arraché.

Ceux qui combattaient, et ceux dont les voix se taisaient brutalement.

Raza ferme les yeux. Il se souvient de la fuite, de la peur.

De ces homins qui avaient choisi de rester pour donner aux autres quelques instants supplémentaires.

Il se souvient de ceux qui étaient morts presque immédiatement, engloutis par la horde, et de ceux qui avaient combattu jusqu'à ne plus pouvoir lever leur arme.

Les survivants avaient fui. Vers les profondeurs. Vers les Primes Racines.

Raza avait survécu.

Mais aujourd'hui, assis devant ce misérable feu, il se demandait parfois si survivre avait encore un sens.

Que lui restait-il ? La faim, le froid et la solitude.

Et des souvenirs qu'il aurait voulu ne jamais posséder. Il n'avait plus la force de continuer.

C'est alors qu'une silhouette apparut entre les racines.

Raza porta instinctivement la main à son arme.

L'homin s'approcha lentement.

Il ne semblait pas craindre les ténèbres ni les bruits des créatures qui résonnaient au loin.

C'était un Ranger.

Il s'arrêta à quelques pas du feu et observa Raza pendant un moment.

— Tu sembles avoir parcouru un bien long chemin.

Raza ne répondit pas immédiatement.

— Trop long, peut-être.

Le Ranger s'assit près du feu.

Pendant quelques instants, aucun des deux homins ne parla. Seul le crépitement des flammes venait troubler le silence.

Puis le Ranger reprit la parole.

— La surface a changé.

Raza leva les yeux.

— Chagné ? Tout est dévasté tu veux dire !

— Le Grand Essaim est passé. Les Rangers ont repoussé les kitins. Il en reste encore, bien sûr. Atys ne sera jamais entièrement débarrassée d'eux. Mais les chemins sont à nouveau praticables.

Raza l'écoutait sans parvenir à y croire.

La surface. Il n'avait pas entendu ce mot depuis longtemps sans qu'il soit aussitôt accompagné de peur.

— Les homins reviennent, poursuivit le Ranger. Les villes se reconstruisent. Lentement. La vie reprend.

Raza baissa les yeux vers les flammes.

La vie reprend.

Ces mots lui semblaient appartenir à une autre époque.

— Et pourquoi me raconter cela ?

Le Ranger le regarda longuement.

— Parce que tu n'es pas obligé de rester ici.

Raza eut un léger sourire, sans joie.

— Pour aller où ?

Le Ranger désigna vaguement les hauteurs, bien au-delà des racines et de l'obscurité.

— Une île a été aménagée pour accueillir les réfugiés. Ceux qui ont tout perdu. Ceux qui reviennent des profondeurs. Ceux qui doivent apprendre à vivre de nouveau.

Raza resta silencieux.

— Silan, ajouta le Ranger.

Ce nom ne lui disait rien.

Il le répéta presque à voix basse.

— Silan...

— Tu pourrais y recommencer.

Raza regarda ses mains.

Recommencer. Le mot lui paraissait étrange.

Comment recommencer lorsque les souvenirs sont trop lourds ?

Comment retrouver une place parmi les vivants lorsque l'on a passé tant de temps à survivre ?

Le Ranger sembla comprendre ses pensées.

— Il existe peut-être une autre possibilité.

Raza leva les yeux.

— Laquelle ?

Le Ranger se pencha légèrement vers lui.

— Renaître.

Le silence s'installa à nouveau entre eux.

Au loin, quelque chose poussa un cri dans les profondeurs.

— Repartir de zéro, poursuivit le Ranger. Laisser derrière toi ce que tu as connu. Oublier les horreurs du Grand Essaim. Oublier les jours passés ici. Perdre tes souvenirs et recommencer une nouvelle existence.

Raza regarda les flammes vaciller.

Oublier. N'était-ce pas précisément ce qu'il avait désiré tant de fois ?

Ne plus entendre les cris. Ne plus se réveiller avec l'impression d'être encore poursuivi.

Mais oublier, c'était aussi abandonner ceux qui avaient disparu. Effacer les visages, les combats, les morts. Ceux qu'il avait laissé derrière lui.

Tout ce qui avait fait de lui ce qu'il était.

— Et que resterait-il de moi ? demanda-t-il.

Le Ranger eut un sourire empreint de tristesse.

— Peut-être seulement ce que tu es vraiment.

Raza resta longtemps silencieux.

Devant lui, le feu achevait lentement de consumer les dernières branches.

Il n'avait aucune issue dans les Primes Racines.

Rester, c'était continuer à errer, attendre, se laisser mourir en servant de repas à l'une de ces monstrueuses créatures.

Ou laisser les souvenirs le dévorer plus sûrement encore que les créatures qui rôdaient dans l'obscurité.

Partir était une inconnue, mais c'était aussi une promesse.

Quelque part à la surface, les villes se reconstruisaient, les homins revenaient.

Une île attendait les réfugiés. Cette île s'appelait Silan.

Silan.

Raza leva les yeux vers le Ranger.

Puis il regarda une dernière fois autour de lui.

Les racines immenses, les ténèbres, et son petit feu presque éteint. Il avait passé trop longtemps dans ce monde souterrain.

Peut-être était-il temps de revoir le ciel, de respirer l'air frais, de revoir son cher désert presque totalement détruit.

Peut-être était-il temps d'accepter ce que le Ranger lui proposait. Une lueur d'espoir s'éveillât mais la proposition était elle bien réelle ?

Raza allait tout perdre. Ses souvenirs, son passé, une part de lui-même.

Et pourtant, pour la première fois depuis longtemps, une autre possibilité s'offrait à lui.

Une vie. Ailleurs. À la surface. Sur cette île appelée Silan.

L'oubli

Raza n'avait pas bougé et le Ranger était toujours devant lui.

Il lui avait parlé de Silan, de la surface, des villes qui renaissaient lentement de leurs ruines.

Il lui avait offert une possibilité que Raza n'espérait plus.

Mais il y avait un prix. Perdre tout ce qu'il avait connu, aimé, combattu, tout ce qui avait fait de lui ce puissant fyros qui n'était aujourd'hui.. plus rien.

Les puissances avaient accordé aux Rangers un pouvoir étrange.

Un pouvoir que peu d'homins auraient souhaité recevoir, ils pouvaient effacer la mémoire.

Pas seulement les souvenirs douloureux, pas uniquement les visages et les événements. Tout.

Les puissances pouvaient, à travers eux, ramener un esprit jusqu'à son commencement.

Effacer jusqu'aux gestes les plus simples.

Le souvenir d'un chemin, la manière de tenir une arme, le nom d'un ami ou le son d'une voix.

La connaissance même du monde et Raza devrait tout abandonner.

Le Ranger s'approcha.

— Si tu acceptes, il n'y aura plus de retour possible.

Raza regarda une dernière fois les profondeurs qui l'entouraient.
Il aurait voulu se souvenir de quelque chose de beau.
Un visage, une voix, un baiser, un lever de soleil, un moment heureux avant le Grand Essaim.
Mais les souvenirs venaient désormais tous accompagnés de la même ombre.
Les kitins, encore et toujours ce souvenir obsessionnel. Puis les cris, la fuite, la mort.
Alors il ferma les yeux.
— Je n'ai plus rien à perdre.
Le Ranger resta silencieux quelques instants.
Puis il posa lentement sa main sur le front de Raza, sa paume était chaude.
Étrangement chaude dans le froid humide des Primes Racines.
Raza sentit d'abord une profonde lassitude s'emparer de lui, ses muscles se relâchèrent.
Le bruit des profondeurs sembla s'éloigner, le Vorax, le Tyrancha, le crépitement des dernières braises.
Tout devint plus lointain.
Le Ranger ne prononça aucune parole, il n'en avait pas besoin.
Le pouvoir des puissances traversa Raza.
Alors l'oubli commença. Les souvenirs les plus récents disparurent les premiers.
Les Primes Racines, le feu, le froid, la faim et la peur.
Puis vinrent les jours précédents. Les chemins, les visages, les noms.
Raza essaya de retenir quelque chose, n'importe quoi.
Mais chaque souvenir semblait s'effacer dès qu'il cherchait à s'y accrocher.
Le Grand Essaim avait tout emporté, comme la main de ce mystérieux ranger emportait toutes les pensées, toute la mémoire.
Pendant un bref instant, il revit le ciel, les hordes de kitins et leur silhouettes monstrueuses.
Les derniers cris.
Puis tout disparut.
Il voulut appeler, il ne se souvenait déjà plus pourquoi.
Il voulut ouvrir les yeux, il oublia comment.
Son esprit sombra peu à peu dans un silence absolu. Ce ne fut pas le sommeil, ce fut davantage qu'un sommeil.
Son corps continuait de vivre, respirant faiblement, le cœur poursuivant son travail silencieux.
Mais son esprit semblait avoir quitté le monde sans plus aucune pensée, plus aucune image, plus aucun souvenir.
Comme si les profondeurs de son être avaient été vidées.
Un vide total. Une absence.
Pendant un temps impossible à mesurer, Raza demeura ainsi.

Entre la vie et quelque chose qui lui ressemblait étrangement à la mort.
Son esprit n'était plus capable de se rappeler.
Ni son nom, ni son histoire, ni même les gestes les plus simples qui avaient autrefois été naturels.
Il ne restait rien.
Rien, sinon un corps vivant plongé dans une obscurité sans rêves.
Le Ranger retira lentement sa main.
Devant lui se trouvait toujours le même homin.
Mais Raza n'était plus tout à fait celui qu'il avait été quelques instants auparavant, son passé avait disparu.
Les Primes Racines avaient disparu, le Grand Essaim avait disparu.
Toute une vie venait d'être engloutie dans le silence.
Le Ranger observa longuement le corps immobile, puis il se leva.
Au loin, dans les profondeurs, les créatures poursuivaient leur existence.
Les racines continuaient de respirer et la sève circulait dans Atys comme elle l'avait toujours fait.
Mais pour Raza, le monde venait de s'éteindre.
Et dans cette obscurité absolue, sans pensée, sans mémoire et sans rêve, quelque chose attendait encore.
Un souffle, une lumière, le vent.
Et ce jour où, pour la seconde fois, il ouvrirait les yeux.

Les premiers jours sur Silan

L'Écorce vivante

Silan

Au printemps, tout est verdoyant.
Silan semble alors recouvert d'un immense tapis de végétation. Partout, la vie reprend ses droits.
Entre les herbes et les racines, les fleurs bleues et roses apportent des touches de couleur au paysage.
On entend le vent, toujours présent sur Silan, quelque soit le temps. Il traverse les herbes et fait frémir les feuillages, accompagnant les pas des homins comme un murmure permanent.
Mais ce n'est pas seulement le vent qui donne vie à Silan.
Sous les pieds, dans le sol, dans les racines et jusque dans chaque être vivant, circule la sève.
Cette matière est l'élément majeur qui donne vie à tout être. Elle nourrit le sol, fait vivre les racines, permet aux plantes de pousser et accompagne la vie de tous ceux qui foulent l'Écorce.
La sève est partout.
Elle circule dans Atys comme le sang circule dans un corps.
Parfois, il suffit de regarder attentivement une racine, une plante ou un arbre pour avoir l'impression

de sentir cette vie qui les traverse. Tout semble relié par cette matière invisible et pourtant omniprésente.

Comme un battement de cœur. Un battement lent et profond, enfoui sous l'Écorce.

Et peut-être est-ce cela que l'on ressent véritablement en découvrant Silan pour la première fois : Atys n'est pas simplement une terre sur laquelle on marche.

Atys vit.

La sève coule dans ses racines, dans ses plantes, dans ses créatures et dans les homins eux-mêmes.

Et quelque part, au milieu de cette vie immense, Raza vient de poser ses premiers pas.

Le réveil

Raza ouvrit les yeux.

Au-dessus de lui, les feuilles immenses d'Atys filtraient une lumière douce. Le vent faisait onduler les branches dans un murmure presque vivant. Une odeur de sève, de mousse et de terre humide emplissait l'air.

Quand il ouvrit les yeux, la première chose qu'il vit fut la végétation d'Atys.

Des feuilles immenses au-dessus de lui, et une lumière étrange traversant les branches.

Le bruissement constant de la planète vivante.

Il resta quelques secondes sans bouger. Il ne savait pas depuis combien de temps il dormait.

Il ne savait même pas exactement comment il était arrivé là.

Il ne savait pas encore où il était, il savait seulement une chose, il était seul, et il avait une âme de combattant.

Silan.

Le nom lui revint à l'esprit comme un souvenir lointain.

Autour de lui, d'autres jeunes homins s'affairaient. Certains parlaient avec les Rangers. D'autres observaient leurs armes fraîchement acquises avec cette excitation propre à ceux qui découvrent le monde.

Raza, lui, regardait au loin.

Il n'était pas venu sur Silan pour devenir un héros. Il voulait comprendre. Comprendre Atys.

Les premiers mots

Raza avance lentement.

Autour de lui, Silan est toujours aussi verdoyant. Le vent fait bouger les fleurs bleues et roses, et quelque part dans les herbes, une créature vient de disparaître à son approche.

Puis il aperçoit un homin, un Ranger.

Il semble attendre les nouveaux arrivants, comme s'il connaissait déjà leur égarement et leurs premières interrogations.

Raza s'approche.

L'homin le regarde quelques secondes avant de prendre la parole.

— Bienvenue sur Silan.

Raza ne répond pas tout de suite.

Il regarde derrière lui, puis autour.

— C'est ici que je suis ?

Le Ranger sourit.

— Oui. L'île de Silan, dans ce monde d'Atys.

Il désigne les terres qui s'étendent devant eux.

— Tu vas devoir apprendre à connaître cet endroit. Ses plantes, ses créatures, ses chemins... et surtout les homins que tu rencontreras.

Raza regarde à nouveau le paysage.

— Tout est vivant ici...

— C'est Atys, répond le Ranger. N'oublie jamais cela.

Le vent se lève doucement derrière eux. Les fleurs se courbent sous son passage.

— La sève donne vie à tout ce qui t'entoure. Apprends à l'observer et tu comprendras déjà beaucoup de choses.

Raza baisse les yeux vers le sol.

Il ne le sait pas encore, mais ces premiers mots resteront quelque part dans sa mémoire.

Il vient d'arriver sur Silan.

Et son histoire commence ici.

Les premières créatures

Raza commence à explorer Silan.

Il avance prudemment, encore peu habitué à cette terre verdoyante. Tout lui semble nouveau. Les plantes, les racines, le vent qui ne cesse jamais de souffler et cette impression étrange que la vie est partout.

Puis quelque chose bouge dans les herbes.

Raza s'arrête, il regarde.

Un Yubo apparaît.

La créature ne semble absolument pas impressionnée par le jeune Fyros qui vient de découvrir son existence. Elle avance tranquillement, renifle le sol, puis continue son chemin comme si Raza n'était qu'un élément supplémentaire du paysage.

Raza l'observe.

C'est donc ça, les créatures d'Atys ?

Il s'attendait peut-être à quelque chose de plus... dangereux.

Le Yubo, lui, semble surtout préoccupé par des choses beaucoup plus importantes : manger, fouiller les herbes et continuer sa petite vie.

Raza s'approche un peu et le Yubo le regarde, Raza regarde le Yubo.

Il n'avait rien d'impressionnant. Pourtant, quelque chose dans cette petite créature le fascinait.

Elle appartenait à ce monde. Elle connaissait Silan.

Elle savait où trouver sa nourriture, où se cacher, où aller.

Un long moment passe, puis le Yubo retourne à ses occupations. Lui, ne connaissait encore rien.

Raza comprend rapidement qu'il vient probablement de perdre ce premier duel psychologique.

Il resta immobile quelques secondes, puis il repartit tranquillement.

Un peu plus loin, il découvre les Bodocs, et là, l'impression est différente.

Plus grands, plus imposants, ils avancent avec cette démarche tranquille des créatures qui n'ont absolument aucune raison de se presser. Raza les regarde passer avec méfiance.

Le jeune Fyros commence à comprendre quelque chose.

Sur Atys, toutes les créatures ne semblent pas avoir reçu la même définition du mot urgence.

Les Yubos continuent de fouiller les herbes et les Bodocs avancent lentement.

Le vent souffle, les fleurs bougent, et Raza poursuit son exploration.

Il ne le sait pas encore, mais ces créatures paisibles seront parmi les premières qu'il apprendra à connaître sur Silan.

Pour le moment, il découvre simplement qu'Atys est peuplée d'êtres bien différents de ceux qu'il imaginait.

Et surtout, il commence à comprendre qu'avant de devenir un grand combattant, il va probablement devoir apprendre à distinguer **ce qui veut le manger de ce qui veut simplement continuer sa promenade.**

Sur Silan, survivre est déjà un apprentissage.

La tenue de réfugié est sommaire.

Raza ne possède encore ni belle armure, ni équipement digne d'un véritable combattant. Ses vêtements sont simples, usés, juste suffisants pour le protéger et lui permettre de commencer son apprentissage.

Il regarde un instant ce qu'il porte, cela ne ressemble pas vraiment à la tenue d'un guerrier, mais après tout, il vient à peine d'arriver.

Son arme est rudimentaire, son équipement limité, et il ne sait encore presque rien de ce monde dans lequel il vient de mettre les pieds.

Autour de lui, pourtant, certains homins semblent déjà savoir où aller mais Raza, lui, doit tout apprendre.

Il est un Fyros, mais ici, sur Silan, cela ne lui donne aucun avantage particulier. Il est simplement un réfugié parmi les autres, un jeune homin qui doit découvrir Atys et apprendre à y survivre.

Il resserre sa tenue, regarde une dernière fois autour de lui et avance.

Le véritable apprentissage peut commencer.

Les quatre camps

Le Ranger lui avait parlé des homins et des chemins qu'il devrait apprendre à connaître.

Raza commença alors à parcourir Silan.

Il ne fallut pas longtemps pour comprendre que l'île n'était pas seulement un lieu sauvage. Quatre camps s'y dressaient, chacun portant les couleurs et l'esprit d'une des grandes nations d'Atys.

Quatre peuples. Quatre façons de voir le monde.

Raza les observa les uns après les autres.

Le camp **fyros** avait quelque chose de chaleureux et de rude à la fois. Le feu y occupait une place importante. Les Fyros semblaient faits pour supporter la chaleur, les longues marches et les combats. Leur présence était directe, presque brûlante, à l'image du Désert où se trouvait leur patrie.

Plus loin, le camp **matís** semblait appartenir davantage à la végétation qui l'entourait. Les structures avaient une élégance particulière et semblaient moins imposées au paysage que dessinées avec lui. Les Matis parlaient de leur civilisation avec assurance, convaincus de la supériorité de leur peuple.

Le camp **tryker** avait une atmosphère différente. Les Trykers apportaient avec eux quelque chose de plus léger, plus libre. On y ressentait le goût des grands espaces et des lacs de leur pays. Raza les observa avec curiosité, découvrant une autre manière de vivre sur Atys.

Puis vint le camp **zoraï**.

Son ambiance était plus mystérieuse. Les Zoraïs semblaient porter avec eux quelque chose de plus profond, une relation particulière avec Atys et avec les Kamis. Raza ne comprenait pas encore leur philosophie, mais il sentait qu'il y avait derrière leurs paroles bien davantage que ce qu'il pouvait percevoir.

Raza venait à peine d'arriver et déjà quatre peuples s'offraient à son regard.

Il comprit alors que choisir une voie ne serait peut-être pas aussi simple qu'il l'avait imaginé

Les entraîneurs

Dans chacun de ces camps, Raza rencontra des homins qui avaient pour tâche d'enseigner aux nouveaux arrivants.

Les entraîneurs étaient là pour apprendre aux jeunes homins à survivre.

Ils lui montrèrent comment manier les armes, comment utiliser ses amplificateurs, comment frapper et surtout comment ne pas mourir. Raza écoutait.

Il observait leurs gestes, essayait de retenir leurs conseils et découvrait peu à peu les différentes façons de combattre. L'épée lui plaisait.

Elle avait quelque chose de simple et de brutal. Un geste, un mouvement, une frappe.

Les amplificateurs étaient différents. Avec eux, la force ne venait pas seulement du corps. La magie passait par les mains et les sorts pouvaient changer complètement la manière de combattre.

Les jours suivants, il commença son apprentissage.

On lui enseigna comment utiliser son arme, comment frapper, comment se défendre et comment choisir une cible.

Au début, tout semblait simple et il pensa qu'il suffisait de frapper suffisamment fort.

Il découvrit rapidement son erreur, un combat ne se résumait pas à la puissance.

Il fallait regarder son adversaire, comprendre ses mouvements, savoir quand attaquer et surtout, savoir quand ne pas attaquer.

Et il avait compris que chaque créature d'Atys possédait sa propre façon de se défendre.

Il comprit que l'on pouvait apprendre beaucoup simplement en observant.

Il regardait leurs déplacements, et la manière dont ils se nourrissaient.

La façon dont ils réagissaient lorsqu'un autre animal s'approchait. Il commençait à voir Silan autrement.

Ce n'était plus seulement un endroit rempli de créatures à combattre.

C'était un monde. Un monde dans lequel chaque être avait sa place.

Les autres

Lorsque Raza ouvrit les yeux sur Silan, il ne savait plus rien.

Il avait oublié son passé. Les Primes Racines. Le Grand Essaim. Les kitins.

Il avait même oublié jusqu'aux gestes les plus simples.

Mais il n'avait pas oublié une chose.

Enfin, pas exactement. Il ne savait pas ce qu'était un Fyros.

Pourtant, lorsqu'il aperçut son reflet dans une flaque d'eau, il eut l'impression étrange de reconnaître ce visage.

Large d'épaules, solide, taillé pour résister davantage aux coups qu'aux longues discussions philosophiques.

Un Fyros. Raza ne connaissait pas encore ce mot, mais son corps, lui, semblait avoir conservé quelques secrets que son esprit avait perdus.

Puis il rencontra les autres.

Le premier fut un Matis.

Raza le regarda arriver avec une certaine curiosité.

L'homin semblait avoir passé davantage de temps à vérifier l'état de sa coiffure qu'à survivre à une catastrophe mondiale.

Il était grand, élégant, et avançait avec cette assurance particulière des gens qui sont convaincus que le monde entier est probablement mieux depuis leur arrivée.

Ses vêtements, pourtant aussi modestes que ceux des autres réfugiés, semblaient portés avec une distinction que Raza n'aurait jamais imaginée possible.

Même habillé comme un réfugié, le Matis parvenait à donner l'impression qu'il s'agissait d'un choix esthétique.

Il observa Raza.

Puis ses yeux descendirent lentement vers ses épaules.

— Fyros ?

Raza réfléchit.

Il ne savait pas.

Le Matis soupira.

— Évidemment.

Raza aurait bien demandé ce que cela signifiait, mais le ton employé lui indiquait clairement qu'il valait peut-être mieux ne pas savoir.

Le Matis poursuivit son chemin avec cette démarche élégante qui semblait dire :

Je suis perdu, mais je suis perdu avec beaucoup plus de raffinement que vous.

Le second fut un Tryker.

Raza ne le vit pas arriver.

Il l'entendit.

— Hé ! Toi !

Raza se retourna.

Le Tryker était là.

Petit. Très petit. Enfin, pas vraiment petit, pensa Raza. Simplement... plus près du sol que les autres.

Il parlait vite. Très vite.

Il posait des questions sans attendre les réponses et semblait capable d'entretenir une conversation entière avec lui-même sans éprouver la moindre fatigue.

— T'es nouveau ? Moi aussi ! Enfin je crois. Enfin tout le monde est nouveau ici, mais tu comprends ce que je veux dire. T'es Fyros, hein ? Oui, ça se voit. Les épaules. Et la tête aussi, évidemment.

Raza le regarda.

— Qu'est-ce qu'elle a, ma tête ?

Le Tryker réfléchit quelques secondes.

— Elle est... Fyros.

Cela semblait être une explication suffisante.

Puis il repartit presque immédiatement vers autre chose.

Une plante. Un Yubo. Peut-être même une idée brillante qu'il venait d'avoir et qu'il oublierait probablement avant d'avoir terminé sa phrase.

Raza le regarda s'éloigner.

Il commençait à comprendre que le silence était peut-être une qualité rare sur Atys.

Puis arriva le Zoraï.

Raza crut d'abord qu'il était accompagné.

Mais non. C'était simplement son masque.

Le jeune Fyros resta immobile quelques secondes, essayant de comprendre comment parler à quelqu'un dont le visage était caché derrière une chose qui ressemblait vaguement à un mélange entre une sculpture sacrée et une expression particulièrement sévère.

Le Zoraï s'arrêta devant lui.

Silence.

Raza attendit. Le Zoraï attendit également.

Le Tryker, qui n'était jamais vraiment parti, finit par murmurer :

— Je crois qu'il attend que tu dises quelque chose.

— Pourquoi ?

— Je ne sais pas. Peut-être qu'il médite.

Le Zoraï tourna lentement son masque vers eux.

— Je vous entends.

Le Tryker eut un sourire.

— Ah. C'est bien. Ça simplifie les choses.

Le Zoraï soupira.

Ou du moins, Raza supposa qu'il soupirait.

Avec un masque, il était difficile d'en être certain.

Le jeune Zoraï semblait calme. Terriblement calme. D'une tranquillité presque inquiétante.

Face au flot de paroles du Tryker et à l'élégance offensée du Matis, il donnait l'impression d'avoir déjà accepté que le monde était rempli d'êtres incapables de réfléchir correctement.

Il regarda Raza.

— Tu es perdu.

Raza réfléchit.

— Oui.

— C'est le commencement de la connaissance.

Le Tryker ouvrit la bouche.

— Ou alors, c'est juste qu'il est perdu.

Le Zoraï ne répondit pas.

Le Tryker attendit.

Puis attendit encore.

— Tu fais souvent ça ?

— Quoi ?

— Ne pas répondre.

— Parfois, le silence contient davantage de sagesse que les paroles.

Le Tryker regarda Raza.

— Je crois qu'il vient de me dire de me taire.

Le Matis, qui était revenu sans que personne ne l'ait remarqué, intervint.

— Pour une fois, quelqu'un fait preuve d'une remarquable intelligence.

Le Tryker se retourna.

— Personne ne t'a demandé ton avis.

— Je sais. Mais je l'ai tout de même donné.

Raza observa les trois hommes.

Le Matis.

Le Tryker.

Le Zoraï.

Puis il regarda ses propres mains.

Il ne connaissait rien du monde. Il ne savait pas qui il était réellement. Il ignorait jusqu'à son propre passé.

Mais une chose devenait progressivement évidente.

Silan accueillait des réfugiés venus de tous les horizons.

Et manifestement, ils n'avaient absolument rien en commun.

Le Matis voulait paraître élégant.

Le Tryker voulait parler.

Le Zoraï voulait réfléchir.

Et Raza, Fyros fraîchement réveillé et incapable de se souvenir comment il était arrivé là, se demandait surtout si quelqu'un allait enfin lui expliquer où trouver quelque chose à manger.

Le Tryker le regarda soudain.

— Au fait, tu t'appelles comment ?

Raza resta silencieux.

Il chercha. Rien. Le vide. Puis, quelque part au fond de lui, un mot remonta à la surface.

Un seul.

— Raza.

Les trois homins le regardèrent.

— Raza ? répéta le Matis.

— Raza, confirma-t-il.

Le Tryker sourit.

— Bon. Maintenant qu'on connaît ton nom, il ne reste plus qu'à t'apprendre tout le reste.

Le Zoraï inclina légèrement la tête.

— Une vie entière ne suffira peut-être pas.

Raza observa ses nouveaux compagnons.

Il ne le savait pas encore.

Mais cette première rencontre venait de lui apprendre quelque chose d'essentiel.

Les kitins étaient peut-être terrifiants.

Les Primes Racines pouvaient être obscures et dangereuses.

Mais rien, absolument rien, ne l'avait préparé à la découverte des autres homins.

Et surtout à leurs caractères.

Les premières blessures

Apprendre à frapper

Les jours suivants furent consacrés aux répétitions.

Encore. Et encore.

Raza frappait, bloquait, esquivait, tombait, se relevait.

Il découvrit rapidement que le combat n'était pas une succession de coups héroïques.

C'était une question de rythme, de distance, de patience.

Il apprit à ne pas gaspiller son énergie, à observer, à attendre le bon moment, à frapper lorsqu'une ouverture apparaissait.

La première fois que Raza affronta une créature sauvage, il eut peur.

Il s'en voulut immédiatement.

Il avait imaginé ressentir de l'excitation, de la puissance, peut-être même de la colère.

Mais lorsque la bête poussa son premier cri et chargea vers lui, Raza sentit son cœur accélérer.

Ses mains devinrent moites, son instinct lui cria de courir.

Il resta. La créature frappa, Raza esquiva de justesse.

Le coup passa à quelques doigts de son visage. Il riposta.

Son arme toucha la créature, mais son attaque manquait de précision.

La bête se retourna, elle était encore debout, et maintenant, elle était furieuse.

Raza recula.

Ne panique pas.

Il entendit la voix de son instructeur dans sa tête.

Regarde son corps.

La créature chargea une nouvelle fois.

Cette fois, Raza vit le mouvement, il se décala, laissa passer l'attaque puis frappa.

Une fois, deux fois. La créature vacilla.

Raza termina le combat.

Lorsqu'elle s'effondra, il resta immobile.

Son souffle était court. Il regarda son arme, puis la créature.

Il venait de tuer pour la première fois.

Ce n'était pas glorieux, ce n'était pas beau, c'était simplement nécessaire.

Il s'assit quelques instants, ses mains tremblaient.

Après cette journée, Raza commença à comprendre quelque chose.

Le courage ne signifiait pas ne pas avoir peur.

Le courage, c'était avancer malgré la peur.

Alors il recommença, chaque jour.

Il affronta des créatures de plus en plus difficiles et apprit à reconnaître leurs mouvements.

Certaines attaquaient rapidement, d'autres étaient lentes mais puissantes.

Certaines combattaient seules.

D'autres appelaient leurs congénères lorsqu'elles étaient blessées.

Raza commença même à apprécier cette sensation étrange qui précédait le combat.

Le silence. La concentration. Ce moment où tout disparaissait autour de lui.

Raza savait qu'un jour il devrait partir de cette île pour rejoindre le monde, celui qui l'attendait, et pour ça il devait apprendre à survivre, il devait apprendre à se battre. Pas seulement affronter les créatures animales mais aussi contre d'autres homins .

Le premier entraînement fut humiliant.

Raza tenait son arme avec beaucoup trop de force, ses épaules étaient tendues.

Son regard suivait chaque mouvement de son adversaire, mais son corps réagissait toujours avec un temps de retard.

— Ne regarde pas son arme, lui lança son instructeur.

Raza para un coup. Trop tard.

Le choc le fit reculer de plusieurs pas.

— Regarde son corps !

Raza reprit sa position.

— Pourquoi ?

— Parce qu'une arme ne décide rien. C'est l'homin qui la tient.

Le coup suivant arriva. Raza l'esquiva.

Cette fois, il avait vu le mouvement de l'épaule avant même que la lame ne parte.

Il contre-attaqua. Son arme frappa. Pas très fort.

Mais suffisamment pour faire reculer son adversaire.

— Voilà.

Raza sourit.

— J'ai réussi.

— Non.

L'instructeur le regarda sévèrement.

— Tu as réussi une fois. Ce n'est pas la même chose.

Raza comprit rapidement la différence.

Mais l'entraînement contre un autre homin ne pouvait pas le préparer à ce qu'il allait découvrir hors du camp.

Atys n'était pas un terrain d'exercice, elle était vivante.

Et certaines de ses créatures n'attendaient pas que leur adversaire soit prêt.

Un soir, son instructeur l'observa combattre.

Lorsque Raza termina son exercice, l'homme resta silencieux.

— Quoi ? demanda Raza.

— Tu progresses.

Raza attendit la suite.

— Mais tu commences à devenir dangereux.

Il sourit.

— C'est bien, non ?

— Pour toi, oui.

L'instructeur regarda l'horizon.

— Mais souviens-toi d'une chose, Raza. Une arme ne fait pas un guerrier.

— Qu'est-ce qui fait un guerrier alors ?

L'homme se tourna vers lui.

— Ce qu'il fait lorsque son plan échoue.

Raza réfléchit.

Il comprenait maintenant pourquoi l'entraînement était si difficile.

Sur Atys, tout pouvait changer en quelques secondes.

Une créature pouvait surgir, un groupe pouvait être attaqué, un compagnon pouvait tomber.

Et lorsque cela arrivait, il n'y avait plus d'instructeur pour lui dire quoi faire, il devrait décider seul.

Puis vint le jour où il changea d'arme.

Raza avait passé plusieurs heures à observer d'autres combattants.

Certains utilisaient des armes lourdes, d'autres préféraient la vitesse.

Il essaya différentes techniques. La première lui parut trop lente, la seconde trop imprécise.

Puis il trouva celle qui lui convenait.

Une arme avec laquelle il pouvait frapper rapidement, reculer, puis revenir au contact.

Il recommença son entraînement. Cette fois, quelque chose changea.

Raza ne combattait plus simplement pour gagner, il cherchait à comprendre.

Pourquoi son adversaire avançait, pourquoi il reculait.

Pourquoi une attaque fonctionnait à un moment et échouait au suivant.

Il commençait à développer son propre style.

Une étrange rencontre

Une voix interrompit ses pensées.

— Raza ?

Il se retourna.

Un Ranger se tenait devant lui.

— Tu comptes rester planté ici toute la journée ?

Raza esquissa un sourire.

— Je réfléchissais.

— Mauvaise habitude.

— C'est pourtant ce que font les homins avant de prendre une mauvaise décision.

Le Ranger éclata de rire.

— Alors tu apprendras vite.

Il lui indiqua un chemin.

— Si tu veux survivre sur Atys, commence par apprendre à te battre. Les alentours de Silan sont dangereux.

Raza ramassa son arme. Il suivit le Ranger.

Pendant plusieurs semaines, il avait appris.

Il combattit des créatures, il avait fabriqué ses premières pièces d'équipement.

Il avait découvert les techniques de combat et les rudiments de la survie.

Mais quelque chose le dérangeait.

Chaque fois qu'on lui parlait des grandes factions, des Kamis ou de la Karavan, on lui expliquait ce qu'il devait croire.

Chaque fois qu'il posait une question différente, les réponses devenaient vagues.

Puis, un soir, alors que le camp dormait presque entièrement, Raza quitta les lumières de Silan.

Il marcha seul. La végétation se referma progressivement derrière lui.

Il entendit un bruit.

Raza s'immobilisa. Un craquement, puis un second.

Il porta la main à son arme.

— Montre-toi.

Rien.

Seulement le bruissement des feuilles.

Puis une silhouette apparut entre deux arbres.

Un homin. Vêtu d'un équipement sombre, marqué par les voyages et les combats.

Raza leva son arme.

L'étranger ne bougea pas.

— Tu n'es pas un Ranger, dit Raza.

— Non.

— Alors qui es-tu ?

L'homin sourit.

— Quelqu'un qui est venu vérifier une rumeur.

— Quelle rumeur ?

L'étranger observa Raza quelques secondes.

— Qu'un jeune homin de Silan pose trop de questions.

Raza ne répondit pas.

L'étranger fit quelques pas.

— Tu sais ce que les Maraudeurs pensent des Kamis ?

Silence.

— Tu sais ce qu'ils pensent de la Karavan ?

Raza secoua lentement la tête.

— Alors apprends ceci.

Raza secoua lentement la tête.

— Alors apprends ceci.

L'étranger planta son regard dans le sien.

— *Les Maraudeurs ne demandent la permission à personne.*

Il se retourna.

Raza fit un pas.

— Attends !

L'homin s'arrêta.

— Je veux en savoir plus.

Un sourire apparut sur son visage.

— Alors quitte Silan.

Il disparut dans la végétation.

Raza resta seul.

Le vent souffla dans les feuilles.

Pour la première fois depuis son réveil, il avait l'impression d'avoir trouvé une direction.

Pas encore une réponse. Une direction.

Et quelque part, dans les profondeurs d'Atys, quelqu'un venait peut-être de remarquer son existence.

Raza regarda son arme, puis le chemin devant lui.

— Je retrouverai cet homin un jour.

Il ne savait pas encore ce que ces mots allaient lui coûter.

Il ne savait pas encore combien d'amis il allait perdre.

Il ne savait pas encore qu'un jour, son nom serait murmuré dans des camps ennemis.

Mais Atys, elle, semblait déjà l'avoir entendu.

Les quatre de Silan

Les jours passèrent.

Raza aurait pu poursuivre seul son apprentissage sur Silan. Après tout, il ne connaissait encore personne et son esprit fraîchement éveillé ne lui rappelait aucun visage.

Pourtant, il retrouva souvent les trois homins.

Le Matis.

Le Tryker.

Le Zoraï.

Ils avaient tous quelque chose en commun.

Ils étaient perdus.

Aucun ne connaissait réellement Atys. Chacun essayait de comprendre les conseils des entraîneurs, de retenir les noms des créatures et de faire semblant de savoir exactement ce qu'il faisait.

Alors, naturellement, ils commencèrent à s'entraîner ensemble.

Le premier combat fut une révélation. Et pas nécessairement une bonne.

Raza s'était avancé avec son arme, convaincu qu'il suffisait probablement de frapper suffisamment fort pour résoudre la plupart des problèmes.

Le Matis avait immédiatement adopté une position derrière lui.

— Pourquoi suis-je devant ? demanda Raza.

— Parce que tu es Fyros.

— Et alors ?

— Regarde-toi.

Raza regarda ses bras.

— Je ne comprends toujours pas.

Le Tryker intervint.

— Il veut dire que tu es plus gros.

— Je ne suis pas gros.

— Plus solide, corrigea rapidement le Matis.

Le Zoraï, déjà occupé à préparer sa magie, ajouta calmement :

— Il serait préférable que les créatures te frappent en premier.

Raza se tourna vers lui.

— Pourquoi moi ?

Le Zoraï réfléchit.

— Parce que nous avons besoin de rester en vie.

Le Tryker éclata de rire.

Raza soupira.

Ainsi fut décidé son premier rôle.

Il serait devant.

Le premier à recevoir les coups.

Le premier à attirer l'attention des créatures.

Le premier à courir lorsque les choses se passaient mal.

Il ne connaissait pas encore le mot *tank*, mais il allait rapidement comprendre le principe.

Derrière lui, le groupe s'organisait. Deux d'entre eux apprenaient l'art délicat des soins.

Ils observaient attentivement l'état de leurs compagnons, tentaient de lancer leurs sorts au bon moment et découvraient progressivement qu'il était préférable de soigner quelqu'un **avant** qu'il ne tombe au sol.

Ce détail leur demanda plusieurs essais.

Le quatrième avait choisi une autre voie. La magie offensive.

Il restait légèrement en retrait et lançait ses premiers sorts sur les créatures qui s'approchaient trop près.

Au début, les résultats furent variables.

Parfois impressionnants. Parfois beaucoup moins.

— Tu étais censé viser le Yubo, lança Raza.

— C'était un avertissement.

— Pour qui ?

Le Tryker regarda le trou fumant dans le sol.

— Le sol, probablement.

Mais peu à peu, ils apprirent.

Raza encaissait les coups.

Il découvrait comment se placer, comment provoquer une créature et surtout comment éviter de tourner le dos au danger.

Derrière lui, les deux soigneurs surveillaient le combat.

Leurs gestes devenaient plus précis.

Ils anticipaient. Ils se parlaient.

— Il perd trop de vie !

— Je vois ça !

— Alors soigne-le !

— J'essaie !

— Plus vite !

— Si tu continues à crier, je vais te laisser devant !

Le quatrième continuait d'envoyer ses sorts offensifs.

Les premières maladresses laissèrent progressivement place à une véritable coordination.

Raza frappait. La créature répondait.

Les soigneurs intervenaient. La magie éclatait derrière lui.

Et lorsque tout fonctionnait correctement, le combat devenait presque facile.

Presque.

Car il suffisait parfois qu'une seconde créature décide de participer pour que toute cette magnifique organisation disparaisse instantanément.

— Pourquoi il y en a deux maintenant ? demanda Raza.

— Je crois que tu as attiré son attention.

— Je ne l'ai même pas touché !

— Alors tu dois avoir un visage très provocateur.

Le combat se terminait généralement par une fuite désordonnée.

Puis les quatre homins s'arrêtaient plus loin, essoufflés, parfois blessés, mais souvent incapables de retenir un éclat de rire.

Ils recommençaient le lendemain. Encore. Et encore.

Chaque combat leur apprenait quelque chose.

Ils découvraient qu'un groupe n'était pas simplement plusieurs homins combattant au même endroit.

Il fallait apprendre à se faire confiance.

Savoir que Raza resterait devant lorsque la créature chargerait.

Savoir que les soigneurs ne détourneraient pas le regard.

Savoir que la magie frapperait au bon moment.

Et surtout savoir que personne n'abandonnerait les autres.

Peu à peu, les quatre réfugiés de Silan cessèrent d'être simplement des inconnus.

Ils devinrent des compagnons. Puis des amis.

Ils partageaient leurs premiers combats, leurs erreurs et leurs découvertes.

Ils apprenaient ensemble.

Et lorsqu'un combat tournait mal, il y avait toujours une main pour relever celui qui venait de tomber.

Raza ne se souvenait pas de son ancienne vie.

Il ne possédait aucun souvenir auquel se raccrocher.

Mais, jour après jour, quelque chose de nouveau commençait à prendre forme.

Des souvenirs. Les siens.

Et parmi les premiers, il y aurait toujours ceux de ces trois homins rencontrés sur Silan.

Un Matis trop élégant.

Un Tryker incapable de se taire.

Un Zoraï beaucoup trop calme.

Et un Fyros qui avait découvert, à ses dépens, que ses larges épaules avaient apparemment décidé pour lui de son premier métier sur Atys.

Encaisser les coups.

L'eau, cette grande découverte

Les quatre amis avaient fait des progrès.

Raza avait appris à rester devant.

Les deux soigneurs avaient compris qu'il était préférable de surveiller la santé du Fyros plutôt que de discuter de la couleur des fleurs.

Quant au dernier, ses sorts offensifs atteignaient désormais leur cible avec une régularité encourageante.

Enfin, la plupart du temps.

Ils commençaient à avoir confiance.

C'était précisément le moment où les choses allaient mal tourner.

Une créature, puis une autre, s'étaient intéressées à leur petit groupe.

— Raza, recule ! lança l'un des soigneurs.

— Je recule !

— Pas vers nous !

Raza se retourna.

Trop tard.

Une nouvelle créature venait de se joindre à la première. Puis une autre.

Le Tryker observa la situation.

— Je pense que nous avons un problème.

— Merci, répondit Raza en levant son arme.

— Non, un vrai problème.

Le groupe commença à courir.

Personne ne savait réellement où aller. Les quatre homins traversèrent les herbes, contournèrent des racines et évitèrent de justesse plusieurs obstacles.

Derrière eux, les créatures continuaient à les poursuivre.

— Elles sont toujours là ? cria Raza.

Le Tryker se retourna.

— Tu veux vraiment que je regarde ?

— Oui !

— Oui, elles sont toujours là !

Devant eux apparut une étendue d'eau.

Raza ne réfléchit pas.

Il plongea.

Les autres s'arrêtèrent brutalement au bord.

— Il vient de faire quoi ?

Une seconde plus tard, Raza ressortit la tête.

Il regarda autour de lui. Plus rien.

Les créatures avaient cessé de le poursuivre.

Il resta immobile quelques secondes.

Puis un immense sourire apparut sur son visage.

— Venez !

Le Tryker regarda l'eau.

Puis les créatures.

Puis l'eau.

Le choix fut rapide.

Il plongea.

Le Matis resta seul sur la rive.

— Certainement pas.

Une créature se rapprocha.

Il plongea.

Le Zoraï entra dans l'eau avec beaucoup plus de dignité.

Du moins essaya-t-il.

Quelques instants plus tard, les quatre homins se retrouvèrent dans l'eau.

Raza éclata de rire.

— Elles sont parties !

— Nous avons failli mourir, protesta le Matis.

— Mais nous ne sommes pas morts.

— C'est ton argument ?

Le Tryker leva les bras.

— Nous venons de faire une découverte extraordinaire !

Le Zoraï, toujours calme, observa la surface.

— L'eau semble interrompre leur poursuite.

Le Tryker se tourna vers lui.

— Oui. C'est exactement ce que je viens de dire.

— Tu as dit : « Plongez, bande d'idiots ! »

— L'idée était la même.

Raza sortit de l'eau en riant.

Cette découverte devint rapidement l'une de leurs meilleures techniques.

Lorsqu'un combat tournait mal : courir.

Et lorsqu'il n'était plus possible de courir : trouver de l'eau.

Le Matis prétendit longtemps qu'il s'agissait d'une stratégie parfaitement réfléchie.

Personne ne le crut.

Quand les plantes ont mauvais caractère

Les quatre amis avaient fini par comprendre que Silan était un endroit dangereux.

Il y avait les herbivores et les carnivores et les Kitins.

Et toutes sortes de créatures dont Raza n'avait pas encore retenu le nom mais dont il avait parfaitement mémorisé la fâcheuse habitude de vouloir le frapper.

Il pensait donc avoir compris le principe.

Sur Atys, les animaux étaient dangereux.

Il suffisait de les regarder attentivement et d'éviter leurs dents.

Et, dans certains cas, de courir suffisamment vite jusqu'au premier point d'eau.

Simple.

Enfin, presque.

C'est alors qu'ils commencèrent à remarquer quelque chose d'étrange.

Les créatures avaient des noms.

Jusque-là, rien d'extraordinaire.

Mais certaines semblaient également avoir un caractère.

Un Yubo pouvait être **paisible**.

Ce qui était rassurant.

Un autre pouvait être **curieux**.

Ce qui l'était déjà beaucoup moins.

Et lorsqu'ils rencontrèrent un animal décrit comme **agressif**, Raza comprit rapidement que cette information méritait d'être prise au sérieux.

Le Tryker, lui, trouvait cela formidable.

— Regardez ! Celui-ci est grincheux !

Le Matis regarda la créature.

— Comment peut-on savoir qu'un Yubo est grincheux ?

Le Yubo chargea.

Le Tryker recula.

— Je crois que nous avons la réponse.

Mais le plus inquiétant était sans doute l'imagination dont semblaient faire preuve ceux qui avaient décidé de décrire le caractère des créatures.

Raza en avait rencontré certaines dont le qualificatif ne lui inspirait absolument aucune confiance.

Un animal pouvait être **hargneux**.

Un autre **irritable**.

Et certains semblaient avoir été désignés par quelqu'un qui avait probablement rencontré la créature de beaucoup trop près.

— Regardez celui-là, dit le Tryker.

Tous se tournèrent.

— Qu'est-ce qu'il a ?

— Il est... belliqueux.

Le silence s'installa.

Le Matis fit un pas en arrière.

— Je propose de ne pas vérifier.

Le Zoraï acquiesça.

— Une décision raisonnable.

Raza, lui, observait la créature.

— Ça veut dire quoi ?

Les trois autres le regardèrent.

Le Tryker soupira.

— Ça veut dire qu'elle veut probablement te frapper.

— Ah.

Raza leva son arme.

— Alors nous pouvons la combattre.

— Ce n'était pas exactement le sens de ma phrase !

Puis vint la découverte des plantes intelligentes.

Raza fut le premier à les apercevoir.

— Regardez.

Ses compagnons s'arrêtèrent.

Devant eux se trouvait une plante. Elle était parfaitement immobile.

Pas de pattes, pas de crocs, pas de carapace.

Le Tryker s'approcha.

— Enfin quelque chose qui ne veut pas nous manger.

Le Zoraï regarda attentivement la plante.

— Ne sois pas si certain.

Le Tryker lut alors le nom qui flottait au-dessus de la créature.

Il resta silencieux.

— Quoi ? demanda Raza.

— Elle est indiquée comme... particulièrement susceptible.

Le Matis observa la plante.

— Une plante susceptible ?

— Oui.

— C'est absurde.

La plante bougea.

Tous se figèrent.

Le Tryker recula immédiatement.

— Je crois que tu viens de la vexer.

Puis elle attaqua.

— ELLE EST VRAIMENT SUSCEPTIBLE !

Le combat fut aussi chaotique que mémorable.

Raza tenta de frapper la plante.

— Arrête de bouger !

— C'est une créature vivante ! cria le Matis.

— Oui, mais c'est une plante !

— Cette phrase ne veut rien dire !

Le Zoraï lançait ses sorts avec un calme remarquable.

— Elle semble effectivement avoir un comportement défensif.

Le Tryker courait autour d'eux.

— Elle a un comportement offensif !

Quelques instants plus tard, la plante finit par s'immobiliser.

Les quatre homins reprirent leur souffle.

Le Tryker s'approcha.

Très prudemment.

— Elle est morte ?

Raza réfléchit.

— Je crois.

— Et si elle était seulement vexée ?

Personne ne bougea.

Ils attendirent.

Longtemps.

Le Matis finit par soupirer.

— Nous sommes quatre homins armés jusqu'aux dents, en train d'attendre qu'une plante arrête de faire semblant.

Le Tryker le regarda.

— Une plante **susceptible**.

— Ce qui est infiniment pire.

L'art difficile de ne pas mourir

Les journées suivantes, les quatre amis poursuivirent leur entraînement.

Ils apprirent à observer les créatures avant de les attaquer.

Car sur Silan, il était désormais évident qu'un simple nom pouvait donner une indication précieuse.

Paisible pouvait signifier qu'il était préférable de le laisser tranquille.

Curieux signifiait qu'il allait probablement venir vous regarder de trop près.

Agressif était suffisamment explicite.

Belliqueux indiquait qu'il fallait commencer à préparer les sorts avant même de s'approcher.

Et certains adjectifs étaient si étranges que le groupe préférait parfois changer de direction sans chercher à comprendre.

— Celui-là est « nerveux », annonça le Tryker.

— Nous aussi, répondit Raza.

— Oui, mais nous n'avons pas de mandibules.

— Parle pour toi, lança le Matis.

Peu à peu, ces qualificatifs devinrent une sorte de langage.

Ils permettaient d'anticiper.

Ou, plus souvent, de plaisanter juste avant de découvrir que l'information était parfaitement exacte.

Les quatre amis apprirent également que la survie dépendait de bien d'autres choses que de la force.

Les bijoux qu'ils portaient pouvaient améliorer leurs résistances.

Une bague, un bracelet ou une parure n'étaient pas seulement destinés à embellir un homin.

Chaque pièce pouvait apporter une protection supplémentaire.

Raza trouva cela extrêmement pratique.

Le Matis trouva cela magnifique.

Le Tryker trouva immédiatement qu'il n'avait jamais porté suffisamment de bijoux.

Et le Zorai expliqua calmement qu'il convenait de choisir son équipement en fonction des dangers rencontrés.

— Donc, demanda Raza, si nous rencontrons une créature particulièrement agressive...

— Nous adaptons nos résistances, répondit le Zorai.

— Et si elle est belliqueuse ?

— Nous adaptons davantage nos résistances.

— Et si elle est susceptible ?

Le Zoraï resta silencieux.

Le Tryker éclata de rire.

— Dans ce cas, nous allons dans l'eau.

Puis ils retournèrent auprès des entraîneurs.

Les quatre amis avaient compris que choisir une seule voie était une erreur.

Sur Atys, chaque discipline pouvait compléter les autres.

Le combat, la magie offensive, la magie de soin, la défense.

Et toutes les compétences qui permettaient à un homin de devenir plus fort et plus résistant.

Raza apprenait à combattre, mais s'intéressait également à la magie.

Ses compagnons faisaient de même.

Car un homin ne savait jamais ce que l'avenir lui réserverait.

Un jour, il faudrait peut-être combattre. Un autre, soigner.

Et parfois, il faudrait simplement survivre assez longtemps pour trouver un point d'eau.

Les entraîneurs leur enseignaient progressivement de nouvelles techniques.

Leurs corps devenaient plus résistants, leurs compétences s'amélioraient.

Chaque branche ouverte offrait de nouvelles possibilités.

Et les quatre amis comprenaient peu à peu une règle essentielle :

sur Atys, il est préférable de tout apprendre.

Même si l'on ne compte jamais utiliser une compétence.

Parce qu'un jour, elle peut devenir indispensable.

Ou parce qu'un entraîneur particulièrement enthousiaste pourrait vous expliquer pendant une heure entière pourquoi vous devriez absolument apprendre une technique que vous ne comprenez pas.

Le Tryker avait résumé la situation à sa manière.

— Donc, si j'ai bien compris, nous devons apprendre à combattre, soigner, lancer des sorts, fabriquer des choses, récolter des matières et porter des bijoux adaptés.

— Oui, répondit le Zoraï.

— Et ensuite ?

Le Zoraï réfléchit.

— Ensuite, nous recommencerons.

Raza sourit.

Cela lui convenait.

Après tout, il était né une seconde fois. Il avait tout oublié.

Alors apprendre le monde entier, une chose après l'autre, ne lui paraissait finalement pas si difficile.

À condition, bien entendu, que les plantes cessent de prendre personnellement les remarques du Matis.

Les petites choses qui peuvent sauver une vie

À force de combattre, les quatre amis découvrirent également que survivre ne dépendait pas uniquement de la taille d'une arme.

Raza avait été particulièrement déçu.

Il avait longtemps pensé qu'une arme plus grande résolvait naturellement davantage de problèmes.

Puis un entraîneur lui avait montré un simple bijou.

Raza l'avait regardé avec perplexité.

— C'est joli.

L'entraîneur avait soupiré.

— Ce n'est pas le but.

— Alors pourquoi le porter ?

— Parce qu'il peut te protéger.

Cette idée demanda un certain temps à Raza.

Il découvrit que les bijoux n'étaient pas uniquement destinés à décorer les homins.

Ils pouvaient améliorer leurs résistances, protéger contre différentes agressions.

Permettre à un combattant de mieux supporter les attaques qu'il rencontrerait au cours de son voyage.

Le Tryker, lui, fut immédiatement convaincu.

— Donc, plus j'ai de bijoux, plus je suis difficile à tuer ?

— En simplifiant énormément, oui.

Le Tryker commença immédiatement à examiner ses doigts.

— Combien de bagues peut-on porter ?

Le Matis sourit.

— Voilà enfin un domaine dans lequel tu sembles vouloir faire des efforts.

Le Tryker lui lança un regard méfiant.

— Toi, tu savais déjà.

Le Matis ne répondit pas.

Ce qui était une réponse.

Grandir sur Silan

Les jours passaient.

Et sans réellement s'en rendre compte, les quatre amis changeaient.

Au début, chaque combat ressemblait à une épreuve insurmontable.

Un Yubo un peu trop nerveux suffisait à provoquer une fuite générale.

Un Bodoc décidant de charger pouvait entraîner une discussion animée sur la nécessité de trouver rapidement un point d'eau.

Quant aux Kitins, personne ne souhaitait encore évoquer le sujet trop longtemps.

Mais, combat après combat, quelque chose se produisait.

Raza devenait plus fort, ses compagnons également.

Chaque coup porté, chaque créature vaincue, chaque sort lancé, chaque blessure soignée.

Tout cela contribuait à leur apprentissage.

Sur Atys, l'expérience ne s'acquerrait pas uniquement en combattant.

On pouvait apprendre par la magie.

En soignant, en combattant, en récoltant, et même en fabriquant.

Chaque discipline possédait son propre chemin.

Et les quatre amis découvrirent rapidement que l'on pouvait devenir expérimenté dans un domaine tout en restant parfaitement incapable de faire autre chose.

Le Tryker fut le premier à comprendre le problème.

— Raza est devenu meilleur avec son arme.

— Oui, répondit le Matis.

— Le Zoraï maîtrise de nouveaux sorts.

— Oui.

— Et moi, je sais maintenant courir très vite.

Le silence s'installa.

— C'est une compétence, protesta le Tryker.

Personne n'eut le courage de lui expliquer qu'il avait surtout développé cette aptitude en fuyant.

Puis, un jour, après un combat particulièrement éprouvant, Raza ressentit quelque chose d'étrange.

Une chaleur parcourut son corps.

Pendant quelques instants, une aura lumineuse sembla l'entourer.

Il s'arrêta.

— Qu'est-ce qui m'arrive ?

Le Tryker fit immédiatement plusieurs pas en arrière.

— Je ne sais pas, mais si tu explodes, préviens-nous avant.

Le Matis soupira.

— Il vient de progresser.

— Progresser ?

Le Zoraï acquiesça.

— Son expérience vient d'atteindre un nouveau niveau.

Raza regarda ses mains.

— Je suis différent ?

— Pas physiquement.

— Alors comment sais-tu que j'ai changé ?

Le Zoraï désigna la lumière qui venait de disparaître.

— C'était un indice.

Raza allait bientôt comprendre que cette progression n'était pas simplement symbolique.

Chaque niveau franchi lui permettait d'accumuler de précieux points de compétence.

Des points qu'il ne fallait surtout pas oublier.

Car les points eux-mêmes ne rendaient pas plus fort, il fallait encore savoir quoi en faire.

Retour chez les entraîneurs

Les quatre amis prirent rapidement l'habitude de retourner régulièrement auprès des entraîneurs.

Raza trouvait cela presque aussi important que les combats eux-mêmes.

Il arrivait devant un maître combattant avec ses nouveaux points.

Puis commençait le choix.

Une nouvelle technique ? Une amélioration ? Une compétence supplémentaire ?

Il fallait réfléchir, et parfois longtemps.

Le maître pouvait enseigner de nouvelles actions, de nouvelles briques de compétence.

Des éléments permettant de construire ou d'améliorer les actions que l'homin utilisait déjà.

Car sur Atys, une attaque ou un sort n'était pas toujours une chose figée, on pouvait apprendre.

Modifier, assembler, améliorer.

Raza passa beaucoup de temps à regarder les possibilités qui s'ouvraient devant lui.

— Je peux prendre celle-ci.

— Oui, répondit le Zoraï.

— Ou celle-là.

— Oui.

— Mais celle-ci fait davantage de dégâts.

— Probablement.

— Alors pourquoi prendre l'autre ?

Le Zoraï prit une longue inspiration.

Le Tryker intervint.

— Parce que si tu passes trois heures devant l'entraîneur, nous allons tous mourir de vieillesse avant ton prochain combat.

Raza prit finalement une décision, puis regretta immédiatement de ne pas avoir choisi l'autre.

Il apprendrait rapidement que ce genre de situation se reproduirait souvent.

Même les guerriers doivent savoir fabriquer

Mais l'une des plus grandes surprises vint de l'artisanat.

Raza avait toujours imaginé que fabriquer un objet était une occupation tranquille.

On s'asseyait, on prenait quelques matières premières, on assemblait le tout.

Et, avec un peu de chance, on obtenait quelque chose d'utile.

Il se trompait. Profondément.

Pour fabriquer, il fallait apprendre et il fallait posséder les compétences nécessaires.

Les briques permettant de réaliser l'action.

Les plans indiquant comment construire l'objet.

Les outils appropriés, et, bien entendu, les matières premières.

Raza regarda un jour l'ensemble du matériel posé devant lui.

— Il faut tout ça pour fabriquer une simple pièce d'équipement ?

L'entraîneur artisan le regarda.

— Oui.

— Et si je me trompe ?

— Tu apprendras.

Raza réfléchit.

— J'ai l'impression que cette phrase revient souvent.

L'entraîneur sourit.

— C'est parce qu'elle est vraie.

Alors les quatre amis se mirent eux aussi à fabriquer.

Ils récupéraient les matières premières sur les créatures vaincues.

Ils les conservaient précieusement.

Puis ils se présentaient auprès de l'entraîneur artisan.

Là encore, leur expérience augmentait.

Chaque objet fabriqué contribuait à leur apprentissage.

Et lorsqu'ils franchissaient un nouveau niveau dans l'artisanat, ils obtenaient eux aussi des points de compétence.

Des points propres à cette branche.

Ils pouvaient alors les dépenser auprès du maître artisan afin d'acquérir de nouvelles possibilités.

De nouvelles compétences, de nouvelles briques, de nouveaux plans.

Et progressivement fabriquer des objets de meilleure qualité.

Raza découvrit alors une réalité qui lui plut beaucoup.

Il n'était pas nécessaire d'être né artisan pour apprendre à fabriquer.

De la même manière qu'il n'était pas nécessaire d'être guerrier pour apprendre à lancer des sorts.

Sur Atys, un homin pouvait explorer toutes les voies.

Chaque discipline possédait sa propre progression.

Ses propres niveaux, ses propres compétences, et ses propres entraîneurs.

— Donc, demanda le Tryker, nous devons combattre pour devenir meilleurs combattants ?

— Oui.

— Lancer des sorts pour devenir meilleurs magiciens ?

— Oui.

— Fabriquer pour devenir meilleurs artisans ?

— Oui.

— Et récolter pour devenir meilleurs récolteurs ?

Le Zoraï acquiesça.

Le Tryker resta silencieux.

— C'est terriblement logique.

— Cela arrive parfois, répondit le Matis.

Les premiers objets

Le craft devint rapidement une nouvelle activité du groupe.

Après les combats, ils rapportaient leurs matières premières.

Puis venaient les essais, et les erreurs. Surtout les erreurs.

Raza fabriqua un premier objet, il le regarda longuement.

Puis le Tryker le regarda également.

— C'est quoi ?

— Une pièce d'équipement.

— Ah.

Un long silence.

— Tu es certain ?

Raza se tourna vers l'entraîneur.

— C'est bien ce que j'ai fabriqué ?

L'entraîneur observa l'objet.

— Techniquement.

— Qu'est-ce que cela veut dire ?

— Cela signifie qu'il faudra continuer à t'entraîner.

Le Tryker éclata de rire.

Raza conserva néanmoins l'objet.

Il était imparfait mais c'était le premier.

Et chaque nouvel essai devenait meilleur, les matières étaient mieux choisies.

Les gestes plus précis, les plans plus nombreux.

Et surtout, les quatre amis comprirent que les créatures qu'ils affrontaient pouvaient contribuer à leur progression bien après leur mort.

Une créature fournissait des matières, ces matières servaient à fabriquer.

La fabrication donnait de l'expérience, l'expérience permettait de franchir de nouveaux niveaux.

Les niveaux donnaient des points, et ces points permettaient d'apprendre davantage.

Un cercle presque parfait.

— Attendez, dit soudain le Tryker.

Les autres se tournèrent vers lui.

— Nous tuons des créatures pour récupérer des matières.

— Oui.

— Nous utilisons ces matières pour fabriquer des objets.

— Oui.

— Nous devenons plus forts.

— Oui.

— Et ensuite nous pouvons tuer des créatures plus puissantes pour obtenir de meilleures matières.

Le silence s'installa.

Le Zoraï sourit légèrement.

— Tu viens de comprendre.

Le Tryker regarda ses amis.

— C'est donc ça, Atys ?

Raza observa la Jungle au loin.

Ce monde vivant qu'il découvrait chaque jour.

Il ne savait rien de son ancienne existence.

Mais désormais, il apprenait.

Un combat après l'autre, un sort après l'autre.

Un objet après l'autre, un niveau après l'autre.

Et il commençait à comprendre qu'il n'existait pas une seule manière de devenir un grand homin.

Il fallait apprendre à combattre, apprendre à soigner.

Apprendre à manipuler la magie, apprendre à récolter les richesses d'Atys.

Apprendre à fabriquer, et recommencer.

Car chaque compétence ouvrait une nouvelle porte.

Chaque entraîneur révélait de nouvelles possibilités.

Et chaque niveau franchi rappelait aux quatre amis qu'ils n'étaient plus tout à fait les réfugiés perdus arrivés autrefois sur Silan.

Ils grandissaient.

Pas seulement en puissance, mais dans leur connaissance du monde.

Et quelque part, Raza commençait à apprécier cette étrange sensation.

Celle de ne plus avoir peur de tout ce qu'il ignorait.

Il y avait encore beaucoup à apprendre.

Heureusement, Atys semblait avoir prévu cela.

La Jungle

Puis vint le moment où les quatre amis quittèrent les zones rassurantes de leurs premiers entraînements.

Devant eux s'étendait la Jungle, la végétation y était plus dense.

Le vent semblait différent, étouffé par les feuillages et les immenses plantes. Les chemins devenaient moins évidents et chaque recoin pouvait dissimuler une créature.

Cette fois, les Yubos et les Bodocs semblaient appartenir à un autre monde.

Raza avançait devant, par habitude.

Et parce que ses compagnons avaient rapidement établi qu'il était préférable que les créatures découvrent son visage en premier.

Le groupe ralentit, quelque chose bougea.

Un bruit sec, un frottement.

Puis ils les virent, les premiers kitins.

Raza s'immobilisa.

Même sans souvenir de son ancienne vie, quelque chose en lui se crispa.

Ces créatures avaient une présence différente.

Les **Kipees** apparurent les premiers.

Plus loin, les **Kipestas** se déplaçaient entre les plantes.

Et dans les zones plus profondes, les silhouettes inquiétantes des **Kizoars** rappelaient aux jeunes homins que la Jungle n'était plus un terrain d'entraînement paisible.

Le Tryker se rapprocha discrètement de Raza.

— Elles sont... comment dire...

— Grandes ?

— Non.

Il observa une nouvelle fois la créature.

— Très peu accueillantes.

Le Matis acquiesça.

— Je préfère nettement les Yubos.

— Tu préfères les Yubos parce qu'ils ne te mangent pas, répondit Raza.

— C'est une qualité que je recherche chez mes fréquentations.

Le Zoraï, lui, observait silencieusement les kitins.

— Nous devons rester groupés.

Raza resserra sa prise sur son arme.

Derrière lui, ses compagnons se préparèrent.

Les deux soigneurs vérifièrent leurs amplificateurs, le magicien offensif concentra son attention.

Pour la première fois, leur petit groupe allait devoir appliquer tout ce qu'il avait appris.

Plus de fuite désordonnée, plus de discussions, plus de plongeon improvisé.

Du moins, en théorie.

Raza avança.

Le premier kitin se tourna vers lui.

Un instant de silence.

Puis tout commença.

— Maintenant ? demanda le Tryker.

— Maintenant !

Raza chargea.

Les sorts éclatèrent.

Les soins commencèrent à circuler.

Le groupe combattit comme il l'avait appris, ensemble.

Mais cette fois, l'adversaire n'était plus un simple animal de Silan.

Face à eux se trouvait un kitin.

Et quelque part, dans un endroit profondément enfoui de son esprit, Raza ressentit une sensation étrange.

Un malaise sans origine, une peur qu'il ne comprenait pas, comme un souvenir.

Mais il n'avait plus de souvenirs.

Alors il serra les dents et continua de combattre.

Car sur Silan, au milieu de la Jungle, Raza venait de rencontrer les créatures qui avaient autrefois changé le destin d'Atys.

Sans savoir encore qu'il les avait déjà vues.

Autrefois, dans une vie qu'il avait oubliée.

Le roi et les quatre morts

Ils étaient prêts.

Du moins, c'était ce qu'ils avaient décidé.

Depuis leur arrivée sur Silan, les quatre amis avaient appris à combattre ensemble. Ils avaient affronté des Yubos allaitants, des Bodocs dociles, des plantes beaucoup moins dociles que leur nom ne le laissait entendre, puis les premiers Kitins de la Jungle.

Ils avaient progressé, appris de nouvelles compétences.

Fabriqué quelques objets dont ils étaient plus ou moins fiers.

Accumuler de l'expérience leur avait donné confiance, peut-être même un peu trop.

Car devant eux se trouvait maintenant le **Kirosta Dominant**.

Niveau cinquante.

Raza ignorait encore parfaitement ce que représentait réellement ce nombre.

Il savait simplement compter jusqu'à cinquante.

Et il était assez évident que cinquante était beaucoup plus grand que les nombres qu'ils avaient l'habitude de rencontrer.

Le roi kitin se trouvait dans un recoin de la Jungle. Immense et magnifique.

Sa carapace bleue semblait absorber la lumière puis la renvoyer en mille nuances différentes. Certaines parties étaient d'un bleu profond, presque nocturne. D'autres semblaient plus claires, traversées de reflets azurés.

Il était splendide et absolument terrifiant.

Autour de lui se tenait sa garde.

Les quatre homins restèrent silencieux.

Même le Tryker.

Ce qui, à cet instant précis, inquiétait davantage Raza que le Kirosta lui-même.

— Nous avons un plan ? demanda finalement le Fyros.

Le Zoraï hocha la tête.

— Oui.

— Lequel ?

— Tu avances.

Raza se tourna lentement vers lui.

— C'est tout ?

— Ensuite, nous nous adaptons.

Le Tryker leva un doigt.

— J'aimerais ajouter quelque chose au plan.

— Quoi ?

— Si nous mourons tous, ce n'est pas ma faute.

Le Matis soupira.

— Voilà une stratégie particulièrement élaborée.

Raza serra son arme.

Il regarda le roi, puis ses amis.

— Très bien.

Il fit un pas.

Le Kirosta bougea.

Raza fit un second pas.

La garde s'agita, puis tout bascula.

Le premier choc fut brutal.

Raza avait déjà combattu des Kitins, mais rien ne l'avait préparé à cela.

Le roi était rapide, beaucoup trop rapide pour une créature aussi immense.

Raza reçut le premier coup avec une violence qui lui coupa presque le souffle.

— SOINS ! cria-t-il.

Les sorts commencèrent immédiatement à circuler autour de lui.

Une lumière protectrice, puis une autre.

Le Zorai lança ses premières attaques.

Le Matis tenta de maintenir le groupe organisé.

Le Tryker courait déjà.

— Pourquoi tu cours ? hurla Raza.

— Je cherche une meilleure position !

— Derrière moi !

— C'est exactement ce que je fais !

Pendant quelques instants, tout sembla fonctionner.

Raza tenait, les soigneurs réagissaient.

Les sorts offensifs frappaient le roi, et même la garde semblait hésiter.

Le Tryker retrouva soudain son enthousiasme.

— Vous voyez ? Nous sommes excellents !

Le Kirosta frappa.

Le Tryker disparut presque sous une patte gigantesque.

— J'avais parlé trop vite.

Raza tenta de rejoindre son ami.

Mauvaise idée.

Le roi se tourna vers lui, puis frappa à nouveau.

Le Fyros sentit ses jambes céder.

Les sorts de soin arrivèrent, trop tard.

Raza tomba, il entendit encore ses compagnons crier.

Puis tout disparut.

Il n'y eut ni douleur, ni obscurité, pas réellement.

Seulement cette étrange sensation de tomber sans tomber.

Comme si son esprit avait été arraché au combat.

Raza essaya d'ouvrir les yeux.

Puis il y eut une lumière, une présence.

Et soudain il était debout, entier et vivant.

Il regarda autour de lui.

Le silence.

Puis une première question.

— Où sont les autres ?

Personne ne répondit.

Raza se retourna.

Il ne reconnaissait pas immédiatement l'endroit, ce n'était pas la Jungle.

Ce n'était certainement pas le repaire du Kirosta, il n'y avait plus de roi bleu.

Plus de garde.

Plus de cris.

Il était revenu.

Mais revenu où ?

Raza regarda autour de lui.

— Tryker ?

Aucune réponse.

— Matis ?

Rien.

— Zoraï ?

Toujours rien.

Il commença à comprendre qu'il était seul.

Pendant ce temps, quelque part ailleurs sur Silan, le Tryker ouvrait également les yeux.

— Raza ?

Personne.

— Très drôle.

Il attendit.

— Raza ?

Toujours personne.

Le Tryker regarda autour de lui.

— Bon. Ce n'est plus drôle.

Le Matis, lui aussi, venait de réapparaître.

Il se releva avec une dignité remarquable.

Puis réalisa qu'il était seul.

— Magnifique.

Il regarda autour de lui.

— Nous venons de vaincre le plus grand Kitin de Silan et nous avons trouvé le moyen de nous perdre immédiatement après.

Quant au Zoraï, il ouvrit lentement les yeux.

Il observa calmement les environs.

Puis resta silencieux quelques secondes.

Intéressant.

Il fallut du temps avant qu'ils ne se retrouvent.

Du temps, et beaucoup de questions.

Lorsqu'enfin les quatre amis parvinrent à se rejoindre, personne ne parla pendant quelques secondes.

Ils se regardèrent.

Raza compta.

— Un.

Le Tryker leva une main.

— Deux.

Le Matis poursuivit.

— Trois.

Le Zoraï conclut.

— Quatre.

Le Tryker regarda ses compagnons.

— Nous sommes donc tous morts ?

Personne ne trouva immédiatement de réponse.

Raza se gratta la tête.

— Apparemment.

— Mais nous sommes vivants.

— Apparemment aussi.

Le Matis croisa les bras.

— J'aimerais que quelqu'un m'explique ce qui vient de se passer.

Le Zoraï regarda autour de lui.

Puis les différents lieux où chacun semblait avoir été ramené.

— Nous ne sommes pas revenus au même endroit.

Le silence retomba.

Raza réfléchit.

— C'est vrai.

Le Tryker fronça les sourcils.

— Moi, je me suis réveillé près d'un endroit étrange.

Le Matis le regarda.

— Moi aussi.

— Oui, mais pas au même endroit.

Raza observa ses compagnons.

— Pourquoi ?

Personne ne le savait.

Ils avaient pourtant combattu ensemble.

Ils étaient tombés presque au même moment.

Mais quelque chose avait choisi des chemins différents pour chacun d'eux.

Plus tard, ils entendirent parler de ces lieux, des points où les homins pouvaient revenir après la mort.

Certains étaient liés aux **Kamis**, d'autres à la **Karavan**.

Sur Silan, plusieurs de ces lieux existaient déjà, parfois à proximité des endroits où les jeunes réfugiés accomplissaient leurs premiers pas.

Mais pour les quatre amis, cette découverte soulevait une nouvelle question.

Pourquoi n'étaient-ils pas tous revenus au même endroit ?

Le Tryker regarda Raza.

— Peut-être qu'ils nous choisissent.

— Qui ?

Le Tryker désigna vaguement le ciel.

— Eux.

Raza leva les yeux.

— Lesquels ?

Le Tryker réfléchit.

— Justement.

Personne ne trouva de réponse.

Le Zoraï finit par parler.

— Il existe peut-être des forces sur Atys que nous ne comprenons pas encore.

Le Matis soupira.

— Encore une chose à apprendre.

Raza regarda ses trois amis.

Depuis son réveil, il avait découvert les animaux.

Les plantes intelligentes.

La magie, les armes, l'artisanat, les Kitins.

Et maintenant la mort.

Ou plutôt, quelque chose qui ressemblait à la mort sans en être tout à fait une.

Il sentit un frisson lui parcourir le dos.

Mourir était une chose, se réveiller après était encore plus étrange.

Le Tryker brisa le silence.

— Bon.

Tous se tournèrent vers lui.

— On retourne voir le roi ?

Le Matis le regarda avec stupéfaction.

— Nous venons de mourir.

— Oui.

— Tous les quatre.

— Je sais compter.

— Et tu veux y retourner ?

Le Tryker réfléchit.

— Cette fois, nous avons un avantage.

Raza haussa un sourcil.

— Lequel ?

Le Tryker sourit.

— Maintenant, nous savons ce qui se passe quand on perd.

Raza éclata de rire.

Puis les autres suivirent.

Ils avaient peur bien sûr, mais ils étaient vivants et ensemble à nouveau.

Et le roi bleu était toujours quelque part au fond de la Jungle.

Le **Kirosta Dominant** les attendait.

Cette fois, cependant, ils savaient deux choses.

La première était qu'ils n'étaient pas encore assez forts.

La seconde était beaucoup plus troublante.

Sur Atys, la mort n'était peut-être pas la fin.

Et quelque part entre les racines, les Kamis et la Karavan semblaient déjà avoir commencé à observer leurs chemins.

Les bandits de Silan

La Jungle leur avait appris à se méfier de tout.

Des créatures trop silencieuses, des plantes capables de répondre lorsqu'on les frappait.

Des Kitins beaucoup trop grands, et même des animaux dont le simple qualificatif suffisait parfois à

provoquer une discussion stratégique.

Mais Raza n'était pas préparé à ce qu'ils découvrirent un matin, alors qu'ils exploraient une nouvelle partie de Silan.

Au loin, une fumée s'élevait entre les arbres.

Le Tryker fut le premier à la remarquer.

— Un feu.

Les quatre amis s'arrêtèrent.

Raza regarda dans la direction indiquée.

— Peut-être un autre camp de réfugiés.

Le Matis plissa les yeux.

— Les réfugiés installent rarement des gardes autour de leur feu.

Effectivement, plusieurs silhouettes se déplaçaient entre les arbres.

Des hommes, armés.

Raza se baissa instinctivement, les autres l'imitèrent.

Enfin, presque.

Le Matis s'accroupit avec une élégance qui ne servait absolument à rien.

Le Tryker, lui, trébucha sur une racine.

— Chut !

— Je n'ai rien dit !

— Tu viens de tomber !

— Ce n'est pas interdit de tomber silencieusement.

Le Zoraï observa les silhouettes.

— Ce ne sont pas des réfugiés.

Raza regarda attentivement.

Les hommes installés autour du feu portaient des armes. Certains surveillaient les environs tandis que d'autres semblaient occupés à examiner des caisses et des sacs.

L'un d'eux riait bruyamment, un autre aiguisait une lame.

Raza sentit immédiatement que quelque chose n'allait pas.

— Des bandits ?

Le Zoraï acquiesça.

Le Tryker regarda le camp.

— Et nous allons faire quoi ?

Raza serra son arme.

— Les combattre.

Le Tryker ferma les yeux.

— Pourquoi est-ce que je pose encore cette question ?

Ils observèrent le camp pendant quelques minutes.

Pour la première fois, ils ne faisaient pas face à des animaux, ni à des Kitins.

Les créatures d'Atys suivaient leurs instincts, mais ces homins, eux, savaient se battre.

Ils pouvaient réfléchir et s'organiser.

Et probablement appeler leurs compagnons à l'aide.

Le Matis prit soudain un air très sérieux.

— Cette fois, nous avons besoin d'une stratégie.

Le Tryker sourit.

— Enfin une phrase intelligente.

Le Matis l'ignora.

— Raza entre en premier.

Le sourire du Tryker disparut.

— Ce n'était pas très original.

— Il attire leur attention.

— Comme d'habitude, ajouta Raza.

— Les soigneurs restent derrière lui.

Le Zoraï acquiesça.

— La magie offensive se place à distance.

Le Tryker regarda ses compagnons.

— Et moi ?

Le Matis le regarda.

— Tu fais ce que tu fais le mieux.

Le Tryker sourit.

— Enfin quelqu'un qui reconnaît mes qualités.

— Tu cours partout et tu empêches les bandits de savoir qui frapper.

Le Tryker resta silencieux.

— Je préfère ma version.

Le plan était prêt.

Du moins, autant qu'un plan pouvait être prêt lorsque quatre jeunes réfugiés décidaient d'attaquer un camp entier.

Raza inspira profondément puis il se leva.

— Attendez.

Les autres le regardèrent.

— Quoi ? demanda le Matis.

Raza observa les bandits.

— Il y en a combien ?

Le Tryker compta.

Puis recommença.

— Plus que nous.

— Ce n'est pas une réponse.

— C'est pourtant l'information la plus importante.

Raza soupira.

Puis il chargea.

Le premier bandit eut juste le temps de se retourner.

— Hé !

Raza le frappa.

Le camp entier s'anima, les bandits se levèrent, les armes sortirent.

Et pendant quelques secondes, le plan sembla fonctionner.

Raza était devant. Très devant. Peut-être même un peu trop.

Les premiers sorts de soin vinrent l'envelopper.

Derrière lui, la magie offensive éclata.

Le premier bandit tomba, le deuxième recula.

Le Tryker apparut soudain derrière une caisse.

— J'en ai un !

— Lequel ? cria Raza.

— Je ne sais pas !

— Alors pourquoi tu cries ?

— Parce que ça m'aide !

Un bandit tenta de rejoindre les soigneurs.

Le Matis intervint.

— Raza !

— Je suis occupé !

— Il arrive derrière !

Raza se retourna.

Le bandit était effectivement derrière lui.

— Pourquoi est-ce que personne ne m'avait dit qu'ils pouvaient tourner autour ?

Le Tryker répondit immédiatement :

— Je pensais que tu savais !

Le combat devint confus, très confus.

Mais les quatre amis n'étaient plus les jeunes hommes désorganisés de leurs premiers jours.

Ils avaient appris, ils savaient désormais comment se déplacer, quand soigner, quand attaquer, quand reculer.

Et, surtout, quand aider un compagnon en difficulté.

Petit à petit, les bandits reculèrent.

Le dernier tenta de fuir entre les arbres.

Le Tryker le regarda partir.

— On le poursuit ?

Raza leva son arme.

— Non.

Le Tryker se tourna vers lui, surpris.

— Tu deviens raisonnable ?

Raza désigna les autres.

Le Matis était couvert de poussière.

Le Zoraï vérifiait calmement son équipement.

Les soigneurs semblaient épuisés.

— Je pense surtout que nous avons besoin de repos.

Le Tryker acquiesça.

— Finalement, je préfère cette explication.

Le silence revint progressivement autour du camp.

Le feu continuait à brûler, les quatre amis observèrent les alentours.

Ils venaient de combattre des homins, cela avait été différent.

Raza ne parvenait pas vraiment à expliquer pourquoi.

Une créature attaquait parce qu'elle défendait son territoire ou suivait son instinct.

Les bandits avaient choisi de devenir ce qu'ils étaient.

Le Zoraï semblait partager sa réflexion.

— Atys est étrange.

Raza acquiesça.

— Pourquoi ?

— Parce que les créatures les plus dangereuses ne sont pas toujours celles qui possèdent des crocs.

Le Tryker regarda autour de lui.

— C'est profond.

Le Matis sourit.

— Il arrive que le Zoraï dise des choses intelligentes.

— Il arrive surtout que vous soyez assez silencieux pour les entendre.

Ils s'installèrent près du feu, pour la première fois, ils avaient pris un camp.

Le combat avait été difficile mais ils avaient gagné.

Raza regarda ses compagnons.

Le Fyros.

Le Matis.

Le Tryker.

Le Zoraï.

Quatre homins qui, quelques semaines auparavant, ne se connaissaient pas.

Quatre étrangers réveillés sur une île qu'ils ne comprenaient pas encore.

Et pourtant, lorsqu'il avait fallu combattre, aucun n'avait abandonné les autres.

Raza sourit.

— Nous sommes devenus bons.

Le Tryker regarda les dégâts autour d'eux.

— Ne dis pas ça trop fort.

— Pourquoi ?

— Parce qu'Atys pourrait entendre.

Le silence s'installa.

Puis, au loin, un bruit étrange résonna dans la Jungle.

Les quatre amis se levèrent immédiatement.

— Qu'est-ce que c'était ? demanda le Matis.

Le Tryker regarda Raza.

— Je propose une stratégie.

Raza soupira.

— Laquelle ?

Le Tryker désigna l'horizon.

— Courir.

Personne ne discuta.

Des voix venues d'ailleurs

Bien avant leur départ de Silan, les quatre amis découvrirent qu'ils n'étaient pas aussi seuls qu'ils l'avaient imaginé.

Il existait un monde au-delà de l'île, un monde immense.

Des continents dont ils connaissaient à peine les noms.

Des cités, des avant-postes, des déserts, des forêts, des lacs.

Des jungles si épaisses que, disait-on, même certains Zorais finissaient par s'y perdre.

Et surtout, il existait d'autres homins, beaucoup d'autres homins.

Des anciens, des combattants expérimentés.

Des artisans capables de fabriquer des armures dont Raza n'osait même pas imaginer le prix.

Des mages dont les sorts illuminaient les nuits.

Et des membres de guildes dont les noms circulaient déjà sur Silan comme autant de légendes.

Le premier contact fut pour Raza une véritable surprise.

Il entendit une voix, pas une voix portée par le vent, pas celle d'un compagnon caché derrière un arbre mais une voix qui semblait surgir de nulle part.

Il s'immobilisa.

— Vous avez entendu ?

Le Tryker leva les yeux.

— Quoi ?

— Quelqu'un vient de parler.

— Où ça ?

Raza regarda autour de lui.

Personne.

— Je ne sais pas.

La voix revint.

Cette fois, il entendit distinctement :

— **Bienvenue sur Atys, jeune homin.**

Raza dégaina immédiatement son arme.

— MONTRE-TOI !

Le silence suivit, puis une autre voix répondit.

— Inutile de crier, je suis très loin.

Le Tryker s'approcha de Raza.

— Tu parles au vent ?

— Le vent me répond.

Le Matis recula légèrement.

— Voilà qui devient préoccupant.

Puis la même voix reprit.

— Vous allez bientôt quitter Silan ?

Cette fois, les quatre homins entendirent.

Ils se regardèrent.

Le Zoraï fut le premier à comprendre.

— Une communication à distance.

Le Tryker fronça les sourcils.

— Et comment sait-il que nous sommes là ?

— Peut-être qu'il nous observe.

Le Tryker leva immédiatement les yeux vers le ciel.

— Je déteste cette possibilité.

Ils apprirent peu à peu que les homins des continents pouvaient communiquer avec les nouveaux arrivants.

Certains venaient simplement souhaiter la bienvenue, d'autres donnaient des conseils.

Et quelques-uns semblaient considérer comme leur devoir personnel de préparer chaque réfugié à l'arrivée sur le continent.

Le premier Fyros qui s'adressa à Raza possédait une voix puissante.

Même sans le voir, le jeune Fyros pouvait imaginer sa carrure.

— **Alors, petit frère, prêt à quitter ton île ?**

Raza hésita.

— Je crois.

— **Tu crois ?**

— Oui.

— **Un Fyros ne croit pas. Il avance !**

Le Tryker éclata de rire.

— C'est quoi cette réponse ?

Raza leva un doigt.

— Silence.

La voix reprit.

— **Quand tu arriveras dans le désert, tu découvriras ce qu'est réellement Atys. La chaleur. Le sable. La poussière. Les combats.**

Raza écoutait attentivement.

— Et il y a beaucoup d'eau ?

Un silence.

Puis la voix répondit :

— **Tu es vraiment Fyros ?**

Le Tryker tomba presque de rire.

— Voilà. Tu viens officiellement d'être renié par ton propre peuple.

Le Matis, lui, reçut des messages beaucoup plus... particuliers.

Une voix douce, parfaitement posée, entra en communication avec lui.

— **Jeune homin, lorsque tu arriveras dans nos forêts, n'oublie jamais que la civilisation commence par l'élégance.**

Le Matis se redressa immédiatement.

— Enfin quelqu'un de raisonnable.

Le Tryker leva les yeux au ciel.

— Ça commence.

La voix poursuivit.

— **Les Jardins Verdoyants sont l'œuvre la plus raffinée que puisse contempler un homin. Les arbres y sont majestueux, les cités magnifiques et les traditions anciennes.**

Le Matis avait désormais l'air profondément ému.

— J'ai hâte.

— **Mais surtout...**

Le Matis attendit.

— **Ne laisse jamais un Tryker choisir ton mobilier.**

Le Tryker se redressa.

— Pourquoi moi ?

Le Matis sourit.

— Une tradition ancienne, probablement.

Le message reprit :

— **Et si tu rejoins une guilde, choisis-la avec soin. Une guilde est comme une grande famille.**

Le Tryker intervint immédiatement.

— Donc on peut se disputer et ne plus se parler pendant trois semaines ?

Le Matis hocha la tête.

— Tu comprends enfin quelque chose aux relations humaines.

Le contact avec les Trykers fut encore différent.

Raza entendit un jour plusieurs voix discuter en même temps.

— **Il arrive bientôt ?**

— **Je crois.**

— **Il est encore sur Silan.**

— **Alors pourquoi on l'attend ici ?**

— **Parce qu'il n'est pas encore prêt !**

Le Tryker s'approcha.

— Vous êtes qui ?

Un silence.

Puis une voix répondit joyeusement.

— **Des gens qui savent où il y a de bonnes tavernes.**

Le Tryker sourit immédiatement.

— Enfin.

— **Quand tu arriveras chez nous, ne reste surtout pas trop longtemps au même endroit.**

— Pourquoi ?

— **Parce qu'il y a toujours quelque chose à voir ailleurs.**

— Je suis parfaitement d'accord.

— **Et méfie-toi des gens qui te disent de marcher lentement.**

— Pourquoi ?

— **Ce sont probablement des Matis.**

Au loin, le Matis poussa un soupir profond.

— Je vous entends.

— **Parfait !**

Le Tryker semblait ravi.

Il posa immédiatement plusieurs questions.

Où étaient les lacs ? Comment étaient les cités ? Était-il possible de naviguer ?

Existait-il des endroits où l'on pouvait sauter depuis quelque chose de très haut ?

La dernière question fut suivie d'un long silence.

Puis une voix répondit :

— **Oui.**

— Excellent !

— **Mais nous te conseillons de ne pas le faire.**

Le Tryker réfléchit.

— Donc quelqu'un l'a déjà fait.

— **Nous avons dit que nous te le déconseillons.**

Le Zoraï, quant à lui, eut droit à un accueil beaucoup plus calme.

Enfin, en apparence.

Une voix posée entra en communication avec lui.

— **Jeune frère, le chemin est long.**

Le Zoraï acquiesça silencieusement.

— **Mais chaque racine connaît sa destination.**

Le Tryker regarda Raza.

— Qu'est-ce que ça veut dire ?

Raza haussa les épaules.

— Aucune idée.

Le Zoraï, lui, semblait parfaitement comprendre.

— **Lorsque tu quitteras Silan, tu découvriras nos terres. Mais avant de chercher ton chemin, écoute Atys.**

Le Tryker murmura :

— Voilà.

— Quoi ?

— Encore une phrase que je ne comprends pas.

Le Matis sourit.

— C'est parce que tu réfléchis trop vite.

Le Tryker regarda le Zoraï.

— Et toi, tu comprends vraiment ?

Le Zoraï réfléchit.

— Pas toujours.

Le Tryker resta silencieux.

— Ça me rassure.

Mais les homins Zoraï qui communiquaient avec lui ne parlaient pas uniquement de philosophie.

Ils parlaient aussi d'entraînement, de magie, de la nécessité de ne jamais abandonner un compagnon.

Et surtout, de l'importance de rejoindre les autres lorsqu'ils auraient besoin de lui.

Raza remarqua que le Zoraï devenait toujours plus silencieux après ces conversations.

Comme s'il commençait déjà à sentir l'appel de son peuple.

Les anciens et les nouveaux

Rapidement, les communications devinrent régulières.

Les homins des continents connaissaient les noms des quatre amis.

Ils savaient qu'un Fyros, un Matis, un Tryker et un Zoraï approchaient de la fin de leur apprentissage sur Silan.

Certains les encourageaient, d'autres plaisantaient.

Quelques-uns proposaient déjà de les aider une fois arrivés.

— **Quand tu seras sur le continent, contacte-moi.**

— **Je pourrai te fabriquer une arme.**

— **Moi, une armure.**

— **Moi, je peux t'apprendre à ne pas mourir.**

Raza s'arrêta.

— Celui-là est intéressant.

Une autre voix intervint.

— **Ignore-le. Il est mort trois fois hier.**

— **C'était stratégique !**

— **Comment peut-on mourir stratégiquement ?**

— **Je testais le point de résurrection.**

Le Tryker regarda ses amis.

— J'aime beaucoup les gens des continents.

Ils découvrirent également l'existence des guildes.

Ces groupes d'homins qui avaient choisi de marcher ensemble.

Certains étaient immenses, d'autres beaucoup plus modestes.

Certains étaient réputés pour leurs combattants, d'autres pour leurs artisans.

Certains semblaient passer leur temps à défendre leur peuple, d'autres à explorer.

Et quelques-uns semblaient exister uniquement pour raconter des histoires autour d'un feu.

Le mot **gilde** devint rapidement familier aux quatre amis.

— Vous allez en rejoindre une ? demanda un jour le Tryker.

Le Matis répondit immédiatement.

— Évidemment.

— Pourquoi ?

— Parce qu'on ne traverse pas Atys seul.

Le Zoraï acquiesça.

— Une gilde peut devenir une famille.

Raza resta silencieux.

Il aimait cette idée, d'une famille que l'on choisissait.

Des compagnons qui combattaient ensemble, qui s'entraidaient et qui partageaient leurs victoires.

Et parfois leurs défaites.

Le Tryker réfléchit.

— Donc, en résumé, on trouve des gens qu'on apprécie, on combat avec eux et on leur confie notre vie.

Le Matis le regarda.

— Dit comme ça, cela semble assez inquiétant.

— Mais c'est bien ça ?

Personne ne trouva de meilleure définition.

Puis arriva le moment où les voix commencèrent à parler de leur départ avec plus d'insistance.

— **Vous êtes presque prêts.**

— **Les continents vous attendent.**

— **N'oubliez pas de nous prévenir avant de partir !**

Le Tryker demanda :

— Pourquoi ?

Une voix répondit immédiatement :

— **Parce qu'on veut vous accueillir.**

— Tous ?

— **Peut-être.**

— Combien ?

Un silence.

— **Ça dépendra de qui est connecté.**

Le Matis éclata de rire.

— Voilà donc la grande organisation des continents.

Mais Raza fut touché par cette idée.

Quelque part, au-delà de Silan, des homins qu'ils n'avaient jamais rencontrés attendaient leur arrivée.

Certains étaient déjà membres de guildes, d'autres étaient de simples voyageurs.

Des artisans, des combattants, des soigneurs qui vivaient depuis longtemps sur Atys.

Et pourtant, ils prenaient le temps de parler à de jeunes homins qui ne savaient encore presque rien du monde.

Raza regarda ses amis.

— Vous vous rendez compte ?

— De quoi ? demanda le Tryker.

— Nous allons bientôt rencontrer tous ces gens.

Le Tryker sourit.

— Oui.

— Ça ne te fait pas peur ?

— Un peu.

— Et alors ?

Le Tryker regarda vers l'horizon.

— J'ai surtout envie de savoir si les tavernes sont aussi bien qu'ils le prétendent.

Le Matis soupira.

Le Zoraï sourit.

Et Raza éclata de rire.

Au loin, les continents les attendaient.

Le désert et ses cités de pierre, les forêts et leurs palais vivants, les lacs et leurs horizons mouvants, la jungle et ces terres mystérieuse.

Quatre peuples, quatre cultures, des dizaines de guildes, des centaines d'homin.

Et pour les quatre amis de Silan, une nouvelle vie qui commençait déjà avant même d'avoir quitté l'île.

Car parfois, sur Atys, les rencontres précédaient les chemins.

Et il suffisait d'une voix inconnue, surgissant de l'immensité du monde, pour comprendre qu'on n'allait jamais vraiment partir seul.

Chiang le Fort

Le lendemain matin, ils furent convoqués.

Chiang le Fort les attendait.

Les quatre amis connaissaient déjà le Ranger.

Depuis leur arrivée, il avait représenté une présence rassurante sur cette île étrange.

Il avait vu défiler des générations de réfugiés.

Des homins perdus, des combattants hésitants et des jeunes aventuriers persuadés d'être invincibles après avoir vaincu leur premier Yubo.

Et il regardait maintenant les quatre compagnons avec une expression différente.

Ils avaient changé.

Chiang le savait.

— Vous êtes prêts.

Le Tryker regarda autour de lui.

— On peut encore dire non ?

Chiang le fixa.

— Tu peux.

— Et rester ici ?

— Non.

Le Tryker soupira.

— J'aurais dû m'en douter.

Chiang se tourna vers les quatre homins.

— Vous avez appris.

Il regarda Raza.

— À combattre.

Puis le Zorai.

— À utiliser la magie.

Puis le Matis.

— À survivre.

Enfin le Tryker.

— À parler beaucoup.

— Ce n'est pas une compétence ?

— Non.

— Pourtant, je suis très expérimenté.

Même Chiang eut un léger sourire.

Puis son visage redevint sérieux.

— Silan vous a préparés.

Il fit quelques pas.

— Mais l'apprentissage ne s'arrête jamais.

Les quatre amis l'écoutaient attentivement.

— Vous allez maintenant rejoindre les continents. Vous y trouverez des alliés. Des maîtres. Des ennemis. Des guildes. Vous découvrirez des terres que vous n'imaginez même pas encore.

Il marqua une pause.

— Et vous devrez faire vos propres choix.

Ces derniers mots résonnèrent étrangement pour Raza.

Faire ses propres choix.

Comme si Chiang savait que les chemins d'Atys finissaient toujours par se séparer.

Le Ranger se dirigea alors vers un coffre.

Il l'ouvrit lentement.

Les quatre homins s'approchèrent.

À l'intérieur se trouvaient quatre armes.

Des épées.

Chiang en prit une.

Puis la tendit à Raza.

— **Feu et Colère.**

Raza reçut l'arme avec émotion, elle était magnifique.

Plus qu'une simple récompense.

Elle représentait tout ce qu'il avait vécu sur Silan.

Son réveil, ses premières rencontres, ses erreurs, ses combats, ses morts, ses victoires et ses amis.

Chiang remit ensuite une épée à chacun des autres.

Quatre récompenses.

Quatre armes identiques.

Et pourtant, chacune semblait désormais appartenir à une histoire différente.

Le Tryker souleva son épée.

— Elle est vraiment à nous ?

— Oui.

— Définitivement ?

— Oui.

— Même si je quitte Silan ?

Chiang le regarda.

— Tu vas quitter Silan.

Le Tryker sourit.

— J'aime quand les choses sont claires.

Une dernière fois

Avant de partir, les quatre amis retournèrent une dernière fois sur les chemins de l'île.

Ils passèrent devant les lieux qu'ils connaissaient.

Les camps, les entraîneurs, les chemins, la Jungle.

Ils aperçurent même au loin quelques créatures qu'ils avaient autrefois considérées comme absolument terrifiantes.

Le Tryker observa un Yubo.

— Tu te souviens quand on avait peur de ça ?

Raza sourit.

— Oui.

Le Yubo les regarda.

Puis continua tranquillement son chemin.

Le Matis secoua la tête.

— Nous étions ridicules.

— Nous étions nouveaux, corrigea le Zoraï.

— C'est une manière très douce de dire ridicules.

Ils rirent. Mais personne ne souhaitait réellement partir.

Car à cette époque, quitter Silan n'était pas une simple excursion.

C'était un départ. Un véritable départ.

Une frontière. Une fois le passage effectué, il n'existait aucun moyen de revenir sur l'île.

Pas de retour possible. Pas de seconde visite.

Pas de promenade nostalgique pour revoir les premiers chemins parcourus.

Silan allait devenir un souvenir, pour toujours.

Cette pensée rendit leurs derniers instants plus précieux encore.

Raza s'arrêta.

Il regarda autour de lui.

Le vent soufflait comme au premier jour.

Les arbres bougeaient doucement, la sève continuait de parcourir les racines d'Atys.

Tout semblait identique et pourtant, rien ne l'était vraiment.

Raza avait changé. Ils avaient tous changé.

Il regarda ses trois amis.

— Vous vous souvenez de notre promesse ?

Le Matis sourit.

— Comment pourrais-je l'oublier ?

Le Tryker leva son épée.

— On se retrouvera.

Le Zoraï posa une main sur son arme.

— Quels que soient les chemins.

Raza leva à son tour **Feu et Colère**.

Les trois autres firent de même.

Quatre lames. Quatre peuples. Quatre chemins.

Leurs épées se touchèrent doucement.

— Ensemble, dit Raza.

— Ensemble, répondit le Matis.

— Toujours, ajouta le Tryker.

Le Zoraï regarda ses amis.

— Jamais les uns contre les autres.

Le vent passa entre eux.

Raza ferma les yeux quelques secondes.

Il ne pouvait pas savoir, personne ne pouvait savoir.

Que cette promesse, prononcée avec tant de certitude, serait un jour mise à l'épreuve.

Que les guerres de factions ne demandaient pas toujours la permission avant de séparer les amis.

Que les peuples pouvaient devenir des adversaires, que les guildes pouvaient choisir des camps.

Et que parfois, la loyauté envers les siens entraînait en conflit avec les serments que l'on croyait éternels.

Mais ce jour-là, rien de tout cela n'existait encore.

Il n'y avait que quatre jeunes hommes et une promesse.

Une promesse faite sur une île qu'ils ne pourraient plus jamais revoir.

Puis ils quittèrent Silan.

Sans se retourner trop longtemps.

Car certains adieux sont plus faciles lorsque l'on commence à marcher.

Et derrière eux, l'île demeura.

Petite terre de refuge.

Berceau de leurs nouvelles vies.

Lieu de leur première mort et de leur premier combat.

De leur première victoire et surtout, de leur première amitié.

Silan disparut peu à peu derrière eux.

Mais jamais de leur mémoire.

Car même lorsque les années passeraient, même lorsque les guerres viendraient et que leurs chemins se croiseraient parfois sous des bannières différentes, il resterait toujours quelque part, profondément enfoui dans leurs souvenirs, le bruit du vent.

Le vent de Silan.

Et quatre épées levées vers le ciel.

Seconde partie : Un vaste monde

OREN PYR (2536 JY)

Le premier pas dans le Désert

Les quatre amis avaient quitté Silan.

La séparation n'avait pas été aussi longue que Raza l'aurait imaginé. Il y avait eu les derniers regards, quelques plaisanteries destinées à masquer l'émotion, puis chacun avait suivi le chemin qui devait le conduire vers son peuple.

Elandyl vers les terres matis, Niloo vers les lacs trykers, Saanli vers les jungles zoraï et Raza, lui, vers le Désert Ardent.

Ils s'étaient promis de se revoir, puis le monde avait commencé à les séparer.

Raza se trouvait devant le sanctuaire de Ma-Duk.

Il connaissait désormais les Kamis, ces mystérieuses créatures liées à la sève et aux profondeurs d'Atys. Depuis Silan, quelque chose en lui avait trouvé auprès d'eux une forme d'évidence qu'il ne savait pas expliquer.

Il observa la créature lumineuse.

Il se souvenait d'une lumière, puis de la sensation étrange que son corps cessait soudain de lui appartenir.

Le sol disparut, le vent disparut.

Pendant un instant impossible à mesurer, il eut la sensation de tomber sans tomber réellement. Comme si la sève elle-même l'avait saisi pour l'arracher à Silan et le déposer ailleurs. Très loin.

Lorsqu'il rouvrit les yeux, la première chose qu'il ressentit fut la chaleur.

Une chaleur sèche et violente.

Elle n'avait rien de commun avec la douceur humide de Silan.

Raza inspira.

L'air était chargé de poussière.

Il resta immobile et aperçut des gardes, des Fyros, des homins armés.

Raza se retourna. Silan avait disparu. Il n'y avait plus d'île, plus de jungle, plus de sentiers familiers.

Plus d'Elandyl, plus de Saanli, plus de Niloo, plus de Chiang le Fort, seulement le désert.

Un désert immense qui semblait ne jamais vouloir s'arrêter.

Et devant lui, des flammes.

La Porte de Cerakos.

Raza resta quelques instants sans bouger.

Il avait entendu parler de Pyr et il avait imaginé une ville mais rien ne l'avait préparé à cela.

La cité semblait immense.

Il était debout, enfin, presque.

Son arrivée manqua singulièrement d'élégance.

Ses jambes décidèrent qu'elles n'étaient pas tout à fait certaines d'être revenues avec le reste de son corps.

Il fit un pas, puis un deuxième, le troisième fut beaucoup moins convaincant.

Raza posa une main sur le sol pour éviter de tomber.

— Très bien...

Il inspira profondément.

Ici, la chaleur semblait vivre dans chaque grain de poussière.

Raza se redressa lentement puis il regarda autour de lui et resta immobile.

Mais ce ne fut pas la cité qui frappa immédiatement Raza. Ce fut le feu, des flammes.

De grandes langues de feu qui dansaient et crépitaient à l'entrée de la ville.

Raza resta bouche ouverte.

Le jeune Fyros avait déjà vu du feu, évidemment. Il n'était pas né la veille.

Enfin... si l'on considérait sa mémoire, la question restait discutable mais jamais il n'avait vu cela.

Les flammes semblaient faire partie de la cité.

Elles n'étaient pas là par hasard, elles gardaient l'entrée.

Un bruit sourd résonna et Raza fit un bond.

Un garde venait de frapper le sol avec son arme.

— Tu comptes rester là longtemps ?

Raza regarda le Fyros.

— Je viens d'arriver.

— Ça, je l'avais remarqué.

Le garde le détailla.

La tenue encore marquée par les aventures de Silan, l'équipement de jeune combattant et le regard perdu.

Et surtout cette manière qu'avaient les nouveaux arrivants de regarder Pyr comme s'ils venaient de découvrir qu'Atys était beaucoup plus vaste que prévu.

Le garde soupira.

— Encore un.

Raza fronça les sourcils.

— Encore un quoi ?

— Un réfugié de Silan.

— Ah.

Le garde désigna la porte.

— Entre.

Raza ne bougea pas.

— C'est Pyr ?

Le garde le regarda.

— Non. C'est une petite auberge isolée.

Raza resta silencieux et le garde éclata de rire.

— Bienvenue chez toi, petit.

Raza serra la poignée de **Feu et Colère**.

— Je ne suis pas petit.

Le garde regarda son arme.

Puis son visage.

— Bien sûr.

Raza n'apprécia pas le ton mais il décida de ne pas répondre. Pas encore.

Partout, des homins circulaient. Des Fyros, des combattants en armure, des artisans, des mages, des marchands.

Des mektoubs chargés jusqu'à la limite du raisonnable, des groupes qui discutaient et d'autres qui semblaient courir vers une destination urgente.

Et certains qui restaient immobiles au milieu du passage, probablement pour vérifier si quelqu'un finirait par leur demander de bouger.

Raza fut frappé par le bruit.

Silan était vivante mais Pyr grondait.

Les voix, les pas, les armes et les cris des marchands, le bruit des outils sur les établis, et partout, cette impression de mouvement.

Raza se sentit soudain très petit, cette fois, réellement.

Il fit quelques pas puis s'arrêta devant un groupe de Fyros.

Ils parlaient fort, très fort. L'un d'eux riait, un autre racontait une bataille avec de grands gestes.

Un troisième semblait essayer de convaincre les autres que son arme était plus impressionnante que toutes celles présentes dans un rayon de plusieurs centaines de mètres.

Raza sourit.

Il ne les connaissait pas mais quelque chose lui semblait familier.

Une force, une rudesse, une manière directe de parler.

Le désert avait peut-être forgé ces homins, ou peut-être les Fyros étaient-ils simplement incapables

de faire les choses discrètement.

Un homme passa devant Raza et le heurta légèrement.

— Fais attention, petit !

— Je ne suis pas petit !

L'homme se retourna.

Regarda Raza puis éclata de rire avant de repartir.

Raza serra les dents.

— Ça commence bien.

Il avança encore, chaque rue semblait conduire vers une autre partie de la cité.

Il ne savait pas où aller, il ne connaissait personne.

Sur Silan, tout était devenu familier.

Les entraîneurs, les chemins, les camps. Il suffisait de tourner la tête pour apercevoir quelqu'un qu'il connaissait. Ici, Pyr était immense.

Et Raza était seul pour la première fois depuis qu'il avait rencontré ses trois amis.

Il posa la main sur son épée **Feu et Colère**.

La lame était la dernière chose qu'il avait reçue avant de quitter Silan.

Un souvenir, une récompense, une preuve que tout ce qu'il avait vécu sur l'île avait réellement existé.

Elandyl, Saanli et Niloo étaient maintenant quelque part, très loin. Dans les forêts, près des lacs, au cœur de la jungle.

Peut-être étaient-ils eux aussi perdus dans une immense cité. Cette idée le fit sourire.

Il imagina Niloo demandant son chemin à dix personnes différentes et suivant finalement la mauvaise direction.

Elandyl essayant probablement de trouver le quartier le plus élégant de sa ville avant même de chercher les entraîneurs.

Et Saanli restant immobile pendant plusieurs minutes, observant calmement le monde, pendant que

tous les autres se demandaient s'il dormait debout.

Raza eut soudain moins froid.

Enfin...

Il faisait beaucoup trop chaud pour avoir froid, mais il se sentit moins seul.

Devant lui s'étendait Atys.

Et pour la première fois depuis sa (re) naissance, Raza allait devoir découvrir seul quel homin il était réellement.

Il retourna à l'entrée de la ville et regarda les flammes qui brûlaient avec une puissance presque solennelle.

Raza s'approcha prudemment, très prudemment.

Un Fyros qui venait de Silan pouvait être courageux.

Mais un Fyros qui venait de Silan pouvait également avoir une excellente compréhension du principe selon lequel le feu brûle.

Il tendit une main, la chaleur l'enveloppa. Et pourtant, quelque chose lui semblait étrangement familier.

Comme si le désert lui-même parlait un langage que son corps connaissait déjà.

Il ignorait encore toute l'histoire de cette porte.

Il ne savait pas que le lieu était lié à Cerakos II, à son bûcher et à la mémoire d'un Empereur mort durant le Grand Essaim.

Il ne savait pas encore que le feu était profondément inscrit dans l'histoire du peuple fyros.

Pour l'instant, il voyait simplement une entrée enflammée et il se demandait très sérieusement comment il allait passer.

Un homin non loin de lui l'observait depuis quelques instants.

Il finit par s'approcher.

— Tu attends quelque chose ?

Raza désigna les flammes.

— Je regarde.

— Cela fait déjà longtemps.

— Je réfléchis.

L'autre Fyros regarda le feu, puis Raza.

— Tu viens de Silan ?

Raza fronça les sourcils.

— Ça se voit tant que ça ?

L'homin regarda son équipement, son regard encore émerveillé et sa manière de rester à distance respectable des flammes.

Puis il sourit.

— Un peu.

Raza se redressa.

— Je suis Fyros.

— Personne n'en doute.

— Alors je n'ai pas peur.

— Bien sûr.

— Je prends simplement mon temps.

— Devant une entrée.

— Une entrée en feu.

Cette fois, l'autre Fyros éclata franchement de rire et Raza finit par avancer.

Un pas, puis un autre. La chaleur l'enveloppa. Il passa.

De l'autre côté, il se retourna.

Les flammes continuaient à danser derrière lui et il resta quelques secondes à les observer.

Ce passage n'était pas seulement une entrée. Sans le savoir encore, il venait de franchir une frontière.

Il regarda autour de lui.

— Où est-ce qu'on va quand on vient de se faire désassembler par Ma-Duk et reconstruire dans le désert ?

Un Fyros passa près de lui.

— Chez l'entraîneur.

Raza le regarda.

— Ah.

C'était donc cela, le continent. Personne ne l'attendait réellement. Personne ne lui expliquait quoi faire.

À partir de maintenant, il allait devoir apprendre, rencontrer, se tromper, grandir.

Et peut-être retrouver ses amis.

Puis un bruit attira son attention.

Des voix, des rires, le claquement d'une arme contre une autre.

Raza tourna la tête et il les vit. Près de l'étable. Un groupe d'homins était rassemblé là.

Ils n'avaient rien à voir avec les réfugiés de Silan.

Raza resta immobile.

Il avait pourtant rencontré des combattants, et il avait vu des armures.

Mais ce qu'il voyait maintenant appartenait à un autre monde.

Les armures de ces homins semblaient avoir été façonnées dans des matières inconnues.

Certaines étaient sombres et massives, leurs plaques parfaitement ajustées.

D'autres semblaient presque vivantes sous la lumière du désert.

Des éclats de matière travaillée couraient sur les épaules, les bras et les jambières.

Raza remarqua les armes. Il ne comprit pas immédiatement ce qu'il regardait.

Une épée immense reposait dans le dos d'un Fyros. Un autre portait des amplificateurs dont les matières semblaient infiniment plus précieuses que tout ce qu'il avait pu manipuler sur Silan.

Il y avait également des bijoux. Partout. Des bracelets, des boucles, des colliers, des anneaux dont Raza ignorait encore l'utilité.

Chaque homin semblait équipé pour survivre à des dangers dont il n'avait pas encore entendu parler.

Mais ce qui le troubla le plus fut ce qu'il aperçut au-dessus de leurs têtes.

Des noms. Et sous certains de ces noms... Un autre nom, le même, Partagé. Le nom d'une guilde.

Raza connaissait maintenant ce mot. Sur Silan, les voix venues des continents lui avaient parlé de guildes.

Des familles choisies, des combattants et des artisans réunis.

Des homins qui partageaient leurs aventures et parfois leur destin mais c'était la première fois qu'il en voyait une.

Pour lui, ces quelques lettres suspendues au-dessus de leurs têtes avaient quelque chose de mystérieux. Elles les reliaient comme une bannière invisible.

Raza s'arrêta, il n'osait pas vraiment s'approcher. Ces homins étaient manifestement très expérimentés.

Il regarda sa propre tenue, puis son épée, puis de nouveau leurs armures.

Feu et Colère, qui lui avait paru si exceptionnelle quelques heures auparavant, lui sembla soudain presque modeste.

Le Tryker de Silan lui aurait certainement dit quelque chose comme :

« Ne t'inquiète pas, ils sont probablement très mauvais mais très bien habillés. »

Cette pensée fit sourire Raza puis l'un des homins se retourna, il avait remarqué sa présence.

Pendant quelques secondes, Raza ne bougea plus.

L'homin le regarda, puis regarda vers les autres.

Un sourire apparut sur son visage.

— C'est lui.

Raza fronça les sourcils.

Il regarda derrière lui. Personne.

— Moi ?

— Toi.

Les autres se tournèrent à leur tour et Raza comprit. Ils savaient qu'il allait arriver.

Les voix, les conversations avec les homins des continents, les messages reçus alors qu'il se trouvait encore sur Silan.

Tout cela n'avait pas été une simple politesse, ces homins étaient venus l'attendre.

Raza fit quelques pas et il se sentait soudain terriblement jeune.

L'un d'eux s'approcha, un Fyros, grand et solide.

Son armure portait les traces d'innombrables combats mais son visage était ouvert et souriant.

— Bienvenue à Pyr.

Raza hésita.

— Vous... m'attendiez ?

L'homin éclata de rire.

— Depuis un moment.

— Pourquoi ?

Les autres se regardèrent.

— Parce que tu nous avais dit que tu arrivais aujourd'hui.

Raza réfléchit.

— Ah.

Il avait effectivement oublié ce détail.

Ils entourèrent Raza. Pas comme des inconnus, ni comme des maîtres venant examiner un nouvel élève mais comme des compagnons qui accueillait quelqu'un dont ils connaissaient déjà le nom.

L'un d'eux lui demanda son niveau, un autre regarda son équipement, un troisième remarqua immédiatement l'épée.

— **Feu et Colère !**

Raza redressa instinctivement la tête.

— Oui.

— Tu viens donc vraiment de finir Silan.

— C'est ce que je viens de dire.

L'homin sourit.

— Garde-la précieusement.

Raza regarda son épée.

— Elle est bonne ?

Un silence se fit.

Puis l'un des homins répondit avec beaucoup de prudence :

— Disons qu'elle représente quelque chose.

Raza plissa les yeux.

— Ce n'est pas une réponse.

— Tu apprendras vite que sur Atys, les meilleures choses ne sont pas toujours celles qui frappent le plus fort.

Raza observa de nouveau son arme. Il ne comprenait pas encore mais il la garderait pendant longtemps.

Un autre homin s'approcha.

— Alors ?

— Alors quoi ?

— Silan ?

Raza regarda la Porte de Cerakos.

Puis le feu, puis les homins autour de lui.

— Je crois que je viens de comprendre que Silan n'était pas vraiment Atys.

Cette fois, ils éclatèrent tous de rire.

— Voilà une arrivée prometteuse !

L'un portait une tenue légère d'une finesse extraordinaire. Le tissu semblait presque vivant, ajusté au corps, souple et élégant. Rien à voir avec les vêtements sommaires des réfugiés de l'île. Ses amplificateurs brillaient d'un éclat mystérieux ; Raza se demanda même s'il était raisonnable de tenir des objets aussi beaux près d'un combat.

Un autre était vêtu d'une imposante armure lourde. Des plaques épaisses protégeaient son torse, ses bras et ses jambes. Raza avait l'impression que cet homin pouvait traverser un troupeau de Bodocs sans même ralentir.

L'un des homins s'approcha et lui tendit une petite bourse.

— Tiens.

Raza la prit.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Des dappers.

Il ouvrit la bourse.

— Combien ?

— Suffisamment pour que tu arrêtes de regarder les étals sans pouvoir rien acheter.

— Je n'ai jamais regardé d'étal.

— Tu es arrivé depuis trente secondes.

— Je prends de l'avance.

Un autre homin posa alors devant lui une tenue légère.

Raza resta bouche bée.

— Pour moi ?

— Oui.

— Quel niveau ?

— Soixante-dix.

Raza le regarda.

— Soixante-dix ?

Il observa la tenue comme s'il venait de recevoir une armure fabriquée directement par les Puissances.

— Mais je peux porter ça ?

— Essaie.

À côté apparurent de nouveaux amplificateurs.

Raza prit l'un d'eux entre ses mains.

— Ceux-là aussi ?

— Oui.

— Pourquoi ?

— Parce qu'on t'attendait.

Cette réponse le fit taire.

Puis le grand Fyros revint avec un dernier paquet.

Il le posa lourdement au sol.

CLANG.

Raza sursauta.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Ton armure lourde.

— Toute ?

— Toute.

Raza regarda le paquet, puis l'homin, puis encore le paquet.

— Mais... je vais devoir la porter ?

— C'est généralement le principe.

— Et si je reste dans la tenue légère ?

— Alors tu seras un mage élégant.

— Et si je mets l'armure lourde ?

— Alors tu pourras apprendre à encaisser.

Raza réfléchit sérieusement.

— Je peux garder les deux ?

Un silence. Puis tous éclatèrent de rire.

Un Matis du groupe s'approcha alors.

Raza fut surpris. Il avait quitté Elandyl quelques minutes plus tôt et, soudain, un autre Matis se trouvait devant lui mais celui-ci n'avait rien de son ami. Il était vêtu d'une armure d'une finesse incroyable.

Tout chez lui semblait parfaitement assorti, même la manière dont il restait immobile paraissait calculée.

Il regarda Raza.

— Alors, jeune Fyros. Le voyage s'est bien passé ?

— Je crois.

— Tu crois ?

— C'est la première fois que je me téléporte.

Le Matis sourit.

— Cela se voit.

Raza le regarda.

— Qu'est-ce qui se voit ?

— Tu as encore cette expression.

— Quelle expression ?

Le Matis réfléchit.

— Celle d'un homin qui se demande si toutes les parties de son corps sont revenues dans le bon ordre.

Raza posa immédiatement ses mains sur lui-même.

Les autres éclatèrent de rire.

— Très drôle.

— Bienvenue sur le continent.

Une homine s'approcha ensuite et Raza remarqua immédiatement ses amplificateurs.

Il n'avait jamais vu de telles armes, ils semblaient avoir été fabriqués avec une précision extraordinaire.

— Tu pratiques la magie ?

demanda-t-elle.

— Oui.

— Le combat aussi ?

— Oui.

— La récolte ?

— Un peu.

— L'artisanat ?

Raza hésita.

— Pas vraiment.

Elle sourit.

— Alors nous avons du travail.

Raza soupira.

— J'avais peur que quelqu'un dise ça.

Progressivement, la conversation devint plus animée.

Les homins lui parlaient de Pyr, du désert, des dangers, des régions qu'il découvrirait plus tard.

Ils mentionnaient des noms qui ne signifiaient encore rien pour lui.

Thesos. Dyron. Les Primes Racines. Des régions lointaines.

Des créatures dont il ignorait jusqu'à l'existence et Raza essayait de retenir chaque information.

Mais ils parlaient beaucoup trop vite.

— Attendez.

Le groupe se tut.

— Il y a combien de régions ?

Un homin réfléchit.

— Tu veux vraiment savoir ?

— Oui.

— Mauvaise idée.

— Pourquoi ?

— Parce que lorsque tu auras commencé à les explorer, tu en trouveras encore d'autres.

Raza regarda le désert qui lui sembla soudain immense.

Il n'avait pas encore terminé d'examiner ses cadeaux qu'une voix surgit derrière lui.

— Alors c'est toi !

Il se retourna brusquement.

Une Trykette se tenait devant lui.

Petite et vive, souriante, et manifestement incapable de conserver une pensée pour elle-même plus de trois secondes.

— On nous avait dit que tu arrivais aujourd'hui ! Tu as mis du temps ! Enfin, pas vraiment, puisque tu viens de te téléporter, mais nous on attendait depuis un moment. Tu as faim ? Tu as soif ? Tu sais où dormir ? Tu sais fabriquer quelque chose ? Tu as déjà vu un vrai mektoub ? Ah non, forcément, tu viens de Silan...

Raza ouvrit la bouche.

— Je...

— Attends, ne réponds pas à tout d'un coup, tu vas te fatiguer.

Raza la regarda avec inquiétude.

— Elle parle toujours comme ça ?

Un grand Fyros acquiesça.

— Quand elle dort, elle parle moins.

— J'ai entendu !

— C'était le but.

La Trykette posa immédiatement les mains sur les épaules de Raza et commença à examiner son équipement.

— Alors ça, c'est bien. Ça aussi. Par contre, cette ceinture, je ne suis pas certaine... Et tu vas voir, il faudra absolument te faire fabriquer des bijoux. Des bons ! Pas ces petites choses que vous portez sur Silan. Ici, les bijoux, c'est important. Et les amplis, il faudra penser à les changer plus tard. Oh, et surtout, ne vends jamais quelque chose avant d'avoir demandé à quelqu'un !

Raza tourna lentement la tête vers le Fyros.

— Elle respire quand ?

— Parfois entre deux phrases.

— Je suis là !

— Nous savons.

À ce moment précis, le Matis s'approcha. Il marchait avec une lenteur calculée, comme si le sol devait être honoré à chacun de ses pas et son armure était absolument impeccable.

Raza ne voyait pas la moindre trace de poussière sur ses bottes, ce qui, dans le désert, lui semblait relever d'une forme de magie.

- Voilà donc notre nouveau réfugié bien équipé.

— Je ne suis plus un réfugié.

Le Matis sourit légèrement.

— Techniquement, si.

— Je viens de recevoir une armure.

— Ce qui ne change absolument rien.

La Trykette intervint.

— Laisse-le tranquille ! Il vient d'arriver !

Le Matis leva un sourcil.

— Je suis parfaitement aimable.

Tous les homins présents se mirent à rire.

Le Matis les regarda.

— Quoi ?

— Rien, répondit la Trykette. Continue.

Il se tourna vers Raza.

— Je suis heureux de constater que nos amis fyros accueillent toujours les nouveaux arrivants avec autant de subtilité. Et toi, jeune Fyros, sais-tu seulement comment porter correctement une armure lourde ?

Raza réfléchit.

— On la met.

La Trykette explosa de rire.

Le Matis ferma les yeux.

— Une réponse profondément fyros.

— Merci.

— Ce n'était pas un compliment.

— Chez nous, ça en est un.

Le Matis soupira.

— Je sens que cela va être compliqué.

Raza regarda les trois homins autour de lui. La Trykette continuait à parler.

Le Matis continuait à faire semblant d'être au-dessus de tout cela. Les autres riaient et, derrière eux, le feu de la Porte de Cerakos crépitait toujours.

Raza sourit. Quelques minutes auparavant, il était arrivé seul.

Maintenant, il avait déjà une armure qu'il ne savait pas porter, des amplificateurs qu'il n'avait jamais vus, une bourse pleine de dappers... Et de nouveaux compagnons.

L'une parlait suffisamment pour remplir une conversation à elle seule.

L'autre possédait suffisamment d'orgueil pour considérer cette conversation comme une perte de temps, et le Fyros qui semblait avoir combattu tout ce qui vivait sur Atys

Raza n'en connaissait même pas encore les noms mais il comprit immédiatement une chose, l'aventure sur le continent allait être beaucoup plus bruyante que sur Silan.

Le chemin vers Oflovak (et les premiers pas vers l'inconnu)

Le petit groupe avait quitté Pyr depuis quelque temps déjà.

Raza suivait les autres avec application, essayant de ne pas montrer qu'il regardait partout comme un réfugié fraîchement débarqué.

Ce qui, malheureusement, était exactement ce qu'il était.

Le désert s'étendait devant eux, immense et brûlant. L'écorce sèche craquait sous leurs pas et le vent soulevait parfois de longues traînées de poussière.

Puis Raza entendit un bruit.

Un petit gloussement aigu, presque un rire.

Il se retourna.

— Qu'est-ce que c'était ?

— Rien, répondit le Matis.

— Il y a toujours quelque chose quand quelqu'un répond « rien ».

Le bruit recommença.

Un Gingo surgit d'un repli du terrain, avançant avec cette allure nerveuse et désagréable qui ne donnait absolument pas envie de lui faire confiance.

Raza s'arrêta. Le Gingo aussi et pendant quelques secondes, ils se regardèrent.

— Il est petit, dit Raza.

— Oui.

— Il n'a pas l'air très dangereux.

— Non.

Raza fit un pas.

Le Gingo lui mordit la jambe.

— Aïe !

Le Gingo repartit presque aussitôt en poussant son étrange gloussement, puis attaqua à nouveau.

La Trykette éclata de rire.

— Je croyais qu'il n'était pas dangereux !

— J'ai dit « non », répondit tranquillement le Matis.

— C'était ironique ?

— Tu apprendras à reconnaître mon ironie.

— Je préférerais apprendre à reconnaître les Gingos.

Le Matis sorti son épée particulièrement bien polie et frappa le gingo qui s'écroula en un seul coup.

Le grand Fyros posa une main sur son épaule.

— Tu viens de recevoir ta première leçon.

Raza regarda le Gingo, mort.

— Laquelle ?

— Sur Atys, même ce qui semble ridicule peut te mordre.

Ils reprirent leur marche et Raza remarqua bientôt quelque chose d'étrange.

Le grand Fyros leva sa main et une lumière parcourut brièvement son corps.

Puis la Trykette fit de même et une autre lueur apparut autour d'elle.

Le Matis, qui n'avait pourtant aucune blessure visible, reçut à son tour un sort.

Raza s'arrêta.

— Qu'est-ce que vous faites ?

Personne ne répondit.

Un nouveau sort fut lancé et une lumière enveloppa le Fyros.

Puis un autre enchantement passa d'un homin à l'autre.

Raza les regarda avec une perplexité grandissante.

— Vous êtes blessés ?

— Non.

— Alors pourquoi vous vous soignez ?

La Trykette se retourna.

— Parce qu'on peut.

Raza regarda les enchantements qui passaient régulièrement d'un compagnon à l'autre.

— Vous vous soignez en marchant ?

— Oui.

— Sans combattre ?

— Oui.

— Juste comme ça ?

Le Matis soupira.

— Il vient de Silan, souvenez-vous.

— Je suis là !

— Nous savons.

La Trykette lança un enchantement sur Raza et une sensation étrange parcourut son corps.

Il sursauta.

— Hé !

— Voilà.

— Voilà quoi ?

— Maintenant tu es dans le groupe.

Raza regarda ses compagnons, puis la lueur qui venait de disparaître.

Il venait de découvrir une autre manière de voyager sur Atys. Les homins ne marchaient pas simplement ensemble, ils veillaient les uns sur les autres.

Un sort, puis un autre, un enchantement lancé sans même que celui qui le recevait ait besoin de le demander. Une habitude, un réflexe.

Raza resta silencieux puis il leva timidement son propre amplificateur.

— Je peux essayer ?

La Trykette sourit.

— Voilà une excellente question.

— Sur qui ?

Elle désigna le Matis.

— Sur lui.

— Pourquoi moi ?

— Parce que tu as l'air d'avoir besoin de soins.

— Je vais parfaitement bien.

— Ton caractère est blessé.

Raza lança maladroitement son enchantement. La lumière partit et toucha le Matis, puis rien. Le Matis attendit.

— Alors ?

Raza regarda son amplificateur.

— Je crois que ça a marché.

— Je ne ressens rien.

— C'est peut-être un sort discret.

La Trykette se plia de rire. Même le grand Fyros sourit et Raza rangea son amplificateur.

— Je vais m'entraîner.

— Excellente idée, répondit le Matis. Mais pas sur moi.

Plus ils avançaient, plus le paysage changeait. La sécheresse demeurait présente, mais quelque chose annonçait déjà la proximité de l'eau.

La végétation devenait présente et l'air lui-même semblait différent. Raza accéléra.

— Oflovak ?

— Pas encore, répondit le Fyros.

— Comment tu sais ?

— Regarde.

Raza observa le terrain puis il les aperçut, des silhouettes massives, orange, au ras du sol.

Des créatures dont la forme n'avait rien à voir avec les animaux qu'il avait rencontrés jusqu'à présent.

Les **Cloppers**. Raza ralentit immédiatement.

Leurs corps qui se terminait par des pinces dont la force ne faisait aucun doute, se détachaient près des abords de l'eau.

Leurs carapaces semblaient dures et leur silhouette inspirait une prudence immédiate.

— Ceux-là, demanda Raza à voix basse, ils mordent aussi ?

La Trykette réfléchit.

— Disons qu'ils ont une manière beaucoup plus élaborée de montrer qu'ils ne sont pas contents.

— C'est-à-dire ?

Le Matis répondit :

— Ne va pas vérifier.

Raza observa les Cloppers.

Il comprenait maintenant pourquoi les autres homins avaient ralenti.

Il y avait quelque chose de menaçant dans leur présence et ils n'avaient pas besoin de courir, ils étaient là et cela suffisait.

— Ils sont nombreux, murmura Raza.

— Et ils aiment leurs congénères, ajouta le Fyros.

— C'est rassurant.

— Tu n'as toujours pas compris ?

— Apparemment non.

La Trykette posa une main sur son épaule.

— Si tu en attaques un...

Raza attendit.

— Les autres risquent de venir discuter.

Raza regarda à nouveau les créatures.

— Je préfère finalement les Gingos.

Le Matis sourit.

— Voilà qui est une décision étonnamment sage.

Au loin, la présence de l'eau devenait évidente. L'Oasis d'Oflovak n'était plus très loin.

Mais, au milieu du désert, Raza commençait surtout à comprendre quelque chose.

Sur Atys, on ne survivait pas seulement grâce à son armure, ni grâce à la puissance de son arme.

On survivait aussi parce qu'un compagnon, parfois sans même vous regarder, prenait le temps de vous envoyer un sort avant que vous en ayez besoin.

Devant eux, l'Oasis d'Oflovak se rapprochait.

Cette fois-ci, lorsqu'ils rencontreraient le Kami... il achèterait son pacte.

Ils finirent par atteindre le téléporteur Kami et Raza ralentit aussitôt.

Il connaissait celui de Pyr, immense présence familière devant laquelle il était arrivé quelques heures plus tôt. Mais celui d'Oflovak lui parut différent. La même nature étrange, la même présence mystérieuse liée aux Puissances et à la sève d'Atys, mais une silhouette, une allure qui lui était propre. Raza resta quelques instants à l'observer.

— Qu'est-ce que tu regardes ? demanda la Trykette.

— Celui de Pyr n'est pas comme celui-là.

Le Matis eut un léger sourire.

— Voilà une observation remarquable.

— Je découvre.

— Et tu découvriras qu'il vaut mieux regarder attentivement Atys. Rien n'y est tout à fait semblable.

Raza s'approcha cette fois sans hésitation.

— Le pacte, lança immédiatement la Trykette.

— Oui, oui !

— Tu es sûr ?

— Je viens de faire tout ce chemin pour ça !

— C'est bien. Il progresse.

Raza lança un regard noir à ses compagnons, puis acheta précieusement son pacte.

— Voilà.

— Tu l'as ?

— Oui.

— Tu es certain ?

— Si tu me le demandes encore une fois, je vais acheter deux pactes.

Le groupe éclata de rire.

Près de l'eau, Raza aperçut alors plusieurs formes mouvantes.

Des **Kipees**.

— Ils sont partout, murmura-t-il.

— Bienvenue sur Atys, répondit le grand Fyros.

Raza regarda l'eau, puis les Kipees.

Il commençait à comprendre que les paysages les plus beaux n'étaient pas nécessairement les plus sûrs.

Le groupe ne s'attarda pourtant pas.

— On continue, annonça le Fyros.

Raza se retourna.

— Encore ?

— Tu croyais que le trek s'arrêtait ici ?

— J'espérais.

— Mauvaise réponse.

Ils reprirent la route et peu à peu, le terrain changea sous leurs pieds. Le désert semblait s'ouvrir devant eux et, après plusieurs heures de marche, ils arrivèrent enfin devant une étrange frontière naturelle.

Un pont. Il reliait la région de Pyr à celle des Mines de Sciure.

Raza s'arrêta. Ce ne fut pas le pont lui-même qui attira d'abord son attention. Ce furent les plantes.

Elles poussaient tout autour, étranges et démesurées, comme si Atys avait décidé de rappeler aux voyageurs qu'ici même la végétation refusait de se comporter normalement. Leurs formes étaient inhabituelles.

Certaines dressaient de longues tiges fines au-dessus du passage. D'autres semblaient se déployer en larges structures végétales, mêlant fibres, écorce et feuillage dans une architecture impossible. Leur couleur d'un rose éclatant et transparent semblait jouer avec les rayons du soleil.

Raza s'approcha.

— Ce sont vraiment des plantes ?

Le Matis le regarda.

— À ton avis ?

— Je pose une question.

— Et moi aussi.

La Trykette éclata de rire.

Raza observa encore ces végétaux.

Sur Silan, il avait découvert une nature généreuse, verdoyante, presque accueillante mais ici, chaque plante semblait raconter une autre histoire, Atys n'était pas une terre, Atys était vivante.

Le pont s'étendait devant eux et au-delà commençait une autre région les Mines de Sciure.

Raza regarda une dernière fois derrière lui, vers les terres qu'il venait de traverser, puis il suivit ses nouveaux compagnons.

Son premier véritable trek ne faisait que commencer. À la sortie du pont, le groupe ralentit.

Raza, qui commençait à prendre goût à cette étrange façon de voyager — courir, recevoir un enchantement, éviter une créature, puis repartir comme si tout cela était parfaitement normal remarqua immédiatement le changement d'attitude de ses compagnons.

La Trykette bavarde s'était tue.

Le Matis, lui, regardait droit devant.

— Pourquoi vous ne dites plus rien ?

Personne ne répondit et Raza regarda à son tour.

Et il le vit, un Kirosta. Le jeune Fyros s'immobilisa.

Il avait déjà rencontré des Kitins. Des Kipees, des Kizoars. Mais cette créature n'avait absolument rien de comparable. Le Kirosta était immense.

Son corps était porté par de longues pattes nerveuses et son abdomen, démesurément allongé, se terminait par un aiguillon inquiétant. Toute sa silhouette semblait avoir été conçue dans un unique but : tuer ce qui aurait l'imprudence de s'approcher.

Raza observa l'extrémité de son abdomen.

— Il pique ?

Le grand Fyros tourna lentement la tête vers lui.

— Tu veux vraiment vérifier ?

— Non.

— Alors évite de lui demander.

Le Kirosta bougea.

Ses pattes fines s'agitèrent avec une rapidité qui fit immédiatement oublier à Raza sa taille imposante. Il recula d'un pas.

— Celui-là, je le trouve beaucoup moins drôle que le Gingo.

— Voilà une réflexion intelligente, murmura le Matis.

— Je progresse.

— Lentement, mais tu progresses.

Ils contournèrent prudemment le Kitin. Raza ne le quitta pas des yeux. Il comprenait maintenant pourquoi les homins expérimentés parlaient parfois des Kitins avec un respect qui ressemblait presque à de la crainte.

Plus loin, une autre créature attira son attention et cette fois, elle n'avait rien d'un insecte.

— Et ça ?

— Un Ocyx, répondit la Trykette.

Raza observa l'animal.

Il avait une silhouette maigre mais puissante. Sa présence inspirait immédiatement la méfiance.

— Il est agressif ?

La Trykette sourit.

— Pourquoi crois-tu que nous sommes en train de faire un détour ?

Raza regarda le chemin.

— Je pensais que vous aimiez marcher.

— Pas à ce point.

Le Matis ajouta :

— L'Ocyx possède un caractère particulièrement simple.

— Ah ?

— Il te voit.

— Oui ?

— Il n'aime pas ça.

Raza observa la créature.

— Je crois que je préfère les plantes. Enfin... certaines plantes.

Le trek continua et bientôt, quelque chose d'autre apparut dans le paysage. Des constructions, ou plutôt ce qu'il en restait. Des pans de structures se dressaient encore au milieu du désert. Des plateformes abandonnées, des morceaux de palissades, quelques bâtiments dont le temps et les combats semblaient avoir eu raison.

— Qu'est-ce que c'est ?

Le grand Fyros regarda les ruines.

— Un avant-poste.

Ici, ces lieux abandonnés racontaient une histoire qu'il ne connaissait pas.

— Pourquoi est-il en ruine ?

Le Fyros haussa les épaules.

— Parce qu'Atys ne laisse rien tranquille bien longtemps.

Le Matis observa les structures avec une certaine gravité.

— Les avant-postes sont importants. Ils sont des lieux que les homins peuvent contrôler, exploiter et défendre.

— Les guildes se battent pour eux, ajouta la Trykette.

Raza regarda les ruines. Il se souvint des ruines de Silan où se cachaient un groupe de bandits.

— Pour ça ?

— Aujourd'hui, c'est en ruine, répondit-elle. Mais ne te fie jamais aux apparences.

Le jeune Fyros passa la main sur une vieille structure.

Il n'avait encore jamais participé à une guerre, pour lui, le mot évoquait quelque chose de lointain et une histoire racontée par d'autres.

Il ignorait encore qu'un jour, les avant-postes, les guildes et les territoires prendraient une importance considérable dans sa propre histoire.

Pour l'instant, il ne voyait qu'un lieu abandonné. Un morceau du passé d'Atys.

— On repart ? demanda finalement Raza.

— Oui.

— Il reste beaucoup de chemin ?

La Trykette sourit.

— Oh non.

Raza soupira de soulagement.

Le Matis ajouta :

— Seulement suffisamment pour que tu regrettes d'avoir posé la question.

Raza regarda devant lui. Puis derrière. Le pont avait disparu au loin. Pyr et l'oasis étaient désormais bien loin.

Il regarda les créatures qui peuplaient les alentours et le petit groupe reprit sa route.

Devant eux, les terres devenaient plus sauvages. Raza comprenait peu à peu que le trek n'était pas seulement une manière de découvrir les téléporteurs, c'était une initiation.

Chaque région avait ses créatures, chaque chemin ses dangers, chaque ruine son histoire.

Et chaque homin qui survivait assez longtemps sur Atys finissait par apprendre une chose essentielle : regarder au loin avant de courir.

Arrivés devant le téléporteur des Mines de Sciure, Raza s'avança avec assurance.

— Cette fois, je n'oublie pas le pacte !

Il tenta de l'acheter. Rien.

— Pourquoi il ne veut pas ?

Un silence gêné s'installa derrière lui.

La Trykette cessa de parler. Le Matis regarda ailleurs.

— Ah..., finit par dire le grand Fyros.

— « Ah » quoi ?

— Il faut avoir suffisamment de réputation auprès des Kamis pour certains pactes.

— Et comment je fais ?

— Il faut rendre service à l'Hôte Kami de Pyr.

Raza se retourna lentement vers le groupe.

— Et vous avez oublié de me le dire ?

Quelques secondes plus tard, dans un éclair de lumière, tout le monde se retrouvait de nouveau à

Pyr devant le kami qui les montra du doigt d'un air accusateur.

DELES SILAM

Lorsqu'il quitta Silan, le jeune Matis était convaincu d'une chose.

Il allait enfin rencontrer la civilisation. La vraie.

Pas qu'il n'avait pas apprécié ses compagnons. Le Fyros était courageux, le Tryker étonnamment supportable et le Zoraï... eh bien, il était Zoraï.

Mais rien ne pouvait remplacer la vue d'une véritable cité matis.

Lorsqu' Elandyl quitta Silan, il emporta avec lui quelques souvenirs, une épée offerte par Chiang le Fort et la promesse faite à ses trois compagnons.

Ils se reverraient. Ils combattraient ensemble. Et jamais les uns contre les autres.

À cet instant, aucun des quatre ne pouvait imaginer à quel point une promesse pouvait être facilement malmenée par l'Histoire.

Il avait promis à Raza, à son ami Tryker et au Zoraï qu'ils se retrouveraient puis chacun avait suivi son chemin.

Elandyl, lui, avait choisi d'arriver directement chez les Matis.

Ou plutôt, comme il se plaisait à le dire intérieurement, d'aller là où les arbres avaient enfin appris à pousser avec élégance.

La téléportation par la Karavan fut une expérience qu'il aurait volontiers décrite comme parfaitement maîtrisée.

À condition que personne ne lui demande pourquoi il avait fermé les yeux pendant toute la durée du voyage et lorsqu'il les rouvrit, le monde avait changé.

Le téléporteur le libéra enfin aux portes d'Yrkanis, il prit le temps de remettre correctement son armure.

Il lissa une première fois le tissu, puis une seconde. Il vérifia l'alignement de ses manches.

Un troisième ajustement lui sembla nécessaire et il recula légèrement pour admirer son reflet dans une surface suffisamment brillante.

— Parfait.

L'armure était magnifique, du moins, c'est ce qu'il pensait.

Yrkanis était tout ce qu'il avait imaginé, et probablement davantage.

Partout, la végétation semblait avoir été domestiquée avec une précision presque insultante pour la nature elle-même. Les constructions se mêlaient aux formes végétales, comme si les Matis avaient réussi à convaincre les arbres de pousser exactement là où ils le souhaitaient.

Le jeune Matis regardait autour de lui avec admiration.

— C'est magnifique.

Même pour un Matis, la première vision d'Yrkanis était impressionnante.

Les constructions semblaient avoir poussé plutôt qu'avoir été bâties. D'immenses arbres formaient les structures mêmes de la ville, leurs troncs creusés et façonnés abritant demeures et institutions. Les sommets s'élevaient vers la canopée et les formes végétales se mêlaient à l'architecture avec une

harmonie presque insolente.

La nature était partout mais elle n'était pas sauvage. Elle était matis. Ce qui, selon les Matis, représentait une amélioration considérable.

Puis il aperçut les homins qui l'attendaient. Il s'arrêta et son sourire disparut.

Devant lui se trouvait un groupe de Matis et ils étaient... magnifiques.

Le premier portait une armure légère dont les fibres semblaient avoir été tressées par un artisan possédant beaucoup trop de talent et beaucoup trop de temps.

Le second arborait une armure lourde si parfaitement travaillée que le jeune Matis se demanda immédiatement s'il devait détourner les yeux par respect.

Un troisième possédait une épée dont la poignée était plus élégante que tout ce que le jeune Matis avait porté depuis son arrivée dans ce monde.

Un autre était équipé d'une armure lourde dont les plaques semblaient avoir été polies pendant plusieurs générations.

Le silence devint difficile.

Les Matis qui l'attendaient portaient des armures dont chaque détail semblait avoir été étudié avec un soin presque maladif et Elandyl regarda sa propre tenue.

Il avait passé dix bonnes minutes à l'ajuster avant son départ et il regrettait soudain de ne pas en avoir passé vingt. Mais il allait rapidement comprendre qu'il ne fallait surtout pas confondre élégance et faiblesse.

Les Matis pouvaient paraître beaux. Ils l'étaient.

Ils pouvaient sembler fragiles dans leurs tenues légères, trop préoccupés par l'apparence et l'harmonie. C'était une erreur. Une erreur que beaucoup d'adversaires avaient probablement regrettée.

Certains des combattants les plus redoutables du Royaume étaient là, devant lui.

Des maîtres d'armes, des mages, des artisans capables de créer des équipements extraordinaires.

Des homins dont la beauté des armures cachait une expérience acquise au fil de combats dont Elyndar ne connaissait encore rien.

Un guerrier passa près de lui. Son armure était magnifique, son épée également.

Mais son regard était celui d'un homin qui avait vu bien plus de Kitins que de miroirs.

— Bienvenue chez toi, dit l'un des Matis.

Puis son regard descendit lentement vers l'armure d'Elandyl.

— Merci.

— Silan ?

— Oui.

— Nous avons deviné.

Elandyl soupira.

— Naturellement.

Un rire éclata derrière le groupe et Elandyl aperçut alors une silhouette qu'il n'aurait pas imaginé trouver ici.

Un Tryker. Parfaitement à l'aise au milieu de cette assemblée de Matis dont le maintien collectif semblait être le résultat d'un concours permanent.

— Un Tryker ? demanda Elandyl.

L'intéressé s'avança.

— Lili.

Il lui tendit la main.

— Et toi, tu es le fameux Elandyl.

— Le fameux ?

— Tes compagnons ont parlé de toi.

Elandyl hésita.

— En bien ?

Lili réfléchit.

— Ils ont beaucoup parlé.

Il décida de ne pas poser d'autre question.

— Mais... pourquoi es-tu ici ?

Il regarda autour de lui, puis les immenses arbres, puis les élégantes demeures d'Yrkanis.

— Parce que je vis ici.

— Chez les Matis ?

— Tu as remarqué.

— Mais tu es Tryker !

— Et alors ?

Elandyl resta silencieux. Lili éclata de rire.

— Les nations ne sont pas des prisons, mon ami. Je suis né Tryker, mais j'ai choisi de vivre ici.

Il baissa la voix.

— Et entre nous, quelqu'un doit bien rappeler aux Matis qu'ils ne sont pas seuls au monde.

Un Matis, qui avait manifestement entendu, se retourna.

— Nous le savons parfaitement.

Lili sourit.

— Voilà. Je fais un travail considérable.

Elandyl commençait déjà à apprécier ce Tryker.

Au-dessus d'eux, les arbres immenses murmuraient sous le vent et la forêt vivait tout autour de la ville. Elle diffusait son odeur de sève, de terre humide et de végétation. Des cris d'animaux résonnaient parfois dans le lointain. Un froissement dans les feuillages, le battement d'une aile, le craquement d'une branche.

Elandyl inspira profondément, il était arrivé chez lui mais il savait déjà que cette nouvelle vie serait différente de celle qu'il avait connue à Silan.

Yrkanis n'était pas seulement une ville élégante, c'était le cœur d'un Royaume.

Et au sommet de ce Royaume se trouvait le roi **Yrkanis Ier**. Son nom était partout, dans les conversations, dans les récits. Dans le respect silencieux que manifestaient certains homins lorsqu'ils évoquaient la Couronne, le Roi incarnait bien davantage qu'un pouvoir politique.

Pour les Matis, il représentait la continuité de leur peuple, la grandeur du Royaume et l'ordre auquel chacun devait trouver sa place. Elandyl remarqua rapidement que ce dernier point était particulièrement important.

— Chez nous, expliqua Lili, chacun possède une fonction.

— Et si on ne connaît pas encore la sienne ?

Le Matis le regarda avec une certaine inquiétude.

— Alors il faut la trouver.

— Rapidement ?

— Idéalement avant de déranger quelqu'un qui connaît la sienne.

Lili étouffa un rire.

La société matis était profondément attachée à la hiérarchie, la Couronne, la noblesse, les institutions et les traditions et le rang. Tout semblait avoir sa place. Même la façon de saluer quelqu'un paraissait répondre à des règles qu'Elandyl soupçonnait d'être beaucoup plus nombreuses que nécessaire.

— Et toi ? demanda-t-il à Lili. Tu n'as aucun problème avec tout ça ?

Le Tryker prit un air pensif.

— Oh, si.

Elandyl le regarda.

— Mais j'ai appris à les laisser parler.

— Et ça fonctionne ?

— Très bien.

— Comment ?

Lili sourit.

— Pendant qu'ils discutent de savoir qui doit passer le premier, je suis déjà arrivé.

Elandyl éclata de rire.

Un Matis les regarda.

— Qu'est-ce qui est drôle ?

— Rien, répondit immédiatement Lili.

Le Matis hocha la tête.

— Bien.

Puis il repartit. Lili attendit quelques secondes.

— Tu vois ? Parfaitement intégré. Ici, parmi son peuple, Elandyl savait qu'une nouvelle aventure commençait.

Il n'eut pas longtemps à attendre avant de comprendre ce que signifiait réellement être un aventurier sur le continent.

Il flânait encore aux abords des ateliers d'Yrkanis, s'efforçant de paraître parfaitement à son aise parmi les artisans et les équipements somptueux exposés à leurs étals, lorsqu'une agitation inhabituelle troubla la quiétude de la cité.

D'abord, ce furent des voix. Puis le froissement d'étoffes meurtries, le heurt claquant d'armes contre des cuirasses et ce bruit si particulier des bottes d'homins qui avaient marché longtemps sans avoir la moindre intention de reconnaître qu'ils étaient épuisés.

Un groupe approchait. Une dizaine d'homins. Ils marchaient d'un pas irrégulier mais assuré, avec cette lenteur pesante de ceux qui reviennent d'un endroit où chaque détour peut être le dernier.

Elandyl leva les yeux.

Au-dessus de chacune de leurs têtes flottait la même inscription.

< **Les Lames d'Émeraude** >

Il resta quelques instants à contempler ces mots. Une guilde.

Le mot lui était familier, naturellement. Il en avait entendu parler sur Silan mais jusqu'à présent, il n'avait jamais réellement compris ce qu'une guilde pouvait représenter.

Ce groupe, lui, semblait lui apporter une première réponse. Ils n'étaient pas simplement dix aventuriers réunis par hasard, ils avançaient ensemble.

Avec une cohésion presque silencieuse et chacun connaissait la place des autres.

Le guerrier marchait instinctivement devant le mage lorsque le chemin se resserrait. Un soigneur surveillait encore les blessures de ses compagnons, lançant parfois un sort distrait sans même interrompre sa conversation.

Deux combattants se chamaillaient à propos d'un coup qu'ils prétendaient chacun avoir porté au Roi Yelk.

Et, malgré la fatigue, malgré les équipements endommagés et les vêtements lacérés, il existait entre eux cette étrange évidence. Ils étaient revenus ensemble, et cela semblait être l'essentiel.

Le chef de guilde marchait en tête.

Il était grand, d'une stature élancée, et avançait avec une dignité presque aristocratique que les circonstances avaient néanmoins quelque peu malmenée.

Son armure lourde était splendide. Du moins, elle avait probablement été splendide avant son passage dans les Primes Racines.

Les plaques, admirablement ouvragées, portaient désormais les profondes cicatrices du combat. Certaines étaient striées de longues griffures, d'autres bosselées par des impacts dont Elandyl préféra ne pas imaginer l'origine. Une pièce d'épaule semblait même avoir été légèrement tordue.

Mais le chef marchait comme si cette imperfection avait été volontairement ajoutée au modèle.

Derrière lui venaient les autres membres des **Lames d'Émeraude**.

Deux guerriers, encore enveloppés de leurs imposantes armures, avaient visiblement rencontré des difficultés considérables pour préserver leur élégance. L'un d'eux portait sur son plastron une traînée sombre et visqueuse. L'autre avait une griffe gigantesque dessinée sur son casque.

— C'est décoratif, affirma-t-il à celui qui lui demandait ce qui lui était arrivé.

Personne ne sembla convaincu.

Les mages étaient dans un état plus pittoresque encore.

Leurs tenues légères, composées de fibres raffinées et de tissus soigneusement travaillés, étaient

lacérées par endroits. L'un d'eux avait perdu une manche. Un autre avait manifestement traversé un buisson avec une vitesse considérable et sans se préoccuper de la possibilité de s'arrêter.

Mais le plus malheureux était sans doute le mage qui avançait en contemplant son amplificateur.

L'objet, délicat et précieux, portait un trou parfaitement visible.

Le mage semblait au bord du désespoir.

— Il était magnifique.

— Il l'est toujours, répondit un guerrier.

Le mage leva les yeux.

— Il est percé.

— Une imperfection donne du caractère.

— Tu viens de dire cela parce que ton casque est fendu.

Le guerrier posa immédiatement une main sur son casque.

— Il n'est pas fendu.

Un silence.

— Il est ventilé.

Elandyl retint difficilement un rire.

Un autre mage avait les cheveux dans un état particulièrement catastrophique.

Une longue mèche se dressait verticalement au-dessus de son front. Il essaya de l'aplatir mais elle reprit immédiatement sa position. Il recommença, même résultat.

— Laisse tomber, conseilla quelqu'un.

— Je suis Matis.

— Justement.

Le mage regarda autour de lui.

— Personne n'a un miroir ?

Un guerrier lui tendit son bouclier et le mage observa son reflet.

Son visage se décomposa.

— Oh.

— Voilà.

— Pourquoi personne ne m'a prévenu ?

— Nous étions occupés à survivre.

Le mage réfléchit quelques instants.

— C'est une excuse acceptable.

Le groupe parvint finalement devant l'atelier d'un artisan.

Le chef ralentit.

Puis, avec une désinvolture qui contrastait étrangement avec la noblesse de son équipement, il fit glisser de son épaule un immense paquet. Le sol résonna sous le choc.

THUD.

Elyndar fit un pas en arrière.

Le paquet roula légèrement et il distingua alors une énorme tête, une tête de Yelk.

Même morte, la créature semblait conserver quelque chose de menaçant.

Ses crocs dépassaient encore de sa gueule entrouverte et sa peau portait les stigmates d'un affrontement particulièrement violent.

Le chef essuya distraitement son gant contre une partie relativement propre de son armure puis leva les yeux vers l'artisan.

— Nous revenons des Primes.

L'artisan contempla la tête.

Puis les dix hommes.

Puis de nouveau la tête.

— J'avais cru comprendre.

Le chef inclina légèrement la tête.

— Un Roi Yelk.

Cette fois, l'artisan s'approcha, son expression changea.

Il ne regardait plus une dépouille, il examinait un trésor.

Car chaque créature vaincue sur Atys pouvait offrir des matières premières utiles aux artisans.

Mais un Roi... Un Roi était une autre affaire. Les matières les plus rares et les plus recherchées.

Celles qui permettaient aux artisans les plus expérimentés de créer des armes et des armures capables d'accompagner les hommes jusque dans les régions les plus hostiles d'Atys.

Le chef désigna les sacs que portaient ses compagnons.

— Nous avons également rapporté le reste.

L'artisan soupira.

— Évidemment.

— Occupe-toi du stockage.

— Je suis artisan.

— Justement.

— Je sais parfaitement gérer les matières premières.

Le chef eut un sourire.

— Je préfère le rappeler.

L'artisan croisa les bras.

— Vous avez laissé une tête de Roi Yelk devant mon atelier.

— Oui.

— Elle saigne sur le sol.

Le chef baissa les yeux.

— Ah.

Un long silence.

— Faites attention.

— Nous ferons mieux la prochaine fois.

— Il n'y aura pas de prochaine fois.

Le chef regarda le reste du groupe, puis l'artisan.

— Nous avons repéré un autre Roi.

L'artisan ferma les yeux.

— Je vous déteste.

— À demain.

Elyndar observait toujours les **Lames d'Émeraude** et il était fasciné.

Il avait combattu avec trois amis et ils avaient appris à s'entraider, à soigner, à protéger, à attaquer ensemble.

Mais devant lui se trouvait une autre dimension, une véritable compagnie.

Ces homins avaient traversé les Primes Racines ensemble et ils avaient affronté une créature dont la seule tête était plus imposante que certains bodocs rencontrés sur Silan.

Et ils étaient revenus. En piteux état, mais avec un Roi.

Le chef remarqua alors Elandyl et son regard se posa sur lui, puis sur son équipement.

Elandyl se redressa immédiatement.

— Nouveau ?

— Je viens de Silan.

— Je vois.

Elandyl se crispa.

— Mon équipement ?

Le chef sourit.

— Non.

Il désigna son armure.

— Enfin... pas seulement.

Quelques rires parcoururent le groupe.

Elandyl soupira, il allait devoir changer de tenue, rapidement.

Le chef s'approcha de lui et Elandyl remarqua alors les détails de son visage.

La fatigue, quelques éraflures mais également une sérénité étonnante.

Cet homin venait d'affronter un Roi dans les profondeurs d'Atys et il semblait déjà penser à la prochaine expédition.

— Tu as appris quoi à Silan ? demanda-t-il.

Elandyl réfléchit.

— À combattre.

— Bien.

— À lancer des sorts.

— Utile.

— À travailler les matières.

— Essentiel.

Le chef acquiesça.

Puis il se pencha légèrement vers lui.

— Et tu as appris à mourir ?

Elandyl resta silencieux.

— Oui.

— Alors tu as commencé.

Le chef posa une main lourde sur son épaule.

— Sur le continent, tu apprendras à survivre.

Puis il repartit rejoindre les siens. Au-dessus de leurs têtes, le nom de la guilde continuait de flotter.

< **Les Lames d'Émeraude** >

Elandyl les regarda disparaître dans les rues végétales d'Yrkanis.

Le guerrier au casque « ventilé », le mage à l'amplificateur troué, celui dont la chevelure avait définitivement abandonné toute forme de discipline et le chef avec son armure lacérée.

Ils étaient fatigués, épuisés, probablement. Leurs équipements portaient les stigmates de la bataille.

La puissance ne ressemblait pas toujours à ce qu'il avait imaginé, elle n'était pas nécessairement brillante, elle pouvait être couverte de boue.

Sentir les profondeurs humides des Primes Racines, porter des griffures, avoir les cheveux complètement décoiffés et déposer une tête de Roi Yelk devant l'atelier d'un artisan en lui demandant simplement :

— Tu peux ranger ça ?

Elandyl sourit, il venait d'arriver à Yrkanis.

Et quelque part, sans doute, un autre Roi ignorait encore qu'il venait d'être inscrit sur la liste des prochaines sorties des **Lames d'Émeraude**.

Déjà le continent lui paraissait infiniment plus vaste que tout ce qu'il avait imaginé.

Et, surtout, il découvrirait progressivement que sous les apparences impeccables des Matis se cachait une vérité bien plus simple.

Sur Atys, il fallait toujours se méfier d'un homin qui prenait le temps de remettre correctement son col avant de sortir son épée.

Après avoir admiré leurs armures majestueuses, leurs trophées de chasse et leur capacité toute matis à raconter un combat comme s'ils venaient personnellement de sauver Atys, Elandyl fut officiellement accueilli au sein de leur guilde. Il comprit rapidement que, chez ces valeureux

guerriers, l'humilité était une qualité très appréciée... surtout chez les autres.

Avec une témérité qui selon lui n'était qu'une preuve de courage, il décida d'explorer un peu plus le monde.

Il venait à peine de quitter Yrkanis lorsqu'il aperçut une silhouette massive entre les racines du Jardin Majestueux.

Un Yubo.

Du moins, c'est ce qu'il crut d'abord.

La créature était gigantesque et Elandyl s'immobilisa.

Le Yubo aussi.

Ils se regardèrent.

— Tu es... particulièrement gros.

La créature baissa tranquillement la tête et recommença à brouter.

Elandyl s'approcha avec précaution et aperçut alors son nom.

Ora.

Il avait entendu parler de ces créatures nommées, plus imposantes et plus remarquables que leurs congénères ordinaires. Mais, malgré son allure impressionnante, Ora restait ce qu'était fondamentalement tout Yubo : un paisible herbivore, occupé à résoudre les grandes questions de l'existence, notamment celle de savoir quelle touffe d'herbe manger ensuite.

Elandyl attendit.

Ora mâcha.

Il attendit encore.

Ora mâcha davantage.

— C'est tout ?

Le Yubo leva un œil placide vers lui.

Elandyl se sentit soudain assez ridicule d'avoir dégainé son arme.

— Très bien. Nous n'allons pas nous battre.

Ora continua de manger.

— Je crois même que tu n'avais absolument aucune intention de te battre.

Le Yubo mâcha avec une lenteur offensante.

Elandyl rangea son arme et reprit son chemin, sous le regard parfaitement indifférent de la créature.

Il venait d'apprendre sa première leçon dans la forêt matis :

ce n'est pas toujours la créature la plus impressionnante qui veut vous tuer. Parfois, elle souhaite simplement déjeuner en paix.

Elandyl progressait rapidement.

Après sa rencontre avec Ora, il poursuivit son chemin avec une nouvelle certitude : dans la forêt, il fallait se méfier des apparences... mais pas nécessairement des Yubos.

Sa guilda l'emmena bientôt toujours plus loin hors des environs rassurants d'Yrkanis. Les zones devinrent plus sauvages, les créatures moins placides et les combats nettement plus sérieux. À

chaque sortie, Elandyl gagnait en expérience, améliorait ses compétences et découvrait une forêt dont la beauté dissimulait assez mal l'envie permanente de certaines créatures de le découper en morceaux.

Parallèlement, il commença à servir la **Karavan**.

Il découvrit ses mystérieux représentants : de grandes silhouettes vêtues de noir, le visage entièrement dissimulé derrière un casque, porteurs d'une technologie inconnue des Homins. Ils se présentaient comme les serviteurs de Jena et promettaient protection et assistance à ceux qui choisissaient de suivre leur voie.

Elandyl augmenta donc progressivement sa réputation auprès d'eux, accomplissant missions et services avec sa guilde. Chaque faveur obtenue lui permettait d'espérer accéder à de nouveaux pactes de téléportation et d'étendre un peu plus son territoire d'aventure.

Il trouvait cependant les représentants de la Karavan assez inquiétants.

— Pourquoi portent-ils tous des casques ? demanda-t-il un jour.

Un compagnon haussa les épaules.

— Mystère.

— Ils ne les enlèvent jamais ?

— Non.

Elandyl observa la silhouette noire.

— Peut-être sont-ils simplement très laids.

Le silence qui suivit fut immédiat.

Son compagnon lui souffla :

— Je ne dirais pas ça devant eux.

Elandyl contempla la mystérieuse armure noire.

— Tu crois qu'ils entendent ?

À cet instant précis, la silhouette casquée tourna lentement la tête vers lui.

Elandyl décida que sa réputation auprès de la Karavan progresserait désormais grâce à ses actes.

Et non grâce à ses commentaires.

Un soir, Elandyl fut convié à une réunion inhabituelle de sa guilde.

Les Matis étaient rassemblés sous les frondaisons, plus élégants que jamais et, détail inquiétant, beaucoup trop silencieux pour une assemblée composée d'autant de Matis.

Le chef finit par prendre la parole.

— Un avant-poste est convoité.

Immédiatement, plusieurs regards brillèrent.

Un avant-poste n'était pas une simple construction perdue au milieu d'Atys. C'était une source de richesses et de matières premières précieuses, un territoire que les grandes puissances se disputaient indirectement par l'intermédiaire de leurs disciples.

— Les Kamistes préparent leur attaque, poursuivit le chef. Nous demandons à tous les Karavan se tenir prêts.

Elandyl observa ses compagnons. Il comprenait désormais que la rivalité entre les deux Puissances dépassait largement une querelle théologique. Les Kamis, liés à Ma-Duk et à l'équilibre d'Atys, considéraient la Karavan et son exploitation des ressources comme une menace. La Karavan, elle, présentait les Kamis comme des êtres dangereux dont l'influence devait être combattue.

Les Kamistes prétendaient que leurs mystérieux protecteurs veillaient sur Atys depuis l'origine. Les Karavaniers racontaient, eux, une histoire fort différente. Quant à savoir qui était arrivé le premier, personne ne pouvait réellement le prouver — mais cela n'empêchait absolument personne d'être certain d'avoir raison.

Le débat aurait probablement pu durer plusieurs siècles supplémentaires si un petit Tryker n'avait pas décidé d'intervenir.

— C'est exactement comme le mystère de l'Igara et de l'œuf.

— Justement ! Qui est arrivé le premier : l'œuf ou l'Igara ?

Un silence s'installa.

— L'Igara, répondit immédiatement Elandyl.

— Pourquoi ?

Le Matis réfléchit avec le sérieux d'un érudit sur le point de résoudre le plus grand mystère d'Atys.

— Parce que si l'œuf était arrivé le premier, quelqu'un aurait forcément essayé de le cuisiner.

Le Tryker hocha lentement la tête.

— C'est étonnamment difficile à contredire.

Ainsi, après plusieurs générations de théologiens, de sages, de prêtres et d'érudits incapables de déterminer qui des Kamis ou de la Karavan était apparu le premier sur Atys, Elandyl venait probablement de démontrer une chose essentielle :

les grands mystères deviennent beaucoup plus simples lorsqu'on évite de les résoudre.

Deux visions d'Atys.

Et, entre les deux...

Des Homins avec des armes.

Un guerrier matis posa la main sur son épée.

— Nous combattons pour Jena.

— Et pour les ressources, ajouta quelqu'un.

Un silence gêné suivit.

— Principalement pour Jena, corrigea le premier.

À l'autre bout de l'assemblée se trouvait un petit groupe de Trykers venus soutenir les Karavaniers.

Un Matis les regarda avec une élégance méprisante.

— Espérons simplement qu'ils ne confondront pas l'avant-poste avec une taverne.

Un Tryker entendit.

— Et nous espérons que vous ne passerez pas trois heures à choisir une armure assortie avant la bataille.

Les regards se croisèrent, et Elandyl comprit alors une autre subtilité de la politique d'Atys.

Être dans la même faction ne signifiait absolument pas être amis. Les Matis et les Trykers pouvaient prier la même déesse, combattre sous la même bannière et se téléporter auprès des mêmes représentants de la Karavan...

...mais cela ne les empêchait nullement de se détester avec une remarquable constance.

Le chef leva finalement la main.

— Nous réglerons nos différends après la bataille.

Le Tryker sourit.

— Promis ?

— Non.

Elandyl regarda l'assemblée se préparer.

Il était arrivé à Yrkanis quelques jours plus tôt en pensant que les Matis étaient simplement beaux, arrogants et légèrement fatigants.

Il découvrait désormais qu'ils étaient également capables d'organiser une guerre avec une élégance irréprochable.

Et probablement de mourir en vérifiant que leur coiffure était encore présentable.

La nouvelle de l'affrontement se répandit rapidement.

Bien avant que les premières armes ne soient sorties, la guerre avait déjà commencé.

Sur le mystérieux canal qui permettait aux Homins de communiquer à travers tout Atys.

Le chef de la guilde karavan prit la parole.

— **L'avant-poste restera à nous demain. Inutile de vous déplacer.**

Quelques secondes plus tard, la réponse arriva.

— **C'est aimable de nous prévenir. Nous apporterons suffisamment de bandages pour ramasser vos guerriers.**

Le silence ne dura pas longtemps.

— **Vous aurez surtout besoin d'excuses lorsque les Kamis vous abandonneront.**

— **Nos Kamis sont petits, mais au moins ils n'ont pas besoin d'un casque pour cacher leur visage.**

À Yrkanis, Elandyl observa les messages défiler.

— Ils vont vraiment se battre ?

Un compagnon éclata de rire.

— Ils ont déjà commencé.

Les provocations redoublèrent.

— **Nous serons trois fois plus nombreux.**

— **Parfait. Il faudra bien ça pour porter vos blessés.**

— **Préparez-vous à perdre votre avant-poste.**

— **Préparez-vous à courir jusqu'à votre point de résurrection.**

Puis, soudain, un Tryker intervint.

— **Quelqu'un sait si on peut vendre des billets pour assister à ça ?**

Personne ne répondit.

Pendant quelques secondes.

Puis les deux chefs écrivirent presque simultanément :

— **Occupe-toi de tes tonneaux.**

Elandyl éclata de rire.

Il découvrait une nouvelle règle fondamentale des guerres d'Atys.

Les combats commençaient rarement lorsque les armées arrivaient, ils commençaient bien avant, avec quelques mots.

Une insulte, une moquerie, une promesse de victoire.

Et, lorsque le canal Univers devenait soudain trop silencieux, tout le monde savait ce que cela signifiait.

Les Homins avaient enfin cessé de parler, il était temps de se battre.

Malgré les tensions qui agitaient Atys, la guilda avait décidé que la priorité était ailleurs.

— Demain, annonça le chef, nous organisons un grand trek pour Elandyl.

Le jeune Matis releva la tête.

— Pour moi ?

— Tu dois découvrir le monde, ta réputation auprès de la Karavan est maintenant assez élevée pour que tu puisse enfin acheter tous les tickets de téléportation.

Elandyl prit aussitôt une expression modeste. Une expression très difficile à distinguer, chez un Matis, de la satisfaction absolue.

— C'est effectivement une excellente idée.

Toute la guilda se retrouva le lendemain devant les portes d'Yrkanis. Une véritable escorte s'était organisée autour du jeune aventurier : guerriers en armures étincelantes, magiciens chargés d'amplificateurs et soigneurs prêts à réparer les conséquences probables de ses futures erreurs.

Elandyl contempla le groupe.

— Tout ce monde... pour moi ?

— Ne prends pas ça comme un honneur, répondit immédiatement quelqu'un. Nous voulons surtout être certains que tu survives.

Lili, installé sur son mektoub, éclata de rire.

— Chez nous, on appelle ça une promenade.

Elandyl le regarda de haut.

— Chez vous, vous appelez probablement « grande expédition » le trajet entre deux tavernes.

Le Tryker sourit.

— Et chez vous, vous appelez probablement « armure légère » quelque chose qui nécessite trois domestiques pour être enfilé.

Quelques Matis se retournèrent.

— Elle est parfaitement légère !

— Bien sûr, répondit le Tryker. C'est pour ça qu'elle possède des épaulières assez grandes pour avoir leur propre code postal.

Elandyl décida dignement d'ignorer cette attaque contre l'élégance.

Le chef finit par donner le départ.

— Très bien ! Nous partons.

Personne ne bougea.

— J'ai dit : nous partons !

Un Matis leva la main.

— Une minute. Elandyl, tu ne peux pas partir comme ça.

— Pourquoi ?

Le guerrier observa sa tenue.

— Tes bottes.

Elandyl baissa les yeux.

— Quoi, mes bottes ?

— Elles ne vont pas avec ton plastron.

Un silence dramatique s'abattit sur le groupe et le petit Tryker faillit tomber de son mektoub.

— Vous êtes en train de retarder un trek à travers toute la planète... pour une paire de bottes ?

Le Matis le regarda avec une gravité absolue.

— Nous allons traverser Atys.

— Oui.

— Nous serons vus.

Le Tryker resta silencieux puis hocha lentement la tête.

— Je commence à comprendre de mieux en mieux votre civilisation.

Quelques instants plus tard, Elandyl revint avec une autre paire de bottes.

Le chef regarda le groupe.

— Maintenant, nous pouvons partir.

Elandyl jeta un dernier regard vers Yrkanis et pensa à Raza, Niloo et Saanli.

Il ignorait où ses anciens compagnons se trouvaient à présent. Mais Atys était vaste, et ce trek allait justement lui permettre de découvrir ses routes. Peut-être finirait-il par les retrouver.

Il ajusta son arme, fier comme seul un Matis pouvait l'être lorsqu'une véritable escorte avait été organisée pour lui.

Puis le petit Tryker cria :

— EN ROUTE ! Avant qu'Elandyl décide de changer de coiffure !

Le groupe éclata de rire.

Et, sous les protestations indignées du jeune Matis, le grand trek organisé en son honneur commença enfin.

LORDOY

Niloo et les trykers

La présence de la Karavan enveloppa Niloo d'une lumière irréaliste, douce et froide à la fois. Durant un bref instant, son corps sembla se dissoudre dans un vertige silencieux, comme si Atys elle-même s'effaçait sous ses pieds. Puis le monde revint brusquement, accompagné d'une chaleur lumineuse et du fracas joyeux de centaines de voix. Niloo rouvrit les yeux, chancela légèrement et comprit qu'il avait changé de monde. La Jungle de Silan n'était déjà plus qu'un souvenir.

Fairhaven s'étendait devant lui et Niloo resta bouche bée.

La capitale tryker était **vivante**.

Pas simplement habitée : vivante, bruyante, débordante d'homins, de conversations et de mouvements. Après le calme relatif de Silan, Niloo eut l'impression que tous les Trykers d'Atys s'étaient donné rendez-vous au même endroit, précisément à l'instant de son arrivée.

— Pousse-toi !

— Je pousse rien du tout, c'est toi qui—

— Quelqu'un a vu mon mektoub ?

— Il est derrière toi !

— Ah.

Niloo esquissa un sourire.

Autour de lui, l'eau était partout.

D'une clarté presque insolente, elle reflétait les rayons du soleil et miroitait entre les constructions. Les canaux, les pontons et les étendues d'eau donnaient à Fairhaven une lumière particulière, mouvante, scintillante.

Au-dessus de la ville, la canopée d'Atys demeurait clairement visible, immense voûte végétale dont les ramifications se dessinaient dans la lumière.

Le sol, lui, était clair et sableux. Sous les pas des homins, le sable crissait doucement, rappelant à Nilo qu'ici, même la terre semblait avoir choisi de laisser davantage de place à l'eau et au soleil.

Il inspira profondément.

L'air était humide, lumineux, chargé d'embruns et de parfums végétaux.

Puis quelqu'un le percuta de plein fouet.

— Bienvenue à Fairhaven ! lança une voix avant que son propriétaire ne disparaisse dans la foule.

Niloo resta immobile quelques secondes.

Il regarda la ville, la foule, l'eau étincelante et les silhouettes qui couraient dans tous les sens.

Puis il ramassa calmement son sac tombé à terre.

— Oui, pensa-t-il.

Il était définitivement chez les Trykers.

Niloo n'eut guère le temps d'admirer davantage Fairhaven.

À peine avait-il récupéré son sac qu'une voix claire s'éleva derrière lui.

— Tu es Niloo ?

Il se retourna.

Une Trykette se tenait devant l'étable, les mains posées sur les hanches et un sourire suffisamment franc pour inspirer immédiatement confiance. Ou des ennuis.

Niloo n'avait pas encore décidé.

— Ça dépend.

— Mauvaise réponse. Tu dois être Niloo.

— Et toi ?

— On m'a chargée de t'accueillir.

Elle lui tendit la main avec une énergie débordante.

— Viens. Je vais te montrer Fairhaven.

Niloo regarda autour de lui.

— Maintenant ?

— Évidemment.

— Je viens juste d'arriver.

— Raison de plus. Tu n'as encore rien compris, donc autant commencer tout de suite.

Elle ne lui laissa pas le temps de répondre.

La visite de Fairhaven fut menée à une vitesse que Niloo trouva parfaitement conforme à ce qu'il avait déjà compris des Trykers.

Ils traversèrent les allées animées, elle lui montra les pontons, les habitations, les canaux et l'étable.

Puis, sans aucune transition apparente, elle désigna un énorme tonneau posé contre un mur.

— Bière.

Niloo s'arrêta.

— Pardon ?

— Bière tryker.

Elle repartit.

Quelques mètres plus loin.

— Encore de la bière.

Un autre tonneau, puis un troisième.

Niloo commença à remarquer un phénomène. Il y avait des tonneaux partout.

Près des maisons, à proximité des pontons et devant certaines boutiques.

Dans des endroits où Niloo était incapable d'imaginer pourquoi un tonneau pouvait être utile.

— Vous avez beaucoup de bière.

La Trykette se retourna, visiblement choquée.

— Beaucoup ?

Elle regarda autour d'elle.

— Non.

Elle réfléchit.

— Enfin... pas assez, évidemment.

Ils finirent par atteindre l'un des établissements les plus animés de la ville.

Avant même de franchir l'entrée, Niloo entendit les éclats de voix.

Puis les rires et un bruit de verre.

— Voilà, annonça fièrement la Trykette. Ici, tu vas apprendre une chose essentielle.

— Laquelle ?

— Il ne faut jamais refuser une bière à un Tryker.

— Pourquoi ?

— Parce qu'il recommencera à te proposer jusqu'à ce que tu acceptes.

Niloo regarda l'intérieur.

— Et après ?

— Après, tu comprendras pourquoi il ne faut jamais en accepter trop.

Elle éclata de rire. A l'intérieur l'atmosphère était encore plus animée.

Des homins parlaient fort, certains riaient.

D'autres semblaient débattre d'un sujet politique avec une passion extraordinaire, probablement parce qu'ils ne se souvenaient plus très bien du sujet.

La bière coulait généreusement et Niloo aperçut encore plusieurs tonneaux.

— C'est une obsession ?

— Non.

— Une tradition ?

— Voilà.

La Trykette lui fit signe de la suivre jusqu'à une table légèrement en retrait.

Un vieux Tryker y était assis. Il avait les traits marqués, le regard vif et cette posture tranquille de ceux qui n'ont plus besoin de rappeler à personne ce qu'ils ont accompli.

Son équipement était ancien, mais remarquablement entretenu.

Niloo sentit immédiatement le respect que lui accordaient les autres homins.

— Niloo, voici l'un de nos anciens chefs.

Le vieil homin leva les yeux.

— Encore un réfugié de Silan.

— Bonjour à vous aussi, répondit Niloo.

Le vieux Tryker sourit.

— Bien. Il a du répondant.

La Trykette s'installa.

— Je te présente notre nouvelle recrue.

— Je viens d'arriver.

— Justement.

Le vieux chef observa Niloo.

— Tu sais combattre ?

— Un peu.

— Courir ?

— Oui.

— Nager ?

Niloo hésita.

— Oui.

Le vieux Tryker acquiesça.

— Alors tu devrais survivre ici.

— C'est rassurant.

— Ce n'était pas une promesse.

Un Izam se posa dans un froissement d'ailes entre les tables.

La Trykette détacha le message et le parcourut rapidement.

Son sourire s'effaça.

— Ma guilde est attaquée.

Le vieux Tryker leva les yeux de sa chope.

— Encore ?

— Apparemment.

— Par qui ?

Elle relut le message.

— Une bande d'homins. Beaucoup. Personne ne sait vraiment qui ils sont.

Le vieil homme grogna.

— Mystérieux, donc forcément pénibles.

La Trykette replia le message avec une rapidité nouvelle. Toute son insouciance avait disparu. Quelques secondes plus tôt, elle expliquait encore à Niloo les vertus incomparables de la bière tryker ; désormais, sa main reposait sur la poignée de son arme.

— Ils ont besoin de moi.

Nilo hocha la tête.

— Alors allons les aider.

Elle le regarda.

Puis éclata de rire.

— Toi ?

— Oui, moi.

— Niloo, tu viens d'arriver de Silan.

— J'ai combattu à Silan.

— Tu as surtout survécu à Silan.

Elle posa une main amicale sur son épaule.

— Ce qui est déjà très bien.

Puis elle se tourna vers le vieux Tryker.

— Je te le confie.

Le vieil homin leva sa chope.

— Il sera encore vivant à ton retour.

Il réfléchit.

— Enfin, probablement.

— Très rassurant, murmura Niloo.

La Trykette fit quelques pas.

Puis, à la stupéfaction de Niloo, elle s'arrêta au milieu même du bar.

— Attends... tu vas où ?

— Les rejoindre.

— Mais la sortie est...

Elle lui fit un petit signe de la main.

— Les portes, c'est pour les gens qui aiment marcher.

Elle sortit alors un objet qu'elle gardait précieusement sur elle.

Niloo sentit une étrange vibration et une lumière se forma autour de la Trykette.

Les conversations du bar s'interrompirent à peine.

Manifestement, personne ne trouvait étrange qu'une homine décide de disparaître au milieu d'un établissement.

La lumière s'intensifia puis, dans un éclat silencieux, la Trykette disparut.

Niloo resta immobile. Il regarda l'endroit vide.

Puis le vieux Tryker. Puis à nouveau l'endroit vide.

— Elle vient de se téléporter.

— Oui.

— À l'intérieur du bar.

— Oui.

— Sans sortir.

— C'est généralement l'intérêt.

Niloo resta silencieux.

Le vieux Tryker lui poussa une chope.

— Bois.

— Je ne suis pas certain que—

— Tu viens d'assister à ta première téléportation volontaire.

— Oui.

— Tu vas avoir besoin d'une bière.

Niloo regarda la chope.

Puis le vieux Tryker.

— C'est votre solution à tout ?

— Non.

Il réfléchit.

— Parfois, on utilise deux bières.

Niloo prit la chope. Le liquide était frais, puissant et nettement plus dangereux qu'il ne l'avait imaginé.

Le vieux Tryker l'observa attentivement.

— Alors, Silan ?

— Oui.

— Chiang le Fort ?

— Vous le connaissez ?

Le vieil homin eut un sourire.

— Petit, sur Atys, tout le monde finit par connaître quelqu'un qui connaît quelqu'un.

Il vida tranquillement sa chope puis en recommanda une autre.

— Tu veux entendre une histoire ?

Niloo aurait probablement dû répondre non.

Il répondit :

— Bien sûr.

Ce fut sa deuxième erreur de la journée.

La première avait été de demander combien il y avait de tonneaux de bière à Fairhaven.

Le vieux Tryker commença. Il parla d'anciens combats, de voyages à travers les Lacs, de guildes disparues.

De batailles absurdes déclenchées pour des raisons que plus personne ne comprenait.

Il évoqua les Fyros, avec une affection moqueuse et les Matis, avec beaucoup moins de retenue.

Les Zoraïs, avec de longs silences mystérieux qui, selon lui, « étaient probablement destinés à donner l'impression qu'ils avaient compris quelque chose ».

Niloo riait, puis il but et le vieux Tryker raconta une deuxième histoire.

Niloo but encore.

Puis une troisième.

À ce stade, Niloo commençait à trouver les tonneaux de Fairhaven remarquablement nombreux.

Une quatrième histoire parla d'un ancien chef tryker qui aurait défié un Matis en duel pour une question de chapeau.

Niloo n'était plus certain de savoir si cette histoire était vraie.

Le vieux Tryker, lui, n'était plus certain de savoir si elle devait l'être.

— Et alors ? demanda Niloo.

— Alors quoi ?

— Le duel.

Le vieux Tryker le regarda longuement.

— Quel duel ?

Niloo éclata de rire et la soirée s'étira ainsi.

Dehors, Fairhaven continuait de bruissier sous la lumière et les eaux claires reflétaient les derniers éclats du soleil.

Les voix des homins montaient depuis les pontons.

Et, quelque part sur Atys, une Trykette combattait aux côtés de sa guilde contre une mystérieuse armée d'homins.

Mais Niloo, lui, venait de découvrir une autre forme de danger.

Il était assis face à un vieux Tryker.

Devant lui se trouvait une chope.

Et l'ancien venait de déclarer :

— Ah ! Maintenant que tu es suffisamment détendu, je vais te raconter **la véritable histoire du Grand Essaim**.

Niloo posa lentement sa chope.

— Elle est longue ?

Le vieux Tryker sourit.

— Petit...

Il fit signe au serveur.

— Apporte-nous un tonneau.

Niloo, après plusieurs histoires et un nombre de chopes qu'il préférait ne plus compter, décida de récupérer quelque chose dans son sac.

Il tira sur l'ouverture.

Rien.

Une seconde fois.

Toujours rien.

Il secoua le sac, le retourna, puis lui adressa quelques mots peu compatibles avec la sérénité tryker.

Le vieux l'observait, la joue posée contre sa main, avec cette expression attentive des homins qui ont suffisamment bu pour trouver passionnante l'observation d'un sac.

— Ahhh...

Niloo leva les yeux.

— Quoi ?

Le vieux désigna vaguement le sac.

— La magie.

— Quelle magie ?

— Celle qui arrive de nulle part... et qui fait que les choses cessent soudainement de fonctionner.

Niloo fronça les sourcils.

— Un sort ?

— Peut-être.

Le vieux prit une longue gorgée avant d'ajouter :

— Ou alors quelqu'un, quelque part, s'est assis sur une mauvaise racine.

Niloo attendit.

— Et je fais quoi ?

Le vieux se redressa avec une gravité toute relative.

— Il faut envoyer un Izam.

— À qui ?

— Ah.

Il resta silencieux.

— C'est justement là que réside tout le mystère.

— Vous ne savez pas ?

— Absolument pas.

— Et vous voulez que j'envoie un message sans savoir à qui ?

Le vieux hocha la tête.

— C'est une tradition.

Niloo regarda les chopes vides.

— Vous avez beaucoup bu.

Le vieux sembla offensé.

— Je suis Tryker.

— Ce n'est toujours pas une réponse.

— C'est pourtant une excellente réponse.

Niloo finit par écrire son problème sur un parchemin. Un Izam emporta le message et disparut au-dessus de Fairhaven, vers les hauteurs insondables de la canopée.

Quelques minutes plus tard, Niloo essaya machinalement son sac.

Il s'ouvrit.

Le jeune Tryker resta figé.

— Il fonctionne.

Le vieux leva triomphalement sa chope.

— Tu vois !

Son geste fut un peu trop enthousiaste et il faillit basculer de son siège.

— Vous allez tomber.

— Je contrôle parfaitement la gravité.

Niloo le regarda avec méfiance.

— Qui reçoit ces messages ?

Le vieux se pencha vers lui et baissa la voix.

— Certains parlent d'un Esprit.

— Un Esprit ?

— Personne ne l'a jamais vu. Personne ne sait où il vit. Mais parfois, un message disparaît dans la canopée... et les choses se remettent mystérieusement à fonctionner.

Il compta sur ses doigts.

— Un Roi n'apparaît plus là où il devrait ? On envoie un Izam.

— Et il revient ?

— Souvent.

— Un téléporteur tombe en panne ?

— Izam.

— Il est réparé ?

— Comme par magie.

— Un sac refuse de s'ouvrir ?

Le vieux désigna celui de Niloo.

— Tu viens d'avoir la réponse.

Niloo observa son sac avec une prudence nouvelle.

— Vous croyez vraiment à cet Esprit ?

Le vieux Tryker resta silencieux un instant. Son regard, étonnamment lucide malgré les nombreuses bières, se perdit vers les eaux lumineuses de Fairhaven.

— Je ne sais pas, petit.

Puis il sourit.

— Mais sur Atys, il y a parfois des choses qui disparaissent, se cassent ou refusent obstinément de fonctionner...

Il vida le fond de sa chope.

— ...et puis, après un Izam envoyé vers un endroit où personne ne sait exactement ce qu'il devient, tout rentre dans l'ordre.

Il se pencha vers Niloo.

— Alors, Esprit mystérieux ou vieille magie ? Je préfère ne pas poser trop de questions.

— Pourquoi ?

Le vieux fit signe au serveur.

— Parce qu'il pourrait décider de réparer aussi mes chopes vides.

Niloo éclata de rire.

Quelque part, très haut, au-delà des branches de la canopée, un Izam poursuivait peut-être son chemin, vers un destinataire inconnu.

Ou vers quelqu'un qui, dans l'ombre, veillait discrètement sur les petits dysfonctionnements d'Atys.

Bien plus tard, Niloo apprendrait que l'Izam qui transportait les précieux messages vers la canopée et vers ce mystérieux « esprit » s'appelait Izam - Ulu.

Une journée difficile

Lorsque Niloo ouvrit les yeux, la première chose qu'il aperçut fut une silhouette sombre penchée au-dessus de lui.

— Il respire !

— Je respirais déjà très bien avant que tu me cries dessus, marmonna-t-il.

La Trykette éclata de rire et le secoua une nouvelle fois.

— Debout, héros !

Niloo tenta de se redresser. Le soleil lui sembla immédiatement beaucoup trop lumineux, le sable beaucoup trop mouvant et sa tête inexplicablement remplie d'un orchestre de tambours.

— Où suis-je ?

— Sur la plage.

— Pourquoi ?

La Trykette réfléchit.

— Excellente question.

Niloo se souvint vaguement du vieux Tryker. Puis d'une histoire sur une bataille. Puis d'une autre bière. Puis de plusieurs autres histoires, dont une impliquait probablement un mektoub, trois tonneaux et une chanson qu'il préférerait ne jamais retrouver.

— Le vieux est où ?

— Il dort.

— Au bar ?

— Non. Sur le toit du bar.

Niloo décida de ne pas approfondir et la Trykette s'assit près de lui avec un sourire malicieux.

— Au fait, félicitations.

— Pour quoi ?

— Tu as rejoint notre guilde hier soir.

Niloo resta immobile.

— Pardon ?

— Tu as été guildé.

— Moi ?

— Toi.

— J'ai accepté ?

— Avec beaucoup d'enthousiasme.

— Je ne me souviens de rien.

— La bière tryker est parfois très persuasive.

Niloo regarda son emblème de guilde, puis la Trykette.

— Et maintenant ?

Elle se leva et tendit solennellement le doigt vers l'horizon.

Au loin s'étendaient les chemins quittant Fairhaven, les plages lumineuses laissant progressivement place aux terres sauvages des Lacs.

— Par là, annonça-t-elle. Tu vas pexer.

Niloo suivit son doigt du regard.

— C'est loin ?

— Suffisamment.

— C'est dangereux ?

La Trykette sourit.

— Tu vas grandir un peu.

Niloo se releva péniblement.

— Et si je refuse ?

Elle posa une main amicale sur son épaule.

— Alors tu retourneras au bar.

Niloo réfléchit. Son crâne pulsa douloureusement.

Il regarda une dernière fois la direction indiquée.

— Finalement, annonça-t-il avec gravité, je crois que je suis prêt à devenir un grand aventurier.

Et, sous le rire de la Trykette, il partit découvrir les environs de Fairhaven.

Quelques heures plus tôt, il était arrivé sur Atys sans connaître personne.

À présent, il avait une guilde, une migraine et une direction approximative.

La vie de Tryker commençait remarquablement bien.

Niloo se jeta à l'eau.

Au propre comme au figuré.

L'instant où il plongea dans les eaux limpides des Lacs lui arracha un sourire. L'eau glissait sur sa peau, fraîche et claire, et pendant quelques secondes il oublia complètement sa migraine.

Il était Tryker, après tout.

Traverser à la nage pour aller combattre était, à ses yeux, infiniment plus naturel que marcher.

Sur l'autre rive, un groupe de **Kipees** s'agitait paisiblement. Niloo sortit de l'eau, dégoulinant mais enthousiaste, et se prépara immédiatement au combat.

Il dégaina son épée puis chargea.

Le premier Kipee le regarda arriver.

Niloo leva son arme.

Et réalisa soudain un détail essentiel.

— Ah.

Il avait choisi de développer la magie.

Son équipement était constitué d'amplificateurs, son épée était là uniquement parce qu'elle avait l'air jolie.

Le Kipee, lui, ne semblait avoir aucune confusion concernant sa spécialisation.

Il découpa Niloo avec une efficacité professionnelle.

Quelques instants plus tard, Niloo réapparut au pied du téléporteur Karavan de Fairhaven.

Le mystérieux Gardien casqué le regardait.

Niloo le regarda.

Un silence embarrassant s'installa.

Puis le Karavan leva lentement les yeux vers le ciel, dans un geste qui ressemblait étrangement à du désespoir.

Niloo sentit alors le poids de la **pénalité de décès** : après chaque résurrection, une partie de l'expérience accumulée était temporairement pénalisée, rappelant au petit tryker que mourir trop souvent n'était pas considéré comme une méthode optimale de progression.

— Ce n'était pas ma faute, tenta Niloo.

Le Gardien ne répondit pas.

— J'avais oublié avec quoi je combattais.

Toujours rien.

Niloo récupéra ses amplificateurs.

Le Karavan soupira.

Enfin... Niloo était presque certain qu'il avait soupiré.

Avec un casque, c'était difficile à vérifier.

Puis il repartit vers l'eau.

Cette fois, il essaya de se souvenir de son arme avant de choisir sa victime.

Niloo choisit un Clopper isolé.

Cette fois, il était sûr de lui.

Il avait ses amplificateurs en main.

— Voilà. Magie. Amplis. Tout est parfait.

Il sélectionna sa stanza d'attaque et se concentra.

Le sort partit. Enfin... en théorie.

Niloo s'élança vers le Clopper et lui administra un magnifique coup de poing en plein museau.

Silence.

Niloo regarda ses amplificateurs.

Le Clopper regarda Niloo.

Niloo regarda la stanza encore active.

— Oh non.

Il avait équipé ses amplificateurs, mais oublié d'utiliser sa stanza de magie et l'avait confondue avec celle du combat à l'épée.

Le Clopper, après quelques secondes de réflexion, sembla considérer cette attaque comme une insulte personnelle.

Niloo eut juste le temps de lâcher un juron.

Quelques instants plus tard, il réapparissait devant le Gardien Karavan.

Le mystérieux personnage leva lentement la main.

Un doigt.

Deux.

Trois.

Puis il hésita.

Niloo leva les yeux.

— Ne commencez pas.

Le Gardien continua.

Quatre.

Niloo soupira.

— Oui, oui... quatre.

Le Karavan resta immobile quelques secondes, puis leva lentement un cinquième doigt.

Niloo le fixa.

— Ça, c'est une prévision ?

Le Gardien ne répondit pas.

Évidemment.

Il portait un casque.

Après un dernier essai, Niloo finit enfin par trouver le bon équilibre.

Les bons amplificateurs. la bonne stanza.

Et, détail qui s'avéra déterminant, la bonne cible.

Cette fois, les combats s'enchaînèrent sans retour précipité au point de résurrection Karavan. Niloo progressa rapidement, accumula de l'expérience et retourna voir l'entraîneur pour développer ses nouvelles compétences.

— Pas mal, finalement, lança une voix derrière lui.

La Trykette venait d'arriver, les bras croisés et un sourire malicieux aux lèvres.

— Tu progresses vite.

Niloo se retourna, surpris.

— C'est un compliment ?

— N'exagérons rien.

Elle consulta néanmoins son équipement et hocha la tête.

— Mais oui. Tu grandis correctement. Pour quelqu'un qui, il y a quelques heures, essayait de combattre avec des amplificateurs en donnant des coups de poing.

Niloo décida de considérer cela comme un compliment.

Puis il ouvrit son sac et la Trykette regarda son contenu.

Son sourire s'élargit.

— Oh.

— Quoi ?

— Rien... absolument rien.

Elle plongea la main dans le sac et en sortit plusieurs matières premières.

— Tu as foré ?

Niloo resta immobile.

— Non.

Elle sortit une autre matière.

Puis une autre.

— Tu es certain ?

— Absolument.

La Trykette éclata de rire.

— Alors je suppose que ces matières sont apparues toutes seules dans ton sac.

Niloo réfléchit longuement.

Quelques images confuses lui revinrent : une nuit étoilée, une pioche, le sol qui tournait légèrement et le vieux Tryker lui criant quelque chose qui ressemblait à « CREUSE ICI ! ».

— Ah.

La Trykette ramassa joyeusement les matières.

— Eh bien, merci beaucoup.

— Ce sont mes matières !

— Un cadeau de bienvenue à ta guilde, alors.

— Je n'ai jamais dit ça.

— Tu l'as probablement dit hier soir.

Niloo ouvrit la bouche.

Puis la referma.

Il n'avait aucun argument.

— Félicitations pour ta progression, ajouta-t-elle en rangeant soigneusement les précieuses récoltes. En combat... et apparemment en forage inconscient.

Elle posa une main amicale sur son épaule.

— Continue comme ça. Grandis encore un peu, deviens légèrement plus sage, et je t'emmènerai parcourir le monde.

Niloo sourit.

— Quand ?

La Trykette observa un instant le téléporteur Karavan.

— Dès que ton Gardien aura besoin de moins de doigts pour compter tes morts.

Au loin, le mystérieux Gardien leva lentement la main.

Niloo soupira.

— Je crois qu'il m'en veut.

— Non, répondit la Trykette. Je crois qu'il s'inquiète pour toi.

Niloo regarda le casque noir et cela lui parut, étrangement, encore plus inquiétant.

Il repartit taper sur quelques stingas qui, elles aussi avaient décidé de s'unir en cas d'agression injustifiée.

Il réapparut une nouvelle fois devant le Gardien Karavan de Fairhaven.

Cette fois, le Gardien ne leva même pas immédiatement les doigts.

Il regarda Niloo.

Puis regarda le ciel.

Puis leva lentement les deux mains.

Niloo plissa les yeux.

— Oh, ça va. Pas besoin d'un tableau.

Milbola, la trykette, qui venait d'arriver derrière lui, éclata de rire.

— Tu devrais demander le **Baiser de Jena**.

Niloo devint subitement rouge.

— Le... quoi ?

— Le Baiser de Jena.

— Devant tout le monde ?

La Trykette le fixa.

— Niloo.

— Et c'est le Gardien qui...

— NILOO.

Il se tourna lentement vers la haute silhouette casquée.

— Je veux bien respecter la Jena, mais je ne connais même pas son visage.

Milbola posa une main sur son front.

— C'est un service qui accélère la diminution de ta pénalité de décès.

Niloo resta silencieux.

— Ah.

— Oui, « ah ».

Il regarda le Gardien.

— Et... il faut payer ?

— Évidemment.

— Attends. Je meurs, je perds mon expérience potentielle, je dois travailler pour effacer ma pénalité... et maintenant je dois payer pour recevoir un baiser invisible ?

Milbola sourit.

— Bienvenue dans le monde des adultes.

Niloo s'approcha du Gardien avec une méfiance toute particulière.

— Bon. Un seul baiser.

Le Gardien resta parfaitement immobile.

— Et pas sur la bouche.

Milbola éclata de rire.

— Il écoute probablement des milliers d'Homins mourir depuis des siècles. Je doute que ta vie sentimentale soit sa principale préoccupation.

— Ce n'est pas ma vie sentimentale !

— Alors achète-le.

Niloo s'approcha du Gardien.

— Combien ?

Milbola lui annonça le prix.

Le visage de Niloo se figea.

— Combien ?

Elle répéta.

Nilo posa instinctivement les deux mains sur sa bourse.

— Pour un baiser ?

— Un baiser de Jena.

— Invisible.

— Oui.

— Que je ne sentirai pas.

— Exactement.

— Qui sert uniquement à réparer les conséquences de mes propres morts.

— Tu comprends vite.

Nilo se tourna vers le Gardien.

— Vous n'auriez pas une formule moins chère ? Une poignée de main de Jena ? Un signe de tête ? Un petit regard bienveillant ?

Le Gardien resta immobile.

— Même un souffle de Jena. Je prends.

Milbola riait maintenant ouvertement.

— Nilo, paie.

Le jeune Tryker ouvrit sa bourse.

Le bruit des dappers qui disparaissaient lui parut soudain beaucoup plus douloureux que les coups de pinces des Cloppers.

Il vida la somme demandée et un long silence suivit.

Nilo regarda sa bourse, puis le Gardien, puis sa bourse.

— J'ai mal.

— Pourtant, tu n'as rien senti, répondit Milbola.

— Pas là.

Il posa une main dramatique sur sa poitrine.

— Là.

Milbola secoua la tête.

— Félicitations. Tu viens d'apprendre une grande leçon Karavan.

— Laquelle ?

— Certaines morts coûtent plus cher que d'autres.

Le Gardien leva lentement une main.

Nilo recula immédiatement.

— NON ! Pas le compteur !

Mais le Gardien ne montra aucun doigt.

Il ouvrit simplement sa paume en direction de Nilo.

Puis la referma lentement.

Le geste était parfaitement clair.

Plus de dappers.

Nilo fixa le casque noir.

— Je crois qu'il vient de me voler mon dernier amour-propre.

Milbola éclata de rire.

— Allez, grand aventurier. Maintenant que Jena t'a embrassé, essaie de ne pas mourir avant que ce soit rentable.

Nilo ramassa sa bourse devenue terriblement légère.

— À ce prix-là, annonça-t-il avec gravité, je vais désormais éviter les combats.

Le Gardien le regarda.

Milbola regarda Nilo.

Un silence.

— Tu veux parier combien de dappers ?

Nilo regarda le Gardien.

Le Gardien regarda Nilo.

Puis, avec une lenteur insupportable, il replia tous ses doigts... avant d'en garder **un seul levé**.

Nilo pâlit.

— C'est quoi, ça ?

Milbola partit d'un immense éclat de rire.

— Je crois qu'il prend les paris.

Promenons nous dans les Lacs

Quelques jours plus tard, Nilo fut déclaré suffisamment présentable pour participer à une véritable sortie de guildes.

Plusieurs Trykers l'attendaient sur la plage, accompagnés d'un Fyros à l'air robuste et d'une Zorai dont le calme contrastait singulièrement avec l'agitation générale.

— Aujourd'hui, annonça la Trykette, nous allons t'aider à augmenter ta réputation auprès de la Karavan et de remplir ton sac des tickets manquants de téléportation.

— Et où allons-nous ?

Elle désigna l'horizon.

— Par là.

Nilo sourit.

— À pied ?

Les autres Trykers éclatèrent de rire.

— À pied ? Tu es Tryker ou Matis ?

Quelques secondes plus tard, tout le groupe se jetait dans l'eau.

Nilo plongea avec délice. L'eau fraîche enveloppa son corps, la lumière dansait sous la surface et il

éprouva cette sensation étrange, presque instinctive, d'être exactement là où il devait être. Autour de lui, ses compagnons nageaient avec une facilité déconcertante tandis que la Fyros avançait avec beaucoup moins de grâce.

— Je déteste l'eau ! protesta-t-elle.

— Elle ne t'aime pas beaucoup non plus ! lui répondit un Tryker.

Ils progressèrent ainsi à travers le **Pays des Lacs**, entre plages claires, îlots verdoyants, cascades et villages semblant surgir de l'eau elle-même. L'air était humide et lumineux, le soleil se reflétait sur les étendues limpides, tandis que les immenses frondaisons d'Atys dessinaient au-dessus d'eux une voûte végétale.

Ils atteignirent finalement les environs de **Cristabell**, où les eaux cristallines semblaient justifier à elles seules le nom du village.

Mais le voyage ne s'arrêtait pas là.

Au fil des expéditions, Nilo accompagna ses compagnons vers des régions toujours plus dangereuses. Il accomplissait des tâches pour la Karavan, combattait aux côtés de sa guilde et voyait progressivement sa réputation grandir.

Puis vint le jour où quelqu'un prononça un nom qui fit même taire les plus bavards.

La Loria.

Les paysages changeaient. Les eaux paisibles cédaient peu à peu la place à une région plus rude, balayée par les vents et marquée par les reliefs rocheux. Les Lagons de Loria formaient une frontière stratégique entre les Lacs et les Sommets Verdoyants, un territoire dont l'histoire elle-même semblait avoir été écrite à coups d'épée.

— C'est une zone dangereuse ? demanda Nilo.

Le Fyros éclata de rire.

— Non.

Nilo soupira de soulagement.

— C'est une zone deux-cent-cinquante, précisa la Zoraï.

Le sourire de Nilo disparut et la Trykette posa une main sur son épaule.

— Ne t'inquiète pas.

— Pourquoi ?

— Cette fois, tu ne seras pas seul pour mourir.

Nilo contempla les Lagons.

Il commençait à comprendre que « parcourir le monde » n'était qu'une expression merveilleuse.

À mesure que le groupe progressait dans La Loria, Nilo comprit que Milbola ne l'avait pas simplement emmené faire une promenade.

La cheffe de guilde avançait en tête, suivie de ses Trykers bavards, de la Fyros qui jubilait toujours que l'on puisse traverser un pays entier et rencontrer suffisamment de sable, et de la Zoraï, silencieuse, qui semblait trouver parfaitement normal de conduire un jeune aventurier à travers une zone deux-cent-cinquante.

— Nous allons où ? demanda finalement Nilo.

— Au dernier vortex.

— Le dernier ?

— Celui qui nous fera quitter le pays des Lacs.

Nilo observa les eaux de La Loria, devenues plus sauvages, et sentit une légère inquiétude remplacer son enthousiasme.

Le premier vortex avait déjà laissé à Nilo un souvenir suffisamment traumatisant pour qu'il envisage sérieusement de demander à Milbola s'il existait un itinéraire permettant de faire le tour d'Atys exclusivement à la nage.

Malheureusement, le Pays des Lacs avait été conçu avec une cruauté évidente envers les Trykers paresseux : pour passer d'une région à l'autre, il fallait parfois emprunter les vortex, parfois quitter l'eau et gravir des chemins escarpés entre les plateaux.

— C'est une honte, souffla Nilo en escaladant une pente.

— Quoi donc ? demanda le Fyros.

— Obliger un Tryker à marcher.

— Tu marches depuis quatre minutes.

— Justement. C'est déjà une expédition.

Milbola éclata de rire et poursuivit la route.

Ici, la nature avait conservé toute sa splendeur, mais semblait avoir décidé que les visiteurs devaient la mériter et surtout, elle était peuplée.

Nilo aperçut d'abord les **Kipees** et les **Kizoars**, occupés à leurs affaires avec cette indifférence caractéristique des créatures qui n'ont pas encore décidé si l'Homin qui passe mérite leur attention.

Plus loin, un **Kipesta** traversa leur chemin.

Nilo ralentit.

— Celui-là est joli.

— Il crache du feu, précisa la Zoraï.

Nilo continua immédiatement à marcher.

— J'allais justement dire que ses couleurs étaient inquiétantes.

Le groupe croisa ensuite des silhouettes plus imposantes : des **Kipukas**, lourds kitins dont la simple présence suffisait à convaincre Nilo que son envie soudaine de progresser pouvait parfaitement attendre le lendemain.

Puis Milbola leva brusquement la main.

— Ne bougez plus.

Devant eux se tenait un **Cute**.

Nilo observa la créature avec curiosité.

— C'est quoi ?

— Un primitif.

— Pourquoi est-ce que vous avez dit ça comme si c'était une mauvaise nouvelle ?

Personne ne répondit.

Nilo regarda le Cute. Le Cute regarda Nilo.

— Bon. Je retire ma question.

Ils reprirent leur route en silence, évitant soigneusement de transformer cette rencontre en expérience pédagogique.

Nilo avait également appris une chose importante avant de poursuivre le trek : il avait cette fois acheté son **pacte de téléportation Karavan** pour la zone.

Il avait même vérifié deux fois.

— Vous voyez ? déclara-t-il fièrement devant le Gardien Karavan. J'apprends.

Le mystérieux Gardien le regarda. Puis leva lentement quatre doigts.

Nilo soupira.

— Je sais. Pas besoin de rappeler le passé.

Mais il acheta son pacte avec une satisfaction presque excessive.

— Cette fois, si je meurs, au moins je saurai où revenir.

Le Gardien inclina légèrement la tête.

Nilo réfléchit.

— Ce n'était pas une invitation.

Plus loin, Milbola aperçut un groupe arrivant en sens inverse.

— Des Homins.

Les deux groupes ralentirent. Une dizaine de Matis approchaient.

Même après plusieurs jours de trek, leurs armures semblaient avoir été soigneusement choisies pour produire le maximum d'effet. L'un d'eux portait un gilet si impeccablement disposée que Nilo se demanda s'il avait engagé un artisan uniquement pour marcher derrière lui et le remettre correctement.

Un Matis observa les Trykers.

— Vous êtes perdus ?

Milbola sourit.

— Non. Nous suivons simplement l'odeur du parfum. Nous savions qu'il devait y avoir des Matis dans les environs.

Le groupe tryker éclata de rire.

Un Matis regarda Nilo.

— Celui-là est tombé dans le lac ?

— Je suis Tryker.

— Ah... donc volontairement.

Nilo croisa les bras.

— Et toi, tu portes cette armure pour combattre ou pour demander ton reflet en mariage ?

Un silence.

Le Fyros se détourna immédiatement et la Zoraï ferma les yeux.

Milbola sourit.

Le Matis observa Nilo avec lenteur.

— Il apprend vite.

— C'est le problème, répondit Milbola. Maintenant, il parle.

Un autre Matis inspecta les membres du groupe.

— Un Fyros et une Zoraï chez les Trykers. Vous avez ouvert une auberge internationale ?

Le Fyros sourit.

— Au moins, chez nous, on accepte les gens différents.

Le Matis regarda sa propre troupe.

— Nous aussi.

Il observa le Fyros.

— À condition qu'ils aient bon goût.

La Zoraï intervint calmement.

— Vous êtes tous les deux très courageux.

— Pourquoi ? demanda Nilo.

— Parce que vous parlez beaucoup dans une zone remplie de prédateurs.

À cet instant précis, un grondement retentit.

Tout le monde se tut.

— Voilà, dit la Zoraï.

Un **Torbak** venait d'apparaître derrière les rochers mais Nilo n'eut même pas le temps de l'admirer.

Un **Zerx** surgit presque simultanément sur le flanc, puis les Cutes arrivèrent.

D'abord trois , puis cinq, puis beaucoup trop.

— Pourquoi sont-ils si nombreux ? demanda Nilo.

— Parce que tu as parlé, répondit Milbola.

Le premier choc fut brutal.

Les guerriers les mieux protégés se placèrent immédiatement devant le groupe. Le Fyros et deux Trykers en armure lourde encaissèrent la charge, bloquant le Torbak tandis que le Zerx tentait de contourner leurs positions.

Derrière eux, les mages commencèrent à lancer leurs sorts et des éclats d'énergie traversèrent l'air, les amplificateurs crépitèrent.

Des sorts de soin s'abattirent sur les tanks tandis que d'autres projectiles frappaient les assaillants.

Nilo regarda autour de lui.

— Je fais quoi ?

— TU ATTAQUES ! cria Milbola.

— LEQUEL ?

— N'IMPORTE LEQUEL !

Nilo choisit un Cute.

Puis se souvint soudain de ses précédentes expériences, et il vérifia ses amplificateurs puis sa stanza. Puis ses amplificateurs encore une fois.

— NILO !

— JE VÉRIFIE !

Il lança enfin son sort et le Cute recula.

Nilo ouvrit de grands yeux.

— ÇA MARCHE !

— C'EST LE PRINCIPE !

Encouragé, il recommença.

Autour de lui, le combat devint rapidement incompréhensible. Le Torbak frappait les guerriers, le Zerx surgissait puis disparaissait derrière les combattants, tandis que les Cutes semblaient avoir décidé que chaque membre du groupe méritait personnellement leur attention.

Un mage cria :

— SOIN SUR LA FYROS !

— JE SUIS LÀ ! répondit la Fyros.

— JE SAIS !

— ALORS POURQUOI TU CRIES ?

Nilo tenta de lancer un nouveau sort.

Un Cute se jeta sur lui et il recula.

— Milbola !

— Je suis occupée !

— Moi aussi !

— Alors continue !

Nilo lança son sort presque par réflexe. Le Cute tomba.

Il resta immobile.

— J'en ai eu un !

Personne ne l'entendit.

— J'EN AI EU UN !

Le Zerx passa devant lui à toute vitesse et Nilo changea immédiatement de cible.

— Finalement, je vais rester sur les petits.

Quelques minutes plus tard, le combat prit fin.

Le Torbak avait été repoussé, le Zerx avait disparu et les derniers Cutes avaient cessé de transformer le trek en catastrophe collective.

Le silence retomba. Nilo était couvert de poussière, essoufflé, mais vivant.

Il regarda Milbola.

— Alors ?

La Trykette sourit.

— Pas mal.

— Pas mal ?

— Tu n'es pas mort.

Nilo sourit fièrement.

— Je progresse.

La Zoraï regarda le jeune Tryker.

— Tu as surtout eu de très bons soigneurs.

Nilo réfléchit.

— C'est également une forme de talent.

Au loin, les Matis, qui avaient observé une partie de l'affrontement avant de poursuivre leur propre route, applaudirent lentement.

— Félicitations ! lança l'un d'eux. Nous n'avions jamais vu quelqu'un vérifier aussi longtemps ses armes pendant une bataille.

Nilo leva son amplificateur.

— AU MOINS, JE NE COMBAT PAS POUR QUE MON ARMURE RESTE PROPRE !

Le Matis regarda son plastron couvert de poussière et son visage se décomposa.

Milbola éclata de rire.

— Courez ! cria-t-elle.

Et toute la guilde reprit immédiatement le trek.

Cette fois, ce n'était plus pour fuir les Cutes mais simplement pour échapper à un Matis très contrarié.

Arrivés devant le vortex, Milbola leva la main. Le groupe s'arrêta.

— Avant de passer, j'ai une nouvelle. Un izam est arrivé hier soir.

Les plaisanteries cessèrent.

— Les Kamis préparent une attaque contre un avant-poste matis.

Nilo fronça les sourcils.

— Et nous allons défendre les Matis ?

— Nous sommes Karavan. Si les Kamis attaquent, oui.

La Fyros ricana.

— « Défendre les Matis ». Voilà une phrase que je n'aurais jamais pensé entendre.

Milbola haussa les épaules.

— Les Matis sont parfois insupportables.

— Parfois ? demanda un Tryker.

— Je suis cheffe. Je dois rester diplomate.

Quelques rires fusèrent.

Mais derrière cette alliance de circonstance se cachait une rivalité autrement plus profonde. **Kamis et Karavan ne se disputaient pas seulement des convictions : ils se disputaient Atys.**

Les Kamistes considéraient la Karavan comme une puissance étrangère, froide et arrogante, imposant ses lois aux Homins. Les Karavaniers, eux, voyaient dans les Kamis des créatures primitives, imprévisibles et dangereusement hostiles à l'ordre qu'ils prétendaient établir.

Chacun affirmait défendre Atys et chacun prétendait protéger les peuples.

Et chacun trouvait parfaitement normal que **son camp possède davantage de territoires, davantage de ressources et davantage d'influence que l'autre.**

— En résumé, dit Nilo, ils veulent tous sauver Atys...

— Oui.

— Mais chacun veut la sauver avec les ressources de l'autre.

Milbola sourit.

— Maintenant tu comprends la politique.

Un chef Tryker, revenu d'une réunion à Yrkanis, avait confirmé que les Matis se préparaient déjà à la défense. Les guildes Karavan mobilisaient leurs combattants, tandis que les Kamistes rassemblaient les leurs.

Et comme toujours, le canal universel avait commencé à s'enflammer.

Les insultes circulaient déjà entre guildes : les Kamistes traitaient les Karavaniers de serviteurs aveugles, les Karavaniers répondaient en qualifiant les Kamistes de sauvages incapables de respecter une frontière.

Pendant ce temps, chacun calculait discrètement la valeur des matières premières produites par l'avant-poste.

— Ils vont vraiment se battre pour ça ? demanda Nilo.

Le Fyros éclata de rire.

— Nilo... ils vont d'abord se battre pour leurs convictions.

Il désigna l'horizon.

— Ensuite, ils vérifieront qui récupère les ressources.

Milbola reprit son sérieux.

— Et n'oubliez pas une chose : les Matis et les Trykers ne sont pas naturellement les meilleurs amis du monde non plus.

— Mais nous sommes du même camp, rappela Nilo.

— Exactement.

Elle sourit.

— Ce qui nous permet de nous disputer entre nous tout en détestant les Kamis ensemble.

Le Tryker hocha la tête, admiratif.

— C'est très organisé.

Milbola regarda le vortex.

— Atys est ainsi. Deux factions qui prétendent défendre des idéaux opposés, des peuples qui se méfient les uns des autres...

Elle posa une main sur l'épaule de Nilo.

— ...et des dizaines de guildes prêtes à combattre pour un avant-poste dont elles veulent surtout les matières premières.

Nilo contempla ses compagnons.

— Finalement, c'est rassurant.

— Pourquoi ?

— Parce que malgré toutes leurs différences...

Il sourit.

— **Les Homins restent des Homins.**

Le vortex s'illumina, et derrière lui les attendait une guerre où, pour une fois, personne ne prétendrait vraiment savoir qui avait commencé.

Mais tout le monde serait absolument certain que c'était l'autre camp.

Milbola se tourna vers le vortex.

— Bien. Assez parlé. On passe.

Elle avança. Rien.

Le vortex resta obstinément fermé.

Un Tryker passa la main devant la surface immobile, un autre tenta courageusement de courir dedans et rebondit presque en arrière.

— Il est cassé, constata-t-il.

— Quelle brillante analyse, répondit Milbola.

Nilo regarda le passage.

— C'est donc ça, la grande guerre entre factions ? Nous sommes arrêtés par une porte ?

— Tais-toi, Nilo.

Après plusieurs essais, quelques jurons et une heure d'attente, Milbola finit par soupirer.

Les anciens d'Atys connaissaient ce soupir : celui qui annonçait qu'un bug venait officiellement de devenir une activité de groupe.

— Bon. On invoque.

Elle envoya un izam vers les hauteurs de la canopée, porteur d'un message destiné à une mystérieuse entité que personne n'avait jamais vue, mais dont les interventions semblaient parfois miraculeuses.

Ils attendirent, longtemps.

Puis, sans la moindre explication, le vortex frémit enfin et se remit à fonctionner.

Le groupe resta silencieux quelques secondes.

Milbola leva les yeux vers la canopée.

— Merci, ô Grand Esprit Invisible d'Atys.

Le Fyros s'inclina.

— Protecteur des vortex cassés.

— Ouvreur de sacs récalcitrants, ajouta la Zoraï.

— Et ramasseur de Rois perdus, compléta Nilo.

Le vortex clignota soudain, et tout le monde se figea.

— Pardon, reprit immédiatement Milbola.

Quelques secondes plus tard, la guilde traversait précipitamment le passage.

Personne ne savait qui était réellement ce mystérieux dieu caché dans l'ombre.

Mais sur Atys, une chose était certaine : lorsqu'un vortex refusait de fonctionner, **il valait mieux envoyer un izam vers le ciel et espérer qu'il ne soit pas en congé.**

WOHA

La lumière du Kami s'éteignit doucement autour du jeune Zoraï. Devant lui, le petit être noir et poilu battait joyusement des mains.

Clap. Clap.

Il leva les yeux vers la capitale et resta stupéfait : plusieurs bâtiments semblaient flotter dans les airs, suspendus avec une sérénité qui défiait toute logique.

Autour de lui, les Zoraïs se déplaçaient avec leur nonchalance habituelle. Personne ne semblait pressé, ce qui rassura immédiatement le jeune homin : il n'était manifestement pas le seul à avoir du mal avec la notion d'urgence.

Près de l'étable, il découvrit une autre coutume locale. Un bijoutier était affalé devant son établi, parfaitement immobile. À ses pieds, un tas de bijoux s'accumulait. Soudain, il sursauta, ouvrit les yeux, fabriqua mécaniquement quelques pièces supplémentaires, puis retomba dans une immobilité absolue.

Un peu plus loin, un fabricant d'armures occupait presque entièrement le passage vers le palefrenier. Lui aussi semblait absent au monde. Le petit Zoraï dut attendre plusieurs instants avant que l'artisan ne s'anime brusquement, produise quelques armures, puis se fige à nouveau exactement au même endroit.

Le jeune Zoraï observa ces étranges personnages.

Il ne connaissait pas encore cette mystérieuse maladie d'Atys : **l'AFK.**

Des homins capables de rester immobiles pendant des heures dans les endroits les plus gênants, avant de se réveiller soudainement, comme possédés par une force invisible, accomplir trois gestes et disparaître à nouveau dans une profonde contemplation du vide.

Il regarda le passage bloqué, puis les bâtiments flottants et le Kami qui applaudissait toujours.

Clap. Clap.

— Finalement, pensa-t-il, les Zoraïs sont peut-être plus étranges que leur capitale.

Saanli finit par quitter Zora.

À peine avait-il franchi les derniers abords de la capitale que la Jungle se referma autour de lui.

Ici, nul besoin de murailles pour marquer la frontière entre la cité et le monde sauvage. La végétation reprenait immédiatement ses droits. D'immenses racines serpentaient entre les chemins, des feuillages épais filtraient la lumière et, partout, la sève semblait palpiter sous l'écorce d'Atys.

Le jeune homin avançait lentement, il découvrait son pays.

L'air était humide et chaud, chargé d'odeurs végétales. Au-dessus de lui, les branches formaient une architecture naturelle si dense que le ciel disparaissait presque entièrement. Des cris d'Izams résonnaient parfois dans le lointain tandis que le bruissement incessant des feuilles accompagnait chacun de ses pas.

Dans la Jungle, même les animaux semblaient avoir été dessinés avec une imagination particulièrement généreuse.

Certaines silhouettes se déplaçaient entre les racines avec une discrétion inquiétante. D'autres semblaient parfaitement paisibles, ce qui, après quelques heures passées sur Atys, n'était absolument pas une raison suffisante pour leur faire confiance.

Le jeune Zoraï continua son exploration avec prudence.

Il avait quitté une ville où les maisons flottaient dans les airs et où des artisans pouvaient rester immobiles pendant des heures devant une étable. Il découvrait maintenant une Jungle immense, bruissante et vivante.

Saanli avait quitté Zora avec une idée bien précise, il pensait retrouver les homins à qui il avaient annoncé son arrivée et qui, selon leurs messages, devaient l'attendre.

Il observa les alentours.

Personne.

Il attendit quelques instants.

Toujours personne.

Un Izam passa au-dessus de lui, et Saanli consulta une nouvelle fois son message, comme si les mots pouvaient soudainement changer.

« Nous t'attendrons à ton arrivée. »

— Voilà qui manque singulièrement de précision, murmura-t-il.

Il finit par demander son chemin à un Zoraï qui passait nonchalamment à proximité.

— Les homins qui attendent les nouveaux arrivants... vous savez où ils sont ?

Le Zoraï réfléchit.

Longuement.

Saanli eut le temps de se demander s'il avait posé une question philosophique.

— A l'Est, répondit finalement l'homin.

— A l'Est de quoi ?

— De Zora.

— Où exactement ?

Le Zoraï leva vaguement la main.

— Près du temple Kami.

Puis il reprit tranquillement son chemin.

Saanli regarda dans la direction indiquée.

Le **Temple Kami** se trouvait donc à l'Est de la capitale.

Il soupira. Ses futurs compagnons n'avaient pas disparu.

Ils avaient simplement choisi d'attendre le nouvel arrivant à un endroit suffisamment éloigné pour lui permettre de découvrir seul une partie du pays.

— Une excellente méthode d'accueil, pensa-t-il.

Il ajusta son équipement et prit la direction de l'Est.

La Jungle l'attendait et quelque part, au-delà des chemins de Zora, ses nouveaux compagnons semblaient avoir une définition très personnelle du mot « **attendre** ».

Saanli finit enfin par apercevoir le petit groupe près du temple Kami, au nord de Zora.

Cette fois, il ne pouvait pas se tromper. Ils étaient là et manifestement de très bonne humeur.

Leurs éclats de rire résonnaient déjà entre les feuillages avant même qu'il ne puisse distinguer leurs visages. Lorsqu'il approcha, plusieurs Zoraïs se retournèrent presque simultanément.

Le premier détail qui frappa Saanli fut leur équipement.

Leurs armures semblaient avoir été fabriquées directement avec la Jungle elle-même. Des lianes savamment tressées entouraient leurs bras et leurs torsos, des fibres végétales formaient des protections étonnamment élégantes et des feuilles épaisses complétaient certaines pièces.

Saanli les observa avec attention.

— Vous êtes habillés ou vous avez été attaqués par un jardin ?

Un silence. Puis le groupe éclata de rire.

— C'est lui ! s'exclama l'un des Zoraïs. On nous avait prévenus qu'il venait de Silan !

— Et alors ? protesta Saanli.

— Rien, répondit un autre. Nous avons simplement peur qu'il soit trop sérieux.

Au milieu du groupe se trouvait pourtant une silhouette qui détonnait légèrement, une Fyros.

Elle portait une armure qui, comparée aux délicates protections végétales des Zoraïs, semblait avoir été conçue pour résoudre les problèmes en leur tombant dessus.

Elle s'avança vers Saanli avec un large sourire.

— Enfin !

— Enfin ?

— Nous t'attendons depuis un moment.

Saanli croisa les bras.

— J'ai remarqué. Devant Zora, il n'y avait absolument personne.

La Fyros se retourna vers les autres.

— Je vous avais dit qu'il fallait préciser *où*.

Un Zoraï haussa tranquillement les épaules.

— Nous avons dit « près de Zora ».

— Le temple est à l'Est !

— L'Est est également près de Zora.

La Fyros leva les yeux au ciel.

— Voilà pourquoi les Zoraïs mettent trois jours à organiser un rendez-vous.

Le groupe éclata de rire.

Saanli sentit immédiatement la bonne humeur qui les unissait. Les plaisanteries fusaient, les épaules se tapaient amicalement et chacun semblait avoir une anecdote à raconter avant même de prendre la peine de se présenter.

Un Zoraï lui tendit une gourde.

— Bois.

Saanli hésita.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Une boisson locale.

La Fyros intervint aussitôt.

— Ne lui dis surtout pas.

— Pourquoi ?

— Parce qu'il va goûter.

Saanli rendit lentement la gourde.

— Finalement, je vais attendre.

Nouveau rire général et il venait à peine d'arriver et il ne connaissait encore aucun d'entre eux.

Mais, entouré de ces armures de lianes, de ces Zoraïs incapables de donner une indication géographique précise et de cette Fyros qui semblait avoir adopté le groupe par erreur ou par accident, Saanli eut soudain la certitude qu'il n'allait probablement pas s'ennuyer.

La Jungle bruissait autour d'eux et le petit Kami, non loin, frappait joyeusement dans ses mains.

Clap. Clap.

Et Saanli sourit. Cette fois-ci, il avait trouvé ceux qui l'attendaient, même s'ils avaient manifestement oublié de lui dire où.

En quelques mots, ses nouveaux compagnons expliquèrent à Saanli l'histoire de son peuple. Les Zoraïs étaient depuis toujours les Homins les plus proches des Kamis. Mystiques et profondément attachés à la nature, ils avaient bâti leur civilisation dans la Jungle autour de la recherche de la sagesse, de l'équilibre et de l'Illumination.

Leur nation était une **théocratie**, guidée par le Grand Sage **Mabreka Cho**, assisté des Sages et organisée en Cercles. Mais cette organisation ne ressemblait guère aux hiérarchies militaires fyros ou à la noblesse matis : en théorie, il s'agissait davantage d'une élévation spirituelle, où le maître guidait son disciple sur le chemin de la sagesse. En théorie seulement, car même la sagesse a besoin de quelqu'un pour organiser les réunions.

Au centre de leur foi se trouvait **Ma-Duk**, le Grand Géniteur, énergie créatrice d'Atys. Les Kamis étaient considérés comme ses manifestations vivantes et les Zoraïs leur rendaient hommage en protégeant Atys et en suivant le chemin de l'Illumination. Leur célèbre masque était d'ailleurs le

symbole du lien ancestral qui unissait leur peuple aux Kamis.

Les Zoraïs avaient également une mission : combattre la Goo et préserver l'équilibre d'Atys. Ils considéraient donc avec méfiance la Karavan et ses enseignements, tandis que leurs relations avec les Fyros étaient généralement plus cordiales. Les autres peuples, eux, étaient parfois regardés avec cette patience toute zoraï qui signifiait généralement : « *Ils finiront peut-être par comprendre... un jour.* »

Saanli écouta attentivement puis regarda autour de lui les Zoraïs vêtus de lianes, méditant tranquillement près du temple.

— Et l'Illumination, demanda-t-il, ça prend longtemps ?

Un Zoraï sourit.

— Toute une vie.

Saanli réfléchit.

— Ah.

Il regarda la Fyros du groupe.

— Finalement, je vais peut-être commencer par apprendre à me battre.

La Fyros éclata de rire.

— Voilà une réponse beaucoup moins zoraï.

— Je suis débutant, répondit Saanli. Soyez indulgents.

Saanli sortit fièrement ses modestes amplificateurs de Silan.

— Un jour, annonça-t-il, je deviendrai un grand magicien.

Les autres observèrent les petits amplis avec une bienveillance difficile à dissimuler.

— C'est un excellent début, répondit un Zoraï. Mais il te reste quelques connaissances à acquérir.

Il leva son propre amplificateur.

— Les Zoraïs possèdent notamment une affinité particulière avec la magie électrique.

Saanli se rapprocha aussitôt.

Le magicien concentra son énergie. L'air crépita autour de lui, puis un éclair jaillit brutalement de son amplificateur et frappa une cible dans un claquement sec.

Saanli resta bouche bée.

— Je veux apprendre ça !

— Alors il faudra être patient. Ce sort ne s'apprend qu'au niveau cent vingt-cinq.

Le jeune Zoraï regarda ses amplis de Silan, puis l'endroit encore fumant.

— Cent vingt-cinq...

— Oui.

Saanli rangea ses amplis avec gravité.

— Bon. Je commence demain.

La Fyros éclata de rire.

— Voilà une décision très sage.

— Pourquoi ?

— Parce qu'aujourd'hui, tu es encore très loin du niveau cent vingt-cinq.

Saanli rejoignit rapidement la guilde de ceux qui l'avaient accueilli. Avec eux, il comprit que servir les Kamis ne consistait pas seulement à saluer respectueusement une petite créature noire et poilue.

Les Kamis étaient liés à Ma-Duk et à Atys elle-même. Leur puissance semblait venir de cette communion profonde avec le monde vivant et d'une conscience capable de prendre différentes apparences selon les lieux. Protecteurs de la vie, ils pouvaient offrir leur aide, leurs pouvoirs et leurs pactes de téléportation... mais leur bienveillance avait des limites.

— Ne confonds jamais protection et gentillesse, lui rappela la Fyros.

Pour gagner leur confiance, Saanli dut donc agir.

Sa guilde l'emmena au cœur de la Jungle. Ensemble, ils accomplirent les tâches demandées par les Kamis : combattre des bandits, repousser des kipees et d'autres créatures hostiles, explorer des régions toujours plus éloignées. Lorsqu'un combat tournait mal, les anciens intervenaient, soignaient Saanli ou prenaient les créatures à leur charge.

Chaque mission renforçait sa réputation et chaque point de réputation ouvrait l'accès à de nouveaux pactes.

Saanli découvrait alors d'autres sanctuaires et d'autres Kamis, parfois très différents du petit être rencontré à Zora. Pourtant, derrière ces formes changeantes, il avait l'impression de sentir la même présence attentive.

— Encore un pacte, annonça joyeusement la Fyros.

Saanli contempla le précieux objet.

— Et maintenant ?

Elle désigna la Jungle.

— Maintenant, nous allons chercher les derniers.... De la jungle.

Saanli soupira.

Il commençait à comprendre la stratégie des Kamis : offrir aux Homins le pouvoir de voyager instantanément...

...à condition de leur faire traverser auparavant la moitié d'Atys à pied.

Au loin, un Kami frappa joyeusement dans ses mains.

Clap. Clap.

Saanli le regarda avec méfiance.

La bourse de Saanli s'était considérablement remplie grâce à la générosité de sa guilde. Il s'était donc offert un magnifique mektoub de monte et, pour la première fois, traversait la Jungle avec la satisfaction très particulière de celui qui ne marchait plus.

Jusqu'à ce que son mektoub s'arrête, brutalement.

Au milieu d'un groupe de torbaks, de ragus et de gingos qui semblaient soudain très intéressés par la présence d'un jeune Zoraï immobilisé.

— Avance, murmura Saanli.

Le mektoub ne bougea pas.

Un gingo grogna.

— Avance.

Toujours rien.

Un ragus commença à tourner autour d'eux.

Saanli tira légèrement sur les rênes.

— Ce n'est vraiment pas le moment de méditer.

Son mektoub resta parfaitement immobile.

C'est alors qu'un compagnon de guilde arriva à toute vitesse.

— Tu l'as nourri ?

— Nourri ?

— Avec de la paille !

Saanli regarda l'animal, puis les torbaks qui approchaient.

— Il a faim maintenant ? Au milieu des aggro ?

— Apparemment.

Saanli descendit précipitamment et fouilla dans ses affaires. Rien. Pas la moindre botte de paille.

Le mektoub, lui, refusait catégoriquement de faire un pas.

Au loin, près d'une zone humide, Saanli aperçut alors d'étranges silhouettes qu'il n'avait encore jamais vues : de grands amphibiens à la peau luisante et visqueuse, tapi près de l'eau.

— Et ça ? demanda-t-il.

Son compagnon jeta un regard distrait.

— Des najabs.

— Ils sont agressifs ?

— Oui.

Saanli regarda son mektoub affamé, les gingos, les ragus, les torbaks... puis les najabs.

— Magnifique. Je suis entouré.

Son compagnon éclata de rire et lui tendit finalement une botte de paille.

Le mektoub la dévora avec un enthousiasme presque insultant.

Puis, comme si rien ne s'était passé, Saanli remonta en selle et reprit immédiatement sa route.

— Je comprends maintenant.

— Quoi donc ?

— Je n'ai pas acheté une monture.

Il regarda son mektoub.

— J'ai adopté un estomac avec quatre pattes.

Saanli avait grandi.

Ses longues séances de *pex* au cœur de la Jungle avaient renforcé sa magie, augmenté ses réserves de vie et considérablement amélioré ses chances de survivre à ses propres erreurs.

Il repensait souvent à ses premières victimes : les **Psykoplas**.

Ces étranges champignons intelligents poussaient au sommet d'une courte tige et arboraient une énorme masse bulbeuse, plissée et palpitante, qui ressemblait de façon troublante à un cerveau géant. Et comme si l'apparence ne suffisait pas à les rendre inquiétants, leur couleur changeait lorsqu'ils vibraient.

— On va taper du Psyko, annonçait joyeusement la guilde.

Saanli avait rapidement appris que cette phrase était parfaitement normale sur Atys.

Au début, il affrontait des Psykoplas **paresseux**, puis des **somnolents**. Des adversaires dont les noms inspiraient une confiance toute relative.

— Celui-là dort, on devrait peut-être le laisser tranquille ?

— Non, frappe-le avant qu'il se réveille.

Plus tard vinrent les Psykoplas **éveillés**, **robustes**, **affamés**, puis les franchement inquiétants **vils** et **imprévisibles**. À chaque progression, Saanli se demandait qui avait décidé qu'un cerveau sur pattes pouvait avoir une personnalité aussi détaillée.

Les Slavenis n'étaient guère plus rassurants. Certaines étaient placides, d'autres tranquilles... jusqu'à ce qu'elles cessent brusquement de l'être. Plus loin dans sa progression, les adjectifs devenaient nettement moins encourageants : **vil**, **imprévisible**, **terrifiant**, et même **prodigieux**.

Saanli avait une règle très simple :

— Quand quelque chose est officiellement qualifié de « prodigieux », je préfère vérifier s'il est de mon côté avant de le frapper.

À force de combattre plantes, champignons et autres aberrations végétales, ses points de vie augmentaient, sa magie gagnait en précision et ses amplificateurs de Silan semblaient appartenir à une autre époque.

Il avait grandi, beaucoup grandi.

Mais il conservait une certitude profonde : sur Atys, il était parfaitement possible de mourir face à un **cerveau vil**. Et personne, absolument personne, ne trouvait cela étrange.

Les jours passaient vite, très vite même.

Depuis son arrivée à Zora, Saanli avait déjà l'impression d'avoir vécu plusieurs vies. Les combats, les treks et les interminables conseils de sa guilde avaient fait de lui un aventurier bien différent du jeune réfugié débarqué quelques jours auparavant.

Sa progression le mena finalement jusqu'au **Vide**, aux confins des terres zoraï.

Près du Kami, il put enfin acquérir le pacte de téléportation de la zone. Un nouveau cercle rejoignit sa collection, symbole de la confiance grandissante que lui accordaient les puissances.

Puis ses compagnons lui montrèrent le chemin qui se trouvait en contrebas.

Saanli contempla cette ouverture mystérieuse menant vers les profondeurs.

— Les Primes Racines ?

— Oui.

Ils lui expliquèrent alors que ces passages reliaient les profondeurs d'Atys et permettaient, à qui osait les parcourir, de rejoindre d'autres régions et même les terres des autres peuples. Les treks pouvaient ainsi mener toujours plus loin, à la recherche des téléporteurs et des pactes dispersés sur le monde.

Saanli regarda le vortex, puis ses compagnons.

— Attendez... vous êtes en train de me dire qu'on peut traverser Atys entier ?

— Exactement.

Un sourire apparut sur son visage.

Quelques jours plus tôt, il cherchait encore ceux qui devaient l'accueillir devant Zora.

À présent, le monde entier semblait soudain à portée de pas, enfin... à portée de beaucoup, beaucoup de pas.

Ce soir-là, Saanli resta longtemps silencieux.

Devant le vortex menant aux Primes Racines, il pensa soudain à Raza, Elandyl et Nilo. Quelques jours à peine s'étaient écoulés depuis son arrivée à Zora, et pourtant son existence avait déjà été bouleversée.

— Tu penses à Silan ? demanda l'un de ses compagnons.

Saanli acquiesça.

— Je me demande où ils sont maintenant.

Il regarda au loin, comme s'il pouvait apercevoir à travers l'immensité de l'Écorce les trois amis avec lesquels il avait partagé ses premiers combats.

— Alors retrouvons-les, répondit simplement la Fyros.

Les autres sourirent et dès le lendemain, la guilde lui promit un immense trek à travers Atys : franchir les Primes Racines, rejoindre les autres terres, découvrir les téléporteurs et parcourir, autant que possible, les pays connus de l'Écorce.

Cette nuit-là, Saanli se coucha avec des rêves plein la tête. Des déserts brûlants des Fyros, des forêts majestueuses des Matis et des lacs éclatants des Trykers.

Et, quelque part au bout de toutes ces routes, trois visages qu'il espérait revoir.

Il s'endormit avec un sourire, le lendemain, il allait traverser Atys.

Enfin, c'était du moins ce que ses compagnons avaient promis.

Saanli ignorait encore qu'à Atys, l'expression « petit trek entre amis » signifiait généralement : **prépare-toi à marcher jusqu'à ce que ton mektoub réclame une seconde enfance.**

Pendant ce temps, bien loin de la Jungle, Raza avait lui aussi considérablement changé.

Depuis son arrivée à Pyr, le jeune Fyros avait rejoint la guilde de ceux qui l'avaient accueilli devant la Porte de Cerakos. Avec eux, il avait découvert les étendues brûlantes du Désert Ardent, ses oasis trompeuses, ses dunes balayées par le vent et cette faune qui semblait considérer tout homin isolé comme une possibilité de repas. Les combats s'étaient succédé, l'expérience s'était accumulée et le réfugié de Silan était devenu un combattant autrement plus solide.

Ses compagnons l'avaient également entraîné sur les routes du désert pour servir les Kamis. À force de missions et de combats, sa réputation auprès de la faction avait grandi jusqu'à lui permettre d'acquérir tous les pactes de téléportation accessibles à sa foi. Sa collection de précieux cercles lui donnait désormais l'impression réjouissante que la planète entière commençait à tenir dans son sac.

Les pactes Kami, eux, ouvraient progressivement les portes des différentes régions d'Atys selon la renommée acquise auprès de la faction.

Un soir, alors que la guilde préparait un immense trek destiné à lui faire découvrir le monde au-delà du Désert Ardent, Raza pensa à ses anciens compagnons de Silan.

Elandyl était certainement quelque part dans les forêts matis. Nilo devait avoir trouvé une taverne tryker suffisamment grande pour s'y perdre. Quant à Saanli, Raza imaginait volontiers le jeune Zoraï occupé à discuter avec un Kami pendant plusieurs heures.

Pourtant, ils n'étaient pas totalement séparés.

Un mystérieux système de communication leur permettait encore de s'envoyer des nouvelles à travers Atys. De courts messages apparaissaient parfois, venus d'un autre pays, d'une autre aventure.

« Je suis toujours vivant. »

« Moi aussi. Enfin, normalement. »

Raza souriait chaque fois qu'un message apparaissait.

Le lendemain, il partirait à son tour parcourir l'Écorce.

Cette nuit-là, aux quatre coins d'Atys, quatre anciens compagnons de Silan regardaient le même ciel.

Nilo avait beau plaisanter sans cesse, l'idée de la guerre lui serrait le ventre. Pour la première fois depuis son arrivée, il comprenait que mourir ne serait peut-être plus seulement une occasion de réapparaître devant un Gardien Karavan exaspéré. Il pensa à ses amis de Silan et se demanda, en silence, ce qu'ils penseraient de lui s'ils le voyaient maintenant.

Elandyl, seul devant son armure soigneusement entretenue, passa longuement la main sur le bouclier. Il avait appris à afficher la fierté des Matis, mais sous cette élégance se cachait une crainte qu'il n'aurait avouée à personne : celle de ne pas être à la hauteur. Alors il redressa les épaules. Après tout, un Matis pouvait avoir peur... à condition que cela reste parfaitement invisible.

Bien loin de là, Saanli ne parvenait pas à dormir. Les Primes Racines l'attiraient autant qu'elles l'effrayaient. Il rêvait de devenir un grand magicien, mais chaque nouveau pouvoir lui rappelait l'immensité de tout ce qu'il ignorait encore. Pourtant, au fond de lui, une pensée revenait sans cesse : peut-être qu'au bout de ces chemins obscurs se trouvaient ses amis.

Raza, lui, ressentait surtout un étrange manque. Il aimait ses nouveaux compagnons, sa guilde et le désert qu'il avait appris à connaître. Mais certains souvenirs ne s'effacent pas : quatre silhouettes sur Silan, quatre inconnus devenus compagnons avant même de comprendre ce qui les attendait.

Il était temps de partir.

Pour deux d'entre eux, l'avenir portait le bruit des armes et les cris d'une guerre imminente. Pour les deux autres, il avait la profondeur inquiétante des Primes Racines.

Quatre chemins s'ouvraient devant eux.

Et, sans qu'aucun ne puisse encore le deviner, chacun de ces chemins semblait finir par mener vers les trois autres.

Car ils avaient quitté Silan séparément. Mais Atys, peut-être, n'avait jamais réellement prévu de les laisser éloignés bien longtemps.

Troisième partie : D'un monde à l'autre.

Un peu d'Histoire

Raza raconte Ryzom de 2006 à 2010 (2534-2557 JY)

Les années où Atys changea

Je me souviens encore du jour où une jeune Fyros arriva à Zora.

Elle avait encore l'équipement d'une nouvelle venue, le regard émerveillé et cette façon très particulière de regarder les bâtiments en lévitation comme si quelqu'un avait oublié de leur dire qu'ils devaient rester au sol. Je l'accueillis avec le sérieux d'un ancien, lui indiquai le chemin des entraîneurs, les Kamis, les marchands... puis je lui expliquai, avec toute la sagesse dont j'étais capable, qu'elle devait surtout éviter de rester immobile au milieu du passage, sous peine d'être confondue avec un artisan AFK.

Je n'étais moi-même plus le jeune Fyros arrivé quelques mois auparavant et tout avait changé très vite.

Raza était né en juillet 2006 (2534 JY), et nos quatre destins avaient commencé à se croiser à une époque où Atys était encore en pleine construction. Les communications s'amélioraient, les guildes devenaient plus faciles à organiser, les canaux de discussion rapprochaient les Homins éloignés, et Silan était progressivement repensé pour accueillir les nouveaux réfugiés. Même les détails les plus ordinaires semblaient évoluer : l'interface devenait plus claire, les combats plus lisibles, les missions mieux présentées. ([EncyclopAtys](#))

2541 JY

Les Homins découvrirent qu'ils pouvaient créer leurs propres aventures : embuscades, apparitions de créatures, coffres cachés, scénarios et terrains conçus par les joueurs eux-mêmes. Atys n'était plus seulement un monde à parcourir ; certains commencèrent à vouloir en fabriquer de petits morceaux. Pour nous, cela paraissait presque magique. Pour les homins, c'était surtout une excellente excuse pour créer encore davantage de choses dans lesquelles mourir.

En 2007, une autre liberté apparut : quitter Silan ne signifiait plus forcément rejoindre uniquement la capitale correspondant à sa race. On pouvait choisir Pyr, Yrkanis, Fairhaven ou Zora. Pour nous quatre, cette évolution avait presque valeur de prophétie : Atys permettait désormais aux amis de partir séparément sans être condamnés à vivre dans quatre coins du monde. ([EncyclopAtys](#))

Puis il y eut 2008, une année étrange.

Peu de grandes nouveautés visibles vinrent bouleverser Atys cette année-là ; les archives ne recensent d'ailleurs aucune mise à jour majeure.

Pourtant, le monde ne disparut pas. Il connut des périodes difficiles, des changements économiques, des incertitudes et même une réouverture temporaire du jeu à davantage de joueurs. Atys ressemblait parfois à un vieux mektoub qui refusait obstinément de mourir simplement parce que tout le monde le croyait fichu.

Puis 2009 arriva comme un nouveau réveil.

L'interface changea, les tatouages se multiplièrent, les applications Web prirent davantage de place, certains boss commencèrent à apparaître à plusieurs endroits et le jeu gagna peu à peu en confort. Les téléporteurs, les missions, les outils de communication et de nombreuses mécaniques

furent affinés. Et surtout, à la fin de l'année, les profondeurs d'Atys accueillirent un nouvel enfer : **l'Antre des Kitins**, une zone conçue pour les Homins suffisamment expérimentés pour vouloir vérifier personnellement jusqu'où pouvait aller leur mauvaise idée.

En 2010, Atys continua de grandir. Le monde accueillit de nouveaux métiers — sauveteur, porteur d'eau, fleuriste, boucher, cartographe magnétique et d'autres occupations encore — donnant aux Homins de nouvelles façons d'occuper leur temps entre deux catastrophes. La communauté obtint aussi davantage d'outils, de nouveaux systèmes de jeu et une refonte importante du PvP et des factions. Même les ceux qui prétendaient détester la guerre finirent par discuter de réputation et de territoires pendant plusieurs heures.

Lorsque je repense à ces années, je ne me souviens pas seulement des nouveaux systèmes, des nouveaux territoires ou des correctifs.

Je me souviens surtout des Homins.

De ceux qui accueillaient à l'arrivée, de ceux qui donnaient quelques dappers, une armure ou un conseil.

De ceux qui envoyaient un Izam lorsqu'un vortex refusait de fonctionner.

De ceux qui râlaient sur le canal Univers, qui se disputaient pour un avant-poste, qui se moquaient des Fyros, des Matis, des Trykers ou des Zoraïs... et de Raza, Elandyl, Saanli et Nilo.

Nous avons tous commencé sur Silan.

À la fin de 2010, Atys n'était déjà plus tout à fait le même monde, et nous non plus.

J'avais accueilli une jeune Fyros quelques années plus tôt comme on accueille un nouveau visage.

Je savais maintenant que derrière chaque nouveau venu se cachait peut-être un futur compagnon, un futur adversaire...

...ou simplement quelqu'un qui allait rester AFK devant l'étable pendant trois heures.

J'étais devenu suffisamment expérimenté pour reconnaître les trois.

BASTON !!!!

La guerre des ressources

La bataille allait commencer.

Dans le **Bosquet de la Confusion**, les forces kami étaient innombrables. Entre les arbres et les racines, les rangs adverses semblaient se perdre à l'infini. Fyros, Zoraïs, Trykers et Matis y combattaient sous une même bannière, leurs différences oubliées pour quelques instants derrière leur foi commune.

En face, les Karavan tenaient la **Forteresse du Bosquet Ouest**. Leur organisation paraissait plus rigoureuse, presque implacable : guerriers en première ligne, éclaireurs cherchant les failles, mages prêts à déchaîner leurs sorts, soigneurs concentrés sur ceux qui encaissaient les coups. Les chefs de guildes transmettaient leurs ordres aux escadrons, tandis que les combattants se préparaient à tenir chaque round jusqu'au dernier instant.

Les Karavan avait longtemps semblé disposer de l'appui matériel le plus puissant et de la maîtrise de nombreuses ressources rares d'Atys. Les avant-postes étaient précieux précisément pour cela : leurs foreuses permettaient d'extraire des matières spéciales capables d'améliorer les armes et les armures. Voilà pourquoi on pouvait parler d'idéaux, de Jena, de Ma-Duk et de protection d'Atys... tout en regardant très attentivement ce que produisait la foreuse.

Elandyl tremblait légèrement.

Il ne voulait pas que cela se voie. Un Matis ne tremble pas, pensait-il.

Il ajuste simplement son armure avec beaucoup plus de conviction que nécessaire.

Puis, dans le tumulte, il aperçut un petit Tryker, Nilo.

Ils se rapprochèrent au milieu des combattants et se reconnurent enfin.

— Elandyl !

— Nilo !

Un rire bref, presque incrédule.

Ils étaient partis de Silan comme de jeunes réfugiés et ils étaient désormais devenus de redoutables guerriers.

Mais à cet instant, une pensée leur traversa le cœur à tous les deux.

Dans cette immense armée qui approchait se trouvaient sûrement **Raza et Saanli**.

Leurs compagnons d'autrefois, leurs amis, et peut-être leurs adversaires pour les prochaines minutes.

Un grondement monta de la forêt et les kamis arrivèrent aux abords de l'avant poste.

Les guerriers formèrent le rempart, les mages déchaînèrent leurs sorts tandis que les soigneurs s'acharnaient à maintenir debout ceux qui encaissaient les assauts. Chaque affrontement était découpé en **rounds**, et chaque fin de manche apportait son lot de cris, de blessures et d'incertitude.

Les Kamis chargèrent avec une violence telle que les premières lignes Karavan vacillèrent. Elandyl sentit son cœur cogner contre ses côtes. Quelques défenses cédèrent, mais les soigneurs rétablirent la ligne au dernier instant.

Le signal de fin retentit, personne ne savait encore qui prendrait l'avantage.

Les Karavan contre-attaquèrent avec méthode. Les mages frappèrent les points faibles, les guerriers isolèrent les assaillants et les soigneurs maintinrent une discipline presque froide. Les Kamis reculèrent.

Les sorts fusaient de toutes parts, il régnait une cacophonie et un tumulte indescriptible. Le centre de l'avant poste ressemblait à un énorme feu d'artifice, on ne voyait plus les homins, juste de la fumée et des lumières colorées, beaucoup de lumières colorées.

Parfois « l'image » se figeait quelques instant et tout le monde se demandait s'il allait falloir envoyer un izam vers la canopée.... Puis l'action reprenait.

Dans les dernières secondes, la masse numérique des kamis les ramena au contact.

Nouveau signal, et toujours aucune victoire décisive.

Le combat devint un véritable maelström. Les éclairs, les explosions de magie, les lames qui s'entrechoquaient et des Homins courant en essayant de rester les uns contre les autres. Elandyl aperçut Nilo à quelques mètres de lui.

Ils n'eurent même pas le temps de se parler.

Un cri monta. Fin du round. Les deux camps étaient épuisés.

Au dernier round, les Kami lancèrent leur assaut final dans un ultime essai presque désespéré, ils étaient partout.

La forteresse semblait sur le point de céder. Elandyl frappa jusqu'à sentir ses bras brûler. Nilo lançait ses sorts sans même prendre le temps de regarder autour de lui.

Les Karavan résistèrent. Un dernier barrage de magie, une dernière charge.

Les lignes Kamis reculèrent et le silence tomba presque brutalement.

L'avant-poste restait aux Karavan.

Dans le camp kami, la déception fut immense. Certains baissèrent leurs armes sans un mot, d'autres laissèrent éclater leur colère, et quelques-uns fixèrent simplement la forteresse avec cette expression amère de ceux qui venaient de perdre bien plus qu'un combat. Les ressources resteraient aux vainqueurs.

Elandyl resta immobile, le souffle court et Nilo vint se placer à côté de lui.

Ils se regardèrent, ils avaient survécu.

Mais dans cette bataille, une chose leur paraissait soudain beaucoup plus importante que la victoire ou la défaite.

Quelque part, dans cette foule immense, **Raza et Saanli avaient peut-être combattu contre eux.**

Et aucun message n'était apparu durant cette soirée agitée.

Ils étaient loin de s'imaginer qu'une bataille beaucoup plus rapide avait eu lieu sur La Route des Ombres.....

Les troupes de part et d'autre annoncèrent clairement les activités des prochaines minutes : afk bio, afk miam, afk café, deco ici

Les Rangers

Et Elandyl proposa à Nilo de passer un moment ensemble dans le lieu le plus tranquille d'Atys, Le Bois d'Almati.

Le lieu avait quelque chose de particulier : un calme étrange régnait autour du campement des Rangers, comme si la forêt elle-même retenait son souffle devant ce qui se cachait plus loin.

Quelques années plus tôt, ce bois avait déjà servi de théâtre à un immense rassemblement d'Homins venus récupérer les matériaux nécessaires à la construction des sanctuaires des grandes puissances. Depuis, Almati était resté ouvert, silencieux, presque oublié. Mais désormais, son importance avait changé : au cœur du bois s'ouvrait l'accès à une menace autrement plus inquiétante.

La Kitinière.

Le plus vaste nid de Kitins connu à cette époque.

Nilo regarda l'entrée.

— On visite ?

Elandyl contempla le sombre passage.

— Absolument pas.

Ils avancèrent malgré tout et atteignirent enfin les abords du camp des Rangers.

Elandyl avançait comme s'il avait gagné seul la bataille de l'avant-poste... et perdu celle contre son propre équipement. Son armure portait encore les traces de l'affrontement, ses bottes étaient couvertes de boue, une pièce de protection pendait de travers et il avait surtout cette expression très matis de l'Homin qui refuse catégoriquement d'admettre qu'il est épuisé.

Nilo, lui, était dans un état tout différent.

Désordonné, décoiffé, couvert de poussière, il arborait pourtant un sourire immense.

— Ne me dis pas que tu es heureux de sortir vivant d'une bataille, marmonna Elandyl.

— Je suis surtout heureux de t'avoir retrouvé !

Ils aperçurent alors, devant un petit feu, une silhouette assise tranquillement.

Le Ranger les observa arriver sans bouger.

Son regard passa sur Elandyl, puis sur Nilo, puis revint sur Elandyl.

— Vous avez l'air d'avoir eu une journée difficile.

Elandyl redressa immédiatement les épaules.

— Une simple escarmouche.

Nilo éclata de rire.

— Une simple escarmouche ?! Tu as passé la moitié du temps à chercher ton épée !

Elandyl lui lança un regard assassin et Nekalion esquissa un sourire.

— Je vois.

Il ajouta quelques brindilles au feu.

— Vous avez donc survécu.

Nilo s'assit près des flammes avec un soupir de satisfaction.

— Et toi, tu es toujours là.

— C'est le travail des Rangers.

Elandyl regarda le petit feu, puis la forêt silencieuse.

Après la bataille, le calme du Bois d'Almati avait quelque chose d'irréel.

Nilo, lui, souriait toujours.

Même couvert de poussière, même décoiffé, même incapable de tenir correctement debout.

Elandyl soupira.

— Tu es vraiment pénible.

Nilo lui donna une tape sur l'épaule.

— Mais radieux.

Le vieux Ranger resta un moment silencieux avant de parler.

— Quand vous étiez jeunes, vous croyiez peut-être que les Rangers avaient toujours été une faction comme les autres. Ce n'était pas le cas.

— En **2556 JY**, sur Silan, Orphie Dradius avait rassemblé les premiers Rangers. Leur mission était simple : accueillir les réfugiés, leur apprendre à survivre, les aider à rejoindre les continents... et surtout combattre les Kitins.

Il eut un sourire.

— Nous n'avions ni grande armée, ni royaume, ni puissant temple. Seulement quelques homins suffisamment têtus pour aider ceux que tout le monde abandonnait parfois.

Les Rangers refusaient de choisir entre les Nations, les Kamis ou la Karavan.

— Pas de drapeau au-dessus de nos têtes, disait Orphie. Un Ranger devait pouvoir tendre la main à un Fyros, un Matis, un Tryker ou un Zoraï sans commencer par demander à quelle faction il avait prêté serment.

Le vieux Ranger remua les braises.

— À cette époque, les guildes neutres commencèrent à se multiplier. Certaines reprirent cet idéal de fraternité. Elles en avaient assez des guerres qui divisaient les Homins, alors même que les Kitins, eux, ne faisaient aucune différence entre les couleurs de nos armures.

Il ricana.

— Les Matis trouvaient cette idée très noble. Les Trykers la trouvaient très pratique. Les Fyros trouvaient qu'elle permettait surtout de continuer à combattre tout le monde sans avoir à choisir.

— Et les Zoraïs ?

— Ils trouvaient cela très sage.

Un silence.

— Comme toujours.

Au fil des années, les Rangers aidèrent toujours davantage de jeunes Homins. Ils devinrent des guides, des éclaireurs, des protecteurs et des intermédiaires. Ils parcouraient Atys, surveillaient les mouvements des Kitins et transmettaient leur savoir.

— Puis vint **2560 JY**.

Sa voix se fit plus grave.

— Les Rangers avaient compris que les divisions entre les peuples nous rendaient vulnérables. Nous avions déjà connu le Grand Essaim. Nous savions ce que coûtait la solitude.

Il regarda les deux amis.

— Nous n'étions encore qu'une poignée. Pas une faction puissante. Pas une grande armée. Juste des Homins qui avaient décidé que la survie des autres comptait davantage que leur propre bannière.

— Et c'est ainsi que les Rangers commencèrent.

Il tapota son bâton contre le sol.

— Plus tard, bien plus tard, d'autres événements, d'autres chefs et d'autres rites donneront une véritable structure à notre mouvement.

Il se redressa péniblement.

— Mais ne l'oublie jamais : avant les titres, avant les rites, avant les honneurs...

— **il y avait simplement des Homins qui avaient décidé de ne plus laisser les autres affronter les Kitins seuls.**

Il fit quelques pas, puis se retourna.

— Et c'est probablement pour cela que nous avons toujours eu autant de travail.

Un sourire malicieux apparut.

— Quand on prétend être neutre, tout le monde finit par venir vous demander de réparer ses problèmes.

La route des Ombres (*et une rencontre imprévue*)

La **Route des Ombres** portait bien son nom.

Saanli avançait avec sa guilde dans les profondeurs, au milieu des ruines et des vallons obscurs des Primes Racines. Ici, nul besoin de déclarer une guerre pour combattre un autre Homin. Kamistes, Karavaniers, neutres et Maraudeurs pouvaient se croiser... et décider en quelques secondes que le meilleur moyen de régler leurs différends consistait à sortir les armes.

Lorsque Raza pénétra sur la **Route des Ombres**, un frisson lui parcourut l'échine.

Il faisait frais sous les immenses racines, l'air était humide et lourd, et partout autour de lui la végétation diffusait une faible lueur, comme si Atys avait appris à produire sa propre lumière dans ces profondeurs privées de soleil.

Raza avançait presque contre les parois. Chaque détour lui semblait cacher une catastrophe : un Vorax affamé, un Varinx de mauvaise humeur, une créature surgissant des ténèbres... Il transpirait malgré le froid.

Puis ses compagnons reçurent un message, un Izam.

L'appel était urgent : leur guilde partait renforcer les forces engagées contre l'avant-poste Karavan du **Bosquet de la Confusion**.

En quelques secondes, tout le groupe disparut et Raza resta seul.

Il regarda le chemin qui s'enfonçait encore dans les ténèbres.

— Il ne reste pas tant de chemin que ça.....

Il prit son courage à deux mains et poursuivit.

Un peu plus loin, au détour d'un creux, une silhouette apparut.

Raza s'arrêta.

— Saanli ?

Le Zoraï se retourna.

Après tant de temps, ils venaient de se retrouver au milieu des Primes, presque par hasard.

— Tu es seul ?

— Maintenant, oui.

Ils échangèrent quelques mots, puis décidèrent de continuer ensemble. Saanli venait en sens inverse et connaissait déjà une partie du chemin.

— Reste près de moi, souffla-t-il.

Raza acquiesça et ils progressèrent ainsi entre les racines, encore tendus, jusqu'à découvrir quelques Karavans occupés à forer.

Les pioches frappaient contre les sources.

Clang. Clang.

— Des foreurs, murmura Raza.

— Et beaucoup de ressources, répondit Saanli.

Une ombre passa derrière eux, puis une autre, et trois silhouettes surgirent des ténèbres.

Les Maraudeurs...

Noirs de la tête aux pieds, armures sombres, visages dissimulés, ils semblaient presque faire partie de la nuit.

L'un d'eux s'avança, il ne parla pas. Il exécuta simplement un geste bref, sinistre, annonçant leur mort prochaine.

Puis les trois attaquèrent et tout alla très vite.

Deux Maraudeurs engagèrent le combat et fondirent sur les mages avec une précision stupéfiante. Ils ne gaspillaient aucun mouvement : esquive, feinte, déplacement, frappe. Ils passaient d'une cible à l'autre avec une rapidité presque irréelle, interrompant les soins avant de disparaître derrière une plante.

Le troisième, lui, rangea calmement son arme et il se mit à **forer**.

— Ils se foutent de nous ! cria Saanli.

Raza serra son épée.

— Non.

Il comprit.

— Ils viennent pour les matières.

Les deux combattants maraudeurs maintenaient tout le monde à distance tandis que leur compagnon remplissait méthodiquement son sac.

Un Karavan tenta de l'atteindre et il n'alla pas plus loin que quelques pas.

Un Maraudeur le coucha.

Un autre voulut soigner mais fut pris pour cible dans la seconde.

La bataille devint un ballet brutal et précis. Les maraudeurs avaient aperçu les deux kamis et leur faisaient profiter de la balade.

Raza frappait. Saanli lançait ses sorts.

Mais les deux Maraudeurs semblaient connaître chacune de leurs intentions avant même qu'elles ne soient exécutées.

Puis Raza aperçut l'un d'eux. Sa démarche, son arme et ce sourire. Un souvenir lui revint. **Silan**.

Un soir, loin du camp, Raza avait rencontré une silhouette inconnue dans l'obscurité. L'Homin lui avait simplement dit de grandir, de devenir plus fort, de se poser les vraies questions... et surtout de quitter l'île.

Puis il lui avait souri, le même sourire.

Raza resta figé une seconde.

Le Maraudeur le regarda droit dans les yeux et sourit davantage.

— Toi...

Le coup qui suivit le fit tomber.

Saanli recula en lançant un sort.

— Raza ! Qu'est-ce qu'il se passe ?

— Je... je connais celui-là...

— Tu connais un Maraudeur ?

— Pas exactement !

— Ça veut dire quoi, pas exactement ?!

Saanli n'eut pas le temps d'obtenir une réponse.

Un dernier assaut les faucha, les Karavan tombèrent eux aussi.

Le troisième Maraudeur acheva son forage, ramassa les dernières matières et rejoignit ses compagnons.

L'un d'eux se tourna vers les corps, et exécuta à nouveau une emote moqueuse.

— **Merci pour les ambres.**

Un dernier sourire.

— **À la prochaine.**

Puis les trois silhouettes disparurent dans les ténèbres, aussi rapidement qu'elles étaient apparues.

Saanli ouvrit les yeux au pied du vortex.

Raza, lui aussi, revint à son propre point de résurrection, près des foreurs Karavan qui commencèrent à se disputer pour savoir qui n'avait pas assez surveillé les environs et qui n'avait pas sorti son arme à temps.

Raza resta quelques secondes sans bouger.

Il avait entendu parler des Maraudeurs depuis son arrivée chez les Kamis. Dans les conversations, leur nom était prononcé avec une haine presque viscérale. On les décrivait comme des traîtres, des pillards, des Homins dangereux qu'il fallait abattre sans hésitation. Raza écoutait toujours ces discussions à distance, feignant parfois de ne pas y prêter attention, mais il était curieux. Il voulait comprendre ce peuple dont les Kamis semblaient détester jusqu'au souvenir.

Et maintenant, il venait de les voir. Trois seulement.

Trois silhouettes noires avaient suffi à mettre à terre tout un groupe de Karavan expérimentés. Elles avaient combattu avec une précision terrifiante, une rapidité presque irréaliste, pendant que le troisième Maraudeur forait tranquillement au milieu du chaos.

Ce contraste fascinait Raza. La violence d'un côté et le calme de l'autre.

Et surtout cette impression dérangeante qu'ils maîtrisaient parfaitement leur environnement.

Mais ce qui le troublait davantage encore, c'était **l'un des trois**.

Celui de Silan. Le même sourire et le même regard.

Raza n'arrivait toujours pas à comprendre comment un Homin aperçu autrefois sur cette petite île pouvait maintenant se tenir devant lui, vêtu de noir, et repartir avec une telle assurance après avoir balayé tous ceux qui se trouvaient sur son chemin.

— Saanli ?

Le Zoraï reprit ses esprits.

— Quoi ?

— J'ai une proposition.

Saanli sourit.

— Une proposition qui implique de ne pas mourir ?

— Exactement.

Raza ouvrit son sac et en sortit son pacte.

— On va à Pyr.

Saanli approuva immédiatement.

— Et pourquoi Pyr ? Pourquoi pas Zora ?

Raza eut un sourire.

— Parce qu'après avoir rencontré trois Maraudeurs, j'ai besoin de comprendre quelque chose.

— Quoi ?

— Pourquoi les Fyros ont inventé le **shooki**.

Quelques instants plus tard, la lumière du pacte les enveloppa.

La Route des Ombres disparut et tandis qu'ils se téléportaient vers Pyr, Raza pensait encore à cette silhouette noire.

Il venait peut-être de découvrir le plus grand mystère de son existence.

Et, pour une fois, il comptait le résoudre devant une chope.

Les Maraudeurs

De retour de cette curieuse aventure, les deux amis arrivèrent devant le kami de Pyr lorsqu'ils aperçurent Nekalion.

Le vieux Ranger était assis à l'ombre d'un mektoub. Le vent soulevait par intermittence quelques volutes de sable autour de ses bottes.

Lorsqu'on lui raconta la rencontre avec les Maraudeurs, il resta silencieux un long moment.

— Les Maraudeurs...

Il cracha dans le sable.

— Leur histoire commence par un abandon. Son regard se perdit vers l'horizon.

— Lorsque le Grand Essaim déferla sur Atys, les Homins fuirent devant les Kitins. Les plus chanceux trouvèrent les refuges, empruntèrent les passages encore sûrs et gagnèrent les terres où les nations pouvaient les protéger. Mais tous ne purent partir.

Sa voix se fit plus grave.

— Certains furent laissés derrière. Ils attendaient qu'on revienne les chercher.

Il secoua lentement la tête.

— Personne ne revint.

Ces Homins durent survivre seuls dans les Anciennes Terres, au milieu des Kitins et d'un monde dévasté. Parmi eux se trouvait **Melkiar, le Varinx Noir**. Après des années de survie et de combats, il rassembla ceux qui partageaient leur rancœur et leur détermination.

Ils devinrent des combattants aguerris, des éclaireurs, des assassins et des survivants capables de

traverser des régions où beaucoup d'autres Homins n'auraient pas osé mettre les pieds. Leur connaissance du terrain, leur ingéniosité et leur absence presque totale de scrupules en avait fait des adversaires particulièrement dangereux.

Ainsi naquirent les premiers clans maraudeurs. Ils rejetèrent les nations, les Kamis, la Karavan et toute autorité qui prétendait leur dire comment vivre.

— Ils avaient appris une chose, poursuivit le Ranger. Ils ne dépendraient plus jamais de personne.

Ils devinrent redoutables. Pas seulement par la force de leurs armes. Ils apprirent à se débrouiller seuls, à exploiter ce qu'Atys leur offrait, à utiliser les ressources que les autres dédaignaient et à combattre sans respecter les règles des civilisations.

— Ils n'avaient pas nos belles académies, nos grandes armées ou nos savants.

Il sourit.

— Alors ils ont appris autrement.

— Leur liberté ne leur a pas été donnée, ajouta-t-il. Ils l'ont arrachée à Atys.

Puis les Maraudeurs commencèrent à revenir dans les Nouvelles Terres. Les Égorgeurs attaquèrent les Matis, les Trykers et les Fyros. Les nations les repoussèrent, mais les Maraudeurs revenaient toujours.

Le Ranger eut un sourire fatigué.

— Les Matis prétendirent naturellement avoir tout prévu.

Il haussa un sourcil.

— Les Trykers prétendirent qu'ils n'avaient jamais eu peur.

Un bref silence.

— Les Fyros prétendirent que les Maraudeurs avaient surtout choisi le mauvais désert.

Il eut un petit rire.

— Et les Zoraïs observèrent tout cela avec leur patience habituelle.

Pendant longtemps, les Maraudeurs demeurèrent des ennemis tapis dans les terres lointaines, présents dans les récits, les attaques et les événements qui troublaient les nations.

Puis les Homins des Nouvelles Terres commencèrent à se reconnaître dans leur histoire.

Des guildes prirent le nom de Maraudeurs. Elles rejetèrent les nations, défièrent les Kamis et les Karavans et revendiquèrent une liberté que personne ne leur avait accordée.

— Les protagonistes n'avaient pas besoin qu'on leur dise comment provoquer les autres, ricana le Ranger. Donnez-leur seulement un canal de communication et un avant-poste convoité.

Il secoua la tête.

— Les Kamis menaçaient d'écraser leurs ennemis avec leur armée. Les karavans répondaient qu'ils reviendraient reprendre toutes les ressources. Et les uns comme les autres étaient généralement beaucoup plus courageux derrière leurs paroles.

Puis les avant-postes devinrent des enjeux majeurs. Ressources rares, territoires, et pouvoir.

Les grandes déclarations sur les idéaux se multipliaient, mais les Homins avaient toujours la même étrange passion pour les endroits qui contenaient les matières premières les plus intéressantes.

Les choses changèrent encore avec l'apparition de nouveaux chefs maraudeurs, dont **Dante le Taquin**, et avec les premiers mécanismes permettant aux Homins de s'identifier véritablement à

cette faction.

Le Ranger plissa les yeux.

— Mais ne commettez pas l'erreur de croire que les Maraudeurs sont nés avec ces nouveaux systèmes.

Il posa une main sur son vieux gilet.

— Leur histoire était déjà là. Leur haine était là. Leurs clans existaient. Et bien avant que les Homins puissent porter leur bannière, certains avaient déjà choisi leur camp.

— Les Maraudeurs ont été abandonnés avant d'être des ennemis.

Il marqua une pause.

— Voilà ce qu'il faut retenir.

Puis un sourire revint sur son visage.

— Après ça, naturellement, ils ont trouvé mille autres raisons de détester le reste des homins.

— De bonnes raisons de devenir des ombres armées ?

Le vieux Ranger haussa les épaules.

— Certains prétendent que non.

Un silence.

— D'autres prétendent que oui.

Il se leva péniblement.

— Et moi, je suis Ranger. J'ai appris depuis longtemps à ne jamais me mettre entre un Kami et un Karavan qui discutent de l'Histoire.

Il ramassa son bâton.

— Quant aux Maraudeurs... Ne les prenez jamais pour des sauvages incapables.

Un dernier regard vers le désert.

— **Ce sont les Homins qui ont appris à survivre sans personne. Et lorsqu'un Homin apprend à survivre seul... il devient difficile à arrêter.**

Il reprit son bâton.

— Voilà pourquoi je les respecte.

Il sourit.

— Pas assez pour les inviter à dîner, naturellement.

(2010 ne correspond pas encore à la faction Maraudeur complète telle qu'on la connaît aujourd'hui.

Le patch 1.9 de mai 2010 annonçait déjà « Maraudeur et métiers », preuve que cette période constitue bien une étape majeure dans la construction progressive du gameplay maraudeur.

Le patch 1.10 permettait aux joueurs ayant des renommées suffisamment basses auprès des quatre nations d'obtenir certains attributs « Maraudeur » : canal, icône et implication PvP. Les archives précisent explicitement qu'ils n'étaient pas encore membres à part entière de la faction PNJ des Maraudeurs.

*L'idée d'une **évolution progressive**, nourrie à la fois par le lore, les événements et les aspirations des joueurs, fut le début de la construction de la faction.*

Les Maraudeurs du lore officiel sont issus des clans d'Homins abandonnés dans les Anciennes Terres après le Premier Grand Essaim ; leur identité repose sur la survie, la conquête et la combativité, avec Melkiar comme chef de guerre dans la version ultérieurement formalisée.

Les marauds sur les autres serveurs

Lorsque, autour de 2010, les premières évolutions importantes liées aux Maraudeurs apparurent, elles ne furent donc pas réservées aux seuls habitants d'Aniro. Les grandes mises à jour techniques touchaient l'ensemble des serveurs, même si chaque communauté s'appropriait ensuite le phénomène à sa manière.

Il faut toutefois se garder d'une simplification : les Maraudeurs ne devinrent pas soudainement, en une seule mise à jour, une faction parfaitement achevée. Leur émergence fut progressive.

Depuis longtemps déjà, certains Homins refusaient de se reconnaître dans le vieux face-à-face entre Kamis et Karavan. Ils voulaient vivre sans servir une Puissance, sans défendre éternellement les intérêts des mêmes chefs et sans choisir entre deux vérités auxquelles ils ne croyaient pas.

Les joueurs avaient commencé à imaginer leurs propres clans indépendants, donnant une existence nouvelle à ces survivants mystérieux dont le lore évoquait les Homins abandonnés dans les Anciennes Terres.

Aniro développa une forte culture narrative autour de cette rébellion. Arispotle et Leanon avaient leurs propres Homins, leurs propres guildes et leurs propres histoires, parfois moins connues des Francophones simplement parce qu'elles se racontaient dans d'autres langues.

Les développeurs ne créèrent donc pas une idée surgie du néant : ils accompagnèrent progressivement un mouvement qui trouvait déjà un écho dans les communautés.

En 2010, les premières mécaniques officielles commencèrent à donner une réalité technique à cette identité anti-nations, tandis que le jeu préparait peu à peu l'émergence d'un véritable troisième chemin.)

On va y arriver !

250 !

Le combat durait depuis des heures.

Dans le Vide, les grands **Najabs** semblaient surgir de tous côtés, massifs, visqueux, acharnés. Raza lançait ses sorts les uns après les autres, pendant que ses compagnons maintenaient les créatures à distance et veillaient sur lui.

Il n'était plus le jeune réfugié de Silan.

Cela faisait des semaines qu'il progressait et les derniers niveaux avaient été une véritable épreuve.

Puis soudain... Il lança un dernier sort.

Le Najab s'effondra.

Une lumière familière traversa son esprit.

DING !

Raza se figea.

Il regarda son expérience.

250.

Il resta silencieux.

Son amplificateur tremblait légèrement entre ses mains.

— J'y suis...

Personne ne parla.

Puis un compagnon cria :

— **RAZA ! TU ES 250 !**

La joie explosa autour de lui.

Raza éclata de rire, les yeux brillants. Il regarda son groupe, puis les Najabs, puis son équipement.

Il pensa à Silan et au Fyros maladroit qui ne savait presque rien.

À ses premières armes, à ses premiers sorts et à toutes ces heures où il s'était demandé s'il arriverait seulement à devenir un bon combattant.

Il venait de devenir **Maître en magie offensive**.

Le premier 250 avait une saveur particulière.

Ce n'était pas seulement un chiffre, c'était la preuve de tout ce qu'il avait accompli.

Raza leva son amplificateur vers le ciel.

— **Je l'ai fait !**

Même les Najabs semblèrent, un bref instant, respecter le moment.

Les semaines passèrent dans le **Vide**, au rythme des affrontements et des longues séances de progression. Raza n'était plus un jeune combattant : il maîtrisait désormais ses armes, ses sorts et, surtout, cette patience indispensable pour gravir les derniers niveaux.

Ce fut au tour de sa **branche d'épée à deux mains**.

Cette fois, il combattait en équipe contre les lourds **Ploderos**. Guerriers, soigneurs et magiciens maintenaient la formation pendant qu'il frappait encore et encore. À partir du niveau 230, chaque progression lui avait semblé interminable.

Puis son épée s'abattit une dernière fois.

DING !

250.

Deux maîtrises à 250 en quelques jours seulement... après des mois d'entraînement.

Il regarda ses compagnons, son épée et ses amplificateurs, avec cette étrange sensation d'avoir franchi un cap que seuls ceux qui l'avaient vécu pouvaient réellement comprendre.

— Deux cent cinquante...

Il était devenu **maître en magie offensive et maître à l'épée à deux mains**.

Il posa une main sur son arme, et arbora fièrement son titre.

Il regarda le travail qui restait encore à accomplir et referma rapidement « la fenêtre des niveaux ».

Forage et explosions

Après ses deux maîtrises à 250, Raza découvrit une vérité moins glorieuse : il fallait maintenant forer.

Il arriva à Dyron, où les abords du téléporteur Kami ressemblaient davantage à un champ de bataille de pioches qu'à un paisible village.

Des dizaines de foreurs s'y disputaient les meilleures sources, et Raza tenta à son tour d'en faire apparaître. Rien.

Il recommença. Toujours rien.

Une jolie Matis s'approcha, observa ses efforts quelques secondes et fit apparaître la source sous ses pieds avec une facilité déconcertante.

— Il faut demander gentiment, Fyros.

Raza resta bouche bée.

Il ne savait pas ce qui venait de battre le plus fort : la source qu'il cherchait... ou quelque chose dans sa poitrine.

La Matis sourit, puis repartit avec son élégance habituelle.

Raza regarda les sources, puis l'endroit où elle avait disparu.

— Bon... le forage vient soudain de devenir beaucoup plus intéressant.

Raza avait découvert que forer demandait de la patience, de la précision... et manifestement aucune de ces deux qualités chez lui.

Installé près d'autres Homins à Dyron, il travaillait tranquillement une source lorsque celle-ci se mit soudain à vibrer.

Un **nuage vert** jaillit du sol.

— Oh... elle n'aime pas beaucoup que je la travaille, murmura Raza.

Les foreurs voisins levèrent aussitôt la tête et commencèrent à s'éloigner.

Trop tard : **BOUM !**

La source explosa dans un nuage empoisonné, plongeant Raza et ses malheureux voisins dans une panique générale.

— RAZA ! cria quelqu'un, pourquoi tu ne la soignes jamais ?!

— Je pensais qu'elle se soignait toute seule... répondit-il, avant de courir pour sauver sa vie.

Depuis ce jour, plusieurs foreurs de Dyron prièrent les Kamis : non pas pour trouver de meilleures matières, mais pour que **Raza aille forer ailleurs**.

Après ses exploits en forage, Raza découvrit une nouvelle manière de souffrir : **l'artisanat**.

Il comprit rapidement le principe. Pour fabriquer, il fallait des matières. Pour obtenir des matières, il fallait forer ou chasser. Pour monter son artisanat, il fallait fabriquer encore. Et pour fabriquer encore, il fallait... davantage de matières. Le cercle était parfait.

Son autre problème s'appelait **le stockage**, son sac était constamment plein.

Il déposait quelques matières, mais deux minutes plus tard, il était plein à nouveau.

Il jetait une peau pour récupérer une fibre, puis regrettait d'avoir jeté la peau.

Il retrouvait une autre peau, jetait une autre fibre, puis retrouvait exactement la fibre dont il avait besoin.

— Je vais organiser tout ça, répétait-il.

C'était généralement à cet instant qu'il décidait de partir forer et il revenait avec encore plus de matières.

Les heures passèrent ainsi entre les sources, les carcasses de créatures et son mektoub.

Il fabriqua une pièce, puis deux, puis dix.

Certaines étaient magnifiques et d'autres étaient... pédagogiques.

— Celle-ci est destinée à qui ? demanda un compagnon.

Raza observa longuement son chef-d'œuvre.

— À personne, idéalement.

Mais chaque objet réussi rapportait de l'expérience.

Alors il recommençait. Forage, chasse, fabrication, retour devant l'étable, sac plein.

Retour au forage et lorsqu'il croyait enfin avoir suffisamment de place...un compagnon arrivait avec une nouvelle matière.

— Tiens, ça peut te servir.

Raza regardait son sac déjà débordant.

— Bien sûr.

Il ajoutait la matière, erreur fatale, son inventaire était plein.

Encore ! Raza leva les yeux vers le ciel.

— Les Kamis, les Karavaniers, les Rangers, les Maraudeurs...

Il soupira.

— Vous pourriez quand même inventer un sac plus grand.

Le silence d'Atys fut sa seule réponse alors Raza reprit son outil.

Après tout, s'il voulait devenir maître artisan un jour, il lui restait seulement à résoudre un petit détail :

fabriquer suffisamment d'objets sans fabriquer toute sa vie autour de son inventaire.

Pour achever ses derniers niveaux de forage, Raza descendit dans le **Couloir Brûlé**, l'une des terres les plus hostiles du Désert Ardent.

Cette région portait bien son nom : sol noirci, chaleur accablante et anciens foyers de feu que les **Veilleurs** surveillaient pour protéger les territoires fyros. Les **Écorchés** y avaient également établi leur domaine, tandis que les **Fraiders**, ces Frahars redoutables maîtrisant la magie du feu, ajoutaient leur part de danger.

Raza savait aussi que les Maraudeurs avaient autrefois utilisé ce couloir lors de leurs incursions dans les Nouvelles Terres.

Autant dire qu'il choisit soigneusement son endroit avant de sortir sa pioche.

Il fit apparaître une source, puis regarda à gauche, à droite, derrière lui.

— Rien.

Il commença à forer et un bruit retentit dans les rochers.

Raza s'immobilisa.

— Peut-être un prédateur.

Il scruta l'horizon.

— Peut-être un Fraider.

Silence.

Il reprit sa pioche.

— Ou simplement un autre foreur.

Il sourit.

— Non. Cette dernière possibilité est beaucoup trop rassurante pour le Couloir Brûlé.

Après des semaines à creuser, soigner des sources capricieuses et remplir son sac jusqu'à l'asphyxie, Raza atteignit enfin le **250 en forage du Désert**.

Master, enfin !

Il resta un instant immobile, partagé entre la fierté et l'envie très légitime de jeter sa pioche dans le premier précipice venu. Il décida finalement de fêter cela avec sa guilde, mais une priorité s'imposa : il était couvert de sable, de poussière et d'une étrange patine verdâtre dont il préférait ignorer la provenance.

Direction les **bains de Pyr**.

À peine installé dans l'eau fumante, Raza aperçut un spectacle autrement plus surprenant que ses propres blessures de forage : un **Matis** et une **Trykette**, tranquillement enlacés.

Il cligna des yeux.

Une fois.

Deux fois.

— Ah...

Les bains de Pyr avaient donc, eux aussi, leur activité artisanale.

Raza connaissait les histoires qui circulaient sur Atys : des rencontres fortuites, des compagnons de voyage devenus amants, des intrigues nées dans les tavernes et des idylles aussi improbables qu'une alliance entre un Matis et une Trykette.

Il observa encore le couple.

— Je ne juge pas.

Une pause.

— Enfin... pas officiellement.

Il replongea dans l'eau, songeant qu'après avoir maîtrisé le forage, il venait de découvrir une discipline infiniment plus hermétique : **la vie sentimentale des Homins**.

La source cachée

Raza retrouva la jolie Matis de Dyron presque par hasard. Elle lui proposa de « visiter la Forêt », et comme il n'était décidément pas difficile à convaincre, il la suivit.

Elle le conduisit jusqu'à un promontoire dominant un endroit reculé, l'un des lieux les plus emblématiques et somptueux des Sommets Verdoyants. La forêt y déployait ses colossales frondaisons, et le coucher de soleil offrait un spectacle que personne n'aurait imaginé trouver ici.

Puis ils poursuivirent leur chemin jusqu'à la **Source de Virginia**, un écrin d'eau claire niché dans les profondeurs de ce morceau de désert, où la sève et la lumière semblaient se mêler en une silencieuse féerie.

Raza demeura subjugué devant cette beauté presque irréelle et se demanda, l'espace d'un battement de cœur, s'il n'allait pas finalement tomber amoureux... de la Matis, peut-être, mais plus sûrement encore de cet endroit.

Raza demeura longtemps immobile, les yeux rivés sur l'horizon. Entre les frondaisons de la **Source Cachée**, une fumée ténue s'élevait au-dessus du camp maraudeur, silhouette obscure dont la seule évocation suffisait à faire naître chez les Homins un mélange de défiance et d'appréhension. **Akilia Tempête de Cendres** y avait rassemblé les siens en 2549, affirmant soudain dans le paysage une présence qui, jusque-là, semblait relever davantage de la rumeur que de la réalité. (app.ryzom.com)

Plus il observait les silhouettes noires qui se découpaient au loin, plus sa curiosité s'aiguissait, jusqu'à reléguer tout le reste à l'arrière-plan. Chaque mouvement esquissé près du camp semblait soulever une nouvelle question, et plus Raza cherchait des réponses, plus le mystère paraissait s'épaissir.

Qu'étaient-ils réellement ? Comment vivaient-ils ? Comment ces Homins, rejetés de toutes parts, avaient-ils pu édifier leur propre manière de survivre, si loin des cités et des lois qu'il connaissait ? Plus il contemplait les silhouettes noires qui se mouvaient au loin, plus les questions affluaient, jusqu'à effacer tout le reste.

Il en oublia même, durant quelques instants, la jolie Matis qui l'avait accompagné jusque-là.

Elle se tenait pourtant à quelques pas.

— Tu regardes quoi ? demanda-t-elle.

Raza désigna le camp.

— Là-bas.

Elle suivit son regard.

— Les Maraudeurs ?

Raza hocha lentement la tête.

— J'aimerais comprendre.

La Matis sourit.

— Voilà qui est dangereux.

— Je ne sais pas ce qui m'inquiète le plus, murmura Raza, eux... ou le fait que tu sois beaucoup plus près de moi que je ne l'avais remarqué.

La Matis sourit.

Pour la première fois depuis plusieurs minutes, le camp maraudeur cessa d'être la seule chose qui occupait les pensées de Raza.

Un nouveau départ

Le temps finit par ramener les quatre amis sur un même chemin.

Raza, Nilo, Elandyl et Saanli avaient grandi, combattu, voyagé et appris à connaître Atys bien au-delà des rivages paisibles de Silan. Pourtant, leurs aventures respectives leur avaient laissé une impression semblable, aussi tenace qu'un mauvais souvenir.

Ils avaient vu les guerres pour les avant-postes.

Les grands discours sur l'honneur, la foi et la défense d'une cause puis ils avaient vu ce qui se trouvait derrière les portes closes.

Des halls de guildes encombrés de matières rares. Des réserves capables d'équiper une petite armée. Et pourtant, lorsqu'un jeune Homin demandait une arme convenable, on lui répondait souvent qu'il fallait attendre.

Attendre d'avoir fait ses preuves, attendre que les anciens soient servis, et attendre que les chefs aient terminé leur nouvelle armure.

La générosité existait, bien sûr mais elle arrivait simplement avec une hiérarchie très soigneusement organisée.

Les puissants recevaient les meilleures matières, les meilleurs artisans travaillaient pour les combattants les plus influents, et les guerres permettaient de remplir encore davantage les coffres de ceux qui possédaient déjà tout.

Les quatre amis finirent par comprendre que, derrière les sourires fraternels et les grandes déclarations d'unité, la cupidité savait parfaitement porter un masque aimable.

Ils ne se considéraient pas meilleurs que les autres mais ils refusaient de devenir pareils.

Alors, ce soir-là, leur discussion prit une tournure inattendue.

Ils n'allaient plus seulement chercher une autre guild.

Ils allaient créer leur propre clan.

Et, sans encore le savoir, cette décision allait modifier bien davantage que leur simple avenir.

À Zora, les quatre fondateurs accueillirent une dizaine de nouveaux venus de Silan et partirent en trek, pleins d'enthousiasme... erreur qu'ils regrettèrent rapidement : une ravissante Zoraï fouilla frénétiquement son sac en hurlant qu'elle avait oublié ses amplis dans son mektoub, précisément lorsqu'une créature décidait de vérifier ses compétences martiales.

Un Matis, lui, courait devant en criant « Suivez-moi ! », ramenant derrière lui une procession d'aggros si impressionnante qu'il parvint à transformer le trek en cimetière collectif, tandis qu'une Fyrette, perdue dans les Primes, appelait désespérément au secours alors que tout le groupe avait déjà changé de zone.

— **ON NE BOUGE PLUS !** hurla Raza. — Trop tard ! répondit Nilo en courant. — **QUI A ENCORE AGGRO ?!** cria Elandyl. Saanli, lui, comptait les morts avec une sérénité qui dissimulait fort mal son désespoir.

À la fin de la journée, les quatre comprirent que leur clan venait peut-être de gagner dix nouveaux membres... mais qu'il venait surtout de perdre définitivement le droit de prétendre être une organisation sérieuse.

RAGE QUIT

Parmi ceux qui avaient été accueillis par le clan, arrivés fièrement de Silan, un immense zorai avait des ambitions bien au-delà de ses réelles capacités à consacrer des heures, des jours et des semaines pour atteindre ses objectifs.

La guild l'encourageait, Elandyl lui fournissait du matériel de plus en plus élaboré, et le niveau 240 tant au combat que dans la pratique de la magie approchait.

Une team fut organisée un soir, composée d'une quinzaine d'homins venus de plusieurs organisations fraternelles et les heures passèrent, les uns frappaient, les autres soignaient, les sorts

offensifs s'abattaient sur les pachydermes attirés facilement par un clin d'œil provocateur.

L'activation des catalyseurs d'expérience (denrée rare et recherchée) permettait d'accélérer le processus de gain d'expérience mais ne protégeait pas d'une mort certaine en cas de dérapage incontrôlé du groupe ou de certains de ses membres.

(Nilo raconte)

Je découvris ce soir-là qu'un Homin pouvait disparaître sans mourir.

Nous étions en pleine séance de progression. Une créature nous avait mis à rude épreuve, les soins arrivaient de travers et, comme souvent, quelqu'un finit par perdre patience.

— **MAIS TU FOUS QUOI ?!**

— Je fais mon travail !

— TON TRAVAIL ?! J'AI PASSÉ DEUX HEURES À RAMENER CE GROUPE !

— Parce que tu sais jouer, peut-être ?

— **RÉPÈTE UN PEU ?!**

Les messages se mirent à défiler à une vitesse vertigineuse.

— C'est toujours pareil !

— Bah va jouer tout seul !

— Très bien !

— Très bien !

— **TRÈS BIEN !!!**

Je regardai mes compagnons. Personne ne bougeait.

Nous assistions à quelque chose de dangereux.

Le joueur commença à vider sa colère sur le canal.

Il insultait le combat, le groupe, la guilde, le jeu, les créatures et même les développeurs y passèrent.

Puis il écrivit :

— **J'EN AI MARRE DE CETTE ABOMINATION !**

Le ton monta encore puis notre compagnon resta quelques secondes parfaitement immobile.

Je le regardais, il ne combattait plus, il ne répondait plus.

Puis il écrivit :

— **ALLEZ SALUT**

Quelqu'un tenta de le retenir.

— Attends, on va recommencer.

— **NON. C'EST TERMINÉ.**

— Mais demain...

— **Il n'y aura pas de demain.**

Et soudain, il disparut. Son nom s'effaça et sa présence aussi.

Pas de mort, pas de résurrection, pas même un dernier au revoir.

Je regardai autour de moi.

— Il est parti où ?

Un vieux Tryker haussa les épaules.

— Il a quitté Atys.

— Pour combien de temps ?

Le vieux ne répondit pas tout de suite.

— Parfois, quelques heures.

— Quelques jours ?

— Oui.

— Quelques mois ?

— Ça arrive.

Je regardai l'endroit vide où notre compagnon se trouvait encore quelques instants auparavant.

— Et s'il ne revient jamais ?

Le vieux Tryker me fixa.

— Alors il fera partie de ces noms que l'on finit par citer au passé.

Cette réponse me fit beaucoup moins rire.

Les jours passèrent, puis les semaines. Nous attendîmes.

Son nom ne reparut jamais, et les izams ne retrouvèrent aucune adresse.

Son équipement resta là où il l'avait laissé. Ses amis continuèrent leurs aventures. La guilde poursuivit ses combats, mais lui ne revint jamais.

Je compris alors ce qu'était réellement cette étrange maladie que certains appelaient **rage quit**.

Et nous reprîmes comme si rien ne s'était passé.

J'appris ce soir-là qu'un rage quit pouvait aussi parfois être moins une disparition qu'une simple excursion de quelques heures... le temps qu'un Homin retrouve son calme.

Mais ce n'était pas toujours seulement une colère, c'était une porte que l'on claquait si fort qu'on finissait par ne plus jamais la rouvrir.

Depuis ce jour, lorsque quelqu'un menace de partir sur un coup de rage, je garde toujours une phrase en tête :

— Réfléchis bien avant de partir, et surtout avant de faire disparaître ton personnage pour de bon.

Parce que sur Atys, un Homin peut mourir et revenir.

Mais il existe une mort dont même les Esprits de la Canopée ne peuvent vous ramener :

celle d'un ami qui a décidé de ne plus jamais revenir.

Les personnages secondaire

Le petit clan prospérait, mais un ennemi insidieux menaçait désormais ses quatre fondateurs.

Le manque de place.

Elandyl était devenu un couturier remarquable, capable de confectionner des armures d'une finesse exceptionnelle. Le problème était que les matières les plus précieuses semblaient toujours appartenir à quelqu'un d'autre.

— Il me manque juste trois matières, soupirait-il.

— Lesquelles ? demanda Nilo.

Elandyl consulta sa liste.

— Toutes.

Raza, lui, connaissait désormais Atys presque par cœur. Il savait où trouver les créatures, les spots de forage et les chemins... mais son sac refusait obstinément d'agrandir ses connaissances.

Nilo maîtrisait le forage avec une efficacité inquiétante et rapportait tellement de matières que ses mektoubs avaient commencé à le regarder avec méfiance.

Quant à Saanli, ses talents de magicien étaient devenus impressionnants.

— Je maîtrise les quatre forces de la sève, annonça-t-il fièrement en affichant son titre prestigieux d'Esprit des Arcanes.

— Magnifique, répondit Raza. Tu peux agrandir mon sac ?

Après une longue réunion, ils examinèrent leurs inventaires, leurs mektoubs et le hall de guilde déjà saturé.

— Nous avons un problème, conclut Elandyl.

— Non, répondit Nilo. Nous avons des milliers de problèmes. Ils sont tous empilés dans des sacs.

La solution fut aussi simple que parfaitement absurde.

Chacun créa un personnage secondaire puis chacun fonda sa propre petite guilde.

Des guildes sans guerriers, sans réunions, sans batailles et sans discours héroïques, uniquement des halls et uniquement des coffres.

— Nous venons de créer quatre guildes fantômes, constata Saanli.

— Non, corrigea Raza. Des unités logistiques indépendantes.

— C'est exactement la même chose.

— Oui, mais « unité logistique » sonne beaucoup plus intelligent.

Ainsi naquirent les premiers entrepôts clandestins du clan.

Pendant que les autres guildes partaient conquérir des avant-postes, eux menaient une guerre bien plus essentielle : **celle contre la place disponible.**

Et, pour une fois, personne ne mourut, enfin... presque.

Un mektoub faillit succomber lorsqu'on tenta de lui confier une nouvelle cargaison.

Ces guildes fantômes eurent bientôt leurs propres membres : les **doubles silencieux** de Raza, Nilo, Elandyl et Saanli.

Il fallait bien les entraîner un peu. Non par ambition guerrière, mais parce qu'un personnage incapable de survivre à un éternuement de Kipee transportait assez mal vingt sacs de matières précieuses à travers Atys.

Certains ressemblaient étrangement à leur créateur. Même race, même allure, presque le même équipement. D'autres semblaient avoir été créés après une soirée particulièrement arrosée.

Le double de Raza pouvait ainsi être un Fyros robuste, chargé jusqu'aux oreilles, tandis qu'un autre prenait les traits d'un Zoraï silencieux, probablement parce que personne n'avait envie de transporter des tonnes de matières en discutant.

Nilo, fidèle à son peuple, avait naturellement imaginé un Tryker. Petit, rapide et chargé comme un mektoub sur le départ. Mais l'un de ses compagnons de stockage était une Fyrette massive : personne ne sut jamais expliquer ce choix, pas même Nilo.

Elandyl, lui, avait créé un Matis impeccable, élégant jusque dans ses sacs de transport. Son autre double était tellement différent qu'il semblait avoir été habillé par un Tryker pendant une panne de lumière.

Saanli conserva la sérénité zoraï : ses personnages secondaires ne parlaient presque jamais, ne saluaient personne et suivaient le groupe avec une application quasi mystique.

C'était d'ailleurs leur particularité commune.

Ils ne posaient **jamais** de questions.

— On va traverser les Primes, annonçait Raza.

Ils suivaient.

— Attention, il y a des prédateurs partout.

Ils suivaient.

— Nous allons rester ici six heures pour récolter des matières.

Ils suivaient.

— Finalement, demi-tour.

Ils faisaient demi-tour.

Peu à peu, ils gagnèrent eux aussi en expérience. Certains devinrent soigneurs pendant les longues séances de pex, d'autres passaient des heures à stabiliser les sources de forage pendant que leurs créateurs vidaient méthodiquement Atys de ses ressources.

Ils grandissaient, accumulaient des points de vie et devenaient suffisamment solides pour accompagner les quatre amis aux quatre coins du monde.

Le plus étrange était de voir cette petite procession traverser les villes : quatre Homins qui parlaient, plaisantaient et discutaient... suivis d'une escorte muette qui ne saluait personne, ne répondait jamais et transportait manifestement l'équivalent matériel d'une petite nation.

L'un d'eux se trouvait parfois devant l'entrée de l'immeuble de guilde, stoïque ou absent, attendant patiemment que son créateur dépose à ses pieds une cargaison de matières déchargées directement d'un mektoub. Il ramassait le tas qui dépassait parfois sa propre hauteur et s'employait à ranger méthodiquement tout ce bazar destiné à de futures fabrications.

Un jour, un passant demanda à Nilo :

— Ils ne parlent jamais ?

Nilo regarda ses compagnons silencieux.

— Si.

— Ah bon ?

— Non. Mais j'aime croire qu'ils pourraient.

Derrière les quatre amis marchait désormais leur véritable puissance : non pas une armée de guerriers... mais une **armée de mules silencieuses**, soigneuses à leurs heures, foreuses par nécessité et entrepôts ambulants par vocation.

Sur Atys, chacun trouvait finalement sa destinée.

Même lorsqu'elle consistait simplement à porter les affaires des autres.

Klonn

Posséder les matières les plus rares d'Atys n'était pas toujours une affaire de talent. Certaines provenaient des avant-postes, jalousement conservés par les guildes assez puissantes pour les conquérir et surtout pour les défendre. Pour les autres, il restait une solution ancestrale : l'échange. On arrivait avec ses propres matières, ses armes, ses services... et surtout beaucoup de diplomatie.

C'est ainsi qu'apparut **Klonn**.

Une petite Fyrette à l'air perpétuellement distraite, capable d'oublier pourquoi elle était entrée dans une ville mais parfaitement capable de retenir le prix exact de trois cents matières différentes. Elle riait facilement, disait parfois des absurdités monumentales et pouvait poser une question particulièrement stupide avec un sérieux désarmant.

— Attends... un avant-poste, c'est comme une maison avec beaucoup de gardes ?

Puis venait le moment de négocier.

Et là, Klonn changeait.

Un sourire, quelques questions innocentes, deux compliments savamment distribués et, une heure plus tard, elle repartait avec exactement ce qu'elle était venue chercher.

Elle pratiquait également certains métiers moins prestigieux mais infiniment utiles, notamment pour obtenir ces précieux **cristaux de rechargement**, indispensables aux combattants et difficiles à acquérir sans consacrer un temps considérable aux métiers et aux missions de livraison.

Klonn avait donc trouvé sa vocation : pendant que les autres risquaient leur vie pour conquérir des territoires, elle transformait son temps, ses compétences et son sourire en marchandises.

Son sens du timing restait néanmoins catastrophique.

Un jour, elle apparut au milieu d'une bataille d'avant-poste.

Autour d'elle, les sorts explosaient, les soigneurs hurlaient, des dizaines d'Homins chargeaient dans tous les sens.

Klonn s'immobilisa.

— Oh !

Personne ne l'écouta.

— C'est une fête ?

Elle lança quelques feux d'artifice.

Un guerrier passa devant elle en flammes.

— Je suppose que oui.

Elle fit alors un petit signe de la main.

— Bonjour tout le monde !

Puis elle consulta son sac.

— Bon... je cherchais quelqu'un qui voudrait acheter des cristaux.

Une explosion retentit.

Klonn réfléchit quelques secondes.

— Je repasserai.

Et elle disparut comme elle était venue, laissant derrière elle deux armées qui, durant un bref instant, avaient oublié pourquoi elles se battaient.

C'était Klonn.

On ne savait jamais très bien si elle comprenait parfaitement le monde.

Mais le monde, lui, finissait presque toujours par lui vendre ou lui acheter ce qu'elle voulait.

Klonn avait un secret que personne ne trouvait vraiment surprenant : elle était, naturellement, l'un des personnages secondaires de Raza.

Mais là où son créateur préférait les chemins dangereux et les grandes expéditions, la petite Fyrette avait découvert une vocation bien plus rentable : faire travailler les autres et appeler cela du commerce.

Après chaque négociation, elle revenait triomphalement au hall de guilde réservé aux réserves du clan et déposait ses précieux butins avec une solennité toute personnelle.

— Regardez ce que j'ai trouvé !

— Tu l'as acheté, corrigeait Raza.

— Oui, mais j'ai dû parler à des gens. C'est presque du forage.

Elandyl, lui, accueillait chaque nouvelle livraison avec des yeux brillants. Les matières rares étaient pour ce couturier une source d'inspiration presque maladive. Avec toute la minutie — et la légère obsession esthétique — que l'on pouvait attribuer à un Matis, il cherchait sans relâche les meilleures recettes possibles.

Il passait des heures à étudier les caractéristiques des matières et à imaginer des assemblages toujours plus raffinés.

Puis venait son activité favorite : consulter le **Ryzom Armory**.

Là, Elandyl examinait les équipements, comparait les armures et procédait à de véritables séances d'essayage à distance.

— Celle-ci est parfaite ! annonçait-il.

— Elle est moins résistante que l'autre, faisait remarquer Nilo.

Elandyl le regardait avec indignation.

— Mais regarde cette silhouette.

Personne n'insista.

Grâce aux négociations improbables de Klonn et aux obsessions artisanales d'Elandyl, les coffres du clan se remplirent peu à peu de trésors.

Et, pour la plus grande satisfaction du couturier, **enfin suffisamment de matières permettaient d'habiller correctement les Homins... ou, selon lui, de les rendre simplement présentables.**

La fin d'un monde

Quand la roue tourne....

Entre **2550 JY et les années précédant la Grande Fusion de 2562–2570 JY**, l'équilibre d'Atys connu de profondes convulsions.

Les Karavan, longtemps maîtres d'une grande partie des avant-postes et de leurs précieuses richesses, virent peu à peu leur domination s'effriter. Les guildes kami, mieux organisées et désormais redoutablement nombreuses, commencèrent à reprendre les forteresses une à une.

Apparût un groupe d'Homins rôdeurs, remarquablement discipliné et d'une efficacité presque insolente. Ils semblaient avoir fait des guerres d'avant-postes une science exacte. Bataille après bataille, ils raflèrent les victoires, laissant les anciennes puissances contempler leurs cartes avec une perplexité grandissante.

Les combats pvp sur la route des Ombres ou dans la zone du Vide contre ceux qui se plaisait à y participer pouvait durer des heures. Chaque adversaire repartait enrichi d'une expérience et d'une liste innombrables de techniques à revoir.

Mais pendant que Kamis et Karavans s'épuisaient à reconquérir ce qu'ils venaient de perdre, une autre force grandissait dans l'ombre.

Les **Maraudeurs**.

Leurs rangs grossissaient. Des Homins lassés du vieux duel entre les Puissances les rejoignaient, attirés par une indépendance brutale, exigeante, mais entière. Ils n'avaient ni le confort des grandes Nations ni la sécurité des puissantes alliances ; ils avaient appris quelque chose de bien plus dangereux : à combattre avec ceux qui savaient réellement survivre.

Lorsque les Maraudeurs commencèrent à s'emparer des avant-postes, leurs adversaires comprirent trop tard qu'ils n'affrontaient plus quelques rebelles isolés.

Ils affrontaient une armée.

Et survint alors l'impensable.

Des Kamis et des Karavans, qui s'étaient écharpés durant des années au nom de leurs Puissances respectives, conclurent parfois des alliances pour combattre l'ennemi commun.

La nouvelle fit beaucoup rire au camp maraudeur.

— Attendez... résuma l'un d'eux. Ils se détestent depuis des années, se battent pour savoir quelle Puissance a raison...

— Oui.

— ...mais maintenant ils s'unissent contre nous ?

Un silence.

— Finalement, nous avons réussi à leur enseigner la fraternité.

L'ironie était délicieuse.

Plus les grandes factions tentaient de préserver leurs richesses et leurs territoires, plus les Maraudeurs gagnaient en cohésion. Leur montée en puissance ne reposait plus seulement sur le mystère ou la peur qu'ils inspiraient : elle reposait désormais sur le nombre, l'expérience et une redoutable solidarité forgée dans les combats.

Pendant quelques années, Atys assista ainsi à un étrange renversement : ceux que tous avaient autrefois considérés comme des marginaux étaient devenus suffisamment puissants pour obliger leurs ennemis héréditaires à combattre côte à côte.

Et les Maraudeurs, eux, regardaient ce spectacle avec une jubilation difficilement dissimulable.

Après tout, rien n'était plus savoureux que de voir **Kami et Karavan découvrir soudainement qu'ils avaient des intérêts communs... précisément au moment où ils étaient en train de tout perdre.**

Les années passèrent, et les jeunes Homins que les quatre amis avaient autrefois guidés quittèrent peu à peu le petit clan pour voler de leurs propres ailes.

Certains rejoignirent de puissantes guildes kami, attirés par les combats, les avant-postes et les promesses de Ma-Duk. D'autres choisirent la Karavan, ses alliances, ses ressources et la protection de Jena.

Mais quelques-uns refusèrent catégoriquement de choisir.

— Kami ou Karavan ? demanda un jour Nilo.

— Aucun des deux, répondit l'un d'eux.

Le problème était qu'à cette époque, les chemins indépendants n'étaient pas nombreux.

Rester neutre, ou regarder du côté des Maraudeurs.

Pendant ce temps, Atys changeait.

De nouveaux métiers apparurent, les spécialisations se précisèrent, le PvP évolua et les possibilités offertes aux Homins s'élargirent progressivement. Puis, au fil des mises à jour, les Maraudeurs cessèrent peu à peu d'être seulement ces silhouettes obscures aperçues au détour d'un chemin : leur place dans le monde devenait plus tangible.

Mais Raza et ses amis ignoraient encore une chose essentielle.

Leur Atys n'était pas le seul.

Au-delà de leur monde existait **Arispotle**, où les Homins parlaient anglais, et **Leanon**, où résonnait la langue allemande. Trois serveurs, trois communautés, trois histoires qui partageaient les mêmes racines mais avaient grandi séparément, chacune façonnée par ses propres guildes, ses guerres et ses héros.

Sur Aniro, on racontait certaines légendes, sur Arispotle et Leanon, on en racontait d'autres.

Et pourtant, sans pouvoir encore se rencontrer autrement que par quelques espaces particuliers comme le Ring, tous vivaient sous les mêmes branches d'Atys.

Bientôt, les chemins de ces mondes commenceraient à se rapprocher.

Et avec eux arriveraient de nouveaux Homins, de nouvelles histoires... et des personnages dont Raza et ses amis n'imaginaient pas encore qu'ils pourraient un jour bouleverser leur propre destinée.

2012 — 2562 JY : Les derniers jours d'Aniro

Aniro vivait une période paradoxale. Le jeu continuait d'évoluer : les métiers spécialisés avaient été introduits en 2011, le contenu Maraudeur et le PvP venaient encore de connaître d'importantes évolutions avec le patch 1.13 de février 2012, tandis que Ryzom poursuivait son aventure open source et cherchait activement des contributeurs pour son développement.

Pourtant, derrière cette vitalité, une inquiétude sourde gagnait la communauté.

Aniro n'était plus seulement un serveur : c'était devenu un petit monde. On connaissait les grandes guildes, leurs chefs, leurs querelles séculaires, leurs mariages improbables et les joueurs capables de déclencher une guerre diplomatique pour une phrase mal placée dans une taverne.

Les projets ne manquaient pas. Des bénévoles traduisaient, testaient, développaient et imaginaient l'avenir d'un jeu auquel beaucoup refusaient obstinément de renoncer. Ryzom était fragile, mais cette fragilité avait produit quelque chose de rare : une communauté convaincue qu'elle participait elle-même à la survie de son monde.

Mais une question commençait à hanter les conversations.

Combien de temps Aniro resterait-il Aniro ?

Car, au-delà de la frontière invisible des serveurs, existaient Arispotle et Leanon. Trois communautés qui partageaient Ryzom depuis l'origine, mais qui avaient vécu suffisamment longtemps séparées pour devenir presque étrangères les unes aux autres. Chacune avait ses héros, ses ennemis, ses légendes... et probablement quelques individus persuadés d'avoir inventé le forage.

La future fusion promettait des rencontres extraordinaires.

Elle promettait aussi des catastrophes diplomatiques.

Comment réunir des guildes qui ne parlaient pas la même langue ? Comment concilier trois histoires différentes ? Que deviendraient les rivalités, les possessions et surtout ces réputations patiemment construites pendant des années ?

En ce printemps **2562 JY**, quelque chose avait changé : les Homins d'Aniro continuaient à guerroyer, forer, fabriquer et mourir stupidement dans les Primes... tout en sentant confusément que leur monde arrivait au terme d'une époque.

Aniro vivait encore. Mais déjà, au loin, Atys approchait.

Personne ne connaissait encore toutes les réponses, mais les trois mondes seraient bientôt réunis.

Aniro, Arispotle et Leanon cesseraient d'être séparés pour devenir **Atys**.

Alors seulement, des communautés qui avaient grandi durant des années sans réellement partager le même monde pourraient enfin se rencontrer.

22 septembre 2012 — La dernière nuit d'Aniro

La nouvelle était tombée quelques semaines auparavant comme un coup de masse sur les branches d'Atys : **Aniro allait disparaître.**

Avec lui s'éteindraient également Arispotle et Leanon. Après huit années d'existence, les trois mondes devaient être réunis en un seul. L'annonce initiale avait provoqué une onde de choc considérable : il avait d'abord été question de repartir de rien, d'abandonner personnages, possessions et années d'efforts. Comment expliquer à un Homin qu'il devait oublier les centaines d'heures nécessaires pour atteindre son premier 250 ? Comment demander à un artisan de regarder disparaître les trésors accumulés pendant des années ?

La communauté protesta, discuta, s'inquiéta et, surtout, se mobilisa.

Car Aniro n'était pas un simple serveur.

C'était un monde.

On y connaissait les noms des anciens, les grandes guildes, les guerres interminables et les ennemis que l'on détestait suffisamment pour finir, quelques années plus tard, par boire un shooki avec eux.

Puis arriva la dernière soirée.

La fermeture des trois anciens serveurs eut bien lieu le **samedi 22 septembre 2012 à minuit**, après une soirée spéciale réunissant joueurs et développeurs ; le nouveau serveur Atys ouvrit le **25 septembre**.

Dans le lore, la fusion fut ensuite intégrée au Second Grand Essaim, expliquant la fuite des Homins et le saut chronologique jusqu'en 2570 JY. Les archives situent la période de fusion entre 2562 et 2570 JY.

Le lore actuel confirme que le **Second Grand Essaim** est l'explication narrative de cette transition : les Rangers ont organisé le sauvetage des Homins en obtenant la coopération des différentes puissances et factions.

Le rôle de Silan comme terre d'arrivée des réfugiés après un Grand Essaim est également explicitement conservé dans EncyclopAtys.

2562 JY — Le Second Grand Essaim

Aniro se peupla comme rarement auparavant. Certains venaient pour faire la fête. D'autres simplement pour revoir une dernière fois un lieu familier. Les discussions emplissaient les villes.

On plaisantait beaucoup.

On riait parfois trop fort.

C'était la manière la plus élégante de ne pas reconnaître que l'on avait un peu peur.

Raza et ses compagnons observaient cette foule inhabituelle. Autour d'eux, des Homins qu'ils

avaient combattus, soignés, croisés ou ignorés pendant des années se retrouvaient soudain réunis.

Pour une dernière nuit, les guerres d'avant-postes semblaient presque secondaires.

Même les vieilles rancunes avaient eu la décence de se taire.

Raza se souviendrait toujours de Pyr.

Pas du Pyr habituel, avec ses guerriers pressés, ses artisans affairés et ses Homins occupés à comparer leurs armures comme si la survie d'Atys dépendait de la qualité d'une paire de bottes.

Non.

Du Pyr de ce jour-là.

Devant les portes de Cerakos, une foule immense s'était assemblée. Des centaines d'Homins, peut-être davantage, venus des quatre Nations. Fyros, Matis, Trykers et Zoraïs se mêlaient dans une confusion extraordinaire d'armures, d'amplificateurs et de montures. Les vieux ennemis se retrouvaient côte à côte sans même prendre le temps de se demander s'ils avaient encore le droit de se détester.

Car au loin, les Kitins arrivaient.

D'abord, ils n'étaient que des silhouettes mouvantes à l'horizon.

Puis la poussière.

Puis les cris.

Et enfin cette certitude glaciale : ils étaient trop nombreux.

Certains Homins quittèrent la foule pour aller combattre. Raza les regarda disparaître vers les premières vagues chitineuses avec cette étrange sensation que certains savaient déjà qu'ils ne reviendraient pas.

Les grands de ce monde étaient là, eux aussi.

Dexton, Empereur des Fyros.

Yrkanis Ier, Roi des Matis.

Ailan Mac'Kean représentant du peuple Tryker.

Et **Mabreka**, Grand Sage des Zoraïs.

Raza les avait déjà vus dans les récits, les peintures et les cérémonies.

Mais jamais ainsi. Réunis devant Cerakos, ensemble.

Quatre dirigeants. Quatre peuples. Un seul ennemi.

La situation avait pourtant commencé bien avant Pyr. Les défenses s'étaient effondrées progressivement sous la pression du Second Grand Essaim. Les Puissances elles-mêmes avaient fortifié les capitales : la Karavan avait participé à la défense de Fairhaven et d'Yrkanis ; les Kamis avaient fait de Zora et de Pyr des bastions. Mais les remparts, aussi imposants fussent-ils, ne pouvaient contenir éternellement une marée.

Ville après ville, les Homins avaient reculé.

Pyr était devenue le dernier rempart.

Et même Pyr ne pouvait tenir. Alors vint l'ordre de partir.

Les mektoubs furent chargés dans une précipitation dérisoire. Certains Homins emportaient leurs armes, d'autres leurs matières, d'autres encore des objets dont personne, en temps normal, n'aurait imaginé qu'ils puissent être considérés comme indispensables à la survie de l'espèce.

Klonn aurait probablement essayé d'emporter un hall de guilde entier.

Le convoi s'ébranla.

Et Raza vit quelque chose qu'il n'aurait jamais cru possible : Atys marchait ensemble.

Kami et Karavan, Matis et Fyros, Trykers et Zoraïs.

Des guerriers protégeant des artisans. Des soigneurs courant d'un blessé à l'autre. Des mages illuminant la route. Des montures lourdement chargées progressant au milieu de cette foule immense.

Les rancunes n'avaient pas disparu, elles avaient simplement trouvé un problème plus urgent.

Le Couloir Brûlé les attendait et c'est là que le voyage changea de nature.

Les Kitins frappèrent.

Les premiers combattants formèrent des lignes. Des sorts embrasèrent l'obscurité. Les lames rencontrèrent la chitine dans un vacarme assourdissant. Le convoi continuait pourtant d'avancer, lentement, désespérément.

Puis un cri traversa les rangs.

Raza ne sut jamais qui l'avait poussé. « Force et Gloire ! »

Il vit seulement les Homins s'arrêter.

Au milieu du chaos gisait **Dexton**.

L'Empereur des Fyros était tombé, entouré des corps des Kitins qu'il avait combattus jusqu'au dernier instant. Il avait retenu l'ennemi suffisamment longtemps pour permettre au convoi de poursuivre sa marche.

Même la panique se tut pendant quelques secondes, puis la douleur se transforma en rage.

Les combattants reprirent leurs armes et le convoi continua.

Car s'arrêter aurait signifié mourir avec lui.

Enfin, les survivants atteignirent la falaise menant à l'Oasis secrète des Kamis. Là, dissimulé au cœur des terres hostiles, se trouvait le dernier refuge des Nouvelles Terres : un sanctuaire que les Kitins ne pouvaient pénétrer sans périr.

Les Rangers guidaient les réfugiés. Chaque seconde comptait.

Derrière eux, les combattants retenaient encore l'Essaim.

Mais ailleurs, d'autres Homins avaient fait un choix radicalement différent.

Les Maraudeurs n'étaient pas venus.

Akilia Tempête de Cendres avait donné un ordre.

Pas de fuite. Pas d'Exode.

Ceux qui quitteraient les Nouvelles Terres seraient des réfugiés.

Ceux qui resteraient devraient combattre et seuls les survivants mériteraient réellement le nom de Maraudeur.

Pendant que Raza et des milliers d'autres gravissaient la falaise vers l'Oasis, il imagina ces silhouettes noires quelque part derrière eux.

Restant volontairement face à la tempête et cette pensée le glaça davantage que les Kitins.

Dans l'Oasis, pourtant, personne n'avait le temps de méditer sur leur destin.

Le refuge était trop petit et il ne pouvait sauver l'Hominité entière.

Alors la Guilde d'Elias, aidée par les matériaux rassemblés grâce aux efforts des Trytonistes, ouvrit les **Arcs-en-ciel**.

Un passage, une dernière porte vers les Anciennes Terres.

Raza franchit le seuil sans savoir ce qu'il abandonnait réellement.

Derrière lui disparaissaient Pyr, les avant-postes, les guerres absurdes, les grandes guildes, les amitiés quotidiennes et huit années d'une vie passée sur Aniro.

Devant lui s'ouvrait l'inconnu.

Les survivants ne reviendraient dans les Nouvelles Terres qu'en **2570 JY**, pour retrouver un monde profondément transformé et rejoindre Silan, point de départ d'un nouveau commencement.

(Le Second Exode et la mort de Dexton au cours du trajet sont intégrés à la chronologie officielle de Ryzom.)

Mais, ce soir-là, Raza n'aurait jamais employé le mot **nouveau commencement**.

Silan

Ce fut sans doute l'un des rassemblements les plus mémorables qu'Atys eût jamais connus.

Tous étaient revenus là où tant d'histoires avaient commencé : sur cette île que beaucoup n'avaient jamais pu revoir depuis leur départ. **Silan**, terre des premiers pas, des premières amitiés, des premières disputes aussi, renaissait soudain sous les pas d'une foule immense.

Puis le ciel s'embrasa.

Un gigantesque feu d'artifice jaillit au-dessus de l'île. Les lumières fusèrent dans la nuit, éclatant bien au-delà de la canopée et se reflétant sur les eaux sombres. Des gerbes étincelantes montaient

vers les branches colossales d'Atys avant de retomber en pluies scintillantes.

Alors, comme si personne n'avait voulu rester simple spectateur, les Homins se joignirent au spectacle.

Des dizaines de sorts de soins illuminèrent la foule de leurs halos mouvants. Des mages incantèrent des sorts de feu, de froid et d'électricité. Des éclairs jaillirent, des flammes dessinèrent des arabesques dans la nuit, des éclats de lumière traversèrent les feuillages.

Pendant quelques instants, toute l'île sembla vivante.

Le spectacle devint indescriptible.

Des centaines d'Homins, autrefois ennemis, lançaient leurs sorts ensemble sans chercher à savoir qui était Kami, Karavan ou Maraudeur. On riait. On dansait presque. Certains couraient au milieu des lumières comme des enfants.

Pourtant, derrière les sourires, chacun connaissait la vérité.

Il ne restait plus que quelques minutes.

Quelques minutes avant que leur monde disparaisse.

La majorité attendait avec impatience de découvrir ce qui les attendait au-delà. Mais pour certains, cette nuit serait un adieu définitif. Ils le savaient peut-être déjà. Ils regardaient une dernière fois leurs compagnons, leurs paysages familiers.

Et au milieu de cette émotion immense, l'esprit d'Aniro trouva tout de même le moyen de rester fidèle à lui-même.

Certains complotaient déjà.

— Tu sais ce qu'on fait dès qu'on retrouve Silan ?

— On célèbre notre survie ?

— Non.

Un sourire apparut.

— **Le Kirosta.**

Le vieux roi Kirosta de la jungle de Silan niveau cinquante.

Responsable, selon plusieurs témoignages parfaitement objectifs et absolument pas exagérés, d'un nombre considérable de morts stupides.

Des années avaient passé mais certaines rancunes étaient éternelles.

Alors que le ciel continuait de brûler de mille couleurs, des Homins préparaient déjà leur vengeance contre une créature qui ignorait encore qu'une foule entière comptait régler avec elle des comptes vieux de plusieurs années.

Dix...

Le premier chiffre résonna comme un coup porté au cœur et arracha un morceau d'Aniro.

Raza revit Silan. Le vent dans les hautes herbes, ses premiers pas hésitants et cette étrange sensation d'être arrivé dans un monde dont il ignorait absolument tout.

Neuf...

Nilo apparut dans son souvenir, courant devant une créature beaucoup plus grosse que lui, avec cette expression particulière qui signifiait : « *J'avais un plan. Il vient simplement de mourir.* »

Huit...

Elandyl. Les longues heures passées à choisir une armure, à comparer une matière, puis à découvrir qu'il manquait précisément **la seule pièce indispensable** à sa magnifique création.

Sept...

Saanli. Les voyages, les discussions, les silences aussi. Quatre Homins venus de peuples différents qui n'auraient jamais dû devenir amis et qui, pourtant, avaient fini par partager une partie de leur vie.

Six...

Les avant-postes. Les guerres. Les charges absurdes. Les victoires et les défaites. Et ces ennemis jurés avec lesquels on finissait parfois par discuter tranquillement cinq minutes après s'être consciencieusement envoyé des sorts à la tête.

Cinq...

Les Primes.

Le froid dans le dos.

Les monstres.

Les mauvaises directions.

Et cette règle fondamentale que Raza avait apprise avec l'expérience : lorsqu'un chemin paraît dangereux, il faut généralement attendre que quelqu'un d'autre passe devant.

Quatre...

Les 250.

Ces instants incroyables où des semaines d'efforts, de fatigue et d'obstination explosaient soudain en une joie presque enfantine.

Trois...

Le clan.

Les nouveaux venus.

Les treks catastrophiques.

Les mektoubs chargés jusqu'à l'indécence et Klonn qui, quelque part dans la foule, devait certainement essayer de négocier la fin du monde contre trois matières de qualité excellente.

Deux...

Raza regarda ses amis.

Il aurait voulu retenir chaque visage.

Chaque rire.

Chaque dispute.

Huit années de souvenirs semblaient se presser dans son esprit avec une violence extraordinaire, comme si Atys refusait lui-même de les laisser partir.

Un...

Le silence.

Un silence immense.

Puis le monde disparut.

Et avec lui, Aniro.

Mais quelque part, dans l'obscurité qui suivit, Raza eut une dernière pensée.

Le Kirosta de Silan avait intérêt à être encore vivant.

Parce que certaines histoires pouvaient s'achever.

Mais certaines vengeance, elles, savaient attendre.

Un grand Merci

Il faut ici interrompre un instant l'histoire de Raza et de ses compagnons.

Car la fermeture d'Aniro ne fut pas une simple opération technique.

Elle fut un événement exceptionnel, probablement l'un des moments les plus singuliers que la communauté de **Ryzom** ait jamais vécus.

Au départ, l'avenir avait pourtant de quoi inquiéter les Homins. Il avait été question de repartir entièrement à zéro. Abandonner les personnages, les niveaux, les compétences et parfois plusieurs années d'efforts. Pour certains, imaginer perdre un premier 250 représentait déjà une forme de traumatisme dont même les Kitins les plus féroces n'auraient probablement pas osé se rendre responsables.

Mais l'équipe de Ryzom trouva une solution.

Les personnages furent conservés et leurs compétences également.

Et lorsque les anciens mondes disparurent pour laisser place à Atys, les Homins purent poursuivre leur histoire.

Peu avant la fermeture, le **Grand Esprit**, cette mystérieuse présence que les Homins avaient depuis longtemps appris à reconnaître lorsqu'un événement inexplicable venait bouleverser les lois du

monde, accorda même à chacun un pouvoir extraordinaire.

La téléportation.

Plus besoin de pacte ni de téléporteur.

Il suffisait de le vouloir pour apparaître presque n'importe où sur l'Écorce.

Et naturellement, les Homins utilisèrent ce pouvoir avec toute la sagesse dont ils étaient capables.

Certains surgirent brusquement devant un vieil ennemi pour régler un compte vieux de plusieurs années.

D'autres apparurent au milieu d'un groupe en pleine discussion.

On pouvait être tranquillement occupé à admirer le paysage et voir surgir devant soi un Fyros furieux déclarant :

— **Enfin ! Je te trouve !**

— Pardon... on se connaît ?

Mais ce pouvoir permit surtout des retrouvailles extraordinaires. Des groupes dispersés aux quatre coins d'Atys se réunissaient en quelques secondes. Il suffisait d'un nom, d'un appel, et les anciens compagnons apparaissaient soudain les uns auprès des autres.

Comme si, avant de disparaître, Aniro avait décidé d'offrir à chacun une dernière occasion de retrouver ceux avec qui il avait partagé son histoire.

L'équipe réserva également un dernier cadeau à tous les survivants des anciens serveurs.

Chaque Homin reçut une pièce d'équipement devenue depuis un véritable trésor : les armures maraudeuses de qualité 200, dans leurs trois versions — légère, moyenne et lourde.

Elles ne pouvaient être ni échangées ni vendues.

Elles n'avaient donc aucune valeur marchande.

Et c'était précisément ce qui leur donnait toute leur valeur.

Elles étaient un souvenir.

La preuve silencieuse que leur propriétaire avait vécu la fin d'un monde.

Quatorze années plus tard, certains Homins possèdent encore précieusement ces armures dans leurs sacs, leurs appartements ou leurs réserves. Elles ne sont plus seulement des équipements.

Elles sont les vestiges d'une époque.

Alors, avant de poursuivre cette histoire, il faut adresser un remerciement sincère à celles et ceux qui imaginèrent ces derniers jours.

À l'équipe de **Ryzom**.

Car transformer la fermeture de trois serveurs en un événement aussi grandiose, en une catastrophe devenue légende, en une fête capable de réunir ennemis et amis pour un dernier adieu, relevait d'une idée aussi généreuse qu'exceptionnelle.

Ils auraient pu simplement éteindre les lumières.

Ils choisirent d'offrir un dernier spectacle.

Et, pendant quelques jours, les Homins eurent même le pouvoir d'apparaître n'importe où sur Atys.

Ce qui, connaissant les Homins, était probablement une idée magnifique.

Et légèrement dangereuse.

Mais après tout...

c'était la fin du monde.

Autant en profiter.

Quatrième partie : Une page se tourne, l'aventure continue

Le nouveau monde

2570 JY — La naissance d'Atys

Le 25 septembre 2012, les portes d'un nouveau monde s'ouvrirent.

Mais Raza eut d'abord l'impression de ne reconnaître personne.

Puis il reconnut **tout le monde**.

Autour de lui se trouvaient des Homins qu'il n'avait jamais rencontrés. Ils parlaient avec des accents inconnus, échangeaient des mots qu'il ne comprenait pas toujours et portaient des noms qui ne figuraient dans aucune des vieilles histoires d'Aniro.

C'était là toute la différence.

Atys n'était plus Aniro.

Arispotle et Leanon avaient traversé l'Essaim eux aussi.

Trois mondes venaient de se rencontrer.

Les premiers instants furent d'une étrange confusion. Les anciens d'Aniro cherchaient instinctivement des visages familiers tandis que les nouveaux arrivants faisaient exactement la même chose. Chacun découvrait soudain que, quelque part sur la même planète, d'autres Homins avaient vécu pendant huit années leurs propres guerres, leurs propres alliances et leurs propres légendes.

— Tu viens d'où ? demanda un Hom... un inconnu à Raza.

Raza hésita.

— D'Aniro.

L'autre hocha la tête.

— Arispotle.

Un troisième intervint.

— Leanon.

Ils se regardèrent.

Les nouvelles du monde retrouvé

La sève pulsait toujours sous l'Écorce, mais le monde, lui, avait changé.

Huit années s'étaient écoulées.

Huit longues années depuis que les survivants avaient fui les Nouvelles Terres sous les assauts du Second Grand Essaim. Huit années d'exil dans un refuge inaccessible aux Kitins, avant que les chemins ne s'ouvrent enfin et que les Homins puissent revenir sur leur planète.

Nous étions désormais en **2570 de Jena** et il fallait réapprendre à vivre.

La première surprise fut Silan elle-même.

Beaucoup la reconnaissaient avec une émotion presque douloureuse. C'était ici que certains avaient

fait leurs premiers pas, rencontré leurs premiers compagnons, appris à manier une lame ou découvert qu'un Yubo, contrairement aux apparences, pouvait parfaitement ruiner une journée.

Mais ils n'étaient plus seuls.

Pour la première fois, les survivants d'Aniro, d'Arispotle et de Leanon partageaient le même monde. Trois communautés, trois langues, trois histoires parallèles venaient soudain de se rejoindre.

Les retrouvailles furent aussi nombreuses que les incompréhensions.

Et pendant que les Homins s'efforçaient de reconnaître leurs anciens amis au milieu de cette foule nouvelle, les premières nouvelles du monde commencèrent à circuler.

Elles étaient lourdes.

Dexton était mort.

L'Empereur des Fyros avait donné sa vie durant l'Exode, tombant sous les assauts des Kitins alors que les réfugiés tentaient d'atteindre l'Oasis secrète des Kamis. Sa disparition laissait derrière elle un peuple privé de son plus grand symbole.

Yrkanis Ier, lui, avait disparu.

La Karavan l'avait emporté dans un halo de lumière aveuglante.

Des dizaines de témoins avaient vu le souverain matis s'élever vers le ciel.

Puis plus rien.

Était-il mort ?

Était-il prisonnier ?

Avait-il rejoint Jena ?

Personne ne le savait.

Son destin demeurerait suspendu quelque part entre la légende et le mystère.

Les Zoraïs, quant à eux, avaient conservé leur Grand Sage.

Mabreka avait survécu aux ténèbres et à l'Exode.

Chez les Trykers, les temps avaient également changé, et de nouvelles figures portaient désormais le poids de la reconstruction.

Les quatre peuples revenaient donc sur une terre qu'ils connaissaient, mais dont les visages politiques avaient été profondément bouleversés.

Et les changements ne s'arrêtaient pas au destin des souverains.

L'univers lui-même semblait entrer dans une nouvelle époque.

Un système d'**accomplissements** invitait désormais les Homins à inscrire leurs exploits dans la mémoire du monde. L'économie devait être rebâtie, les anciennes richesses ayant perdu leur place dans ce nouveau départ. Les avant-postes ne procuraient plus les mêmes privilèges et les guildes allaient devoir repenser leurs ambitions.

Mais la transformation la plus importante n'était ni technique, ni politique.

Elle était humaine.

Pour la première fois, les Homins pouvaient fonder des guildes réunissant les anciens habitants des trois mondes. Un Fyros d'Aniro pouvait désormais combattre aux côtés d'un Matis d'Arispotle et recevoir les ordres d'un Tryker de Leanon.

Ce qui représentait un progrès historique considérable.

Et la promesse de discussions absolument interminables lorsqu'il faudrait choisir la direction d'un trek.

Le monde était donc revenu mais pas exactement comme avant.

Plus vaste sans avoir grandi, plus peuplé sans avoir changé de frontières et plus mystérieux aussi.

Les Homins avaient perdu des souverains, des cités et huit années de leur existence.

Mais ils avaient gagné quelque chose d'inattendu. Les autres.

Les anciens d'Aniro retrouvaient peu à peu leurs compagnons, de nouveaux noms résonnaient déjà sous les arbres.

De nouvelles amitiés se formaient, de nouvelles rivalités naissaient.

De nouvelles guildes préparaient leurs ambitions.

Le monde n'avait pas recommencé à zéro, il avait simplement tourné une page.

Raza parcourut à nouveau les chemins.

Niloo observa les nouveaux visages avec une curiosité prudente.

Elandyl découvrit, avec un enthousiasme difficilement dissimulé, que trois communautés réunies signifiaient également **trois fois plus d'Homins susceptibles de porter des armures absolument catastrophiques.**

Quant à Saanli, il contempla cette foule immense et comprit que quelque chose avait définitivement changé.

Raza regarda ses trois compagnons.

Ils avaient survécu à Silan, aux Primes, aux guerres d'avant-postes, aux Maraudeurs, aux Kitins et à la disparition de leur monde.

Il sourit.

— Bon.

Les trois autres le regardèrent.

— On fait quoi maintenant ?

Niloo réfléchit.

— On recommence ?

Un silence.

Puis Elandyl soupira.

— Très bien. Mais cette fois, quelqu'un pense à réserver de la place dans les sacs.

Et, au milieu de milliers d'Homins venus de trois mondes différents, **leurs nouvelles aventures commencèrent.**

Et, quelque part dans la jungle, le roi Kirosta ignorait encore qu'une vieille armée de vétérans venait précisément de retrouver le chemin de Silan.

Pour lui, malheureusement...

l'histoire allait reprendre exactement là où elle s'était arrêtée.

Des langues, des horaires... et beaucoup de malentendus

La réunion des trois mondes avait fait naître une promesse magnifique.

Aniro, Arispotle et Leanon ne formaient désormais plus qu'un seul peuple, du moins, en théorie.

Les premières semaines furent un extraordinaire concert de bonne volonté. Dans les régions les plus fréquentées, les Homins se saluaient, tentaient d'engager la conversation et découvraient avec enthousiasme leurs nouveaux compagnons venus d'horizons inconnus.

Puis il fallut organiser un trek.

Et les difficultés commencèrent.

— On part à vingt heures !

Un Homin d'Arispotle demanda immédiatement :

— Twenty what?

Un autre, venu de Leanon, répondit quelque chose que personne ne comprit, mais qui semblait contenir beaucoup de consonnes.

Les anciens d'Aniro essayèrent alors de traduire.

En anglais.

Avec l'assurance approximative de ceux qui avaient appris la langue en lisant les noms des armes et les insultes échangées après une bataille d'avant-poste.

Le résultat fut remarquable.

Personne ne savait vraiment où aller, mais tout le monde avait rendez-vous à une heure différente.

Les fuseaux horaires ajoutaient leur propre malice à cette confusion. Lorsque les Français se rassemblaient pour une soirée, certains anglophones terminaient leur après-midi, tandis que d'autres Homins s'apprêtaient déjà à quitter Atys pour rejoindre leurs lits.

Les grandes guildes internationales découvrirent rapidement une nouvelle forme de difficulté stratégique : réussir à réunir suffisamment de guerriers **éveillés simultanément**.

Une bataille pouvait être parfaitement préparée.

Les armes étaient prêtes, les soigneurs présents et les éclaireurs en position.

Puis quelqu'un demandait :

— Où est le tank ?

— Il dort.

— Et les mages ?

— Ils travaillent.

— Le chef de guilda ?

— Il devrait arriver dans six heures.

Le rêve d'un monde unique se heurta donc à une réalité très simple : Atys était désormais une planète internationale, mais ses Homins continuaient à vivre dans des journées différentes.

Peu à peu, sans hostilité véritable, les communautés retrouvèrent leurs habitudes.

On cherchait naturellement ceux qui parlaient la même langue.

Non par rejet des autres, mais parce qu'il était tout de même plus simple d'expliquer :

— **N'agacez PAS LE KIROSTA !**

dans une langue comprise par l'ensemble du groupe.

Ainsi, le vieux système de l'entre-soi reprit progressivement ses droits.

Les Homins se regroupèrent naturellement selon leur langue et leurs heures de présence. Les communautés francophones, anglophones et germanophones reconstruisirent leurs propres cercles, non par hostilité, mais parce qu'il était infiniment plus simple de crier :

— **COUREZ !**

lorsque tout le monde comprenait immédiatement pourquoi.

Quelques guildes pourtant persistèrent dans cette folie magnifique qu'était l'international.

Ils créèrent des guildes internationales où l'on parlait plusieurs langues, où les traductions improvisées devenaient une discipline à part entière et où une réunion pouvait commencer en français, se poursuivre en anglais et s'achever dans un silence général parce que personne ne savait plus exactement ce qui avait été décidé.

Ces guildes étaient rares et parfois chaotiques.

Souvent obligées d'avoir recours à des Homins capables de traduire plus vite qu'ils ne lançaient leurs sorts.

Mais elles représentaient quelque chose de nouveau.

Pour la première fois, certains avaient choisi de ne pas reconstruire leur ancien monde.

Ils essayaient d'en construire un autre.

Et, malgré les fuseaux horaires, les accents, les traductions catastrophiques et les rendez-vous fixés simultanément à trois heures différentes...quelques-uns y parvinrent.

Sur Atys, on pouvait décidément survivre aux Kitins.

Il restait maintenant à accomplir le plus difficile.

Réussir à faire arriver tout le monde au même rendez-vous.

Et les autres ?

les Maraudeurs ne suivent pas le même destin que les Homins des trois anciens serveurs.

Ce que dit clairement la lore

*Lors du **Second Essaim** (2561–2562 JY), les Homins des nations fuient les Nouvelles Terres vers l'Oasis secrète des Kamis, puis vers les Anciennes Terres. Mais **Akilia donne explicitement un ordre inverse aux Maraudeurs** : ne pas fuir. Elle appelle les Maraudeurs à rester, combattre les Kitins et survivre ; seuls les survivants seront reconnus comme de « véritables Maraudeurs ».*

Cela signifie que, d'un point de vue narratif, les Maraudeurs ne sont pas censés se réveiller tranquillement sur Silan avec les réfugiés d'Aniro, Arispotle et Leanon.

Ils sont restés dehors.

Pendant que les autres Homins disparaissaient pendant huit années, eux affrontaient l'Essaim.

*C'est même l'un des fondements de leur identité : **nous avons survécu là où vous avez fui.** Le*

portail Maraudeur insiste sur cette idée d'une société façonnée par la survie, organisée en clans et ne reconnaissant ni l'autorité des Nations, ni celle des Kamis ou de la Karavan.

La faction avait déjà connu une évolution particulière avant la fusion : elle était devenue progressivement une véritable troisième voie jouable, même si son intégration avait suscité des débats considérables au sein de la communauté. Les archives de 2012 montrent très bien que cette évolution était encore récente et controversée.

À l'ouverture du serveur unique Atys, les Maraudeurs constituaient déjà une faction identifiable, redoutée et profondément distincte des Nations. Leur camp et leur identité existaient, leurs clans issus d'Aniro, d'Arispotle et de Leanon se retrouvaient désormais réunis, mais leur gameplay était encore loin de posséder toutes les infrastructures connues aujourd'hui. Contrairement aux Kamis et aux Karavans, solidement installés depuis longtemps derrière leurs réseaux de téléportation, les Maraudeurs ne disposaient pas encore, au réveil d'Atys, de leur futur système complet de déplacement. Les premières téléportations maraudeuses apparaissent dans les archives le **28 mars 2013**, plusieurs mois après l'ouverture du nouveau serveur.

La faction allait ensuite se construire par étapes : ajout progressif de Zinuakeen, amélioration du rite, création d'une véritable renommée maraudeuse, nouveaux téléporteurs et, bien plus tard, mini-campements répartis sur les continents.

Ainsi, au réveil d'Atys, les Maraudeurs ne découvrent pas une faction achevée attendant tranquillement ses membres. Ils découvrent plutôt une puissance en gestation : une identité déjà forte, des clans aguerris et une réputation inquiétante, mais des mécaniques encore incomplètes. Pendant que les Kamis et la Karavan disposent de siècles d'organisation — et surtout de moyens extrêmement pratiques pour éviter de marcher — les Maraudeurs doivent encore conquérir leur place dans le jeu lui-même.

Ce qui, rétrospectivement, leur ressemblait assez bien.

Les autres factions avaient reçu des temples, des téléporteurs et des infrastructures.

Les Maraudeurs avaient reçu une idée.

« **Débrouillez-vous.** »

Et, compte tenu de ce qu'ils allaient devenir par la suite, il faut reconnaître qu'ils se débrouillèrent remarquablement bien.

Les quatre amis repartirent finalement de Silan.

Une seconde fois.

Mais cette fois, personne n'avait le cœur lourd.

Raza, Niloo, Elandyl et Saanli venaient enfin d'obtenir ce qu'ils avaient autrefois rêvé de posséder : **le précieux butin du Roi Kirosta de Silan.**

Ils contemplèrent quelques instants leur récompense avec une émotion presque solennelle.

— Tout ça pour ça ? demanda Niloo.

Raza acquiesça gravement.

— Nous avons attendu des années.

— Nous avons traversé une apocalypse.

— Nous avons survécu à la fusion de trois mondes, ajouta Elandyl.

Saanli regarda le cadavre du gigantesque Kirosta.

— Et maintenant ?

Un silence.

— Maintenant, on recommence une guilde, répondit Raza. Mais cette fois nous irons tester la faction karavan, histoire de voir si, comme ils l'ont toujours prétendu, Jena est plus prestigieuse que Ma-Duk.

La fusion avait fait disparaître quantité de guildes autrefois prestigieuses. Leurs halls étaient devenus silencieux, leurs noms ne subsistaient parfois plus que dans les souvenirs de quelques vétérans.

Alors les quatre amis accueillirent d'anciens compagnons, des Homins orphelins de leurs anciennes communautés et quelques survivants de guildes dissoutes.

La nouvelle guilde renaquit rapidement.

Un peu différente et plus internationale et beaucoup plus bruyante.

Klonn, quant à elle, reprit immédiatement ses affaires.

Elle découvrit avec enthousiasme que le nouveau monde comptait désormais des Anglais et des Allemands.

— Formidable ! annonça-t-elle. Trois marchés !

— Trois langues, corrigea Elandyl.

Klonn réfléchit.

— Encore mieux. Ils ne comprendront jamais combien je leur facture.

Et, quelques jours plus tard, on pouvait apercevoir la Fyrette négocier simultanément avec un Anglais, un Allemand et un Tryker français.

Personne ne comprenait exactement la conversation.

Pas même Klonn.

Mais, mystérieusement...

elle repartait toujours avec les meilleures matières.

Klonn : business is business

Le marché de Fairhaven grouillait d'Homins, de mektoubs et surtout de vendeurs dont l'enthousiasme commercial dépassait parfois largement la qualité de leurs marchandises.

Elandyl s'arrêta devant un étal.

Il examina une armure.

Puis une paire d'amplificateurs.

Puis une épée.

— Intéressant...

Niloo se pencha.

— C'est bien ?

— C'est une horreur.

— Combien ?

Elandyl regarda l'étiquette.

— Beaucoup trop.

Niloo s'étrangla.

— **BEAUCOUP TROP ?!**

Le vendeur, imperturbable, expliqua que la pièce était « exceptionnelle », « rare » et « destinée aux connaisseurs ».

Elandyl retourna l'objet.

— Elle est de qualité médiocre.

— Mais elle est rare !

— Rarement mauvaise, surtout.

Niloo commençait à perdre patience.

— Ils vendent ça à des réfugiés qui viennent à peine de quitter Silan !

Partout, des homins interpellèrent les nouveaux arrivants avec des sourires parfaitement innocents.

Ils s'approchèrent d'un second étal.

— Excellente affaire ! Une armure exceptionnelle !

— Seulement huit mille dappers !

— Huit mille ?! s'étrangla Niloo. Elle est en peau de Bodoc !

Le vendeur haussa les épaules.

— Peau de Bodoc de qualité.

Niloo regarda l'armure.

Puis le vendeur.

Puis de nouveau l'armure.

— Elle a même encore les traces de morsures !

— Authenticité garantie.

Elandyl, lui, avait déjà commencé à examiner les équipements.

Il prit une paire de bottes.

Les retourna. Regarda la qualité. Regarda le prix.

Il resta silencieux quelques secondes.

— C'est une plaisanterie ?

Le vendeur sourit.

— Non.

— C'est dommage.

Elandyl reposa les bottes avec précaution.

— Parce que si c'était une plaisanterie, elle était excellente.

Niloo éclata de rire.

Un autre vendeur approcha aussitôt.

— J'ai justement un excellent bâton pour mage !

Niloo se retourna.

— Combien ?

— Douze mille dappers.

— Douze mille ?!

— Il est presque neuf.

Niloo examina le bâton.

— Il est cassé.

— Légèrement.

— Il manque la moitié.

— C'est un modèle léger.

Niloo resta bouche ouverte.

Elandyl se pencha vers lui.

— Ne t'énerve pas.

— Je ne m'énerve pas.

Niloo inspira profondément.

— Ces gens vendraient une pierre en disant que c'est une arme légendaire.

À cet instant, Klonn apparut derrière eux.

Elle observa le marché, puis les vendeurs, puis les nouveaux.

Son regard s'arrêta sur les prix.

Un sourire apparut lentement sur son visage.

— Intéressant.

Elandyl se méfia immédiatement.

— Qu'est-ce que tu vas faire ?

— Rien.

Niloo fronça les sourcils.

— Ce « rien » me fait peur.

Klonn disparut quelques minutes. Elle revint avec un petit chariot chargé d'objets.

Des armes usées, des bottes dépareillées, des armures dont personne ne voulait.

Des bijoux sans intérêt, et une quantité impressionnante de vieilleries.

Elandyl fixa le tas.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Mon ancien matériel.

— Tu gardais tout ça ?

— Évidemment.

Niloo prit une vieille épée.

— Elle est complètement rouillée.

— Patine historique.

— Elle est inutilisable.

— Pièce de collection.

— Le manche est cassé.

— Modèle ergonomique.

Elandyl éclata de rire.

— Klonn...

Elle avait déjà installé son étal.

Un jeune Tryker s'approcha.

— Combien pour cette épée ?

Klonn réfléchit une seconde.

— Trois mille dappers.

Niloo faillit s'étouffer.

— TROIS MILLE ?!

Le jeune Tryker regarda l'épée.

— Elle est belle.

— Elle est rouillée !

— C'est une arme ancienne.

Klonn hocha gravement la tête.

— Très ancienne.

Le Tryker paya.

Niloo regarda Klonn.

Puis le Tryker qui repartait fièrement avec son épée.

Puis Klonn.

— Je...

Il leva les mains.

— Je ne veux plus rien entendre.

Elandyl, lui, commençait à sourire.

— Combien pour les bottes ?

Klonn se tourna vers lui.

— Deux mille.

— Elles sont trouées.

— Aération naturelle.

— Elles sont dépareillées.

— Collection exclusive.

— Il en manque une.

Klonn réfléchit.

— Édition limitée.

Elandyl éclata de rire.

— Je t'en donne mille cinq cents.

— Marché conclu.

Niloo la regarda vendre une deuxième paire.

Puis une troisième, puis un casque cabossé.

Puis une vieille armure dont personne ne connaissait même plus l'origine.

En moins d'une heure, le chariot était vide et Klonn compta tranquillement ses dappers.

Niloo resta immobile.

— Tu viens de vendre tout ça ?

— Oui.

— À des débutants ?

— Oui.

— À des prix absurdes ?

Klonn leva les yeux.

— Ils étaient contents.

Niloo ouvrit la bouche.

La referma.

Puis regarda Elandyl.

— Elle est terrifiante.

Elandyl acquiesça.

— Non.

Il observa Klonn compter ses bénéfices.

— Elle est talentueuse.

Klonn rangea ses dappers avec un sourire satisfait.

— Vous voyez ? Le commerce, c'est simple.

Niloo soupira.

— Non. Le commerce, c'est faire croire à quelqu'un que sa mauvaise décision était excellente.

Klonn lui adressa un sourire.

— Exactement.

Elle lui tendit alors une vieille paire de bottes.

— Tiens. Je te les fais à moitié prix.

Niloo recula immédiatement.

— NON.

Klonn haussa les épaules.

— Dommage. Elles t'iraient bien.

Raza arriva près d'elle, l'air accusateur.

- Tu finiras par avoir mauvaise réputation !

Elle le regarda et lui sourit.

- Moi ? Impossible, je suis Neutre !

PvP au Vide : que le meilleur respawn

Le Vide portait bien son nom.

Une région 250 de la Jungle où même les espèces d'Atys semblaient avoir choisi d'apparaître dans le désordre afin de compliquer l'existence des Homins.

Raza, Elandyl et Niloo y pexaient tranquillement sur les Cratchas.

Enfin, « tranquillement » était un terme relatif.

— Celui-là est pour moi ! lança Niloo.

Le Cratcha mourut avant que son sort ne parte.

Niloo resta immobile.

— Je l'avais presque eu.

— Bien sûr, répondit Elandyl.

Depuis la naissance d'Atys, la nouvelle guilde des quatre amis avait choisi la Karavan.

Pas par foi et encore moins par conviction mais simplement parce qu'il fallait bien choisir un camp, et que certains avantages pratiques rendaient la décision particulièrement séduisante.

— Nous essayons, avait expliqué Raza.

— Quoi ? demanda Niloo.

— La Karavan.

Elandyl avait acquiescé.

— Comme une paire de bottes.

Personne ne s'était alors demandé combien de temps ils allaient les garder.

C'est donc sous les couleurs karavan que Raza, Elandyl et Niloo pexaient dans le Vide, au cœur de la Jungle, sur les Cratchas.

Puis Raza se figea.

Entre les cratchas apparurent plusieurs silhouettes.

Des Maraudeurs.

Au-dessus de chacun brillait le symbole du PvP : **deux épées croisées**.

Derrière eux flottait un drapeau de guilde noir.

Et, pour la première fois depuis longtemps, Raza oublia complètement les Cratchas.

Les Maraudeurs portaient des armures différentes, lourdes pour certains, légères pour d'autres, parfois intermédiaires. Pourtant, l'ensemble formait une harmonie sombre presque parfaite. Les mêmes lignes austères, les mêmes teintes profondes, les mêmes casques noirs effaçant les visages.

Ils semblaient appartenir à une seule silhouette.

Une seule volonté.

Une force compacte et silencieuse.

Plus loin, un groupe de Karavan aperçut leur arrivée.

Les épées croisées apparurent à leur tour.

Puis les émotes commencèrent.

Saluts moqueurs et gestes provocateurs.

L'un d'eux lança :

— Alors, les rats sont sortis de leur trou ?

Un autre ajouta quelques insultes plus directes.

Les Maraudeurs s'arrêtèrent.

Raza attendit.

L'un d'eux répondit simplement par une émote lente, presque cérémonieuse.

Puis une phrase apparut :

— Continuez. Nous aimons savoir où vous êtes.

Silence.

Même Niloo ne trouva rien à ajouter.

Puis le combat commença et la première charge fut brutale.

Mais ce qui frappa Elandyl autant que Raza fut leur capacité à changer constamment d'apparence.

Elandyl ne quittait pas la scène des yeux et fut le premier à remarquer quelque chose d'extraordinaire.

Les Maraudeurs ne cessaient jamais de bouger.

Le couturier avait immédiatement compris l'intérêt de cette pratique.

— Ils adaptent leurs protections à leurs adversaires...

Il observait les armures avec une fascination presque professionnelle.

— Et les armes aussi. Ils préparent plusieurs configurations.

Raza acquiesça sans vraiment l'entendre.

Ils couraient, contournaient leurs adversaires, changeaient brusquement de direction, poursuivaient une cible ou disparaissaient quelques instants derrière la mêlée avant de réapparaître ailleurs.

Et soudain, sans que leur course ne s'interrompe, leur silhouette changeait.

Une lourde armure devenait plus légère.

Une arme massive disparaissait pour laisser place à une autre.

Quelques secondes plus tard, le même combattant revenait déjà frapper, sous une apparence différente.

Elandyl en oublia presque le combat.

— Regardez-les...

Ses yeux suivaient chaque transformation.

— Ils changent complètement d'allure sans jamais cesser de combattre.

Pour le couturier, habitué à considérer chaque pièce d'équipement séparément, le spectacle était fascinant.

Les armures semblaient apparaître et disparaître au milieu des mouvements.

Les armes changeaient, les silhouettes se modifiaient.

Mais jamais la ligne noire ne s'immobilisait.

— J'aimerais savoir ce qu'ils portent exactement, murmura Elandyl.

Niloo regarda les Karavan.

Puis les Maraudeurs.

Puis de nouveau les Karavan.

— Attendez.

— Quoi ? demanda Elandyl.

— Nous sommes Karavan.

— Techniquement.

— Ils sont Karavan.

— Oui.

Niloo prit ses amplificateurs.

— Donc je suis impliqué.

Elandyl tourna lentement la tête.

— Niloo...

Trop tard.

Le Tryker rejoignit le groupe avec toute la détermination héroïque d'un homin qui venait de prendre une décision sans consulter la partie de son cerveau chargée des conséquences.

Un Karavan le regarda, avec une petite lueur d'espoir que Niloo saurait comment les tirer de cette situation.

Un sort explosa. Puis un deuxième.

Niloo mourut en quelques secondes, peut-être moins.

Elandyl baissa les yeux.

— Voilà qui fut bref.

Au loin, Saanli regardait.

Il contempla le corps de Niloo.

Puis les épées croisées.

Puis les Maraudeurs.

— Vous savez...

Il réfléchit.

— Je regrette soudainement d'avoir quitté les Kamis.

Pendant ce temps, Niloo réapparut au point de résurrection.

Et revint.

— Il revient, constata Elandyl.

— Pourquoi ? demanda Saanli.

— Je préfère ne pas savoir.

Le combat redoubla.

Les Karavans tombaient, réapparaissaient et revenaient.

Et la ligne noire continuait de danser au milieu d'eux.

Puis l'un des Maraudeurs tomba.

Raza eut un mouvement instinctif.

Mais les autres étaient déjà autour de lui.

Deux protégeaient son corps et un troisième continuait à maintenir la pression.

Les soigneurs entrèrent en action et le Maraudeur se releva.

Et immédiatement, les silhouettes repartirent.

Plus vite, plus violemment et les armes changèrent encore.

Une silhouette lourde traversa la mêlée, puis reparut quelques instants plus tard plus légère, plus rapide, poursuivant un Karavan qui n'eut probablement pas le temps de comprendre ce qui venait de lui arriver.

Raza n'entendait presque plus rien.

Le combat était devenu lointain.

Son regard restait prisonnier des silhouettes noires.

Il ne ressentait plus seulement de la fascination.

Il voulait s'approcher.

Comprendre qui étaient réellement ces Homins détestés de tous et qui semblaient avoir fait du combat un langage.

Le souvenir de Silan ressurgit.

La Route des Ombres.

Les trois silhouettes noires.

Et cette voix.

Quitte l'île.

Le combat prit finalement fin et les Maraudeurs se regroupèrent sous leur drapeau noir.

L'un d'eux tourna alors son casque vers Raza.

Il voulut avancer mais il resta immobile.

Le Maraudeur leva simplement une main.

Un signe bref.

Raza reçut ce geste comme un choc.

Puis les silhouettes disparurent et Raza resta longtemps sans bouger.

Le lendemain pourtant, une autre bataille l'attendait.

À la **Source Cachée**.

Cette fois, il ne serait plus spectateur.

Sa guilde, alliée pour l'instant à la Karavan, devrait défendre l'avant-poste aux côtés des autres Karavans.

Et les Maraudeurs seraient les attaquants.

L'idée aurait dû le remplir d'appréhension mais elle produisit tout autre chose.

Il allait les revoir et cette pensée s'imposa avec une force troublante.

— Demain, nous combattons les Maraudeurs, rappela Elandyl.

Raza regarda l'obscurité où le drapeau noir avait disparu.

— Je sais.

— Tu as l'air étrangement heureux.

Raza ne répondit pas.

La Karavan était pratique, ses pactes étaient pratiques, ses téléporteurs étaient pratiques.

Mais, au fond de lui, quelque chose venait définitivement de basculer.

Le lendemain, il combattrait contre eux.

Peut-être.

Mais à cet instant précis, Raza connaissait déjà la vérité.

Il ne voulait pas vaincre les Maraudeurs.

Il voulait les comprendre.

Et, plus profondément encore, il ressentait cette certitude étrange, presque effrayante, que sa place se trouvait peut-être au milieu de ces casques noirs.

Le combat du Vide avait cessé mais pour Raza, quelque chose venait seulement de commencer.

Il était encore sous l'effet d'une certaine sidération mais un détail, pourtant, ne lui avait pas échappé.

Au cœur du combat, les Maraudeurs utilisaient également des enchantements. À plusieurs reprises, il vit un combattant secourir un compagnon grâce à un sort préparé, tandis qu'un autre libérait soudain une magie offensive au milieu de la mêlée. Ces enchantements nécessitaient des cristaux de recharge, précieuses réserves de sève qu'il fallait alors obtenir au prix de longues heures consacrées aux missions et aux activités rapportant la monnaie nécessaire à leur acquisition.

Raza connaissait bien le problème.

Klonn avait fait de ce commerce l'une de ses spécialités.

Elle échangeait patiemment ses cristaux contre des matières d'avant-poste, ces composants rares qu'Elandyl convoitait pour ses fabrications : **Maga** pour les amplificateurs, **Tekorn** ou **Vedice** pour des armes aux propriétés recherchées.

Mais Klonn n'avait jamais rencontré de Maraudeurs durant ses interminables tournées de missions.

Raza regarda une dernière fois l'endroit où le drapeau noir avait disparu.

Une idée venait de germer.

— Klonn pourrait leur proposer des cristaux.

Elandyl tourna la tête.

— Aux Maraudeurs ?

— Un échange commercial.

Niloo, qui venait tout juste de revenir de sa dernière mort, plissa les yeux.

— Et ce serait uniquement commercial ?

Raza resta silencieux une seconde.

— Principalement.

Personne ne fut dupe.

Klonn, elle, reçut la proposition avec enthousiasme.

Des clients mystérieux, des marchandises rares.

Et potentiellement beaucoup de dappers.

— Je vais négocier avec eux !

Raza esquissa un sourire.

Les Maraudeurs ignoraient encore qu'une petite Fyrette rieuse, incapable de rester sérieuse plus de trente secondes, allait bientôt se présenter devant eux avec des sacs remplis de cristaux.

Pour Raza, ce n'était officiellement qu'un échange.

Mais il savait parfaitement ce qu'il cherchait réellement.

Une première occasion de franchir la distance qui le séparait encore de ces silhouettes noires.

Il n'irait pas lui-même.

Ce n'était pas encore le moment.

Il utiliserait Klonn.

Et Klonn, contrairement à ce que beaucoup auraient pu croire, n'était pas simplement « une petite Fyrette qui faisait des affaires ». Elle était l'un des personnages secondaires de Raza, une extension discrète de ses activités, de ses réserves et, lorsque les circonstances l'exigeaient, de sa diplomatie.

Officiellement, elle était neutre.

Officieusement, elle appartenait surtout à la faction la plus ancienne et la plus puissante d'Atys :
celle des bonnes affaires.

Et « *raza* » connecta Klonn.

— Tu veux que je contacte un Maraudeur ? demanda-t-elle.

Raza hocha la tête.

— Pour lui proposer des cristaux.

Klonn plissa les yeux.

— Et uniquement pour ça ?

— Évidemment.

— Tu mens très mal.

— Je suis Fyros.

— Ce n'est pas une excuse.— Ah. Donc tu veux que je fasse du commerce avec les gens que tout Atys considère comme des psychopathes organisés.

— Ils ont besoin de cristaux.

— Et nous avons besoin de matières d'avant-poste.

— Exactement.

Klonn réfléchit.

— C'est presque raisonnable.

Elle réfléchit encore.

— Ce qui m'inquiète énormément venant de toi.

Quelques minutes plus tard, un izam quittait Klonn avec un message privé particulièrement direct.

« Bonjour. J'ai des packs de cristaux. Vous semblez avoir tendance à en utiliser beaucoup. Je vends. Enfin, j'échange. Enfin... discutons. »

La réponse mit longtemps à arriver.

« Qui t'envoie ? »

Klonn sourit.

« Personne. Je suis naturellement intéressée par l'argent. »

Un silence.

Puis :

« Personne ne contacte un Maraudeur naturellement. »

« Vous avez essayé d'être plus accueillants ? »

Cette fois, la réponse fut presque immédiate.

« Et pourquoi devrais-je croire une inconnue qui m'écrit la veille d'une bataille ? »

Klonn resta immobile.

— Ah.

Raza se pencha.

— Quoi ?

— Il est moins stupide que toi.

— Klonn !

Elle réfléchit quelques secondes avant de répondre.

« Parce que demain, je pourrais mourir. Aujourd'hui, je préfère faire des affaires. »

Long silence.

« Combien de cristaux ? »

Klonn commença à sourire.

Le Maraudeur demanda alors la nature exacte des cristaux, leur nombre, leur provenance, et surtout ce que Klonn désirait en échange.

Elle répondit avec une précision toute commerciale.

Puis l'izam revint.

« Rendez-vous demain avant la bataille. Seule. »

Klonn lut la suite.

« Près du Zinuakeen. Ne viens pas avec une escorte. Si tu es suivie, nous partirons. Si tu mens, nous partirons aussi. Si tu ramènes des Kara ou des Kamis... nous ne partirons probablement pas. »

— Charmant, murmura-t-elle.

Son sourire disparut légèrement.

Rencontrer un Maraudeur seul dans la Jungle n'était donc pas simplement risqué.

Une réputation sombre, construite au fil des combats et des récits, où la frontière entre la réalité et la légende était devenue impossible à distinguer.

Leurs techniques de combat fascinaient Atys.

On les observait, on tentait de les comprendre.

On imitait parfois maladroitement leurs mouvements.

Mais une part essentielle de leur savoir demeurait mystérieuse.

Et les Maraudeurs entretenaient ce mystère avec un plaisir presque cruel.

Ils ne cherchaient jamais vraiment à expliquer et préféraient laisser les autres imaginer.

C'était probablement pire.

Car leur véritable arme n'était pas seulement leur puissance, c'était leur réputation.

Approcher les Maraudeurs n'était jamais une démarche anodine.

À cette époque, leur nom seul suffisait parfois à modifier l'atmosphère d'une conversation.

Dans les assemblées kamis, on prononçait leur nom avec une hostilité presque viscérale. Certains les considéraient comme des Homins ayant volontairement tourné le dos à l'équilibre d'Atys et aux Puissances. Croiser une silhouette noire suffisait parfois à interrompre une discussion : les regards se durcissaient, les armes se rapprochaient des mains et les insultes finissaient rarement par rester de

simples insultes.

Chez les Karavan, le mépris prenait souvent une forme différente.

On riait des Maraudeurs. On les traitait de sauvages, de pillards, de parias incapables de vivre autrement qu'en marge des Nations.

Puis, lorsqu'ils apparaissaient réellement, les plaisanteries avaient généralement la remarquable capacité de devenir beaucoup plus discrètes.

Les neutres, eux, prétendaient ne pas prendre parti.

En théorie.

En pratique, lorsqu'un Maraudeur entrait dans une région, certains vérifiaient soudainement le contenu de leurs sacs, d'autres se souvenaient d'une affaire urgente à l'autre bout d'Atys et les plus prudents découvraient qu'ils avaient, depuis toujours, envie d'aller pexer ailleurs.

Car les Maraudeurs étaient détestés mais ils étaient aussi redoutés.

Et, chose beaucoup plus difficile à avouer, profondément enviés.

Les grandes guildes des Nations possédaient parfois des halls remplis de matières, des combattants innombrables et des alliances capables de mobiliser une région entière.

Pourtant, elles observaient avec une certaine irritation ces Homins noirs qui semblaient posséder quelque chose qu'aucune quantité de dappers ne permettait d'acheter.

Une véritable cohésion et surtout leur liberté.

Les Maraudeurs se connaissaient et se reconnaissaient.

Là où certaines armées passaient davantage de temps à discuter de stratégie, de partage des ressources ou de savoir qui avait oublié d'apporter les soins, les silhouettes noires semblaient déjà avoir décidé.

Et lorsqu'elles arrivaient sous un même drapeau, beaucoup comprenaient trop tard qu'il ne s'agissait pas simplement d'un groupe de joueurs.

C'était un bloc.

Une volonté collective et leur manière de combattre renforçait encore la légende.

Les autres factions les observaient avec curiosité, parfois avec jalousie. On tentait de comprendre leurs déplacements, leurs changements d'équipement, leur coordination et ces pratiques qu'ils semblaient maîtriser avec une facilité déroutante.

Les Maraudeurs, naturellement, ne donnaient aucune explication.

Pourquoi auraient-ils aidé leurs ennemis à mieux les combattre ?

Ils préféraient laisser courir les rumeurs.

Et les rumeurs, sur Atys, avaient cette particularité de devenir rapidement plus dangereuses que la vérité.

On racontait qu'ils connaissaient des chemins ignorés des Nations.

Qu'ils pouvaient surgir n'importe où et qu'ils disposaient de réseaux secrets.

Qu'ils n'accordaient jamais leur confiance.

Certaines histoires étaient certainement exagérées et d'autres, probablement pas.

Le plus inquiétant restait que personne ne savait vraiment lesquelles.

Les Maraudeurs avaient compris depuis longtemps qu'une réputation pouvait être une arme.
Ils ne cherchaient pas à rassurer. Ils préféraient être redoutés.
Ils ne se contentaient pas de jouer un rôle.

Ils vivaient leur rôle.

Chaque rencontre devenait une occasion de rappeler au monde qu'ils n'appartenaient à personne.

Quand deux mauvaises idées se rencontrent

Klonn, naturellement, trouva tout cela extrêmement amusant.

— Donc, résuma-t-elle, les Kamis veulent les voir disparaître, les Karavan prétendent les mépriser mais deviennent soudainement très silencieux quand ils arrivent, et les neutres changent de région ?

Raza hocha la tête.

— En résumé.

Klonn attrapa son sac de cristaux.

— Et tu veux que j'aille seule leur proposer un échange.

— Tu es neutre.

Elle s'arrêta.

— Raza.

— Oui ?

— Les Maraudeurs ont probablement inventé le concept de « neutre suspect ».

Elle réfléchit un instant.

— Et s'ils me demandent pour quelle faction je travaille ?

— Tu leur dis la vérité.

— Je travaille pour personne.

— Exactement.

Klonn sourit.

— C'est parfait. Une réponse qui, venant d'une commerçante, paraît déjà suffisamment louche pour mériter une exécution sommaire.

Raza ne répondit pas.

Klonn attrapa finalement ses sacs.

— Enfin...

Elle les soupesa.

— Ils ont des matières d'avant-poste.

Un silence.

Son visage s'illumina.

— Voilà qui change absolument tout.

Et c'est ainsi qu'une petite Fyrette neutre, armée de quelques packs de cristaux et d'un sens du danger manifestement défectueux, prit la direction d'un rendez-vous avec la faction la plus redoutée d'Atys.

Pour une transaction commerciale.

Officiellement.

Le lendemain, elle traversa seule une partie reculée de la Jungle.

Elle connaissait la région.

Mais cette fois, chaque bruit lui semblait suspect.

Klonn finit par apercevoir le lieu et ralentit.

Devant elle se dressait un **Zinuakeen**.

Rien à voir avec un Kami.

Rien à voir non plus avec les structures imposantes de la Karavan.

Le téléporteur maraudeur irradiait d'une lumière violette, étrange et profonde. Au-dessus de lui flottait un cristal taillé en forme de diamant, de la même couleur, suspendu dans les airs comme s'il défiait tranquillement toutes les lois qu'un Homin pouvait espérer comprendre.

Klonn s'arrêta.

Le violet se reflétait sur les herbes.

Elle regarda le téléporteur.

Puis autour d'elle.

— Très bien.

Elle resserra son sac.

— Un endroit isolé. Un téléporteur violet. Un diamant qui flotte dans le vide.

Elle inspira.

— C'est exactement comme ça que commencent les histoires où quelqu'un finit attaché à un arbre.

Le Zinuakeen vibra.

Klonn se retourna brusquement.

Une silhouette venait d'apparaître.

Une seule.

Le Maraudeur était déjà là.

Il ne portait pas la lourde uniformité guerrière que Klonn avait observée la veille dans le Vide, mais sa tenue de guilde conservait cette cohérence sombre immédiatement reconnaissable.

Une **armure moyenne d'inspiration matis**, élégante dans sa structure malgré son aspect martial, dessinait une silhouette plus souple qu'une cuirasse lourde. Les pièces de haut niveau lui donnaient des lignes travaillées, tandis que la jupe plus simple rompait volontairement cette sophistication.

Un mélange étonnant. Presque insolent.

Du raffinement matis détourné vers quelque chose de beaucoup plus sombre.

Et surtout, aucun signe ostentatoire de richesse.

Tout était choisi, rien n'était laissé au hasard.

Le Maraudeur ne salua pas.

Klonn leva une main.

Le Maraudeur ne répondit pas.

— Très bien. Nous commençons directement par le malaise.

Le casque se tourna lentement vers elle.

— Tu es Klonn.

— C'est ce que j'ai écrit.

— Tu es neutre.

— Également.

— Personne n'est neutre.

Klonn croisa les bras.

Le Maraudeur resta silencieux.

— Tu veux savoir qui je sers réellement.

— Je veux savoir pourquoi tu viens.

Klonn posa son sac au sol, sans toutefois le lâcher.

— Pour commercer.

— Les Karavan combattent demain contre nous.

— Les Karavan, oui.

— Et toi ?

Klonn sourit.

— Moi, je compte surtout survivre à cette conversation.

Le casque ne bougea pas. La tension augmenta.

Puis le Maraudeur reprit :

— Si demain tu devais choisir entre les deux camps ?

Klonn réfléchit.

— Celui qui paie comptant.

Un long silence.

— Mauvaise réponse ?

— Une réponse honnête.

Le Maraudeur fit quelques pas autour d'elle.

Klonn ne bougea pas.

Elle savait que c'était précisément ce qu'il attendait : observer sa nervosité, ses hésitations, peut-être découvrir derrière son humour une affiliation cachée.

Les Maraudeurs vivaient dans une méfiance constante et ils avaient de bonnes raisons.

Les approcher volontairement suffisait déjà à susciter des soupçons.

— Pourquoi devrais-je croire une neutre ? demanda-t-il.

Klonn haussa les épaules.

— Tu ne devrais pas.

Le Maraudeur s'immobilisa.

— Pardon ?

— La confiance est une chose très chère. Je ne la donne pas gratuitement et je ne te demande pas de faire autrement.

Elle désigna son sac.

— En revanche, ceci est réel.

Puis elle leva les yeux vers le casque noir.

— Nous pouvons commencer par faire une affaire. Le reste viendra... ou pas.

Le silence s'étira.

Klonn commençait à regretter légèrement d'avoir choisi la franchise lorsqu'enfin le Maraudeur inclina la tête.

— Montre-moi les cristaux.

— Montre-moi les matières.

Il resta immobile.

Klonn aussi.

Quelques secondes passèrent.

Puis le Maraudeur sortit finalement les premiers composants.

Klonn se pencha aussitôt.

— Ah.

La peur avait miraculeusement disparu.

— Finalement, dit-elle, je crois beaucoup aux relations entre les peuples.

Le Maraudeur resta silencieux.

— Il y a trente secondes, tu pensais que j'allais te tuer.

— Oui, mais maintenant je vois des matières d'avant-poste.

Elle réfléchit.

— Il faut savoir établir ses priorités.

Le casque s'inclina légèrement.

Cette fois, Klonn était presque certaine qu'il riait.

Presque.

La négociation commença.

Klonn examinait les matières proposées lorsque son regard remonta lentement vers l'armure du Maraudeur.

Elle plissa les yeux.

— Dites-moi...

Le casque noir pivota vers elle.

— Quoi ?

— Votre tenue.

Un silence.

— Quoi, ma tenue ?

Klonn prit un air parfaitement professionnel.

— Je pourrais vous l'acheter.

Le Maraudeur resta immobile.

— Répète.

— L'armure. Celle que vous portez. Je peux faire une offre.

Cette fois, le silence s'étira.

Puis le Maraudeur porta lentement la main à son arme.

Le bruit de la lame rompant son fourreau fut bref.

Très bref.

Mais suffisant.

Klonn cessa immédiatement de sourire.

— Ah.

— Tu viens seule à un rendez-vous avec un Maraudeur, dans un endroit où personne ne t'entendra crier...

Il sortit complètement son arme.

— ...et ta première idée consiste à me demander de te vendre ce que porte mon clan.

Klonn regarda l'arme.

Puis le Zinuakeen.

Puis les profondeurs silencieuses de la Jungle.

— Présenté comme ça, je reconnais que mon sens commercial paraît légèrement excessif.

Le Maraudeur fit un pas vers elle.

— Cette tenue n'est pas une marchandise.

Sa voix demeura calme.

C'était probablement le plus inquiétant.

— Elle ne s'achète pas. Elle ne se négocie pas. Elle se mérite.

Klonn acquiesça doucement.

— Très bien.

— Si tu étais venue ici pour te moquer de nous, Fyrette, tu aurais choisi un endroit particulièrement mauvais.

Klonn leva immédiatement les mains.

— Je ne me moque absolument pas de vous.

Un silence.

— Je me moque généralement de tout le monde de manière équitable.

Le casque ne bougea pas.

— Mauvaise réponse.

— Oui. Je viens de m'en rendre compte.

Le Maraudeur rangea lentement son arme.

— Tu n'as pas le profil.

Klonn retrouva aussitôt son sourire.

— Pour être Maraudeuse ?

— Tu parles trop.

— C'est une qualité.

— Tu négocies pendant que tu es menacée.

— C'est surtout une excellente manière de rester concentrée.

— Tu ne survivrais pas une journée dans notre camp.

Klonn posa une main sur son cœur.

— Une journée entière ? Vous me sous-estimez.

Le casque resta tourné vers elle.

— Je te donne une heure.

— Ah.

Klonn réfléchit.

— C'est moins généreux.

— Tu poserais trop de questions.

— Et vous, pas assez.

Le Maraudeur resta silencieux.

Klonn finit par hocher la tête.

— Bon. D'accord. Moi, je ne deviendrai probablement jamais Maraudeuse.

— Enfin une parole raisonnable.

Elle leva alors un doigt.

— Mais...

Le Maraudeur se figea.

— Je connais peut-être quelqu'un que cette tenue pourrait intéresser.

Le silence changea immédiatement de nature.

Cette fois, il n'était plus hostile.

Il était attentif.

— Qui ?

Klonn eut un petit sourire.

— Oh.

Elle croisa les bras.

— Vous voyez ? Vous êtes curieux.

— Ne joue pas avec moi.

La voix était restée calme.

Mais Klonn comprit que l'avertissement, lui, ne l'était plus.

— Je ne joue pas.

— Alors donne-moi un nom.

— Pas aujourd'hui.

Le Maraudeur fit un pas.

— Pourquoi ?

Klonn soutint son regard invisible.

— Parce que ce n'est pas à moi de décider à sa place.

Cette réponse sembla le surprendre.

Elle poursuivit :

— Je peux vendre mes cristaux. Je peux négocier mes matières. Je peux même essayer d'acheter une armure qui n'est manifestement pas à vendre.

Elle désigna vaguement les profondeurs de la Jungle.

— Mais je ne vends pas les choix des autres.

Un long silence suivit.

Puis le Maraudeur inclina légèrement la tête.

— S'il est intéressé...

Klonn attendit.

— Qu'il vienne lui-même.

Elle sourit.

— Voilà une invitation presque chaleureuse.

— Ne la confonds pas avec une promesse.

— Je ne confonds jamais une menace avec une promesse.

Le casque noir se tourna vers elle.

— Tu devrais.

Klonn déglutit.

Puis désigna précipitamment son sac.

— Bon !

Elle l'ouvrit.

— Et si nous parlions de cristaux avant que ma brillante carrière diplomatique ne s'arrête définitivement ici ?

Cette fois, Klonn aurait juré entendre un léger rire derrière le casque.

Ou peut-être était-ce simplement le vent.

Avec les Maraudeurs, il était difficile de savoir.

Mais une chose était certaine.

Elle était venue proposer un échange.

Elle venait de repartir avec beaucoup plus dangereux qu'une transaction commerciale :

une porte entrouverte.

Et derrière cette porte, Raza le savait désormais, il faudrait un jour venir seul.

Les Karas se préparent : aujourd'hui, personne ne rentre entier

Le lendemain, la Source Cachée changea de visage.

Autour de l'avant-poste de Berello, les préparatifs s'accéléraient. Les Karavans arrivaient par petits groupes, vérifiaient leurs armes, ajustaient leurs armures et échangeaient les dernières informations. Les plaisanteries devenaient rares.

L'avant-poste se trouvait sur la Source Cachée, à proximité du territoire maraudeur. Pour les silhouettes noires, l'affaire était simple : les Karavan avaient pris ce qui se trouvait pratiquement devant leur porte.

Les Karavan, naturellement, avaient une lecture beaucoup plus élégante de la situation.

— Nous avons remporté l'avant-poste, déclara un Matis en ajustant son armure. Il est donc à nous.

— C'est amusant comme la propriété commence toujours après avoir frappé quelqu'un, murmura un Fyros.

Le Matis lui lança un regard outré.

— Nous avons une civilisation.

— Oui. Vous avez même des papiers pour expliquer pourquoi le vol est parfaitement légal.

Un Tryker éclata de rire.

À côté d'eux, plusieurs Zoraïs préparaient calmement leurs amplificateurs.

— Les Maraudeurs viendront nombreux, prévint l'un d'eux.

— Tant mieux, répondit un autre Karavan. Cela nous évitera de les chercher.

— Voilà qui est très courageux, remarqua Niloo.

— Je les déteste.

— Tu les connais ?

— Non.

— Alors pourquoi ?

Le Karavan réfléchit.

— Parce qu'ils sont Maraudeurs.

Niloo hocha gravement la tête.

— Argument difficilement contestable.

Un autre Matis cracha au sol.

— Des pillards. Des sauvages. Ils ne respectent rien.

Saanli observa les Maraudeurs imaginaires au loin.

— Ils veulent simplement récupérer cet avant-poste.

— Exactement ! s'emporta le Matis.

Un silence.

— Je ne vois pas en quoi cela améliore votre argument, remarqua le Zoraï.

Les groupes commencèrent à se rassembler.

Fyros, Matis, Trykers et Zoraïs, tous sous la même bannière Karavan, se préparaient à défendre Berello avec une solidarité remarquable.

Une solidarité née, principalement, de leur haine commune pour ceux qui allaient venir le reprendre.

Dans les rangs, la tension montait.

Cette fois, il ne s'agissait plus d'une rencontre improvisée dans le Vide.

Une véritable bataille se préparait.

Raza observait les combattants autour de lui, mais son esprit était ailleurs.

Il avait vu les Maraudeurs et il avait ressenti cette fascination absurde.

Et Klonn était revenue de son étrange rendez-vous avec eux.

Pourtant, lorsque vint le moment de se préparer, Raza prit ses armes.

— Tu vas vraiment combattre ? demanda Niloo.

Raza leva les yeux.

— Bien sûr.

— Contre eux ?

Un silence.

— Contre eux.

Il ne savait pas exactement pourquoi.

Peut-être voulait-il se prouver qu'il était encore capable de combattre sans écouter cette voix

intérieure qui, depuis le Vide, lui répétait inlassablement la même chose.

Peut-être voulait-il prouver aux Karavan qu'il n'était pas déjà parti.

Ou peut-être voulait-il simplement voir de quoi étaient réellement capables les Maraudeurs lorsqu'ils défendaient autre chose qu'un combat improvisé.

Elandyl termina d'ajuster son équipement.

Il observa Raza quelques secondes.

— Tu sais que tu les regardes différemment.

Raza fronça les sourcils.

— Qui ?

— Ne commence pas.

Niloo s'approcha.

— Les Maraudeurs.

— Je les observe.

— Non, corrigea Saanli. Tu les étudies.

Raza resta silencieux.

Ses trois compagnons échangèrent un regard.

Ils le connaissaient depuis Silan.

Ils avaient traversé Atys ensemble, survécu à ses créatures, à ses guerres et, plus difficilement encore, aux décisions de Niloo.

Ils reconnaissaient les signes.

Raza n'était pas encore Maraudeur.

Il était encore loin de le devenir mais quelque chose avait commencé à bouger.

Une fissure presque invisible.

Une curiosité devenue fascination.

Puis une fascination qui ressemblait désormais dangereusement à un appel.

— Ne t'inquiète pas, finit par dire Raza en serrant son arme. Aujourd'hui, je donnerai tout.

Niloo sourit.

— Voilà qui est rassurant.

Raza regarda au loin, vers les profondeurs de la Source Cachée.

— Je veux savoir si je peux les combattre.

Elandyl cessa de sourire.

La réponse était étrange et presque trop honnête.

Raza ne disait pas : *je veux les vaincre*.

Il disait simplement qu'il voulait savoir s'il pouvait les combattre.

Saanli fut le premier à comprendre.

— Et si tu découvres que tu ne le peux pas ?

Raza ne répondit pas.

Au loin, les derniers préparatifs s'achevaient.

Les armes furent sorties.

Les soigneurs rejoignirent leurs groupes et les bannières commencèrent à se rassembler.

La bataille de Berello allait commencer.

Et Raza s'avança avec les autres Karavan.

Mais lui regardait déjà vers le camp.

Quelque part derrière les rochers, les Maraudeurs se préparaient eux aussi.

Et pour la première fois, Raza allait devoir combattre ceux qu'une part de lui-même cherchait désespérément à comprendre.

Maraudeurs en réunion : qui veut mourir le premier ?

Au camp maraudeur, près de l'étable, les préparatifs se poursuivaient dans un désordre parfaitement organisé. Fyros, Matis, Trykers et Zoraïs partageaient les mêmes armures sombres, les mêmes gestes précis et, surtout, la même absence totale de respect pour les deux grandes factions.

— Combien de Karas ? demanda un Fyros.

— Suffisamment pour remplir le point de résurrection, répondit un Matis.

Quelques rires éclatèrent.

Un Tryker vérifia son arme.

Au milieu des préparatifs, celui qui avait rencontré Klonn arriva avec plusieurs packs de cristaux.

— Ah ! lança un Fyros. Voilà notre diplomate.

— Ne commence pas.

— Alors ? La neutre t'a vendu des cailloux magiques sans essayer de te convertir à une Puissance ?

Le Maraudeur posa les packs au sol.

— Elle parle beaucoup.

— Une Trykette ?

— Fyrette.

Un silence.

— Ah, fit le Matis. Pire.

— **Voilà ce que j'ai récupéré.**

— Vivante ?

— Pour l'instant.

Les rires fusèrent.

— Elle était comment ?

Le Maraudeur posa les cristaux devant ses compagnons.

— Curieuse.

— Dangereux.

— Insolente.

— Encore plus dangereux.

— Elle voulait acheter mon armure.

Silence.

Puis le camp explosa.

— **Elle voulait quoi ?!**

— Mon armure.

— Elle voulait rejoindre le clan ?

— Non.

— Dommage.

Le Maraudeur secoua la tête.

— Je lui ai expliqué qu'elle n'avait aucune chance.

— Et elle a survécu ?

— Elle négociait encore quand je suis parti.

Un Tryker éclata de rire.

— Elle est peut-être des nôtres.

— Non.

— Pourquoi ?

Le Maraudeur réfléchit.

— Elle parle trop.

Un Zoraï leva calmement la main.

— Alors définitivement pas des nôtres.

Nouveaux rires.

— Et tu lui as vendu ?

Le Maraudeur posa lentement la main sur son arme.

— Non.

— Dommage. J'aurais aimé voir Akilia expliquer pourquoi un Maraudeur se promenait soudainement en sous-vêtements.

Les rires redoublèrent.

Le Maraudeur distribua les cristaux, retrouvant peu à peu son sérieux.

Puis son ton changea légèrement.

— Elle a parlé de quelqu'un.

Les plaisanteries cessèrent.

— Quelqu'un ?

— Quelqu'un qui serait intéressé par notre armure.

Un Fyros sourit.

— Ah.

Il regarda autour de lui.

— Encore un futur Maraudeur qui s'ignore.

— Ou un futur cadavre, répondit le Matis.

— Chez nous, les deux commencent souvent pareil.

Cette fois, même les plus silencieux sourirent.

Personne ne parlait de conquérir l'OP.

On parlait de **reprendre ce qui n'aurait jamais dû être pris**.

— Combien ils sont ? demanda un Zorai.

— Beaucoup.

— Bien.

— Pourquoi « bien » ?

— Plus ils sont nombreux, moins nous aurons à chercher.

Quelques rires éclatèrent.

Un Tryker vérifia ses amplificateurs.

— Ils ont annoncé qu'ils allaient nous écraser.

— Avec quoi ?

— Leur supériorité militaire.

Le Matis à côté de lui ricana.

— Ils ont surtout leur supériorité numérique.

— Et leurs beaux casques.

— Oui. Très dangereux, les casques.

Le Zorai ajouta calmement :

— Ils ont aussi la lumière sacrée.

Silence.

Le Fyros leva les yeux.

— Celle qui soigne les blessures ?

— Non.

— Celle qui tue les Maraudeurs ?

— Non plus.

— Alors à quoi sert-elle ?

Le Zorai haussa les épaules.

— À éclairer leur défaite.

Le camp éclata de rire.

C'était cela, l'humour maraudeur.

Ils riaient de leurs ennemis parce qu'ils les avaient appris par cœur.

Et ils riaient surtout des grandes factions parce qu'ils avaient depuis longtemps cessé de croire à leurs grands discours.

Un Tryker passa devant un Matis.

— Tu portes encore cette armure ?

— Elle me va bien.

— Tu veux dire qu'elle te donne l'air important.

— C'est le but.

— Alors affiches ton titre de soigneur.

— Pourquoi ?

— Pour que les Kara sachent qui tuer en premier.

Le Matis lui donna une tape sur l'épaule.

— Voilà pourquoi je t'aime bien.

Les derniers groupes rejoignaient le camp.

Bientôt, ils partiraient pour Berello.

Personne ne doutait réellement de l'issue.

Non par arrogance.

Simplement parce qu'ils avaient attendu ce moment.

Cet avant-poste se trouvait trop près de leur territoire pour rester longtemps entre les mains de ceux qu'ils considéraient comme des envahisseurs.

Un Maraudeur ramassa son arme.

— Les Kara pensent garder l'OP.

Le Matis sourit sous son casque noir.

— C'est gentil.

Un silence.

— Ils vont surtout nous le garder au chaud jusqu'à notre arrivée.

Et, dans un éclat de rire collectif, les silhouettes noires terminèrent leurs préparatifs.

Ce soir, L'Ecorce entendrait parler des Maraudeurs.

Et l'avant poste Berello saurait enfin à qui il appartenait.

Chargez !

La bataille commença dans un chaos absolu.

Les Karavan furent les premiers à prendre l'avantage.

Plus nombreux, parfaitement regroupés, ils repoussèrent les premières lignes maraudeuses avec une violence jubilatoire.

— **RETOURNEZ DANS VOS TROUS !**

Les cris fusèrent.

— **VOUS AVEZ PERDU VOTRE CAMP ?**

— **C'EST ÇA, LA GRANDE ARMÉE MARAUDEUSE ?**

Chaque Maraudeur tombé semblait déclencher une nouvelle vague de sarcasmes.

Raza combattait avec les Karavan.

Il lançait ses sorts, suivait les mouvements de son groupe, soignait lorsqu'il le pouvait.

Puis il apercevait une silhouette noire.

Et son attention disparaissait, il voulait comprendre, voir et observer.

Alors, régulièrement, Raza faisait ce que personne ne lui avait demandé.

Il courait droit vers les Maraudeurs.

— **RAZA !** cria Niloo.

Trop tard.

Il venait de s'arrêter au milieu d'un groupe entier de silhouettes noires.

Un Maraudeur tourna son casque vers lui.

— Celui-là est perdu.

Raza leva son arme.

— Je ne suis pas perdu.

Le coup suivant le tua instantanément.

Quelques secondes plus tard, il réapparut.

Puis, sans raison apparente, se retrouva encore au milieu des Maraudeurs.

— Ah, le voilà, lança l'un d'eux.

— Le touriste !

— Tu veux une visite guidée ?

Raza mourut.

Un Maraudeur tomba.

— **RAMASSEZ-LE ! VOUS ALLEZ FINIR PAR MANQUER DE MONDE POUR PORTER VOS CERCUEILS !**

Les rires éclatèrent dans les rangs karavan.

— **RETOURNEZ DONC VOUS CACHER DERRIÈRE VOS ROCHERS !**

— **BERELLO EST À NOUS ! VOUS AVEZ PERDU LE CHEMIN DU CAMP ?**

Chaque mort maraudeuse semblait nourrir leur arrogance.

Un Matis Karavan fit quelques pas en avant.

— Regardez-les ! Toute cette réputation pour ça !

Il désigna les silhouettes noires qui reculaient.

— On nous racontait des histoires de monstres. Finalement, ce ne sont que des Homins avec des casques ridicules.

— Ils les portent peut-être pour cacher leur honte ! lança un Tryker.

— Ou leur visage, répondit un Fyros. J'aurais honte aussi.

Les Karavan riaient.

Fort.

Longtemps. Beaucoup trop longtemps.

Raza combattait parmi eux.

Il lançait ses sorts, frappait, reculait, repartait.

Mais son regard cherchait sans cesse les silhouettes noires.

Puis, comme incapable de résister à une pulsion incompréhensible, il quitta son groupe et courut à nouveau droit vers elles.

— RAZA ! cria Niloo.

Un casque noir pivota vers lui.

— C'est le petit Kara curieux.

— Je combats.

Le sort suivant le tua.

Quelques secondes plus tard, Raza réapparut encore une fois.

Pendant ce temps, les Karavan continuaient de dominer.

Leurs sarcasmes devenaient franchement odieux.

— **ALORS, LES MARAUDS ?! VOUS VOULEZ QU'ON VOUS PRÊTE BERELLO POUR LE WEEK-END ?**

— **VOUS POURRIEZ AU MOINS REMERCIER LA KARAVAN D'AVOIR NETTOYÉ L'ENDROIT AVANT NOTRE ARRIVÉE !**

— **ON GARDE LE CAMP AUSSI, TANT QU'ON Y EST ?!**

Un Karavan fit ostensiblement quelques pas en direction du camp.

— **AKILIA ! ON T'A PERDU TES ENFANTS !**

Les rires redoublèrent.

Leur haine des Maraudeurs ne s'exprimait pas que par des discours.

Elle se voyait.

Lorsqu'une silhouette noire tombait, plusieurs Karavan se détournèrent aussitôt de leurs autres adversaires pour l'encercler. On empêchait les soigneurs d'approcher. On poursuivait les fuyards bien au-delà de la ligne de combat, simplement parce qu'ils portaient une armure noire.

Un Maraudeur isolé fut repoussé jusqu'aux limites de la zone.

Trois Karavan auraient pu rejoindre le combat principal.

Ils préférèrent rester.

Pour être certains qu'il ne se relèverait pas.

— Celui-là ne reviendra pas, lança un Matis.

— Ils reviennent toujours, répondit un Fyros.

Alors ils attendirent.

Lorsqu'il reparut, ils étaient encore là.

Raza combattait avec eux.

Il lançait ses sorts, suivait les mouvements du groupe mais quelque chose le dérangeait.

Ce n'était plus seulement une bataille.

Certains Karavan ne cherchaient même plus à gagner.

Raza, lui, faisait exactement l'inverse, il cherchait à les comprendre.

Alors, régulièrement, il quittait son groupe et se retrouvait — avec une régularité inquiétante — au milieu des Maraudeurs.

— RAZA ! hurla Elandyl.

Trop tard.

Un casque noir se tourna vers lui.

— Encore lui.

— Il est encore perdu ?

— Non, répondit Raza.

Un instant.

— Ah. Alors il est stupide.

Raza leva son arme.

— Je vous entends !

— C'est pratique.

Le sort suivant le tua.

— Tu viens demander le tarif d'une carte de fidélité pour ton prochain passage au point de résurrection ?

Cette fois, Raza éclata de rire.

Saanli le regarda avec suspicion.

— Tu ris avec un Maraudeur ?

— Non.

— Tu mens très mal.

— Ils connaissent ton nom maintenant !

— Ce n'est pas drôle.

— C'est exactement ce que dirait quelqu'un qui vient de mourir trois fois chez ses ennemis.

Pendant ce temps, les Karavan continuaient de dominer.

Les Maraudeurs reculaient et les sarcasmes devenaient de plus en plus odieux.

— **C'EST TOUT ?**

— **ON VOUS RENVOIE AU CAMP ?**

— **VOUS VOULEZ UNE CARTE POUR RETROUVER VOTRE TERRITOIRE ?**

Puis quelque chose changea, presque imperceptiblement.

Les silhouettes noires cessèrent de reculer et les derniers rires karavan s'éteignirent progressivement.

Les silhouettes noires se reformèrent.

Et soudain, le front bascula.

Un Karavan tomba, puis deux, puis une ligne entière.

Les Maraudeurs revenaient.

— **C'EST TOUT ?!** cria encore un Karavan.

Un casque noir se tourna lentement vers lui.

— Non.

Un instant plus tard, il mourut.

Le Maraudeur passa devant son corps.

— Maintenant, c'est tout.

La bataille devint terrible.

Les Karavan revenaient du point de résurrection, parfois à peine le temps de retrouver leurs compagnons qu'ils retombaient.

Mais les Maraudeurs continuaient. Sans cris inutiles, sans colère apparente.

Et, désormais, avec cette dérision froide qu'ils semblaient réserver aux ennemis trop bavards.

— **BERELLO EST À NOUS !** cria encore un Karavan en chargeant.

Un Maraudeur l'abattit.

— Merci de l'avoir gardé.

Un autre ajouta :

— Le ménage laisse un peu à désirer.

La bataille s'acheva finalement.

Les Karavan furent repoussés.

Berello revenait aux Maraudeurs.

Les silhouettes noires traversèrent l'avant-poste parmi les corps et les survivants.

Un Tryker maraudeur aperçut un groupe revenant encore du point de résurrection.

— Ils reviennent.

— Ils sont courageux.

— Non.

Le Maraudeur remit calmement son arme en place.

— Ils n'ont simplement toujours pas compris.

Raza, lui, resta immobile.

Il avait combattu et il avait résisté.

Et, surtout, il avait été tué un nombre de fois que Niloo se promettait déjà de raconter à absolument tout Atys.

Et cette pensée lui fit plus peur que toutes les morts qu'il venait de subir.

Le Maraud au bout de l'izam.

La bataille terminée, Raza resta quelques instants devant son communicateur.

Autour de lui, les Karavan digéraient encore difficilement la défaite.

Niloo comptait les morts de Raza avec un enthousiasme inquiétant.

Elandyl inspectait son armure et Saanli, lui, observait simplement son ami.

Raza attrapa finalement un izam.

Il hésita quelques secondes avant de dicter :

— **GG ! Les cristaux ont servi à quelque chose, finalement.**

La réponse arriva presque immédiatement.

— **Oui. Grâce à eux, nous avons pu te tuer avec suffisamment de confort pour ne pas interrompre la conversation.**

Raza esquissa un sourire.

Quelques secondes plus tard, un second message arriva.

— **D'ailleurs, merci pour ta participation. Nous avons particulièrement apprécié tes nombreuses visites au milieu de nos lignes. Tu as même réussi l'exploit de mourir chez nous avec une remarquable régularité.**

Un second message arriva.

— **Tu sais, nous avons fini par croire que tu avais été envoyé par les Kara pour tester notre patience.**

Raza répondit :

— **Je combattais.**

Quelques secondes.

— **Nous aussi. La différence, c'est que nous savions pourquoi nous étions là.**

Raza resta silencieux.

— **Et nous avons parfaitement compris que tu préférerais mourir chez nous plutôt que rester avec les tiens.**

Niloo cessa de rire.

Elandyl leva lentement les yeux.

Saanli, lui, regarda Raza.

Le message suivant arriva.

— **Tu nous écris après avoir combattu à nos côtés sans le vouloir, après être venu mourir au milieu de nous plusieurs fois.**

Un autre message.

— **Tu veux quoi, exactement ? Une place au milieu des cadavres ou simplement vérifier si nous avons remarqué que tu n'étais pas très bon pour rester en vie ?**

Raza répondit :

— **Je voulais simplement vous féliciter.**

— **Méfie-toi. C'est exactement comme ça que commencent les mauvaises fréquentations.**

Raza fixa longtemps ces quelques mots.

— **Alors accepte un conseil gratuit.**

Raza attendit.

— **La prochaine fois, évite de mourir chez nous. Ça finit par donner des idées.**

Puis :

— **Klonn nous avait parlé de quelqu'un qui s'intéressait à notre équipement.**

Raza se figea.

— **Je commence à me demander si ce n'était pas toi.**

Silence.

Raza fixa l'izam.

Un dernier message apparut.

— **Si c'est le cas, ne te donne pas la peine de demander le prix.**

Puis, après quelques secondes :

— **Chez nous, les armures ne s'achètent pas. Elles se méritent.**

Raza allait répondre lorsqu'un ultime message arriva :

— **Et pour mériter la nôtre, il faudrait déjà réussir à rester debout plus longtemps que le temps nécessaire pour prononcer "GG".**

Niloo était plié de rire.

— **Et si tu veux comprendre pourquoi nous t'avons tué chaque fois que tu es entré dans notre groupe...**

Une pause.

— **Parce que tu étais au mauvais endroit.**

Puis un dernier message :

— **La prochaine fois que tu viens au milieu de nous...**

Un bref silence.

— **Ne porte pas leurs couleurs et choisis mieux ton camp.**

Le Maraudeur n'était peut-être pas en train de chercher un ennemi.

Il était peut-être en train de chercher quelqu'un qui pourrait un jour devenir l'un des leurs.

Niloo contre le temps.

Niloo descendit dans les Primes Racines avec une seule mission.

Forer.

Pas combattre. Pas explorer ni sauver un Homin perdu.

Forer.

Les meilleures matières suprêmes ne se donnaient pas facilement. Certaines sources dépendaient de la saison et de la météo, et dans les Primes, attendre le bon moment pouvait devenir une véritable occupation à temps plein.

Niloo s'installa donc dans une cavité sombre, posa son sac, sortit son Egiros et vérifia son matériel.

Puis il regarda son premier outil.

Le prévisionniste météo.

Un magnifique instrument capable de lui annoncer que, dans vingt-sept minutes, la météo serait probablement favorable.

Niloo sourit, il avait enfin trouvé le bon endroit.

La météo était parfaite.

Les sources seraient bientôt là.

La Patrouille était passée et le tunnel était calme.

Pour une fois, Atys semblait avoir décidé de lui accorder cinq minutes de bonheur.

La minute sacrée arriva enfin.

— Allez...

Il commença à forer.

Une matière apparut, puis une deuxième, puis une troisième.

Niloo sentit monter en lui une émotion qu'il n'avait plus ressentie depuis longtemps.

L'espoir.

Il regarda son sac.

— Encore deux et je suis bon.

Une nouvelle matière entra dans son inventaire.

Niloo sourit.

Il allait remplir son sac, il allait enfin repartir avec une récolte magnifique.

Puis l'écran se figea.

Niloo cligna des yeux.

Au milieu de l'écran apparut la phrase la plus terrifiante jamais inventée pour un foreur :

« VEUILLEZ PATIENTER »

Niloo devint livide.

— Non.

Il attendit.

— Non, non, non...

Il regarda son sac.

Plus rien ne bougeait, il tenta une action.

Rien.

Il tenta de se déplacer, rien.

La Patrouille pouvait arriver.

Un vorax pouvait lui marcher dessus.

Un Maraudeur pouvait lui annoncer qu'il avait choisi le mauvais métier.

Niloo aurait accepté n'importe quoi.

Mais pas ça.

— **PAS MAINTENANT !**

Il attendit.

Dix secondes.

Vingt.

Trente.

— Je vous préviens...

Il pointa son doigt vers l'écran.

— J'ai attendu la météo.

Silence.

— J'ai contourné la Patrouille.

Le message resta affiché.

— J'ai même couru pendant huit minutes pour arriver au spot de suprême !

Niloo commençait à perdre patience.

— Alors vous allez me rendre mes matières.

Le serveur ne répondit pas.

Puis, soudain...

L'écran bougea.

Niloo respira.

— Voilà !

Il regarda autour de lui.

Il connaissait cet endroit.

Très bien, trop bien.

Il regarda ses pieds, puis le décor.

Puis le garde de Jena devant lui.

Niloo resta immobile.

— ...

Il regarda son sac.

Les matières avaient disparu.

Il regarda de nouveau le garde.

— Non.

Le garde ne répondit évidemment pas.

Niloo ouvrit son inventaire.

Vide.

Enfin... Pas vide.

Il contenait exactement ce qu'il contenait quelques minutes auparavant.

Niloo ferma les yeux.

— Je viens de subir un retour dans le temps.

Il rouvrit les yeux.

Le garde de Jena était toujours là.

Paisible et serein, comme s'il savait.

Niloo s'approcha de lui.

— C'est toi ?

Le garde resta immobile.

— Tu travailles pour le serveur ?

Aucune réaction.

— Tu savais que j'allais perdre mes matières ?

Toujours rien.

Niloo regarda le ciel.

— Jena !

Silence.

— Je demande officiellement l'ouverture d'une enquête !

Un autre foreur passant à proximité s'arrêta.

— Ça va ?

Niloo le regarda.

— Non.

— Qu'est-ce qui s'est passé ?

Niloo inspira profondément.

— J'ai foré pendant plusieurs minutes.

— Oui ?

— J'ai trouvé de très bonnes matières.

— Oui ?

— J'ai rempli mon sac.

— Et ?

Niloo désigna le garde.

— Je me suis fait téléporter dans le passé.

Le joueur resta silencieux.

— Tu es mort ?

— Pire.

Niloo baissa la voix.

— **Rollback.**

Le foreur recula légèrement.

— Ah.

Il connaissait comme tout foreur connaissait.

Le rollback n'était pas une mort, une mort était honnête.

Une mort vous disait : *Tu as mal joué.*

Le rollback vous disait :

« *Félicitations. Tu as bien joué. Nous avons simplement décidé que cela n'avait jamais eu lieu.* »

Niloo retourna voir son sac.

Toujours rien.

Il regarda le garde de Jena.

— Tu sais quoi ?

Le garde resta parfaitement immobile.

— Finalement, les Kitins me manquent.

Niloo tourna les talons.

Puis s'arrêta, il consulta son outil météo.

Conditions favorables.

Il resta silencieux.

— ...

Il regarda son sac, puis le garde.

— Je vais y retourner.

Le foreur le regarda avec horreur.

— Après ça ?

Niloo hocha lentement la tête.

— Oui.

— Pourquoi ?

Niloo reprit sa pioche.

— Parce que je suis foreur.

Il inspira.

— Nous sommes des gens qui ont accepté de souffrir pendant trois heures pour obtenir une matière que nous perdrons probablement à cause d'un....

Il partit.

Quelques mètres plus loin, il se retourna vers le garde de Jena.

— Et si je subis encore un rollback...

Le garde ne bougea pas.

Niloo pointa sa pioche vers lui.

— **Je deviens Kami.**

Pour la première fois de toute sa carrière, Niloo venait de prononcer une menace qu'il jugeait réellement crédible.

Et quelque part dans les profondeurs d'Atys, la Patrouille attendait déjà son retour.

Manifestement, elle aussi avait envie de rire.

Niloo retourna donc vers son spot.

Il marchait vite.

Très vite.

Pas parce qu'il était pressé, parce qu'il était furieux.

— Cette fois, murmura-t-il, rien ne m'arrêtera.

Il évita un Kipuka. Puis un autre.

Il contourna une zone dangereuse, il attendit que la Patrouille passe, et il arriva enfin devant son spot.

Le même, exactement le même.

Niloo posa son sac.

Vérifia la météo.

Parfaite.

Il sourit.

— Tu vois ? On peut s'entendre.

Il lança l'action pour faire apparaître les sources.

Il attendit.

Une seconde, deux, trois.

Rien.

Niloo fronça les sourcils.

— Allez.

Il recommença.

Toujours rien.

Il consulta son outil.

Puis regarda le calendrier.

Son sourire disparut.

— ...

Il vérifia une seconde fois.

La saison venait de changer.

La source qu'il était venu chercher n'existait plus.

Niloo resta parfaitement immobile.

Un long silence.

Puis il leva lentement les yeux vers la voûte des Primes.

— Tu te moques de moi.

Atys ne répondit pas.

— J'ai attendu la météo.

Silence.

— J'ai survécu à la Patrouille.

Toujours rien.

— J'ai subi un rollback.

Niloo commença à trembler.

— **UN ROLLBACK.**

Il désigna son spot.

— Et maintenant tu changes de saison ?

Il regarda sa pioche.

— Tout ça pour rien ?

Une petite créature passa au loin.

Niloo la regarda.

— Toi, ne me regarde pas.

Elle continua son chemin.

— Très bien.

Il rangea son outil puis le ressortit.

— Je vais quand même forer.

Il lança l'action.

Aucune source.

— Je vais attendre.

Il attendit.

Rien.

— Je vais attendre encore.

Rien.

— Très bien.

Il s'assit.

Une minute, deux, puis cinq.

Il se releva.

— **JE REFUSE.**

Au loin, la Patrouille apparut.

Niloo la regarda.

Les Kitins avançaient tranquillement.

Un énorme Kirosta dominait le groupe.

Niloo le fixa. Le Kirosta le fixa.

Un dialogue silencieux s'installa entre eux.

Niloo sortit lentement sa pioche.

— Tu sais quoi ?

Le Kirosta ne bougea pas.

— J'avais une excellente source.

Il leva la pioche.

— Une excellente météo.

Le Kirosta avança d'un pas.

— J'avais même attendu que vous passiez.

Encore un pas.

Niloo regarda sa pioche.

Puis le Kirosta.

— Et tout ça pour que la saison change.

Il soupira.

— Tu veux savoir quelque chose ?

Le Kirosta continua d'avancer.

— Je n'ai plus envie de forer.

Niloo prit sa pioche à deux mains.

— **Je vais te donner du travail.**

Il lança la pioche.

Elle partit en tournoyant et frappa le plus gros des Kirostas.

Niloo resta silencieux.

Le Kirosta poussa un rugissement.

Tous les Kitins se retournèrent.

Niloo regarda la Patrouille.

— Voilà.

Il posa son sac.

— Maintenant, au moins, j'ai une source.

Puis il courut droit vers eux.

— **ELLE EST MORTE, MA JOURNÉE !**

La Patrouille fondit sur lui.

Niloo disparut sous une masse de carapaces, de pattes et de cris.

Quelques secondes plus tard, il ne restait plus rien de lui.

Puis son communicateur émit un dernier message :

Niloo : Je déteste les saisons.

Silence.

Puis :

Niloo : Je déteste la météo.

Un autre silence.

Niloo : Je déteste le forage.

Et enfin :

Niloo : Je déteste les Kitins.

Une dernière pause.

Niloo : Demain, je deviens artisan.

Quelques secondes passèrent.

Puis un dernier message apparut :

Niloo : ...Enfin, si le serveur me laisse le temps de fabriquer quelque chose.

Quand les nobles se réunissent, les discussions s'habillent en velours.

Depuis la disparition d'Yrkanis Ier dans les ténèbres du Second Exode, le royaume matis vit dans l'ombre de son passé et sous l'autorité de son fils, Stevano. Derrière les apparences raffinées de la cour, les grandes maisons nobles se déchirent pour conserver leur influence, tandis que les rancœurs nées de l'Exode et des anciennes rivalités n'ont jamais vraiment disparu. La loyauté envers le Karan se mêle aux ambitions personnelles, aux intrigues de cour et aux querelles religieuses, faisant de chaque alliance une menace potentielle. C'est dans cette atmosphère lourde de silences, de soupçons et de pouvoir que Elandyl franchit les portes de l'assemblée des nobles.

Elandyl n'aurait jamais imaginé qu'une simple convocation à Yrkanis puisse lui faire cet effet.

Pour lui, un événement matis n'était pas simplement un rassemblement.

C'était une question de présentation et il passa près d'une heure à choisir son armure.

Puis une autre à décider quelle coiffure lui donnait l'air le plus noble sans donner l'impression qu'il avait essayé.

Il entra enfin dans le palais.

Il s'arrêta. Il connaissait plusieurs visages.

C'était la guilde qui l'avait accueilli à Yrkanis, des années auparavant, lorsqu'il était arrivé de Silan en même temps que Raza, Saanli et Niloo.

À cette époque, les quatre avaient choisi les **Kamis**, jusqu'au Grand Essaim.

Puis Atys était née. Et ils avaient choisi la **Karavan**.

Plus simplement, les téléporteurs étaient pratiques et il fallait bien choisir une faction.

Leur petite guilde était restée indépendante, accueillant quelques nouveaux réfugiés de Silan, faisant ses expéditions et ses affaires sans vraiment se mêler aux grandes querelles de factions.

Mais la guilde qu'Elandyl retrouvait avait changé.

Ses membres étaient devenus de véritables Karavan et ils parlaient de Jena avec conviction.

Du Royaume avec fierté et des Kamis avec méfiance.

Et des Maraudeurs... Avec une hostilité qui ne laissait aucune place au doute.

Elandyl écouta les discussions du Conseil.

On parlait de politique, de territoire, de ressources, de défense.

Tout était dit avec calme et avec élégance.

Avec cette courtoisie matis qui permettait de menacer quelqu'un sans jamais avoir besoin de hausser la voix.

— Les Kamis doivent être contenus, déclara un noble.

— Naturellement.

— Et les Maraudeurs ?

Un silence.

— Eux ne méritent même pas une discussion.

Elandyl sentit quelque chose changer en lui.

Il regarda les membres de la guilde.

Ils ne portaient pas la Karavan comme lui.

Pour eux, ce n'était pas un moyen de transport, c'était une **identité**.

Puis l'un d'eux vint vers lui.

— Tu as bien grandi depuis ton arrivée.

Elandyl redressa instinctivement les épaules.

— Je me suis amélioré.

Le noble regarda son armure.

— Cela se voit.

Petit silence.

— Mais tu n'as toujours pas choisi ta place.

Elandyl ne répondit pas et cette phrase lui fit plus mal qu'il ne voulait l'admettre.

Il pensa à Saanli, et à ses amis Kamis.

À Raza, dont la fascination pour les Maraudeurs devenait difficile à ignorer.

À Niloo, qui semblait encore capable de prendre trois chemins différents avant le petit déjeuner.

Et surtout à leur petite guilde.

Libre et indépendante. Presque étrangère aux factions.

Puis il regarda autour de lui.

Le palais, les nobles, les armures.

Le raffinement, la puissance, la certitude.

Tout ce qu'un Matis comme lui pouvait désirer.

Le noble lui sourit.

— Tu pourrais avoir une place parmi nous.

Elandyl resta silencieux.

Cette fois, la tentation était réelle.

Il ne s'agissait plus seulement de fabriquer de belles armures.

Il pouvait devenir **quelqu'un**.

Un véritable Matis et un véritable Karavan.

Et peut-être même rejoindre ceux qu'il admirait depuis son arrivée à Yrkanis.

Il baissa les yeux vers son insigne.

Puis murmura :

— Pourquoi est-ce que tout devient compliqué dès que ça commence à devenir intéressant ?

Le noble sourit.

— Parce que tu es Matis.

Elandyl réfléchit.

— Ah.

Il regarda son armure.

— Dans ce cas, je suppose que je dois au moins compliquer les choses avec élégance.

Un kara un peu perdu.

Saanli avait simplement accompagné ses amis à une Assemblée des Cercles.

Il pensait rester quelques minutes.

Il resta toute la soirée.

Autour du Dorao, les Zoraïs parlaient avec cette tranquillité particulière qui donnait l'impression qu'ils réfléchissaient à l'avenir d'Atys alors qu'ils discutaient parfois simplement de la prochaine expédition.

On évoquait la défense de la Théocratie, les Kitins, la Goo...

Puis les Maraudeurs.

Le ton ne changea presque pas.

— Ils sont dangereux, déclara une Initiée.

— Oui.

— Il faudra donc les surveiller.

— Oui.

Un Fyros ajouta calmement :

— Et s'ils attaquent ?

La Zoraï réfléchit.

— Nous les repousserons.

— Avec diplomatie ?

— Naturellement.

Le Fyros posa une main sur son épée.

— Je préfère cette forme de diplomatie.

Saanli sourit mais quelque chose le gênait.

Il regarda autour de lui.

Tous semblaient savoir pourquoi ils étaient là.

Ils parlaient de Ma-Duk avec respect, de la Théocratie avec fierté et de la défense de leur peuple comme d'une évidence.

Lui portait toujours son symbole Karavan.

Et soudain, il eut l'impression qu'il était beaucoup trop visible.

Un Zoraï s'approcha.

— Tu sembles préoccupé.

— Je suis Karavan.

— Nous avons remarqué.

— Ça se voit tant que ça ?

Le Zoraï regarda son insigne.

— Un peu.

Saanli soupira.

Puis son regard fut attiré par une Fyrette.

Elle discutait avec plusieurs Zoraïs, vérifiait son équipement et préparait déjà une expédition.

Elle semblait parfaitement à sa place.

Pas spectatrice ni invitée mais actrice de tout ce qui se préparait.

— Qui est-elle ? demanda Saanli.

— Une amie.

— Elle part souvent en expédition ?

— Très souvent.

La Fyrette passa devant lui.

— On part demain dans les Primes.

Elle s'arrêta.

— Tu viens ?

Saanli ouvrit la bouche.

La referma.

Regarda son insigne Karavan.

Puis la Fyrette.

— Je suis Karavan.

Elle haussa les épaules.

— Et alors ?

Elle repartit.

Saanli resta immobile.

Cette simple réponse lui fit plus d'effet que tous les discours de la soirée.

Personne ne lui demandait de renier ses amis.

Personne ne lui demandait même de changer immédiatement de faction.

On lui proposait simplement de vivre quelque chose avec eux.

Il regarda une dernière fois le symbole de la Karavan.

Il pensa à Raza, à Elandyl et à Niloo, ses amis depuis Silan.

Il ne voulait pas les perdre.

Mais pour la première fois, il se demanda s'il était possible de changer de chemin sans abandonner ceux qui avaient commencé le voyage avec lui.

Un vieux Zoraï passa près de lui.

— Tu réfléchis encore ?

Saanli sourit.

— Oui.

— C'est bien.

— Tu crois ?

— Non.

Saanli le regarda.

Le Zoraï continua tranquillement son chemin.

— Mais c'est très zoraï.

Saanli éclata de rire.

Et, quelque part au fond de lui, une décision venait peut-être de commencer à germer.

Dans les jours qui suivirent, Elandyl passa de plus en plus de temps avec les Karavan qu'il avait retrouvés. Entre discussions, expéditions et artisanat, il découvrit peu à peu un groupe dont la vision de la Karavan était bien plus profonde que la simple commodité des téléporteurs. Il commençait à s'y sentir à sa place, peut-être un peu trop.

Saanli, lui, accompagnait régulièrement ses nouveaux amis kamis. Les expéditions se multiplièrent, les conversations aussi, et la Fyrette rencontrée lors de l'Assemblée finit naturellement par devenir sa partenaire d'aventure. À chaque retour, Saanli se sentait un peu moins Karavan.

Pendant ce temps, Raza ne disait rien.

Il avait commencé discrètement à faire baisser ses réputations auprès des factions.

Une mission par-ci. Une autre par-là.

Quelques choix soigneusement calculés.

Personne ne remarquait encore rien.

Il continuait de plaisanter avec ses amis comme si tout était parfaitement normal.

Mais, lentement, méthodiquement, il préparait son départ.

Et pendant qu'Elandyl et Saanli se demandaient encore où se trouvait leur place...

Raza, lui, avait déjà commencé à quitter la sienne.

Au croisement des destins

Le soir tombait doucement sur le Bois d'Almati.

Pour une fois, les quatre compagnons avaient décidé de ne pas partir en expédition, de ne pas chercher des matières, de ne pas combattre une créature et surtout de ne pas mourir.

Pour une fois, les quatre avaient décidé de se retrouver sans entraînement, sans chasse et sans objectif précis.

Elandyl avait apporté du vin matis, évidemment choisi avec plus de soin que nécessaire.

Raza avait amené de la viande.

Niloo, beaucoup trop de bière.

Saanli, quelques fruits et plantes soigneusement préparés.

— Il manque quelque chose, remarqua Raza.

— Quoi ? demanda Saanli.

— Quelque chose qui puisse exploser.

— J'ai laissé les explosifs à la maison.

Niloo éclata de rire.

La soirée commença ainsi, entre plaisanteries, souvenirs de Silan et récits de leurs dernières aventures.

Puis une silhouette familière apparut entre les arbres.

Nekalion.

Le vieux Ranger s'approcha du feu et s'assit avec eux.

— Alors ? demanda-t-il. Vous avez l'air d'avoir beaucoup de choses à vous raconter.

Ils parlèrent quelques instants.

Elandyl évoqua Yrkanis, les Matis qu'il fréquentait de plus en plus et son envie de progresser encore, de fabriquer les plus belles armures et de trouver sa place parmi ceux qui servaient la Karavan.

Saanli parla de ses rencontres avec les Zoraïs, de leurs discussions et de l'attrait grandissant qu'exerçaient sur lui les Kamis et leur recherche de compréhension.

Niloo, lui, voulait voyager, choisir ses propres compagnons et surtout ne dépendre de personne : il cherchait la liberté avant même de savoir où elle le conduirait.

Raza resta plus silencieux. Il voulait parcourir les régions oubliées, rencontrer ceux qui vivaient en marge des nations et comprendre comment certains Homins pouvaient survivre sans royaume, sans puissance et presque sans attaches.

Nekalion les écouta longuement.

Puis il sourit.

— Vous savez déjà, n'est-ce pas ?

Personne ne demanda de quoi il parlait.

Ils le savaient.

Depuis quelque temps déjà, chacun sentait que leurs chemins ne pourraient pas rester éternellement réunis.

Le feu crépita.

Nekalion regarda les quatre compagnons.

— Alors profitez de ce moment. Les chemins qui se séparent ne détruisent pas forcément les liens qui les ont fait naître.

Ils restèrent silencieux.

Puis Niloo leva sa bière.

— Bon... avant de devenir tous des gens importants, dangereux ou mystérieux, quelqu'un veut encore manger ?

Raza sourit.

— Enfin une décision raisonnable.

Ils rirent.

Mais cette fois, derrière leurs sourires, chacun savait que cette soirée avait quelque chose d'un adieu.

Ils ne le savaient pas encore, mais leurs quatre destins venaient de prendre des directions différentes.

Et lorsqu'ils se retrouveraient, bien plus tard, chacun porterait sur lui les traces de la route qu'il avait choisie.

Cette nuit-là, pourtant, ils étaient encore quatre autour du même feu...

Cinquième partie : de la lumière à l'ombre.

L'âge d'or des Maraudeurs

Elandyl finit par comprendre pourquoi les Maraudeurs suscitaient une haine aussi viscérale.

Ils ne venaient pas négocier.

Ils arrivaient, provoquaient, tuaient et faisaient dégager tout le monde.

Leur objectif était simple : **les ressources**.

Autour d'un avant-poste, ils n'avaient même pas besoin d'être nombreux. Quelques combattants aguerris suffisaient. Ils frappaient les premiers, changeaient de cible, revenaient, harcelaient sans relâche.

Et surtout, ils provoquaient.

Rire.

Applaudir.

Saluer un mort.

Dans le canal Région :

— **Alors, les Karas ? On défend ou on pleure ?**

Un autre répondait :

— **On vous attend.**

— **Vous nous attendez ? C'est adorable.**

Puis ils chargeaient.

Elandyl détestait leur arrogance.

Mais il devait reconnaître une chose : ils étaient bons. Très bons.

À cette époque, devenir Maraudeur n'était pas à la portée du premier guerrier venu. Il fallait aimer le PvP, savoir encaisser la pression, connaître le combat sur le bout des doigts... et posséder un sarcasme capable de faire plus de dégâts qu'une lame.

Peu à peu, les avant-postes tombèrent.

Les riches d'abord. Puis les autres.

Bientôt, les Maraudeurs tenaient presque tout Atys, tandis que Kamis et Karavans se disputaient quelques avant-postes de niveau 50 laissés comme des miettes.

Elandyl regarda la carte.

— Ils ont presque tout...

Un Karavan répondit :

— Oui.

Puis, après un silence :

— J'aimerais quand même savoir ce que ça fait d'être de leur côté.

Elandyl tourna la tête.

Le Matis venait de comprendre quelque chose de plus humiliant encore que la défaite.

Certains les haïssaient. D'autres les enviaient.

Parce qu'au fond, tout le monde savait que les Maraudeurs étaient devenus les prédateurs d'Atys.

Et que, pour être accepté parmi eux, il fallait être suffisamment bon pour mériter de le devenir.

Saanli découvrit rapidement que les Kamis ne parlaient pas des Maraudeurs comme d'ennemis ordinaires.

Ils les haïssaient.

Mais certains les observaient avec une fascination qu'ils préféraient ne pas avouer.

Lorsqu'un groupe maraudeur apparaissait près d'un avant-poste, tout changeait.

Ils arrivaient en riant.

Applaudissement.

Révérance.

Salutation.

Puis un message dans le canal Région :

— **Vous avez amené assez de monde pour mourir ?**

Un Kami répondit :

— **Venez donc essayer.**

— **Avec plaisir.**

Le combat fut immédiat.

Brutal.

Propre.

Les Maraudeurs savaient exactement où frapper. Ils encerclaient, isolaient, massacraient, puis recommençaient ailleurs.

Ils ne cherchaient pas seulement la victoire.

Et derrière leurs provocations, Saanli découvrit leur véritable force : presque tous étaient des combattants redoutables. Le PvP n'était pas pour eux une activité secondaire.

C'était leur terrain.

Leur langage.

Leur plaisir.

À force de combats, les avant-postes changèrent de mains jusqu'à ce que les Maraudeurs dominent presque toute la carte.

Comme les Karavans, les Kamis conservaient quelques territoires de niveau 50.

Des miettes.

Un jeune Kami observa la carte et murmura :

— Ils sont complètement fous.

Un vétéran répondit :

— Non.

Il regarda les territoires maraudeurs.

— Ils sont simplement meilleurs que nous.

Le silence qui suivit fut plus violent que l'insulte.

Parce que certains rêvaient secrètement de faire partie de ces clans noirs.

De connaître cette liberté brutale.

De combattre sans rendre de comptes.

De pouvoir rire au milieu d'un champ de bataille pendant que tout le monde reculait.

Saanli comprit alors leur véritable pouvoir.

Les Maraudeurs ne faisaient pas seulement peur.

Ils faisaient envie.

Et c'était peut-être encore plus dangereux.

Raza avait fini par comprendre qu'il ne suffisait pas de vouloir devenir Maraudeur.

Il fallait être capable de survivre à leur vie.

À cette époque, les exigences étaient claires : **250 en soin, 250 dans une arme à une main et 250 en magie offensive.**

Trois maîtrises.

Trois preuves qu'il savait aussi bien maintenir un groupe en vie que se battre lorsque les choses tournaient mal.

Raza prit un izam et envoya sa candidature.

La réponse fut presque immédiate.

— **250 soin ?**

— Pas encore.

— **Alors non.**

Raza insista.

— Et si je monte rapidement ?

— **Monte.**

La conversation s'arrêta là.

Pourtant, quelques jours plus tard, Raza réussit à entrer en contact avec l'un des Maraudeurs. Celui-ci était différent. Toujours sec, toujours sarcastique, mais suffisamment patient pour lui répondre.

— Pourquoi vous êtes aussi difficiles à rejoindre ?

Le Maraudeur répondit :

— Parce que le clan est fermé.

— Ça, j'avais compris.

— Non. Tu n'as pas compris.

Un silence.

— La vie de Maraudeur n'est pas une promenade. On passe son temps à bouger, combattre, se faire attaquer, manquer de matériel, manquer de monde et recommencer. Si tu es mauvais, tu ralentis tout le monde.

Raza resta silencieux.

— Et les trois 250 ?

— Ce n'est pas pour faire joli.

Il marqua une pause.

— Le soin, pour maintenir les tiens debout. Une arme à une main pour certaines situations. La off pour aider quand il faut. On ne cherche pas quelqu'un qui sait faire une seule chose.

— Vous cherchez quoi alors ?

— Quelqu'un qui reste debout quand tout le monde veut le mettre à terre.

Cette phrase resta dans la tête de Raza.

Le Maraudeur reprit :

— Et ne crois pas que parce que je te parle normalement, les autres vont faire pareil.

— Je m'en doutais.

— Tant mieux.

Et les autres tinrent parole.

Raza fut régulièrement rembarqué.

Lorsqu'il demandait de l'aide :

— Débrouille-toi.

Lorsqu'il annonçait une progression :

— Tant mieux. Il t'en reste encore.

Et parfois, lorsqu'il croyait enfin avoir fait quelque chose de remarquable, un simple message suffisait :

— **Tu veux entrer chez nous avec ça ?**

Puis plus rien.

Ils ne l'insultaient pas nécessairement.

C'était pire.

Ils lui faisaient sentir qu'il était encore **loin derrière**.

Alors Raza travailla.

Le soin.

La magie.

L'arme à deux mains.

Les niveaux montèrent lentement, puis de plus en plus vite grâce aux avantages d'expérience des comptes abonnés.

Et chaque fois qu'il approchait d'un nouveau seuil, son contact maraudeur lui rappelait :

— Continue.

— Je suis presque 250.

— Presque n'existe pas.

Raza soupira.

— Tu pourrais être encourageant, parfois.

Le Maraudeur répondit :

— Je le suis.

— Où ça ?

— Je te réponds encore.

Raza sourit malgré lui.

Il avait enfin compris.

Le clan ne recrutait pas des rêveurs.

Il recrutait des Homins capables de supporter la guerre, la rudesse des terres maraudeurs, la pression du PvP et la solitude d'une faction rejetée par tous.

Alors Raza continua.

Il voulait cette vie.

Il allait devoir prouver qu'il pouvait l'endurer.

Le candidat.

Devenir Maraudeur n'était pas une décision que Raza avait prise entre deux téléportations.

Il y avait longtemps réfléchi.

Depuis un certain temps, il observait cette faction avec curiosité. Derrière le simple titre de Maraudeur, il avait découvert une véritable identité, une histoire, une manière différente de regarder Atys et surtout cette façon bien particulière de considérer les grandes puissances de l'Écorce avec une bonne dose de méfiance... et une dose encore plus généreuse de sarcasme.

Les Maraudeurs n'étaient pas vraiment connus pour leur sens de l'accueil.

Chez eux, on pouvait facilement imaginer un guide touristique annoncer :

« Bienvenue chez les Maraudeurs. À votre droite, le camp. À votre gauche, votre future tombe. Bonne visite. »

Raza, pourtant, ne cherchait pas un accueil confortable.

Il voulait en faire partie, et pour cela, il fallait faire ses preuves.

Il commença donc par travailler ses compétences avec acharnement.

Il poussa plusieurs de ses maîtrises jusqu'à **250** : le soin, les armes à une main et la magie.

Trois domaines différents, trois façons de se battre, trois raisons supplémentaires de rester debout.

Raza ne cherchait pas simplement à atteindre les conditions nécessaires.

Il voulait arriver devant les Maraudeurs en ayant quelque chose à leur montrer.

Il ne voulait pas demander une faveur.

Il voulait mériter sa place.

Puis vint le travail sur les réputations.

Là encore, la logique Maraudeur avait quelque chose d'assez amusant.

Pendant des années, on apprenait aux homins à être appréciés.

À aider les nations, à monter leurs réputations et à devenir des citoyens respectables.

Et puis Raza avait choisi de devenir Maraudeur.

Il devait donc entreprendre exactement le chemin inverse.

Chaque réputation qui descendait devenait presque une petite victoire.

Un point de moins.

« Non merci, je ne souhaite plus être votre ami. »

Encore quelques points.

« Il faudrait peut-être commencer à comprendre le message. »

Encore quelques points.

« Voilà. Maintenant, nous sommes parfaitement d'accord. »

Ce n'était peut-être pas la manière la plus diplomatique de construire son avenir, mais la diplomatie n'avait jamais été le domaine dans lequel les Maraudeurs semblaient vouloir obtenir une médaille.

Raza continua pourtant avec sérieux.

Il savait que cette candidature ne serait pas une formalité.

Il fallait accepter ce que signifiait réellement devenir Maraudeur : renoncer à une partie du confort des autres factions, accepter d'être regardé différemment, accepter que son nom puisse devenir une cible.

Et il était prêt.

Sa bannière de guilde finit elle aussi par disparaître.

Ce geste avait une portée bien plus importante qu'il n'y paraissait.

Quitter une bannière, c'était abandonner un morceau de ce que l'on avait été jusque-là.

Raza savait qu'il allait devoir avancer autrement.

Il n'allait plus simplement rejoindre une faction.

Il allait entrer dans un monde où la confiance se gagnait difficilement et où la moindre faiblesse pouvait devenir une excellente occasion de plaisanter aux dépens de celui qui la montrait.

Et les Maraudeurs savaient particulièrement bien plaisanter.

Chez eux, une félicitation pouvait facilement ressembler à une insulte.

Une marque d'affection pouvait commencer par une remarque désagréable.

Et lorsqu'un Maraudeur disait :

« *Pas mal.* »

il fallait probablement comprendre qu'il venait de faire un compliment exceptionnel.

Raza avait appris à apprécier cette acidité.

Parce que derrière les sarcasmes, il y avait une véritable passion.

Ces homins ne jouaient pas simplement aux méchants.

Ils avaient construit quelque chose.

Une identité et une manière de vivre leur présence sur Atys.

Une solidarité née des combats, des victoires, des défaites et des innombrables moments passés ensemble.

Ils pouvaient se moquer les uns des autres sans la moindre retenue.

Mais lorsque les choses devenaient sérieuses, ils savaient se tenir les coudes.

C'était précisément ce que Raza recherchait.

Pas une faction parfaite.

Pas des héros ni des homins toujours raisonnables.

Des Maraudeurs.

Lorsque les préparatifs furent enfin suffisamment avancés, il ne resta plus qu'une étape : rejoindre le camp.

Le voyage jusqu'à la **Source Cachée** n'avait rien d'une promenade touristique.

Raza savait qu'il pouvait y mourir.

Il savait également qu'Atys avait une manière très personnelle de rappeler aux voyageurs trop confiants qu'ils n'étaient jamais réellement seuls.

La faune locale constituait à elle seule un comité d'accueil particulièrement motivé.

Il fallait avancer, contourner certains dangers, combattre lorsque cela était nécessaire et surtout ne pas perdre de vue l'objectif.

Chaque détour le rapprochait pourtant du camp.

Et plus il avançait, plus sa détermination grandissait.

Il n'était plus simplement un homin intéressé par les Maraudeurs.

Il était devenu un candidat et il voulait réussir.

Pas pour obtenir un titre.

Pas pour pouvoir montrer une nouvelle étiquette au-dessus de son nom.

Il voulait réussir parce qu'il avait choisi cette voie et qu'il refusait désormais de faire demi-tour.

Après tout ce qu'il avait accompli, il n'allait certainement pas abandonner parce que quelques monstres, quelques réputations ou quelques Maraudeurs particulièrement sarcastiques avaient décidé de lui compliquer la tâche.

Raza continua donc.

Il avançait encore.

Puis, enfin, il aperçut le camp.

Il s'arrêta quelques instants.

Après tout ce chemin, il était là.

Ce lieu représentait bien plus qu'un simple rassemblement de bâtiments et de tentes. Pour Raza, il incarnait tout ce qu'il avait cherché à comprendre depuis qu'il avait décidé de suivre cette voie.

Une autre façon de vivre Atys et une autre manière de regarder les puissances qui prétendaient décider de son avenir.

Et surtout, une communauté qui avait choisi de ne pas demander la permission d'exister.

Raza avait fait tout ce qu'il pouvait pour arriver jusque-là.

Il avait parfois dû se demander si Atys n'avait pas décidé de tester sa patience jusqu'à la dernière seconde.

Mais il était toujours là.

Devant le camp.

Il était arrivé.

Et devant lui se trouvait désormais le rite qui déciderait s'il avait réellement sa place parmi les Maraudeurs.

Il ne pouvait pas entrer.

Le camp était là, à quelques pas.

Les Maraudeurs étaient derrière les palissades.

Et lui restait dehors.

Un guerrier noir apparut près de l'entrée.

Il observa Raza quelques secondes.

— Tu es venu pour le rite ?

— Oui.

Le Maraudeur eut un léger sourire.

— Alors attends.

Et il repartit.

Raza resta seul devant le camp.

Il avait cru que le plus difficile avait été de devenir indésirable partout ailleurs.

Il comprenait maintenant que ce n'était que la première moitié du chemin.

Chez les Maraudeurs, même l'entrée devait se mériter.

Le rite maraudeur

Après les entraînements, les réputations abaissées et tout ce qu'il avait dû abandonner derrière lui, il se tenait enfin devant l'entrée.

Pas de fanfare. Pas de fleurs. Même pas un yubo pour l'applaudir.

Un PNJ l'attendait.

— Prêt ?

Raza hocha la tête.

— Alors réponds.

Les questions

La première étape était simple : des questions sur les Maraudeurs, leur histoire et leur manière de voir Atys.

Raza répondit avec sérieux.

Après tout, il avait suffisamment travaillé pour éviter de découvrir au dernier moment qu'il était venu jusqu'ici sans savoir pourquoi.

Lorsqu'il eut terminé, deux Maraudeurs vinrent le rejoindre.

— Bravo, dit le premier. Tu as réussi.

Raza sourit.

— Merci.

— Maintenant, il faut tuer un Kami.

Le sourire disparut.

— Ah.

— Oui. C'est souvent là que les choses deviennent plus intéressantes.

Le représentant Kami

Les deux Maraudeurs accompagnèrent Raza jusqu'à sa première cible.

Le représentant Kami était là.

Cette fois, pas de question.

Raza dégaina et engagea le combat.

Les deux Maraudeurs restèrent à ses côtés, prêts à intervenir, mais lui laissèrent l'honneur de terminer l'épreuve.

Le Kami finit par tomber.

— Voilà, dit l'un des Maraudeurs. Maintenant tu es officiellement quelqu'un qu'ils n'aiment plus.

Raza rangea son arme.

— Et la suite ?

— La Karavan.

— Évidemment.

La Karavan et le garde

Ils repartirent.

Le représentant Karavan fut trouvé, combattu et finalement vaincu.

Raza commençait à comprendre la logique du rite : d'abord vérifier ce qu'il avait dans la tête, puis ce qu'il avait dans les bras.

Il ne restait qu'une dernière cible.

Un garde d'une capitale.

Raza regarda les deux Maraudeurs.

— Un garde ?

— Un garde.

— Pas un chef ?

— Non.

— Un roi ?

— Non.

— Juste un garde ?

— Il fallait bien quelqu'un qui passe une mauvaise journée.

Ils arrivèrent dans la capitale. Les homins vaquaient tranquillement à leurs occupations, totalement inconscients du programme de la journée.

Raza repéra son garde.

Il dégaina.

Le combat fut bref.

Lorsque le garde tomba, Raza resta un instant silencieux.

Les trois étapes étaient terminées.

Les questions.

Le représentant Kami.

Le représentant Karavan et le garde d'une capitale.

Un des Maraudeurs lui posa une main sur l'épaule.

— Bienvenue.

Raza sourit.

Le second ajouta :

— Maintenant, tu as officiellement le droit de te faire détester par tout le monde.

Raza regarda autour de lui.

Il avait déjà commencé.

Enfin chez lui

Il s'attendait presque à une cérémonie.

Il n'eut rien.

Pas de tambours. Pas de discours. Pas même un yubo pour l'accueillir.

Un Maraudeur passa devant lui, le regarda et lança simplement :

— Enfin un nouveau.

Raza sourit.

— C'est tout ?

— Tu voulais des fleurs ?

Raza comprit rapidement que l'accueil maraud avait ses propres traditions.

Les jours suivants, il découvrit les joies du bizutage : courses inutiles, consignes volontairement floues et missions dont personne ne semblait connaître le véritable objectif.

— Mais vous m'avez envoyé là-bas !

— Oui.

— Pourquoi ?

— Pour voir si tu reviendrais.

— Et ?

— Malheureusement.

Raza commençait à comprendre.

Derrière les sarcasmes, il y avait pourtant quelque chose de différent : on l'emmenait avec soi, on lui apprenait les habitudes du camp, on l'appelait pour les chasses et les combats.

Il n'était plus simplement un nouveau, il commençait à faire partie du groupe.

Et, pour la première fois depuis longtemps, il avait l'impression d'être exactement là où il devait être.

Les Varinx d'Akilia

Un soir, un Maraudeur vint le chercher.

— Viens. Je vais te montrer quelque chose.

Ils arrivèrent devant un enclos.

Raza aperçut les Varinx d'Akilia.

— Ils sont à elle ?

— Oui.

— Et il faut les nourrir ?

— Exactement.

Raza attendit la suite.

— Avec de la viande.

— Jusque-là, ça va.

Le Maraudeur sourit.

— Du roi et du nommé.

Raza regarda les Varinx.

Puis le Maraudeur.

— Kami et Karavan ?

— Kami et Karavan.

— Tous les jours ?

— Tous les jours.

Raza resta silencieux quelques secondes.

— Vous avez vraiment des problèmes.

Le Maraudeur haussa les épaules.

— Nous sommes Maraudeurs.

Raza observa les Varinx.

Il venait de comprendre qu'ici, même nourrir les animaux pouvait devenir une activité factionnelle.

Il sourit.

Après tout, il avait enfin trouvé sa place.

Chez les Maraudeurs, l'accueil commençait souvent par une mauvaise idée. Et parfois, cette mauvaise idée avait des crocs.

Les Sources Virginia — La Sève Noire

Raza avait été convoqué aux Sources Virginia.

Il connaissait déjà cet endroit magnifique. Il y était venu autrefois avec la foreuse Matis, mais jamais il ne l'avait vu ainsi.

Sur les hauteurs, toute la guilde l'attendait.

Raza s'arrêta quelques instants.

Tous ces regards posés sur lui firent naître une étrange inquiétude. Il avait réussi le rite maraudeur, mais cette fois, il ne s'agissait plus simplement de devenir Maraudeur.

Il allait devenir membre du clan.

Et il savait ce que cela signifiait.

La Sève Noire.

On lui avait raconté ce qui allait se passer. Une injection. Une substance dont les effets pouvaient être violents. Une transformation qui ferait de lui autre chose qu'un simple homin.

Raza sentit une peur sourde monter en lui.

Et si son corps ne supportait pas ?

Et s'il perdait connaissance ?

Et s'il ne redevenait jamais tout à fait le même ?

Il avait déjà connu l'effacement de sa mémoire. L'idée d'une nouvelle transformation réveillait en lui des souvenirs qu'il aurait préféré laisser dormir.

Pourtant, il avançait.

La cérémonie commença.

Face à toute la guilde, Raza accepta le choix qui lui était proposé.

Alors vint le moment.

L'un des membres du clan s'approcha avec la Sève Noire.

Raza regarda le liquide sombre.

Quelques secondes seulement.

Puis il tendit le bras.

L'aiguille entra.

La Sève fut injectée.

La douleur arriva presque immédiatement.

Son corps se contracta.

Une chaleur brutale parcourut ses veines, suivie de tremblements incontrôlables. Raza voulut rester debout, mais ses jambes finirent par céder.

Autour de lui, les Maraudeurs restaient silencieux.

Il entendit encore quelques voix.

Puis plus rien.

Le noir.

Pendant un long moment, Raza resta inconscient.

Lorsqu'il rouvrit enfin les yeux, les Sources Virginia étaient toujours là.

Mais quelque chose avait changé.

Raza n'était plus simplement un homin qui avait rejoint un clan.

La Sève Noire avait fait son œuvre.

Il était désormais des leurs.

Les regards autour de lui n'étaient plus ceux de spectateurs venus assister à une cérémonie.

C'étaient ceux de ses frères de clan.

Un Maraudeur s'approcha.

— Bienvenue.

Raza tenta de se relever.

— C'est... terminé ?

Un sourire apparut sur le visage de l'autre.

— Pour la transformation, oui.

Il marqua une pause.

— Pour les ennuis, ça commence maintenant.

Raza sourit malgré la douleur.

Au milieu des Sources Virginia, sous les regards de toute la guilde, **il venait de naître une seconde fois.**

Cette fois, en tant que membre du clan.

Les semaines maraudes

Les semaines qui suivirent passèrent à une vitesse étrange.

Raza s'était installé dans la vie maraude comme s'il y avait toujours été. Les journées étaient rythmées par les chasses, les combats, les sorties dans les Primes et les affrontements avec ceux qui venaient chercher des ennuis.

Dans les Primes, le PvP faisait désormais partie du quotidien. Une sortie pouvait commencer par une chasse et finir en bataille générale. Il fallait apprendre à surveiller ses arrières, à revenir après une mort et surtout à ne jamais croire qu'une zone était tranquille.

Mais le camp maraud possédait aussi son propre terrain d'entraînement : **l'arène de combat**.

Certains y passaient des heures.

On s'y entraînait au PvP, on testait les armes, les soins, les tactiques... et surtout, on découvrait régulièrement que certains avaient beaucoup plus confiance en leurs capacités que de raison.

Un Maraudeur entra dans l'arène avec une assurance impressionnante.

— Qui veut m'affronter ?

Un autre leva la main.

Quelques secondes plus tard, le premier gisait au sol.

— Encore ! lança-t-il.

Deuxième combat.

Même résultat.

Un spectateur finit par demander :

— Tu veux vraiment continuer ?

Le combattant se releva.

— Bien sûr.

— Pourquoi ?

— Je vais finir par comprendre.

— Comprendre quoi ?

— Pourquoi je perds.

Un autre Maraudeur répondit depuis le bord de l'arène :

— Nous, on a déjà compris.

Les éclats de rire résonnèrent dans le camp.

Et pourtant, personne ne quittait l'arène. On recommençait, encore et encore. Les meilleurs affrontaient les autres, les moins bons apprenaient à leurs dépens, et certains devenaient surtout très doués pour perdre avec dignité.

Enfin... presque.

Entre deux combats, Raza poursuivait son propre objectif : le forage.

Il entreprit de monter le forage des Primes jusqu'à 250.

Sa façon de forer était devenue légendaire.

Il pouvait passer des heures à chercher la meilleure source, changer de zone au dernier moment ou attirer suffisamment de créatures pour transformer une séance tranquille en opération militaire.

Même les Maraudeurs de son propre clan avaient développé un réflexe simple :

quand Raza commençait à forer, on s'éloignait.

— Tu viens avec nous ?

— Non, je vais forer.

Un silence.

— Ah...

Puis le Maraudeur repartait.

Raza finit malgré tout par atteindre son objectif : **250 en forage des Primes.**

Il découvrait peu à peu ce que signifiait réellement vivre parmi les Maraudeurs.

Ce n'était pas seulement porter un tag.

C'était partager des chasses, des combats, des victoires, des défaites, des heures d'entraînement dans l'arène...

Et apprendre une règle essentielle :

au camp maraud, même quand on ne trouve pas d'ennemi à combattre, il y a toujours un camarade prêt à vous ridiculiser.

Un clan soudé

Au fil des semaines, Raza découvrit que la force des Maraudeurs ne venait pas seulement de leurs armes.

Elle venait surtout du groupe.

Mourir maraud, vivre maraud

Un jour, deux Maraudeurs faisaient tranquillement leur expérience dans les Primes.

Enfin... tranquillement, façon Maraudeur.

Les Kinchers tournaient autour d'eux, les coups pleuvaient et chacun essayait surtout de ne pas être celui qui allait mourir en premier.

Évidemment, ce fut précisément ce qui arriva.

L'un des deux Maraudeurs prit un mauvais coup et s'effondra.

Son compagnon soupira.

— Magnifique.

Alors qu'il s'apprêtait à le relever, un Kami qui passait par là s'arrêta.

Il observa la scène.

Puis lança un soin.

La barre de vie remonta.

Le Maraudeur se redressa brusquement.

Il regarda ses mains.

Puis le Kami.

Puis son compagnon.

— Il vient de me soigner ?

— Oui.

— **Un Kami ?**

— Apparemment.

Le Maraudeur fixa le Kami avec une expression horrifiée.

Le Kami, visiblement satisfait de son geste, poursuivit tranquillement son chemin.

— Attends ! cria le Maraudeur.

Le Kami continua.

— Il m'a ressuscité !

Son compagnon commença à rire.

— C'est plutôt gentil.

— **Gentil ?!**

Le Maraudeur regarda autour de lui, complètement scandalisé.

— Mais je suis Maraudeur !

Puis, sans réfléchir davantage, il se retourna et fonça droit dans les Kinchers.

— Mais qu'est-ce que tu fais ?!

— **Je récupère ma mort !**

Quelques secondes plus tard, les Kinchers avaient fait leur travail.

Le Maraudeur revint, très satisfait.

— Voilà.

Son compagnon le regarda.

— Tu es complètement fou.

— Non.

Il désigna l'endroit où il venait de mourir.

— Je suis cohérent.

Au loin, le Kami continuait tranquillement sa route, probablement persuadé d'avoir fait une bonne action.

Il venait surtout d'apprendre une règle fondamentale :

un Maraudeur peut accepter de mourir. Mais certainement pas qu'un Kami l'empêche de le faire.

**Anecdote issue directement de la mémoire d'un autre joueur*

La fraternité maraude n'est pas négociable

Une autre fois, un Maraudeur fut attaqué alors qu'il était seul.

Il eut juste le temps d'envoyer un message dans le canal de guildes :

« **Attaqué.** »

Rien de plus.

Quelques instants plus tard, les réponses commencèrent à tomber.

« **Où ?** »

Puis :

« **J'arrive.** »

Puis :

« **Moi aussi.** »

Puis encore :

« **Combien sont-ils ?** »

La réponse arriva.

Et, curieusement, personne ne demanda vraiment s'il fallait intervenir.

La question semblait plutôt être :

combien de personnes fallait-il envoyer pour que le problème cesse définitivement ?

En quelques minutes, les Maraudeurs arrivèrent de partout.

Chasseurs, soigneurs, combattants, tous convergèrent vers le lieu de l'affrontement.

Le pauvre adversaire qui avait attaqué un Maraudeur isolé découvrit alors une règle beaucoup plus ancienne que toutes les autres :

un Maraudeur seul n'est jamais vraiment seul.

Et lorsqu'un Maraudeur était attaqué, le clan ne venait pas seulement défendre le camarade.

Il venait rappeler à tout le groupe adverse qu'il avait probablement choisi la pire personne possible pour commencer une journée tranquille.

Ce jour-là encore, le message était simple.

On pouvait combattre un Maraudeur.

Mais il fallait être prêt à rencontrer **tous les autres.**

Les règles étaient connues et respectées. Chacun savait ce qu'il pouvait faire, ce qu'il ne devait pas faire et, surtout, ce que signifiait être Maraudeur jusque dans les petits détails.

derrière cette brutalité apparente, Raza avait compris qu'il y avait autre chose.

De la passion.

De la loyauté.

Une vraie volonté de défendre ce qu'ils avaient construit.

Ils ne jouaient pas seulement aux méchants.

Ils avaient créé quelque chose qui leur appartenait.

Une identité et une façon de se reconnaître entre eux.

Et lorsqu'ils se retrouvaient, on sentait immédiatement cette énergie particulière : les plaisanteries fusaient, les piques partaient dans tous les sens, les sarcasmes pouvaient être féroces...

Mais lorsque les choses devenaient sérieuses, ils étaient là.

C'était précisément ce qu'il cherchait.

Pas une faction parfaite, pas des héros ni des gens toujours d'accord.

Des Maraudeurs.

Des vrais.

L'école maraudeuse

Avec les Maraudeurs, Raza apprit rapidement qu'il ne suffisait pas de savoir frapper fort pour savoir chasser.

Sur Atys, tous les Rois ne se tuaient pas de la même manière. Certains demandaient simplement une équipe solide et bien organisée ; d'autres exigeaient de connaître leur comportement, de maîtriser les placements, les soins, les résistances ou le moment précis où il fallait changer de stratégie. Il existait même des Rois dont les gardes devaient être éliminés dans un ordre particulier avant de pouvoir atteindre leur véritable cible.

Les Maraudeurs avaient surtout cette particularité : ils ne cherchaient pas forcément à faire les choses comme les autres.

Ils observaient, ils testaient et ils recommençaient.

Une chasse pouvait commencer comme une sortie parfaitement ordinaire et se transformer en véritable exercice de stratégie. On apprenait à lire les réactions du Roi, à reconnaître les erreurs, à savoir quand tenir, quand reculer et surtout quand ne pas faire confiance à celui qui venait de dire : « Ça devrait passer. »

Raza découvrit également les **boss maraudeurs**.

Dans d'autres jeux, certains auraient probablement été appelés des donjons ou des boss d'instance. Sur Atys, il fallait simplement aller les chercher dans leur repaire et avoir suffisamment de courage — ou d'inconscience — pour commencer.

Ils étaient six : **Aen, Dante, Lixie, Pei-Ruz, Pei-Ziao et Sirgio**. Tous étaient de niveau 200, mais leur difficulté venait surtout de leurs mécaniques particulières et de leur énorme capacité de survie. Ils donnaient notamment accès à des récompenses spécifiques permettant de fabriquer des armures maraudeuses.

Et chacun avait sa petite manière de rappeler aux homins qu'ils n'étaient pas venus pour plaisanter.

Aen faisait intervenir ses gardes varinx et pouvait même multiplier les copies d'elle-même. Pei-Ziao, lui, ne se laissait pas simplement sortir de son repaire et pouvait étourdir les combattants qui s'y trouvaient, obligeant l'équipe à réfléchir sérieusement au placement des soigneurs et des attaquants. Sirgio réservait encore d'autres surprises, avec plusieurs phases et des groupes d'adversaires à gérer avant de pouvoir enfin reprendre le combat contre lui.

Raza apprit donc à ne plus considérer une chasse comme une simple succession de coups.

Il apprit à préparer un groupe, à observer les autres joueurs, à comprendre leur rôle et à faire confiance à ceux qui connaissaient déjà la chasse. Il apprit aussi qu'un bon combattant n'était pas forcément celui qui faisait le plus de dégâts, mais celui qui savait rester vivant assez longtemps pour que les autres puissent faire leur travail.

C'est probablement là que Raza comprit vraiment ce qui différenciait les Maraudeurs.

Ils avaient leurs propres méthodes, leurs propres habitudes et surtout cette manière très particulière d'aborder les difficultés : **si une méthode fonctionnait, on la perfectionnait ; si elle ne fonctionnait pas, on trouvait pourquoi ; et si personne ne savait comment faire, on essayait quand même.**

Sur Atys, les autres factions avaient leurs chasseurs.

Les Maraudeurs, eux, avaient développé leur propre école.

Et Raza allait y apprendre bien davantage que l'art de tuer un Roi.

Les années de domination

Pendant un temps, les Maraudeurs avaient été partout sur Atys.

Avec le clan, Raza avait connu cette époque où le simple fait de porter le tag suffisait à attirer les regards. Les territoires étaient parcourus, les avant-postes disputés et les combats faisaient partie du quotidien. Les Maraudeurs chassaient, récoltaient, fabriquaient et se retrouvaient régulièrement pour partir en groupe.

Autour du camp, l'activité ne manquait pas.

Certains passaient des heures à fabriquer devant l'étable, alignant les commandes et faisant monter patiemment leurs métiers. D'autres partaient chasser dans les régions voisines, à la recherche de matières ou de créatures plus prestigieuses. Et lorsqu'un ennemi avait la mauvaise idée de croiser un groupe maraudeur, il arrivait que la chasse se transforme rapidement en chasse à l'homme.

Le PvP faisait partie de cette époque.

Les rencontres n'étaient pas toujours nombreuses, mais lorsqu'elles avaient lieu, elles pouvaient suffire à remplir une soirée entière. Une escarmouche, une poursuite, quelques morts, des résurrections et parfois des représailles qui se prolongeaient bien après le premier affrontement.

Raza avait connu cette vie-là : celle d'un clan soudé, fier de son identité et suffisamment présent pour que sa réputation précède souvent ses membres.

Puis, lentement, les choses commencèrent à changer.

Les joueurs partirent les uns après les autres. Les groupes se réduisirent, les combats devinrent plus rares et certains territoires passèrent progressivement sous le contrôle d'autres factions.

Le camp, autrefois animé, connut des journées plus calmes.

Pourtant, tout ne s'arrêta pas d'un coup.

Quelques Maraudeurs continuaient de fabriquer devant l'étable. D'autres partaient encore chasser, parfois à deux ou trois, comme si les anciennes habitudes pouvaient maintenir le camp en vie. Les rares rencontres PvP prenaient alors une importance particulière : elles rappelaient qu'il restait encore des Maraudeurs prêts à défendre leur territoire.

Mais Atys commençait doucement à leur échapper.

Les avant-postes tombèrent les uns après les autres, les groupes se dispersèrent et les espaces autrefois parcourus par les Maraudeurs furent de moins en moins fréquentés.

La domination ne disparut pas en une seule bataille.

Elle s'effaça peu à peu, au rythme des connexions qui ne revenaient plus.

2016 — 2019 : Les années de solitude

Les années de solitude

Entre 2016 et le début de 2019, la vie de Raza changea profondément.

Les Maraudeurs qui avaient autrefois animé ses journées partirent peu à peu. Certains quittèrent la faction, d'autres cessèrent simplement de jouer, et les présences familières finirent par s'effacer. Les groupes devinrent plus rares, les discussions plus silencieuses. Raza gardait encore contact avec **Niloo** et **Saanli**, mais même parmi ses amis, les absences se multipliaient. **Elandyl**, lui aussi, finit par s'éloigner et allait disparaître pendant plusieurs années.

Alors Raza continua autrement.

Il se mit davantage à travailler ses métiers, à parcourir Atys et à chercher de quoi occuper ses journées. Parmi ses occupations, le **Larviculteur** prit une place importante. Il passait de longues heures à récolter, progresser et explorer des régions où personne ne l'attendait.

À défaut de trouver des Maraudeurs, Raza trouvait des matières premières.

Et à défaut de trouver quelqu'un pour lui dire où aller, il avait toujours la possibilité de se perdre tout seul.

Parmi tous les endroits qu'il parcourait, un lieu revenait régulièrement : **la Kitinière, au cœur du Bois d'Almati**.

À cette époque déjà, l'endroit était peu fréquenté. Même lorsque le reste d'Atys semblait beaucoup plus vivant qu'il ne l'est aujourd'hui, la Kitinière conservait son calme. Les capitales étaient animées, les routes parcourues par les chasseurs et les artisans, mais une fois passé le seuil du Bois d'Almati, tout semblait changer.

La Kitinière vivait presque à son propre rythme.

Raza pouvait y rester longtemps sans croiser un seul homin. Il venait y travailler, récolter ses larves, progresser dans son métier et repartir tranquillement. Les larves avaient au moins une qualité : elles ne lui demandaient jamais où étaient passés les autres Maraudeurs.

Et puis il y avait **le Kipuka**.

Lui, au moins, était toujours là.

Dans cette Kitinière presque déserte, il était devenu une sorte de vieille connaissance. Enfin... « connaissance » était peut-être un grand mot.

Le Kipuka avait tué Raza plus d'une fois.

Il suffisait parfois que Raza soit tranquillement occupé à son métier pour que la créature décide de lui rappeler qu'Atys n'était jamais totalement paisible.

Raza tombait.

Il râlait.

Il revenait.

Et il recommençait.

Il y avait toujours quelqu'un pour le tuer. C'était déjà ça.

Au fil du temps, Raza parcourut ainsi Atys sans véritable destination. Une région, puis une autre.

Un métier, puis un autre. Des récoltes, des trajets, quelques combats et de longues heures à simplement avancer.

Les lieux, eux, ne changeaient pas.

Les téléporteurs fonctionnaient, les monstres réapparaissaient et les métiers continuaient de donner du travail. Mais les visages familiers devenaient de plus en plus rares.

Raza comprit alors qu'on pouvait être seul au milieu d'un monde pourtant rempli de joueurs.

Il continua malgré tout. Il travailla ses métiers, voyagea, explora et retourna régulièrement dans la Kitinière. Il restait encore quelques liens, quelques souvenirs et suffisamment de raisons pour ne pas quitter Atys tout de suite.

Mais après plusieurs années à voir les autres partir, Raza finit lui aussi par s'éloigner.

Avant sa dernière déconnexion, il passa une dernière fois par le camp et déposa dans le hall de guilde ses dernières fabrications de **Larviculteur** et de **Sauveteur**.

Puis il quitta les lieux.

Pas de grand départ, pas de cérémonie.

Simplement Raza qui se déconnectait, laissant derrière lui ses affaires et plusieurs années de son histoire.

Il ne savait pas encore combien de temps durerait son absence.

Et ensuite...

Il lui arrivait encore de se reconnecter, environ une fois par an, simplement pour vérifier que le monde était toujours là. Il regardait le camp, reconnaissait quelques lieux familiers, regardait sa liste d'amis puis repartait vers d'autres univers qu'il essayait quelque temps, sans jamais vraiment y trouver sa place. Aucun nouvel ami, aucune nouvelle aventure capable de remplacer ce qu'il avait connu sur Atys : il finissait toujours par repartir, rapidement et sans regrets, avec cette petite pensée pour son jeu préféré, Ryzom. Et pendant ce temps, les homins qu'il avait connus avaient eux aussi changé. Ceux qui étaient autrefois de jeunes homins passaient désormais de longues périodes en AFK bébé, les homins autrefois **éveillés** devenaient des homins **paresseux**, capables de rester devant une étable plus longtemps qu'un mektoub bien nourri. Les chasseurs aguerris étaient devenus des homins occupés, les artisans avaient parfois troqué leurs longues sessions de craft contre quelques connexions rapides, et certains guerriers ne sortaient plus leur arme que pour vérifier qu'elle était toujours dans leur sac. La vie avait simplement continué, chacun avec ses nouvelles occupations, ses nouvelles contraintes et ses propres raisons de s'éloigner. Atys n'avait pas changé seule : ses homins aussi avaient grandi, vieilli, travaillé, aimé, construit leur vie... et parfois simplement oublié de se reconnecter.

Le retour de celui qui ne savait plus jouer

2601 de l'ère de Jena.

C'était la dernière fois que Raza avait foulé Atys.

Janvier 2019, dans le monde réel.

Puis il était parti.

Et Atys avait continué sans lui.

Lorsque Raza se reconnecta finalement, en **novembre 2025**, les chroniques d'Atys affichaient désormais environ **2636 de l'ère de Jena**.

Trente-cinq années de Jena.

Pour Raza, six années seulement s'étaient écoulées.

Pour Atys, c'était une autre histoire.

Six années durant lesquelles Raza avait laissé le monde derrière lui.

Puis, un soir, sans véritable raison, il lança Ryzom.

Pas pour recommencer une aventure.

Pas pour rejoindre quelqu'un.

Pas même avec un objectif précis.

Simplement pour voir.

L'écran apparut.

Le personnage aussi.

Raza était là.

Au camp.

Et pendant quelques secondes, il ne bougea pas.

Il regarda autour de lui avec cette étrange impression de reconnaître un endroit dont quelqu'un aurait changé les meubles pendant son absence.

Atys était toujours là.

Mais elle avait continué sans lui.

Et quelque part, entre **2601 et 2636**, le monde avait eu largement le temps de changer.

Raza, lui, avait seulement eu le temps d'oublier comment jouer.

Les paysages semblaient différents. Certaines interfaces avaient changé. Les cartes étaient plus agréables, les icônes plus propres, les outils plus pratiques. Le jeu avait reçu des améliorations qu'il ne connaissait absolument pas. Même le fonctionnement de certaines choses qu'il avait autrefois utilisées machinalement lui semblait soudain appartenir à une époque lointaine.

Raza ouvrit son inventaire.

Puis sa barre d'actions.

Puis son livre d'actions.

Il resta silencieux.

Il avait devant lui une quantité respectable de stanzas soigneusement installées dans ses actions.

Il les regarda.

Elles le regardèrent.

Raza ne savait plus vraiment pourquoi elles étaient là.

Une stanza de combat, une stanza de magie, une autre de craft, une de forage.

Une autre dont il avait autrefois probablement compris l'utilité avec une précision remarquable.

À présent, son cerveau produisait une seule réponse :

« **Ça servait à quelque chose.** »

Mais à quoi ?

Mystère.

Il en sélectionna une.

La regarda.

La désélectionna.

En sélectionna une autre.

À ce rythme, il aurait probablement besoin de refaire tout son apprentissage avant même d'oser frapper un yubo.

Le plus inquiétant était qu'il ne se souvenait même plus de ses propres réflexes.

Pendant des années, Raza avait construit ses actions presque sans réfléchir.

Il savait quoi mettre.

Quand le mettre.

Ce qu'il pouvait sacrifier.

Ce qu'il ne fallait surtout pas sacrifier.

Il savait reconnaître une mauvaise action à sa construction.

Il savait préparer un soin.

Un sort.

Une attaque.

Une action de survie.

Il savait regarder une barre de vie et comprendre en une fraction de seconde ce qui allait arriver.

Mais ce soir-là, il regardait ses stanzas comme un archéologue devant une tablette ancienne.

« **Puissance + ?** »

« **Coût de vie ?** »

« **Pourquoi j'ai mis ça ici ?** »

« **Et celle-là ?** »

Il finit même par envisager une possibilité particulièrement humiliante :

Raza avait peut-être oublié comment jouer à Ryzom.

Pas comment courir.

Pas comment ouvrir son sac.

Pas comment taper sur une touche.

Non.

Il avait oublié **pourquoi il appuyait dessus.**

Il sortit du camp.

Quelques pas.

Il s'arrêta.

Des années auparavant, il aurait immédiatement évalué les alentours : créatures, niveau, danger, itinéraire, possibilités de fuite.

Cette fois, il regarda simplement autour de lui avec l'air d'un touriste qui venait d'arriver dans sa propre maison.

Et puis il se souvint des Maraudeurs.

Des combats.

Des chasses.

Des rois.

Des OP.

Des longues soirées.

Des voix dans le canal de guildes.

Des habitudes qui avaient autrefois été aussi naturelles que respirer.

Certaines choses avaient changé pendant son absence.

Les Maraudeurs avaient bénéficié de nouveaux aménagements : leur réputation avait évolué, des effets de téléportation avaient été ajoutés, des mini-camps Maraudeurs avaient été installés dans les continents et leur présence dans le monde avait continué à être développée.

Les avant-postes, eux aussi, avaient connu une importante refonte, avec notamment une rotation des matériaux, de nouvelles étapes dans les cycles et des modifications des batailles.

Les guildes avaient gagné leurs îles, puis leurs invités, leurs installations et finalement davantage de possibilités de stockage et de gestion.

Atys avait continué de pousser.

Pendant que Raza, lui, était resté quelque part entre deux déconnexions.

Il ouvrit encore une fois sa barre d'actions.

Cette fois, il tenta quelque chose.

Une stanza.

Une autre.

Il fabriqua une action.

La regarda.

Puis se demanda très sérieusement s'il venait de créer une arme ou une catastrophe industrielle.

Il n'était même plus certain de savoir si son personnage était correctement équipé.

Il ouvrit ses sacs.

Des objets.

Beaucoup d'objets.

Certains lui étaient familiers.

D'autres semblaient avoir été déposés là par un Raza beaucoup plus intelligent que celui qui venait de se reconnecter.

Il finit par refermer l'inventaire.

Il avait besoin de temps.

Et surtout, il avait besoin de quelqu'un.

Mais le camp était calme.

Pas de groupe.

Pas de voix familière.

Pas de vieux compagnon venu lui demander où il était passé.

Pas de :

— Raza, tu viens ?

Il était revenu exactement comme il était parti : seul.

Sauf qu'autrefois, il savait parfaitement quoi faire.

Cette fois, il ne savait même plus comment fonctionnait sa propre barre de combat.

Il resta donc là quelques instants.

Un vieux Maraudeur perdu dans son propre monde.

Puis il eut un sourire.

Après six années d'absence, Atys ne lui demandait finalement qu'une seule chose :

réapprendre à jouer.

Et, pour commencer, Raza allait probablement devoir retrouver la fonction de chacune de ses stanzas.

Ce qui, après tout ce temps, pouvait être considéré comme une aventure à part entière.

Le choix qui n'en était peut-être pas un

Raza venait à peine de se reconnecter qu'un message apparut.

Un nom qu'il connaissait.

Un très vieux joueur, lui aussi, dont le souvenir avait résisté aux années. Quelqu'un qu'il avait autrefois côtoyé sur Atys et dont il gardait, malgré le temps passé, une impression plutôt bonne.

Le message était simple : il l'invitait à rejoindre son groupe.

Une guild, expliquait-il, **très active**, avec beaucoup de membres, en perpétuelle évolution. Une communauté qui bougeait, qui jouait, qui recrutait, qui avançait.

Pour Raza, ces mots avaient quelque chose de presque irréel.

Après six années de silence, retrouver soudain une activité, des joueurs, des groupes... c'était exactement ce qu'il n'était plus certain de pouvoir retrouver sur Atys.

Puis un détail lui revint.

Ce joueur avait autrefois fait un passage chez les Maraudeurs.

Raza s'en souvenait.

Il lui posa donc naturellement la question :

— Et toi ? Pourquoi n’es-tu plus Maraudeur ?

La réponse tomba sans détour.

Il n’y avait, paraît-il, presque plus de Maraudeurs actifs sur Atys.

Raza resta pensif.

Il ne pouvait pas vraiment vérifier.

Pas encore.

Il venait de revenir. Il ne connaissait plus l’état du monde, ne savait plus qui jouait, qui avait disparu, qui avait changé de faction, qui avait quitté le jeu.

Alors il hésita.

Il y avait pourtant quelque chose d’étrange dans cette proposition.

D’un côté, son passé.

Les Maraudeurs, les combats et les souvenirs.

Une faction qui avait été une partie essentielle de son histoire.

De l’autre, cette invitation inattendue.

Mais il y avait une condition.

Cet ancien compagnon était un **Kami convaincu**, presque éternel dans sa fidélité à Ma-Duk.

Pour rejoindre son groupe, Raza devrait donc changer de faction.

Devenir Kami.

La situation prenait soudain une tournure pour le moins inconfortable.

Raza se retrouva face à un choix qu’il n’avait absolument pas prévu en se reconnectant.

Dormir à nouveau.

Refermer Atys et repartir pour une durée impossible à prévoir.

Quelques années ?

Davantage ?

Ou bien tenter quelque chose de nouveau.

Reprendre contact avec les autres et retrouver une activité.

Retrouver peut-être même le plaisir de jouer régulièrement.

Mais au prix d’une décision qui touchait directement à ce qu’il était devenu sur Atys.

Quitter les Maraudeurs pour devenir Kami.

Raza se demanda alors ce qui comptait réellement.

Était-il encore Maraudeur parce qu’il portait cette identité ?

Ou parce qu’il avait encore des Maraudeurs autour de lui ?

Et s’il n’y en avait réellement plus ?

À quoi servait une faction lorsque celui qui la représentait se retrouvait seul au milieu d’un monde qui avait continué sans lui ?

Il repensa aussi à celui qui venait de lui proposer de revenir.

Ce n'était pas un inconnu, c'était un vieux joueur.

Quelqu'un qu'il avait connu avant son départ et quelqu'un dont il avait gardé un bon souvenir.

Et cette confiance ancienne pesait lourd dans la balance.

Raza ne savait pas encore que l'histoire des Maraudeurs allait rapidement lui apporter une réponse différente.

Il ne savait pas encore que le « presque plus de Maraudeurs » était très loin de constituer toute la vérité.

Pour l'instant, il ne disposait que d'un message, d'une invitation et d'un dilemme.

Après six années d'absence, Atys lui offrait déjà son premier choix.

Et, comme souvent sur Atys, **le choix semblait simple jusqu'au moment où il fallait réellement le faire.**

Une blessure volontaire

Raza resta longtemps devant le PNJ qui gardait l'entrée du camp.

Il savait ce qu'il était venu faire, mais il lui était impossible de considérer cela comme un simple changement de faction.

Derrière lui se trouvait bien plus qu'un camp, des bâtiments et quelques étendards.

C'était une partie de sa vie : les combats, les chasses, les victoires, les défaites, les nuits passées avec les siens, les rires et les souvenirs.

Raza était Maraudeur.

Il l'était devenu dans l'âme comme dans le cœur, et maintenant, pour retrouver des joueurs, des groupes et simplement le plaisir de jouer à nouveau, il devait abandonner cette identité.

Le choix lui semblait presque cruel.

Pour continuer son histoire sur Atys, il devait accepter de tourner une page de son passé.

Il s'approcha du PNJ.

Il aurait presque préféré une épreuve, un combat ou une quelconque cérémonie qui aurait donné du poids à ce moment.

Mais il n'y eut rien de tout cela.

Quelques actions, une confirmation... et son allégeance disparut.

Le geste fut techniquement simple.

Pour Raza, il ressemblait pourtant à une blessure.

Une blessure sans sang, invisible aux yeux des autres, mais qu'il ressentait profondément.

Il regarda une dernière fois le camp et pensa à tous ceux qui avaient partagé cette époque avec lui. Certains étaient partis, d'autres avaient changé de route, beaucoup n'étaient plus là depuis longtemps.

Il aurait voulu leur dire qu'il ne les abandonnait pas mais personne n'était là pour l'entendre.

Alors Raza se détourna et commença à partir.

Chaque pas l'éloignait du camp et ressemblait à un morceau de passé qu'il laissait derrière lui.

Il venait de quitter les Maraudeurs pour pouvoir continuer à jouer.

Il changeait de bannière, d'allégeance et bientôt de vie sur Atys.

Mais il le savait déjà :

on peut quitter une faction sans quitter ce qu'elle a fait de vous.

Raza ne serait plus Maraudeur aux yeux d'Atys.

Mais dans son âme et dans son cœur, cette part de lui ne disparaîtrait jamais.

Et quelque part, la blessure resterait ouverte.

Découvertes et déconvenues

Plus Raza avançait, plus il découvrait qu'en six années d'absence, Atys n'avait pas simplement changé de décor : elle avait changé ses habitudes.

Les réputations, notamment, lui réservaient quelques surprises. Des règles qu'il avait connues autrefois avaient évolué, les pénalités et les limites avaient été ajustées, et certaines situations qui auraient autrefois demandé des trésors de patience semblaient désormais beaucoup plus faciles. Même les ennemis pouvaient parfois entrer en ville sans immédiatement déclencher l'apocalypse, à condition de ne pas sortir les armes ou de ne pas arborer leur marque PvP.

Raza resta perplexe.

Il avait passé des années à apprendre où il pouvait mettre les pieds, avec quelle réputation, auprès de qui et dans quelles conditions.

Et maintenant, Atys semblait lui répondre :

« Tu peux entrer. Mais ne fais pas le malin. »

Il découvrit ensuite les New Horizons.

Autrefois, voyager signifiait connaître les téléporteurs, posséder les bons pactes et parfois préparer son trajet comme une expédition.

Désormais, les NH simplifiaient considérablement les déplacements et devenaient une véritable alternative aux téléporteurs de faction. Même le camp maraudeur avait reçu son propre service New Horizons.

Raza resta devant le dispositif avec la prudence d'un homin qui soupçonne fortement une arnaque.

Puis il comprit.

On pouvait voyager autrement, plus simplement et plus rapidement.

Il eut presque envie de demander où était le piège.

Et puis il découvrit les Zigs.

Raza regarda la petite créature.

La créature regarda Raza.

Raza regarda encore la créature.

Il avait connu les mektoubs, les montures et suffisamment de bestioles dangereuses pour ne plus être impressionné facilement.

Mais ça ?

Il ne connaissait pas.

Les Zigs étaient apparus pendant son absence, avec leur système d'adoption, de transport et même leurs propres possibilités de personnalisation.

Raza venait donc de découvrir qu'il pouvait désormais voyager avec une bestiole qu'il n'avait jamais demandée, qu'il ne savait pas encore utiliser et dont il ne comprenait probablement pas la moitié des fonctions.

Atys avait continué à évoluer.

Et Raza, lui, avait six ans de retard.

Il découvrit aussi quantité de petites améliorations devenues normales pour les autres : des interfaces plus pratiques, des informations mieux présentées, des outils de recherche et de voyage qui auraient autrefois ressemblé à de véritables miracles.

Pour les anciens joueurs, ce n'était probablement que du confort.

Pour Raza, c'était de la sorcellerie.

Il lui fallut donc accepter une vérité particulièrement vexante :

il n'était plus un vétéran revenu au pays.

Il était devenu **un ancien joueur qui devait apprendre le jeu aux côtés de joueurs qui, eux, ne l'avaient jamais quitté.**

Et le pire n'était pas encore arrivé.

Car Raza allait bientôt découvrir que certaines choses qu'on lui avait racontées sur les Maraudeurs n'étaient pas exactement conformes à la réalité.

Il avait quitté son ancienne faction en croyant qu'il n'y avait presque plus de Maraudeurs sur Atys.

Il allait commencer à vérifier.

Et cette fois, les réponses risquaient de faire beaucoup plus mal que les changements d'interface.

Le monde où tout le monde parle

Raza avait connu Atys à une époque où, pour entendre ses compagnons parler, il fallait généralement rejoindre un serveur vocal externe, souvent TeamSpeak, avec son adresse, son salon, son mot de passe et parfois la mystérieuse capacité à trouver le bon bouton pour parler. Certaines guildes avaient déjà commencé à passer à Discord avant son départ, mais pour Raza, tout cela appartenait encore à un monde qu'il connaissait à peine.

À son retour, il découvrit que les joueurs semblaient désormais parler partout.

Sur Discord.

Dans des salons vocaux.

Dans des salons écrits.

Dans des groupes qu'il ne connaissait pas.

Et surtout, ils parlaient **en jouant.**

Raza resta quelques secondes devant son casque avec l'expression d'un homin à qui l'on venait d'expliquer que les personnages pouvaient désormais sortir de l'écran pour discuter directement dans ses oreilles.

Il avait connu l'époque où il fallait écrire :

« INC ! »

Puis :

« HEAL ! »

Puis :

« ATTENTION ! »

Désormais, quelqu'un pouvait simplement crier :

— Raza, derrière toi !

Et Raza découvrait simultanément qu'il avait effectivement un problème derrière lui et qu'il avait oublié comment fonctionnait la moitié de ses touches.

Mais les surprises ne s'arrêtaient pas là.

Il découvrit aussi que le vieux chat externe de Ryzom avait évolué : Rocket.Chat avait laissé sa place à **Zulip**, permettant de retrouver de nombreux canaux de discussion même sans être connecté au jeu.

Autrement dit, autrefois, il fallait être sur Atys pour savoir ce qui se passait sur Atys.

Maintenant, Atys pouvait continuer à parler **même lorsque Raza n'y était pas**.

Et puis il y eut RyZtart.

Raza connaissait encore l'ancien système de lancement : lancer le jeu, attendre, entrer ses informations, choisir son personnage et espérer que tout se passe correctement.

Désormais, le nouveau lanceur pouvait mémoriser la connexion et permettre de choisir directement son personnage.

Raza observa l'écran.

Il avait passé des années à jouer à un jeu compliqué.

Et quelqu'un venait apparemment de décider que même **se connecter** devait devenir plus simple.

Il eut alors une pensée légèrement inquiétante :

Si tout était devenu aussi facile, qu'est-ce qu'ils avaient bien pu compliquer ailleurs ?

Après six années de coma, Raza venait de découvrir qu'il ne revenait pas seulement dans un jeu modernisé.

Il revenait dans une communauté qui pouvait parler sans lui, s'organiser sans lui, lui envoyer des messages sans qu'il soit connecté...

et même lui expliquer vocalement ce qu'il était censé faire pendant qu'il cherchait encore à quoi servaient ses stanzas.

Atys avait continué à évoluer.

Raza, lui, venait à peine de retrouver le bouton « **jouer** ».

L'accueil de la guilde fut une agréable surprise pour Raza. Il s'attendait presque à devoir frapper trois fois à la porte avant de trouver quelqu'un, mais il découvrit rapidement que la guilde était loin d'être endormie. On y trouvait de tout : quelques joueurs très anciens, capables de raconter des souvenirs dont Raza se demandait parfois s'ils avaient réellement eu lieu ou s'ils avaient été

inventés autour d'un feu après trop de nuits passées sur Atys ; des joueurs présents depuis quelques années, mais totalement inconnus de Raza, ce qui était assez logique après six années de coma ; et surtout toute une nouvelle génération arrivée récemment, recrutée grâce au système particulièrement actif de la guilde et de la faction. Certains connaissaient déjà parfaitement le jeu, d'autres semblaient encore découvrir qu'Atys était beaucoup plus grande que Silan... et quelques-uns avaient probablement encore besoin de vérifier quel bouton permettait de sortir son arme. La guilde ressemblait donc à un curieux mélange entre maison de retraite pour vétérans, école pour nouveaux arrivants et auberge où personne ne semblait vraiment savoir qui allait pousser la porte suivante. Pourtant, tout ce petit monde cohabitait étonnamment bien. Les anciens transmettaient leurs connaissances, les moins anciens apportaient leur expérience, les nouveaux posaient des questions — parfois beaucoup de questions — et les recruteurs continuaient inlassablement leur travail. Pour Raza, qui avait connu les années où trouver quelques Maraudeurs connectés relevait presque de l'expédition archéologique, voir autant de joueurs arriver, discuter, proposer des groupes et simplement être présents avait quelque chose de presque perturbant. Atys n'était plus celle qu'il avait quittée. Et, manifestement, personne n'avait pris la peine de l'attendre.

Le confinement de 2020 avait apporté des changements inattendus. Alors que Raza avait fini par croire qu'Atys s'était définitivement endormie, de nouveaux joueurs avaient commencé à arriver et avaient redonné un peu de jeunesse au monde. Des homins avaient découvert Silan, les capitales, les régions sauvages et tout ce qui avait autrefois fait son quotidien. Lui ne le sut que bien plus tard, lorsqu'il revint à son tour jeter un regard sur Atys. Parmi ces nouveaux visages, certains étaient encore là lorsqu'il reprit progressivement le chemin du jeu. Il allait même finir par en rencontrer plusieurs et, chose qu'il n'aurait pas imaginée après toutes ces années, certains deviendraient de nouveaux partenaires de jeu. Atys n'avait donc pas complètement disparu : elle avait simplement continué à vivre sans lui, et pendant son absence, une nouvelle génération d'hominis avait commencé à écrire sa propre histoire.

Silan, nouvel espace de recrutement.

Le retour sur Silan est devenu possible avec le patch 3.2.1 en 2018. Avant cela, la règle historique était sans appel : une fois l'île quittée, impossible d'y revenir. Plus tard, un système de transport **New Horizons** a été développé et Silan a finalement reçu son propre point de transport.

Pendant de longues années, quitter Silan avait signifié lui dire adieu.

Une fois le voyage vers le Continent accompli, l'île des premiers pas disparaissait derrière soi. On pouvait raconter ses souvenirs, évoquer ses premiers Yubos, ses maladroites et ses premières morts héroïquement ridicules, mais jamais plus revenir fouler cette terre.

Puis vint une nouveauté que beaucoup accueillirent avec une émotion inattendue.

Il était désormais possible de retourner sur Silan.

L'île n'était plus seulement un souvenir.

Elle redevenait un lieu.

Certains anciens y retournèrent avec une nostalgie presque solennelle. Ils retrouvèrent les chemins de leur apprentissage, les collines où ils avaient combattu leurs premières créatures et les recoins où étaient nées des amitiés vieilles de plusieurs années.

Puis les Homins firent ce que les Homins font invariablement lorsqu'on leur offre une belle idée.

Ils organisèrent le recrutement.

Très vite, de puissants guerriers commencèrent à apparaître sur Silan.

Un nouveau réfugié venait à peine d'ouvrir les yeux qu'une silhouette en armure exceptionnelle surgissait devant lui.

— Bonjour !

Le jeune Homin sursautait.

— Bonjour...

— Tu as une guilde ?

— Je viens juste d'arriver.

— Excellent. La nôtre recrute.

Parfois, le vétéran était accompagné de trois amis.

Puis de six.

Puis d'une guilde entière.

Le pauvre réfugié se retrouvait alors entouré d'armures rutilantes, d'armes légendaires et de montures dont il ignorait jusqu'à l'existence.

— Tu préfères Kami ou Karavan ?

— Je ne sais pas encore ce qu'est un—

— Pas grave, on a des brochures.

Et les méthodes pouvaient devenir sensiblement plus... **insistantes**.

Certains nouveaux Homins avaient à peine terminé leur première conversation avec un Ranger qu'ils recevaient déjà plusieurs invitations simultanées.

Une proposition de guilde.

Une proposition d'équipe.

Un message privé.

Puis quelqu'un qui apparaissait directement devant eux.

Silan était parfois devenue une sorte de paisible terrain d'apprentissage où rôdaient des recruteurs lourdement équipés.

De véritables braqueurs.

Mais au lieu de réclamer des Dappers, ils réclamaient quelque chose de beaucoup plus précieux.

Un engagement.

— Viens avec nous, on va t'apprendre le jeu.

— Mais je voulais d'abord regarder les fleurs.

— Tu pourras regarder les fleurs dans notre hall de guilde.

— Il y a des fleurs dans votre hall ?

— Non. Mais on a un excellent artisan.

Derrière cette comédie parfois envahissante se cachait néanmoins quelque chose de profondément fidèle à l'esprit d'Atys.

Les anciens revenaient sur l'île.

Là où eux-mêmes avaient autrefois été perdus.

Là où un inconnu leur avait peut-être expliqué comment tenir une arme, lancer un sort ou éviter de mourir face à une créature manifestement trop grosse.

Simplement, avec les années, les méthodes avaient évolué.

Autrefois, un vétéran aidait discrètement un nouveau venu.

Aujourd'hui, certains arrivaient à dix, encerclaient le malheureux et lui expliquaient avec une conviction remarquable que **leur faction était évidemment la seule décision raisonnable**.

Le progrès, sans doute.

Et Silan, qui avait longtemps été la terre des adieux, était redevenue celle des rencontres.

Pour le meilleur.

Et parfois pour le nouveau réfugié qui venait d'apparaître...

sans aucune possibilité de s'échapper assez rapidement.

Les nouveaux venus sur Silan

Sur Silan, Raza remarque rapidement que beaucoup de nouveaux joueurs viennent d'autres univers. Ils connaissent les MMO modernes, leurs personnages suréquipés, leurs montures capables de voler, leurs héros qui sautent comme des kangourous sous caféine et leurs quêtes qui vous expliquent très gentiment quoi faire pendant trois minutes avant de vous offrir, en récompense, une armure complète probablement meilleure que tout ce que vous possédiez jusque-là.

Puis ils arrivent sur Ryzom.

Et là...

Plus rien.

Le personnage ne saute pas.

Pas de monture volante.

Pas de dragon qui vous emmène au-dessus de la moitié du continent pendant que vous regardez tranquillement le paysage.

Pas de quête rapide avec, à la fin, un coffre magique contenant une superbe armure complète, assortie aux chaussures et probablement repassée.

Sur Atys, il faut travailler.

Pour devenir suffisamment puissant afin d'aller explorer les régions dangereuses, il faut monter ses compétences, apprendre à combattre, comprendre les équipements, récolter, fabriquer, améliorer ses résistances et surtout accepter de mourir quelques fois pour comprendre ce qui vient de vous tuer.

Et le craft de haut niveau ne tombe certainement pas du ciel.

Les meilleurs artisans travaillent pour mériter leur réputation. Ils passent des heures à récolter, à chercher les bonnes matières, à expérimenter, à rater, recommencer et parfois à sacrifier suffisamment de ressources pour nourrir une petite civilisation.

Sur Ryzom, quand un artisan vous fabrique une pièce exceptionnelle, ce n'est donc pas simplement parce qu'il a trouvé le bouton « fabriquer légendaire ».

Il a mérité le droit de vous faire attendre.

Certains nouveaux adorent immédiatement cette philosophie. Ils découvrent les paysages, l'ambiance, la liberté et cette sensation assez rare d'être réellement dans un monde qu'il faut apprendre à comprendre.

D'autres regardent leur personnage immobile devant une falaise et semblent attendre qu'il saute automatiquement.

Il ne saute pas.

Pas de monture volante.

Ils regardent leur équipement.

Pas d'armure complète offerte après quatre minutes de jeu.

Ils regardent leur barre de compétences.

Et là, Atys leur annonce tranquillement :

« Maintenant, débrouille-toi. »

Certains repartent aussitôt.

D'autres restent quelques jours, suffisamment longtemps pour découvrir que le gameplay est effectivement ancien, parfois rigide, parfois franchement particulier... puis repartent sans avoir cherché à savoir ce que Ryzom peut réellement offrir derrière ses premières impressions.

Et puis il y a ceux qui restent.

Ceux qui comprennent que Ryzom n'essaie pas de les transformer en héros en quinze minutes.

Il leur demande simplement de devenir bons.

Pas de raccourci.

Pas de monture volante ni de coffre miraculeux.

Pas d'armure complète offerte avec les félicitations du système.

Juste du temps, de l'apprentissage, quelques erreurs, beaucoup de patience...

et probablement **quelques morts parfaitement pédagogiques.**

C'est peut-être cela, finalement, le premier véritable filtre de Ryzom.

Atys ne demande pas :

« Es-tu prêt à devenir un héros ? »

Elle demande plutôt :

« Es-tu vraiment certain de vouloir essayer ? »

Et lorsqu'un nouveau répond oui, elle lui souhaite généralement la bienvenue avec un sourire.

Enfin...

si Atys avait eu un visage.

Parce qu'à ce moment-là, il y a probablement déjà un yubo derrière lui.

Mais une fois le nouveau arrivé sur le continent, une autre tradition typiquement homine peut commencer : **le recrutement des guildes.**

Là encore, Raza découvre rapidement une mécanique qui existe toujours sur Atys.

Les chefs de guildes ont généralement un objectif assez simple :

faire grossir les rangs.

Plus de membres, plus de noms dans la fenêtre de guildes.

Plus de joueurs connectés.

Plus la guildes paraît importante.

Alors on recrute.

On recrute le nouveau venu sur Silan, on lui explique que la guildes est active, sympathique, pleine de joueurs expérimentés et toujours prête à aider.

On lui souhaite la bienvenue.

On lui fait découvrir deux ou trois choses.

Et parfois même, on lui fabrique quelques équipements pour qu'il puisse commencer correctement.

Le nouveau est heureux.

Il vient de trouver une guildes, il a trouvé des gens, il a peut-être même l'impression d'avoir trouvé une famille.

Puis le chef retourne tranquillement à ses propres activités.

Parce qu'il a lui aussi son personnage à faire progresser.

Et surtout, il a déjà accompli sa mission principale : **le nouveau est dans la guildes.**

Pour le reste...

il y a les autres membres.

C'est là que les choses deviennent intéressantes.

Le nouveau pose une première question sur le canal de guildes.

Quelqu'un répond.

Une deuxième question arrive, un autre membre prend le relais.

Puis il faut lui expliquer comment fonctionnent les résistances, pourquoi certaines régions sont dangereuses, comment utiliser les téléporteurs, où trouver telle matière, pourquoi il ne faut surtout pas courir au milieu d'un groupe de kinchers et, accessoirement, pourquoi son équipement acheté au premier marchand ne lui permettra probablement pas de survivre plus de quinze secondes dans la

région suivante.

Le chef, lui, peut éventuellement passer de temps en temps.

« Alors, ça se passe bien avec notre nouveau ? »

Et quelqu'un répond :

« Oui, on s'en occupe. »

Ce qui est parfaitement vrai.

Parce que, très souvent, **ce n'est pas celui qui recrute qui s'en occupe.**

Et Raza trouve cette situation assez amusante.

Le chef possède parfois ce talent remarquable qui consiste à transformer un simple clic sur « recruter » en une responsabilité collective pour toute la guilde.

Il peut recruter dix joueurs dans la même soirée avec l'enthousiasme d'un marchand de yubos.

Puis disparaître.

Pas forcément par mauvaise volonté.

Il a ses propres objectifs, ses propres personnages, ses propres activités... et considère probablement, avec une certaine logique, que les membres déjà installés dans la guilde sauront prendre le relais, ce qui est souvent le cas.

Les anciens expliquent, les joueurs disponibles accompagnent.

Les artisans fabriquent et les chasseurs emmènent les nouveaux découvrir le monde.

Et petit à petit, les recrues apprennent.

Le chef a donc réussi quelque chose d'assez extraordinaire :

il recrute une nouvelle génération sans avoir besoin de l'élever lui-même.

Et finalement, cette méthode peut très bien fonctionner.

À condition que les autres membres jouent réellement le jeu.

Parce qu'une guilde ne devient pas vivante uniquement grâce au nombre affiché dans sa liste de membres.

Elle devient vivante lorsque les joueurs prennent le temps de se parler, de s'aider, de transmettre leurs connaissances et de donner aux nouveaux une raison de rester.

Sinon, on ne construit pas vraiment une communauté, on agrandit simplement une liste.

Et une liste de noms ne chasse pas les Rois, ne défend pas un avant-poste et ne répond pas aux questions d'un nouveau qui vient de découvrir qu'il faut parfois faire trois heures de trajet pour aller chercher quelque chose que son ancien jeu lui aurait livré par téléportation express.

Le véritable talent d'un chef de guilde n'est donc peut-être pas seulement de savoir **recruter beaucoup**.

C'est surtout de savoir créer suffisamment de membres motivés pour que, lorsqu'il recrute encore quelqu'un, il puisse tranquillement entendre :

« T'inquiète pas, on va s'en occuper. »

Et le plus drôle, c'est qu'un jour, le nouveau devenu ancien fait exactement la même chose.

Il recrute à son tour un jeune homin sur Silan, lui souhaite la bienvenue, lui explique deux ou trois choses...

puis quelqu'un lui demande :

« Tu peux t'occuper du nouveau ? »

Et il répond probablement :

« Bien sûr. Je connais le système. »

Avant de partir faire sa chasse.

Raza commence donc à comprendre que sur Atys, certaines traditions sont décidément immortelles.

Les nouveaux sont recrutés par les chefs, élevés par les membres... puis finissent eux-mêmes par recruter les suivants.

Une véritable chaîne alimentaire.

Version guilde.

Quand les exploits deviennent ordinaires

Raza allait très vite découvrir qu'en six années d'absence, Atys avait également appris à être généreuse avec ses artisans. Les camps de bandits et leurs récompenses lui offrirent notamment des matières génériques qui lui permettaient de faire progresser ses métiers beaucoup plus rapidement qu'à l'époque où chaque niveau de craft semblait nécessiter une petite vie entière, une quantité absurde de matières premières et quelques heures à regarder une barre d'expérience avancer avec la vitesse d'un Yubo endormi. Les matières génériques pouvaient désormais servir dans de nombreuses recettes et rendaient la montée de plusieurs métiers nettement plus confortable. Raza commença donc à profiter de ces nouveautés avec une efficacité qui aurait probablement fait pleurer de nostalgie quelques anciens artisans.

Mais une autre découverte l'amusa davantage : partout sur Atys, il croisait désormais des homins portant fièrement le titre « Esprit d'Atys ». Quelques années auparavant, ce titre était beaucoup plus rare et ceux qui l'arboraient avaient généralement passé énormément de temps à parcourir, combattre, récolter et fabriquer sur Atys. Les difficultés n'étaient simplement pas les mêmes. Aux yeux de Raza, le titre avait donc perdu une partie de son prestige. Et le plus amusant était qu'il ne le possédait même pas lui-même. Non pas parce qu'il n'en avait jamais été capable, mais parce que son temps de jeu avait été joyeusement grignoté au fil des années par Klonn, puis par d'autres personnages et histoires RP auxquels il avait consacré une quantité considérable de temps. Raza avait donc peut-être passé suffisamment d'années sur Atys pour mériter quelques médailles imaginaires... mais certainement pas assez pour rester concentré sur un seul personnage. En revenant, il découvrait ainsi une Atys où certains titres autrefois presque mythiques semblaient désormais pousser comme des slavenis, tandis que lui-même restait tranquillement sans le précieux titre au-dessus de la tête. Après six ans de coma, il avait au moins appris une chose : même sur Atys, les exploits vieillissent parfois beaucoup plus vite que les homins.

L'ère des Alts

Raza allait également découvrir une autre évolution étrange d'Atys : l'ère des alts. Les personnages secondaires avaient toujours existé, évidemment. Mais autrefois, ils semblaient réellement secondaires. Désormais, ils étaient partout. Certains joueurs en possédaient tellement que Raza commençait à soupçonner qu'ils ne jouaient plus à Ryzom, mais qu'ils administraient directement une petite population d'homins. Et, chose particulièrement troublante, beaucoup de ces personnages arboraient eux aussi le titre « Esprit d'Atys ».

Raza croisait donc régulièrement des homins parfaitement inconnus, portant un titre qu'il avait autrefois associé à des années de jeu et qui, manifestement, avait maintenant été distribué à toute une famille. Le plus fascinant restait leur silence. L'alt apparaissait, rejoignait le groupe, faisait exactement ce qu'il fallait, connaissait visiblement tout sur tout... et ne disait rien. Pas un mot. Pas même un petit « bonjour ». Raza finissait par se demander s'il jouait avec un joueur ou avec une intelligence artificielle particulièrement bien entraînée. Certains alts semblaient même occuper davantage le groupe que le personnage principal de leur propriétaire. Le personnage principal devait probablement être en pause quelque part, tandis que son sixième alt gérait tranquillement la récolte, le craft, les combats, les téléportations et probablement les affaires diplomatiques de la famille. Raza découvrait donc une nouvelle règle d'Atys : ne jamais demander à un homin qui il est. Demander combien ils sont. Car l'époque où l'on avait un personnage principal et éventuellement un petit reroll était révolue. Désormais, certains joueurs avaient manifestement décidé de coloniser Atys avec eux-mêmes. Raza venait d'entrer dans une nouvelle ère : celle où les personnages secondaires avaient tellement pris d'importance qu'on finissait par se demander lequel était réellement l'alt de l'autre.

Quelques semaines après son retour, Raza décida d'envoyer un Izam au Grand Esprit. La demande était pour le moins inhabituelle : il souhaitait changer de sexe. Raza avait toujours été un homin, mais après toutes ces années, quelque chose semblait ne plus tout à fait correspondre. Il rédigea donc sa demande avec le sérieux qu'exigeait une affaire aussi importante, ignorant qu'à plusieurs milliers de kilomètres d'Atys, de l'autre côté de l'écran, quelqu'un avait déjà pris sa décision. Pour cette personne, Raza correspondait davantage à une réalité différente. Le pauvre homin allait donc découvrir qu'après six années de coma, certaines choses avaient changé... y compris lui-même. Il avait quitté Atys en étant un homin et revenait avec une demande qui, finalement, ressemblait moins à une requête adressée au Grand Esprit qu'à une régularisation administrative venue d'un autre monde. Il ne lui restait plus qu'à espérer que les Dieux d'Atys possédaient un service compétent pour ce genre de dossier. Après tout, ils avaient déjà les téléporteurs, les résurrections, les changements d'allégeance et les Zigs. Changer de sexe devait bien pouvoir entrer quelque part entre deux parchemins et trois clics. Raza venait simplement de découvrir une nouvelle règle d'Atys : parfois, ce n'est pas le personnage qui décide de son évolution. C'est la personne derrière l'écran qui finit par lui expliquer qui il est réellement.

Parenthèse dans l'histoire — Le véritable pacte de Raza

Avant de poursuivre l'histoire, il faut apporter une petite précision sur Raza. Le personnage fut créé en 2006, sous l'ère de Jena, aux alentours de 2533. À cette époque, Raza était incarné par un être masculin. Il allait pourtant connaître, quelques années plus tard, un changement beaucoup plus important que toutes les guerres de factions d'Atys.

*En 2012, celui qui incarnait alors Raza conclut en effet un pacte avec celle qui écrit cette histoire aujourd'hui. Et contrairement à ce que l'on pourrait imaginer dans le monde de Ryzom, ce pacte ne fut conclu **ni avec les Kamis, ni avec la Karavan**. Aucun Ma-Duk, aucune Jena, aucun parchemin mystique et probablement même aucun PNJ pour valider le contrat.*

Le pacte fut conclu avec... le maire de son village.

Depuis 2012, Raza est donc incarné par celle qui raconte aujourd'hui son histoire. Une étrange succession de circonstances qui explique qu'au fil des années, le personnage ait fini par devenir bien davantage qu'un simple avatar. Raza avait été créé en 2006 par un homme ; depuis 2012, il vit sous la plume, les décisions et les aventures de celle qui écrit ces lignes.

Il aura donc fallu quelques années à Raza pour découvrir sa véritable trajectoire. Certains changent d'allégeance, d'autres de guildes, certains deviennent Maraudeurs, puis Kami... Raza, lui, avait simplement changé de personne derrière l'écran.

Les semaines suivantes furent probablement parmi les plus étonnantes du retour de Raza. Au sein de cette guilde de Kamis, il allait rencontrer des homins qu'il n'aurait probablement jamais imaginé croiser autrefois. Il y avait notamment ce Matis qui semblait avoir élu domicile autour de la Roue, arborant fièrement son titre et donnant presque l'impression que le jeu consistait désormais à faire tourner la roue plutôt qu'à sauver Atys. Puis il y avait cette Trykette complètement azimutée, dont le RP de méchante assumée semblait parfaitement fonctionner à condition de ne surtout pas lui demander de quitter les Primes Racines : elle y vivait, y jouait son personnage et semblait avoir fait de la menace une véritable occupation à plein temps. Et puis vinrent les longues soirées de chasse. Raza redécouvrit les boss maraudeurs qu'il avait autrefois affrontés avec les siens. Les techniques avaient changé, les habitudes aussi, et certains combats ne ressemblaient plus vraiment à ceux de ses souvenirs. Pourtant, au milieu des placements, des stratégies, des morts parfois parfaitement évitables et des fameux « normalement ça passe », quelques vieux réflexes revenaient. Une position, une réaction, une mécanique... et soudain un morceau de son ancienne vie ressurgissait. Entre deux boss, il y avait les séances de pex, les discussions qui portaient dans tous les sens, les histoires complètement absurdes racontées à l'écrit ou en audio, les fous rires et ces soirées où l'on se connecte simplement pour jouer... avant de réaliser plusieurs heures plus tard qu'on n'a pratiquement rien fait de ce qu'on avait prévu. Raza retrouvait surtout quelque chose qu'il ne cherchait plus vraiment : des complicités. Pas forcément nombreuses, pas forcément immédiates, mais sincères. Après six années d'absence, il découvrait qu'Atys pouvait encore surprendre un vieux Maraudeur, et surtout qu'il était possible de retrouver des joueurs avec lesquels partager bien plus qu'une simple barre d'expérience. Il avait changé de faction, mais il n'avait manifestement pas perdu le goût des rencontres improbables, des soirées qui dérapent et des homins suffisamment étranges pour rendre une aventure mémorable.

Quand le Grand Esprit décide de faire les mises à jour avant le café

Un matin, Raza s'installa tranquillement devant son écran avec tout ce qu'il fallait pour passer quelques bonnes heures sur Ryzom : un café bien chaud, du temps devant lui et cette agréable sensation de n'avoir absolument rien d'urgent à faire. Il lança le jeu, se connecta... et resta quelques secondes sans bouger. Quelque chose avait changé. Raza était devenu une **homine**. Le Grand Esprit avait finalement exaucé son souhait. Après des semaines d'attente, la demande avait donc été traitée. Pas de cérémonie, pas de tonnerre, pas de Ma-Duk descendant du ciel pour annoncer la nouvelle. Non. Juste une connexion matinale et... surprise. Raza regarda son personnage, puis son café, puis de nouveau son personnage. Il venait manifestement de commencer la journée avec une transformation majeure de son existence virtuelle avant même d'avoir terminé sa première gorgée. Le Grand Esprit avait probablement attendu que le café soit servi pour annoncer : « **Voilà. C'est fait. Bonne journée.** » Raza venait de découvrir qu'à défaut de posséder un service après-vente très bavard, Atys avait au moins un excellent service de traitement des demandes... avec parfois plusieurs semaines de délai.

Cette époque ramena Raza dans une activité suffisamment active sur Atys et ne manqua pas de provoquer certains « débordements » sur la vie réelle. Elle avait déjà connu des périodes intensément... Atysiennes.

Quand la vraie vie passe en mode AFK

La vie normale, ce boss temporaire

Il existe des périodes où jouer à Ryzom tous les jours finit par demander une organisation digne d'une opération militaire.

Un OP est prévu à 20 h 30 ?

À 20 h 10, la douche est déjà devenue une épreuve de vitesse.

À 20 h 17, le téléphone passe en silencieux.

À 20 h 19, on vérifie que personne ne réclame quoi que ce soit.

À 20 h 21, on est devant l'ordinateur.

À 20 h 22, quelqu'un appelle.

On ne répond pas.

À 20 h 23, quelqu'un rappelle.

Toujours pas.

À 20 h 24, on entend :

— Maman ?

Silence radio.

Le joueur est officiellement passé en **mode PNJ**.

Le week-end peut alors devenir complètement rocambolesque.

On se dit qu'on va jouer tranquillement quelques heures.

Le vendredi soir commence.

Puis il y a une chasse.

Puis une autre.

Puis un event.

Puis quelqu'un demande de l'aide.

Puis un OP.

Puis une discussion qui devait durer cinq minutes.

Puis une autre chasse parce que « tant qu'on est là... ».

Et soudain, on regarde l'heure.

Il est dimanche soir.

Le week-end a disparu.

Pas progressivement.

Il a despawné.

Le linge, lui, n'a pas despawné.

Il a évolué.

Le petit tas du vendredi est devenu une véritable tribu.

Le panier à linge est plein.

La chaise est pleine.

Le lit commence à être occupé.

À ce stade, on ne parle plus de linge sale mais d'une **zone sauvage nouvellement découverte**, dont l'exploration nécessiterait probablement un groupe de soigneurs et quelques auras de résistance.

Le terrible retour du Maître PNJ

Et pendant que le linge prospère, les adolescents commencent à effectuer leurs propres missions.

— Tu peux venir ?

— Non.

— Pourquoi ?

— Je joue.

— Tu peux quand même ?

— Non.

— J'ai besoin de quelque chose.

— Non.

— Mais c'est important !

— Moi aussi, je suis important.

Quelques minutes plus tard :

— Tu peux me donner à manger ?

— Il y a des pâtes.

Le joueur retourne à son écran.

Puis revient la question :

— Tu peux faire autre chose que des pâtes ?

Long silence.

Le PNJ refuse de modifier son dialogue.

À force, les enfants finissent par connaître les réponses avant même d'avoir posé les questions.

— Tu peux... ?

— Non.

— Tu sais même pas ce que je vais demander !

— Ça n'a aucune importance.

Le système de dialogue est verrouillé.

Hermétique.

Imperturbable.

Exactement comme le garde Karavan dans l'histoire de Niloo.

Et à force d'être aussi difficile à faire bouger, le parent finit par recevoir un nouveau titre :

Maître PNJ.

Un titre parfaitement mérité.

Le personnage possède peu de dialogues, refuse la plupart des quêtes proposées et semble incapable de quitter son emplacement tant qu'un événement important n'est pas terminé.

La cuisine, elle aussi, finit par entrer dans une phase de développement particulier.

Pâtes.

Pizza.

Pâtes.

Pizza.

Pizza.

Pâtes.

Et parfois, dans un moment de folie gastronomique absolue :

pâtes avec autre chose que du fromage.

Le vendredi, cela paraît parfaitement acceptable.

Le samedi, personne ne remarque vraiment.

Le dimanche, quelqu'un commence à demander si l'être humain peut survivre uniquement avec des glucides et de la volonté.

La réponse reste inconnue.

Mais le joueur, lui, est toujours connecté.

Il arrive même parfois que la vie réelle tente une attaque coordonnée.

Le téléphone sonne.

Un adolescent demande quelque chose.

La machine à laver termine son cycle.

Le linge attend.

Quelqu'un a faim.

Le chat veut sortir.

Le groupe annonce qu'il faut se préparer.

Et au milieu de tout ça, quelqu'un écrit dans le canal :

« On part dans deux minutes. »

Deux minutes.

C'est là que la hiérarchie des priorités devient très claire.

Le linge peut attendre.

La vaisselle peut attendre.

La pizza peut refroidir.

Le reste du monde peut patienter.

Mais pas l'OP.

Heureusement, ces périodes de folie ne durent jamais bien longtemps.

Un jour, les connexions ralentissent.

Les events se terminent.

Le téléphone retrouve sa sonnerie.

La douche reprend une durée normale.

Le linge est enfin attaqué.

La cuisine recommence à produire autre chose que des pâtes.

Et les adolescents découvrent avec étonnement que leur Maître PNJ possède finalement plusieurs dialogues différents.

La vie reprend son cours.

Jusqu'au jour où quelqu'un annonce innocemment :

— Il y a un OP ce soir à 20 h 30.

Et là, soudainement, tout recommence.

Le panier à linge peut bien attendre.

La pizza est déjà au four.

Le téléphone est passé en silencieux.

Et la douche vient de perdre **douze minutes sur son temps réglementaire**.

Et puis... Retour à la normale... erreur système !

Quand Atys déborde de l'écran

Atys IRL : même graphismes, moins de TP

Après de longues années passées sur Atys, certains joueurs finissent par développer une curieuse maladie : **la confusion entre le monde réel et Ryzom**.

Les symptômes apparaissent généralement après quelques heures de jeu... ou quelques années.

Sur la route, de gros camions-citernes rouges peuvent soudain ressembler à des **Ploderos** immobiles, avec cette impression désagréable qu'ils devraient normalement avancer beaucoup plus vite.

Un champ aperçu depuis une voiture devient alors un véritable piège : avant même de distinguer les chevaux, certains jurent avoir aperçu des **Ocyx**.

Une grosse araignée au plafond ? Un **Kitin**, évidemment.

Un matin d'automne, le vent souffle d'une certaine manière et, pendant quelques secondes, on se retrouve à chercher instinctivement le paysage de **Silan**.

En haute montagne, un changement brutal de température accompagné d'un nouveau décor peut même donner l'impression d'avoir changé de région sur Atys. Il ne manque plus que la barre de chargement.

Une pioche abandonnée dans un jardin devient immédiatement un outil de **forage**. Il faut presque se retenir de chercher la bonne matière dans le sol.

Et puis il y a la musique.

Un soir, quelques bières entre copains, une promenade sur le ponton d'un port de plongée... et soudain, dans la tête, **la musique de Fairhaven**.

Plus personne ne sait vraiment pourquoi.

Mais tout le monde la reconnaît.

Même les petits détails deviennent suspects. Un tunnel de pierre près d'une ruche suffit à créer, pendant quelques secondes, une tension parfaitement irrationnelle : *et si un Kipesta surgissait maintenant ?*

Quant aux crabes alignés sur l'étal du poissonnier, ils ne sont plus vraiment des crabes.

Ce sont des **Cloppers**.

Le cerveau a simplement décidé de ne plus faire la différence.

À ce stade, il faut peut-être accepter l'évidence : après suffisamment d'heures passées sur Ryzom,

Atys ne reste plus complètement derrière l'écran.

Elle s'infiltre dans les paysages, les bruits, les animaux, les objets du quotidien et même les trajets en voiture.

Le joueur regarde le monde réel...

et son cerveau cherche encore le niveau, le nom du mob et la barre de vie.

Le plus inquiétant ?

Après plusieurs années, personne ne sait vraiment si c'est une conséquence des longues sessions de jeu...

ou si c'est simplement **Atys qui a enfin réussi à nous apprivoiser.**

expériences personnelle et témoignages de plusieurs autres joueurs

Quand Atys finit par adopter les joueurs

Le plus gros transfert de personnages jamais réalisé

Après tous ce temps passé sur Atys, certains joueurs finissent par ramener un petit morceau du jeu dans leur vie réelle. Moi, j'ai simplement poussé le concept un peu plus loin.

J'ai carrément **emmené Atys avec moi.**

Plusieurs chatons ont reçu les noms de personnages joueurs ou de personnages non joueurs du jeu. Une façon comme une autre de faire vivre les souvenirs... sauf que mes personnages ont désormais quatre pattes, des moustaches et une conception très personnelle de la notion d'AFK.

Akilia existe donc réellement.

Enfin... pas exactement comme sur Atys.

Dans la vraie vie, Akilia est une jolie minette, adorable quand elle l'a décidé, mais avec suffisamment de caractère pour rappeler que certains personnages semblent conserver leur personnalité même après avoir changé d'univers.

Et puis il y a **Raza.**

Ma minette porte naturellement ce nom. Elle sort quand elle le souhaite, rentre à pas d'heure, et ne manque aucune session pvp dans le quartier. Une vrai maraudeuse !

Pour les autres personnages, je resterai discrète. Certains joueurs ignorent probablement que quelque part, dans la vraie vie, leur pseudo n'est pas seulement conservé dans mes souvenirs, dans un ancien canal de guildes ou au fond d'une liste de contacts.

Il sert aussi à appeler un chat.

Imaginez donc la scène : un joueur a peut-être passé des années à faire trembler Atys sous son pseudo... sans savoir qu'un jour, quelque part, quelqu'un prononce son nom d'une voix désespérée parce qu'un petit félin vient de renverser une plante.

Et évidemment, le chat ne répond pas.

Parce qu'un véritable homin de haut niveau peut parfaitement ignorer un appel.

Alors un chat peut le faire aussi.

La différence, c'est que le personnage du jeu peut partir trois heures en chasse sans prévenir.

Le chat, lui, disparaît également trois heures...

...mais revient uniquement lorsqu'il a faim, et considère généralement que **c'est moi qui étais AFK**.

Au fond, j'ai peut-être trouvé la meilleure façon de conserver les personnages de Ryzom : pas besoin de serveur, pas besoin de connexion, pas besoin de patch.

Juste quelques chatons, quelques noms chargés de souvenirs et suffisamment de nourriture pour maintenir la population en état de fonctionnement.

Atys n'a donc pas seulement débordé de mon écran.

Elle a fini par s'installer chez moi.

Et après tant d'années de Ryzom, je peux affirmer une chose :

les personnages ont peut-être quitté le jeu... mais certains ont définitivement refusé de déconnecter.

Les plus belles richesses d'Atys

Raza retrouva une vieille coutume d'Atys : les coffres de guildes avaient tellement grossi qu'ils semblaient pouvoir avaler une maison entière, mais les meilleures matières, elles, avaient développé un remarquable talent pour disparaître. Foreurs et chasseurs les nourrissaient sans relâche, les halls débordaient, les appartements croulaient sous les objets comme des greniers après une bonne récolte. Pour les matières ordinaires, la distribution était devenue presque généreuse : il suffisait d'ouvrir un coffre pour voir surgir trois cents objets dont personne ne savait plus très bien qui les avait déposés. Mais dès qu'une matière devenait rare ou noble, les portes se refermaient comme par magie. Tout le monde participait aux chasses aux Rois et aux boss maraudeurs, tout le monde transpirait dans les combats, puis quelques mains venaient délicatement cueillir les plus beaux fruits de la récolte. Le reste disparaissait dans le grand puits sans fond du craft, où des montagnes de matières étaient sacrifiées pour tenter d'obtenir le fameux boost. Des heures de travail, des piles englouties, des essais qui mouraient les uns après les autres... jusqu'au miracle. Et lorsque celui-ci apparaissait enfin, il avait généralement déjà une adresse : celle de son propriétaire, suivie de celles de ses alts. Raza observait parfois ce petit manège avec un sourire en coin. Les coffres avaient appris à partager les miettes, mais pour les gâteaux, certains avaient manifestement réservé la boulangerie.

Pourtant, au milieu de cette course aux meilleures matières, elle découvrit aussi quelque chose de bien plus rare : des artisans capables de donner sans rien calculer. Certains passaient des heures à chercher la matière parfaite, recommençaient leurs crafts, consumaient leurs propres réserves et recommençaient encore jusqu'à obtenir exactement ce qu'ils voulaient. Puis, une fois le résultat obtenu, ils le donnaient. Sans prix. Sans dette. Sans même attendre un merci. Ils sortaient leurs plus belles matières, fabriquaient le meilleur objet possible et le déposaient simplement devant une autre

homine ou un autre homin avec un tranquille : « Tiens, ça devrait t'aider. » Pour eux, le véritable plaisir ne semblait pas être de posséder le meilleur équipement, mais de savoir qu'ils avaient permis à quelqu'un d'autre d'en profiter. Atys pouvait donc encore produire quelque chose de plus précieux que les matières suprêmes : des joueurs qui donnaient le meilleur d'eux-mêmes sans jamais chercher à en récupérer le moindre morceau.

Un soir d'OP contre Raza

Une Maraudeuse dans le mauvais camp

Ce soir là, une bataille d'avant poste était prévue contre des adversaires improbables , une guilde maraud.

Lorsque Raza arriva devant le téléporteur du Bosquet de la Confusion, elle ne s'attendait pas à ce qu'elle allait découvrir. Un groupe de Maraudeurs attendait là, armé et prêt pour la bataille. Elle resta quelques secondes immobile, incapable de détourner les yeux. **Ils étaient là.** Les Maraudeurs n'avaient donc pas disparu. Pas complètement. Ils étaient peu nombreux, différents de ceux qu'elle avait connus, mais ils portaient les mêmes couleurs, presque la même tenue, cette même aura particulière qu'elle aurait reconnue entre mille. Raza sentit quelque chose d'inexplicable. Elle venait de retrouver les siens au moment précis où elle devait partir combattre contre eux. Elle regarda son propre équipement, celui des Kamis, puis leurs armures. Tout à coup, son appartenance récente lui parut étrangement étrangère. Elle avait intégré les Kamis, elle avait retrouvé des amis, une guilde, une place parmi eux... mais devant ce groupe, une évidence s'imposa à elle avec une brutalité presque douloureuse : **ce soir, elle ne combattrait pas dans le bon camp.** Elle s'approcha pourtant, incapable de rester à distance. Les Maraudeurs, eux, ne mirent pas longtemps à comprendre qui elle était. Et l'accueil fut loin d'être chaleureux. Pour eux, Raza n'était pas une ancienne qui revenait. Elle était celle qui avait abandonné les siens. Une traîtresse. Une opportuniste. Une homine qui avait changé de bannière lorsque cela l'arrangeait et qui revenait maintenant leur parler au moment même où elle allait les affronter.

Les reproches tombèrent sans ménagement. Elle encaissa. Elle aurait voulu expliquer les années d'absence, la solitude, le retour sur Atys, les amis rencontrés chez les Kamis, cette décision prise pour pouvoir simplement continuer à jouer.

Mais devant eux, toutes ces raisons semblaient soudain bien faibles. **Ils ne voyaient pas la Raza qu'elle était devenue. Ils voyaient celle qui était partie.** Et le plus cruel, pour elle, était qu'au fond, elle ne pouvait pas complètement leur donner tort. Elle les regardait, avec cette étrange sensation d'être revenue chez elle... pour découvrir qu'elle n'y avait plus sa place. Derrière elle, les Kamis attendaient pour partir au combat. Devant elle se tenaient ceux qu'elle avait autrefois appelés les siens. Et Raza comprit qu'en quelques minutes, une simple guerre d'OP venait de transformer son passé en ennemi et son présent en trahison.

Pour cette bataille, les kamis étaient bien plus nombreux, et la partie semblait gagnée d'avance. Raza avait toujours trouvé le système des batailles d'OP profondément imparfait. Trop souvent, la

victoire ne dépendait pas seulement de la stratégie, de la maîtrise des combats ou de la capacité à réagir ensemble, mais simplement du nombre d'homins présents d'un côté ou de l'autre. Lorsqu'une faction arrivait avec vingt combattants face à dix, le résultat pouvait parfois sembler écrit avant même le premier coup porté. Pour Raza, ce n'était pas vraiment « **que le meilleur gagne** », mais plutôt « **que le plus nombreux gagne** ». Elle avait souvent pensé qu'un rééquilibrage pourrait être intégré directement aux règles du jeu, voire faire l'objet d'une évolution technique. Pourquoi ne pas reprendre un principe aussi simple que celui d'un match de football ou de basket ? Un nombre déterminé de combattants de chaque camp entre sur le terrain, tandis que les autres restent en réserve et prennent leur tour au round suivant. Les joueurs pourraient ainsi se relayer, participer à plusieurs manches et faire intervenir progressivement toute leur équipe. Chaque round opposerait alors un nombre égal de combattants, laissant réellement la place à la tactique, au talent, à la coordination et parfois simplement au sang-froid. Les plus nombreux ne seraient plus automatiquement avantagés : ils disposeraient seulement de davantage de réservistes. Et à la fin, on pourrait enfin regarder le résultat sans se demander combien ils étaient en face. **Un nombre égal, des armes, des stratégies, du courage... et que le meilleur gagne.** Malheureusement, cette idée semble rester pour l'instant dans le domaine des souhaits de certains joueurs plutôt que dans celui des projets des développeurs. Raza pouvait toujours l'imaginer, comme elle l'avait fait tant de fois devant les champs de bataille d'OP. Mais Atys continuait de suivre ses propres règles, et celles-ci semblaient encore accepter qu'une bataille puisse parfois se gagner avant même d'avoir réellement commencé.

Ce soir-là, elle était de l'autre côté

La bataille commença, mais Raza la vécut presque en spectatrice. Elle lança ses sorts, soigna, frappa lorsque son groupe avançait, mais son regard cherchait sans cesse ceux qui se trouvaient en face. Elle reconnaissait leurs silhouettes au milieu du chaos, leurs armures, leurs mouvements, cette façon de combattre qui lui était autrefois si familière. Elle était avec les Kamis, pourtant une partie d'elle semblait être restée de l'autre côté.

Puis la bataille s'acheva.

Raza ne regarda pas les vainqueurs. Elle regarda les Maraudeurs partir.

Elle suivit leurs silhouettes jusqu'à ce qu'elles deviennent presque indistinctes. Elle aurait voulu retenir leurs noms, leurs visages, chaque détail de leurs armures, comme si elle craignait qu'ils disparaissent une seconde fois. Ils s'éloignaient sans savoir ce qu'ils venaient de réveiller en elle.

Raza resta là, silencieuse, avec cette sensation terrible de voir partir les siens tout en sachant qu'elle n'avait plus le droit de les appeler ainsi.

Elle aurait voulu courir derrière eux.

Elle ne bougea pas.

Derrière elle se trouvaient les Kamis, ses amis, ceux qui l'avaient accueillie lorsqu'elle n'avait plus rien. Devant elle disparaissaient ceux qu'elle avait été autrefois.

Et dans cet instant, la victoire n'eut plus aucune importance.

Raza venait de comprendre que le plus douloureux n'était pas d'avoir combattu les Maraudeurs. C'était de les avoir regardés partir en sachant qu'une part d'elle-même partait

avec eux.

La bataille était terminée, mais la véritable déchirure, elle, ne faisait que commencer.

Très tard dans la nuit, longtemps après la bataille, Raza retourna au camp. Elle attendit d'être certaine qu'aucun Maraudeur ne s'y trouvait, puis franchit lentement les limites du lieu. Elle ne chercha rien. Elle voulait simplement être là. Elle respira profondément, presque comme un animal retrouvant son territoire : l'odeur de la poussière, du feu, de l'huile, du bois et des bêtes dans l'étable. Elle s'approcha de celle-ci, posa un instant la main sur les barrières, puis leva les yeux vers l'immeuble où se trouvait autrefois son appartement. Chaque endroit réveillait quelque chose. Une odeur, une image, un combat, une voix, un rire oublié. Elle se sentit soudain incroyablement bien, comme si son corps reconnaissait enfin un lieu que son esprit avait tenté d'oublier. **Le camp lui faisait du bien. Et c'était précisément cela qui lui faisait mal.** Elle y retrouvait une paix qu'elle ne connaissait plus, mais aussi la preuve terrible qu'une partie d'elle n'était jamais réellement partie. Raza resta longtemps ainsi, à respirer cet air familier, avant de fermer les yeux. Pour quelques instants, elle n'était plus une homine kami revenue après six années d'absence. Elle était simplement Raza, chez elle.

Avant de se déconnecter ce soir-là, Raza envoya un Izam à son « Ange Gardien », ce joueur ami en qui elle avait toujours placé une confiance presque absolue. Elle lui confia ses doutes, le bouleversement provoqué par cette rencontre, la douleur de voir les Maraudeurs repartir et cette impression tenace de ne plus être dans le bon camp. Elle lui avoua aussi son intention de quitter les Kamis, tout en sachant que son retour chez les Maraudeurs serait loin d'être simple après ce qu'elle avait fait. Elle ne lui demanda pas de décider à sa place. Elle avait simplement besoin de déposer quelque part ce qu'elle portait depuis cette bataille. Son Ange Gardien lui répondit avec une simplicité désarmante : « Écoute ton cœur et fais ce qui est juste pour toi. » Raza resta longtemps devant ces quelques mots. Pour une fois, personne ne lui disait quelle route prendre. Il lui appartenait désormais de la choisir.

Le chemin du retour

Raza ne dit rien à personne. Elle commença simplement à faire ce qu'elle savait devoir faire : **descendre sa réputation Kami et remonter, patiemment, sa renommée Maraudeuse**, comme autrefois. Chaque mission, chaque choix et chaque point de réputation la rapprochait discrètement du départ. Elle préparait son retour sans précipitation, voulant arriver au jour venu avec toutes les cartes en main. Et puisqu'elle avait appris depuis longtemps qu'Atys avait parfois le sens de l'humour, elle décida d'envoyer en éclaireuse sa propre fille, **Irkys, fille de Raza dans le jeu**. Celle-ci avait conservé suffisamment de réputation Maraudeuse pour pouvoir redevenir des leurs en quelques clics. Une sorte de raccourci familial : quand la mère hésite, la fille prend les devants. Cette situation rappela étrangement à Raza sa première approche des Maraudeurs avec Klonn : encore une fois, elle observait, elle prenait contact, elle avançait prudemment avant de révéler ce qu'elle avait réellement en tête. Irkys alla donc à la rencontre du groupe et, quelques jours plus tard, Raza finit par leur dévoiler la vérité : qui elle était, ce qu'elle avait été, ce qu'elle avait abandonné... et surtout **son intention de revenir**. Il ne restait plus qu'une dernière chose à faire. Raza prit alors une décision qu'elle redoutait presque autant que le retour lui-même : écrire à sa guilde Kami. Elle leur adressa un courrier d'au revoir, avec gratitude pour ceux qui l'avaient accueillie lorsqu'elle était revenue après les années de sommeil. Elle ne partait pas parce qu'ils

avaient été de mauvais compagnons, bien au contraire. Elle partait parce qu'elle venait enfin de comprendre où était sa place. Puis Raza se mit en route. Après tant d'années, après avoir changé de faction, de vie et même de forme, elle allait enfin rentrer chez elle. **Et cette fois, elle n'avait même pas besoin de demander le chemin : elle le connaissait déjà par cœur.**

Raza avait enfin franchi le rite.

Elle était redevenue **Maraudeuse**.

Mais cette fois, le mot avait un poids différent.

Elle n'arrivait pas comme une nouvelle recrue découvrant une faction étrangère. Elle revenait vers un monde qu'elle avait déjà cotoyé, dont elle avait longtemps appartenu avant de s'en éloigner. Entre-temps, elle avait connu les Kamis, les autres guildes, les combats, les hésitations.

Elle revenait donc avec une histoire, et les Maraudeurs avaient la leur.

Les anciens clans avaient laissé derrière eux une réputation, des combats, des rivalités, des légendes et surtout une manière bien particulière de considérer Atys : **ne devoir de comptes à personne**.

La guilde qu'elle rejoignait était nouvelle, mais les Homins qui la composaient étaient les héritiers de ce passé.

Raza dut expliquer son parcours, rendre des comptes sur son passage chez les Kamis et prouver qu'elle revenait pour les bonnes raisons. Cette fois, elle ne cherchait pas simplement une place.

Elle voulait retrouver **la sienne** et elle la trouva.

Il y eut les batailles, les longues soirées, les départs improvisés, les plaisanteries noires et, surtout, de véritables amitiés.

Puis vint le cadeau du chef.

Il avait fabriqué lui-même sa **tenue de guilde**.

Mais il avait encore quelque chose pour elle.

Une **jupe de faction Maraudeur**.

Elle avait été obtenue contre les précieux points PvP. Le prix n'était pas seulement celui affiché par le jeu : il fallait accumuler les points, combattre, attendre, économiser. Le chef avait probablement consacré des mois à réunir ce qu'il fallait pour l'obtenir.

Raza savait ce que cela signifiait.

Ce n'était pas un simple vêtement, c'était un cadeau de bienvenue et une marque de confiance.

Et, d'une certaine façon, une reconnaissance : **elle était revenue parmi les siens**.

Les soirs de bataille, elle portait fièrement la tenue de guilde et cette jupe de faction.

Elle savait ce que les autres voyaient, mais elle, lorsqu'elle regardait ce symbole, voyait beaucoup plus.

Elle voyait le chemin parcouru.

Les anciens clans, les combats, les amis perdus et ceux qui étaient restés.

Et ceux qui, malgré les années et les changements de guildes, avaient continué à porter cet héritage.

Raza n'avait pas découvert les Maraudeurs.

Elle était revenue chez eux.

Lorsque elle recommença véritablement à vivre avec son clan, elle retrouva ce qu'elle avait tant attendu.

Les sorties, les avant-postes, les chasses et les expéditions improvisées.

Les longues soirées où l'on partait à plusieurs, parfois pour une bataille, parfois simplement pour aller chercher des ressources ou traîner ensemble sur les routes d'Atys.

Elle retrouvait surtout cette sensation d'appartenir à quelque chose.

Une vieille flamme

Puis, un jour, Raza eut la chance de voir se reconnecter brièvement l'un des plus grands joueurs PvP qu'Atys ait connus. Elle put partager avec lui une petite session d'entraînement, et quelques échanges suffirent à lui rappeler à quel point le très haut niveau pouvait être brutal.

À côté de lui, elle se sentit un instant comme un gubani fermier de six semaines face à Yetikya.

Mais au-delà de la plaisanterie, l'enseignement qu'elle reçut lui fit surtout réaliser une chose : elle n'avait pas tout perdu.

Ses réflexes revenaient.

Ses automatismes aussi.

Et, surtout, elle comprit qu'elle n'était finalement pas si mauvaise que ça.

Pendant cette courte session, Raza retrouva les sensations qu'elle avait presque oubliées : la vitesse, la concentration, les décisions prises en une fraction de seconde.

Puis le vétéran repartit.

Raza resta avec un sourire, elle venait peut-être de prendre une petite leçon d'humilité...

Mais aussi la preuve rassurante qu'au fond, **la vieille Maraudeuse n'était pas complètement rouillée.**

Pourtant, au fil des semaines, une impression étrange s'installa.

Les Maraudeurs étaient toujours là.

Ils portaient toujours leurs couleurs, combattaient toujours avec cette férocité qui avait fait leur réputation et défendaient encore leurs intérêts.

Mais quelque chose avait changé.

Raza, qui avait connu une autre époque de la faction, commença à comparer.

Ce qu'elle voyait aujourd'hui avec ce dont elle se souvenait.

Les règles, les possibilités et la manière dont la faction était considérée.

La place laissée aux Maraudeurs et surtout, la direction dans laquelle tout cela semblait aller.

Au début, elle se contenta de constater.

Puis elle commença à comprendre.

Ce n'était pas un simple changement mais une transformation profonde.

Et plus Raza observait, plus une certitude désagréable s'imposait à elle :

les Maraudeurs n'étaient pas simplement en train de changer. On était en train de leur enlever, morceau après morceau, ce qui faisait leur force.

Elle ne le savait pas encore, mais cette constatation allait bientôt faire naître chez elle autre chose qu'une simple nostalgie.

De la colère.

Beaucoup de colère.

Une faction condamnée à disparaître.

Je dois être précise sur un point essentiel : je ne suis revenue sur Atys qu'en novembre 2025.

Je n'ai donc pas vécu directement les années qui précèdent mon retour. Je n'ai pas assisté, jour après jour, aux changements imposés à la faction Maraudeuse entre 2020 et 2025. Je n'étais pas là lorsque les anciennes habitudes ont commencé à disparaître, lorsque les systèmes ont changé, lorsque les événements se sont succédé et lorsque les Maraudeurs encore présents ont dû encaisser, année après année, ce qui leur était présenté comme des nouveautés.

Mais lorsque je reviens, je découvre les traces de cette période.

*Et surtout, je découvre **l'amertume de ceux qui sont restés.***

Car eux l'ont vécu.

Eux ont vu leur faction, autrefois puissante, redoutée et capable de peser véritablement sur Atys, perdre progressivement de sa substance. Ils ont dû composer avec les changements, les accepter, les commenter, parfois les contester, et surtout continuer à jouer alors que leur place devenait de plus en plus difficile à défendre.

Moi, je découvre le résultat.

Eux ont vécu les années qui l'ont produit.

Et c'est une différence fondamentale.

*Et puis il y a **l'affaire Akilia.***

Pour moi, elle est particulièrement révélatrice.

Parce qu'à partir du moment où l'on touche à une figure aussi profondément associée à l'histoire et à l'identité maraudeuse, on ne touche plus simplement à un élément secondaire du jeu. On touche à

la mémoire collective de ceux qui ont construit cette faction, l'ont fait vivre et se sont reconnus en elle.

Tenter de faire renier Akilia par les Maraudeurs est, à mes yeux, une offense particulièrement cuisante.

Ce n'est pas seulement une question de personnage.

Ce n'est pas seulement une question de scénario.

C'est le symbole de quelque chose de beaucoup plus profond : **que reste-t-il d'une faction lorsqu'on commence à lui retirer jusqu'aux figures qui incarnent son histoire ?**

Pour moi, cette affaire est démonstrative.

Elle donne le sentiment que même ce qui devrait constituer la mémoire et l'identité des Maraudeurs peut être remis en question, transformé ou écarté.

Et c'est précisément ce qui me fait penser que le problème ne se limite plus à un manque de contenu ou à quelques ajustements techniques.

Quand on affaiblit une faction, puis son territoire, puis sa présence, et qu'on finit par toucher à ses symboles, il devient difficile de croire que tout cela ne produit qu'un simple effet secondaire.

Je ne prétends pas pouvoir connaître les intentions exactes de chaque membre de l'équipe.

Mais je peux regarder les conséquences.

Et les conséquences, elles, sont là.

À mes yeux, l'affaire Akilia est donc l'un des exemples les plus parlants de cette impression que les Maraudeurs ne sont plus considérés comme une faction qu'il faudrait faire vivre, mais comme une vieille construction dont on peut progressivement retirer les éléments jusqu'à ce qu'il n'en reste plus grand-chose.

C'est précisément pour cela que cette affaire me révolte autant.

Parce qu'une faction peut survivre à une défaite.

Elle peut survivre à une baisse de population.

Elle peut même survivre à plusieurs années difficiles.

Mais lorsqu'on commence à lui retirer ce qui constitue son identité, son histoire et ses symboles, on ne lui demande plus simplement de survivre.

On lui demande de devenir autre chose.

Ce que je constate aujourd'hui ne ressemble pas à une faction que l'on aurait réellement cherché à moderniser. J'y vois plutôt une structure que l'on a laissée s'éroder, avec quelques ajouts par-ci, quelques améliorations par-là, mais sans véritable volonté de lui rendre le rôle qu'elle occupait autrefois.

On peut appeler cela évolution, rééquilibrage ou nouveautés. Moi, je regarde surtout ce que cela donne en jeu.

Et ce que cela donne, c'est une faction dont l'identité devient de plus en plus fragile.

Le plus paradoxal est peut-être le camp lui-même.

Le camp est ouvert. Mais pas pour les bonnes raisons.

On pourrait croire qu'un camp accessible, avec ses bâtiments, ses PNJ et ses services, constitue une preuve de vitalité. Pour moi, c'est tout le contraire. Un camp n'est pas une faction. Des bâtiments ne remplacent pas des joueurs. Des PNJ ne remplacent pas une communauté. Et une zone ouverte à tous ne signifie pas qu'un territoire est réellement contrôlé par ceux auxquels il appartient.

Pour un Maraudeur, ce camp représente un territoire.

Pas une gare, pas un raccourci ni un lieu touristique.

*Lorsque des joueurs viennent régulièrement y entrer, en repartir, provoquer, observer ou simplement profiter de l'absence de défenseurs, ce ne sont pas de simples visites aux yeux d'un Maraudeur. Ce sont des **violations de territoire**.*

Et à force de laisser ces intrusions devenir normales, on finit par banaliser quelque chose qui devrait justement être au cœur du fonctionnement de la faction : la notion même de territoire ennemi.

C'est cela qui me dérange.

*On conserve les murs, les PNJ, les bâtiments et les souvenirs. Mais ce qui devrait donner un sens à tout cela — **les Maraudeurs eux-mêmes** — devient de plus en plus difficile à maintenir.*

Quand je regarde aujourd'hui les événements qui se sont succédé entre 2022 et 2026, je vois une accumulation de situations qui ont profondément marqué ceux qui étaient encore là. Je n'y étais pas en 2022, ni en 2023, ni pendant une grande partie de 2024 et 2025 ; je ne vais donc pas prétendre raconter ce que je n'ai pas vécu. Mais les traces laissées par cette période, les témoignages de ceux qui l'ont traversée et l'état dans lequel je retrouve la faction parlent suffisamment d'eux-mêmes.

Et ce qui me frappe, c'est qu'à mesure que les Maraudeurs deviennent moins nombreux, certains comportements deviennent plus faciles.

Plus une faction est faible, plus il devient tentant de venir sur son territoire.

Plus elle a du mal à répondre, plus certains se permettent des choses qu'ils n'auraient probablement pas tentées face à une véritable puissance organisée.

Je ne confonds pas le PvP avec le fait de pourrir le jeu.

Un adversaire digne de ce nom, on cherche à le vaincre. On veut prendre son avant-poste, gagner une bataille, défendre son territoire, le pousser dans ses retranchements. C'est précisément ce qui donne du sens à une guerre de factions.

Mais lorsqu'on profite systématiquement de l'absence de défenseurs, qu'on multiplie les intrusions et qu'on transforme la faiblesse numérique d'une faction en terrain de jeu permanent, on ne construit rien.

On contribue simplement à rendre son retour encore plus improbable.

*Et c'est là que je rejoins un autre problème : **la tentation de transformer Ryzom en jeu essentiellement PvE.***

Je n'ai rien contre le PvE. J'aime chasser, explorer, récolter, fabriquer, découvrir les régions d'Atys. Mais Ryzom ne m'a jamais été présenté comme un simple jeu de promenade où chacun évolue tranquillement dans son coin.

C'est aussi un jeu de guerre.

Il y a des factions, des territoires, des avant-postes, des ennemis et des rivalités.

Et surtout, il faut des adversaires capables de rendre ces systèmes vivants.

Supprimer progressivement les forces qui s'opposent aux autres ne rend pas Atys plus paisible. Cela la rend prévisible.

Et un monde prévisible finit par devenir répétitif.

Je vois également le poids que peuvent avoir certains joueurs disposant d'un abonnement à vie. Je ne prétends évidemment pas que cela explique à lui seul les décisions prises autour du jeu. Mais je refuse qu'une recherche permanente de confort ou la volonté de satisfaire certaines catégories de joueurs puisse finir par prendre le pas sur l'équilibre général d'un univers où le conflit devrait avoir une véritable place.

Je ne demande pas que les Maraudeurs soient favorisés.

*Je demande simplement qu'ils aient **une raison d'exister.***

Une véritable raison.

Pas seulement un camp ouvert, quelques PNJ, des boss et des souvenirs.

Une faction doit pouvoir défendre son territoire, provoquer ses adversaires, être combattue, être détestée, être respectée et, surtout, donner envie à des joueurs de la rejoindre.

Car lorsqu'il n'y a plus d'adversaire, que reste-t-il à combattre ?

Et lorsqu'il n'y a plus rien à combattre, que reste-t-il à défendre ?

Je suis revenue trop tard pour avoir vécu les années durant lesquelles tout cela s'est joué. Mais je suis revenue suffisamment tôt pour comprendre ce que ceux qui sont restés ont encaissé.

*Et je comprends surtout une chose : **les Maraudeurs n'ont pas besoin qu'on leur construise davantage de murs. Ils ont besoin qu'on leur rende une place réelle dans la guerre d'Atys.***

Sinon, il ne restera bientôt plus qu'un décor rappelant qu'ils ont existé.

Et ce jour-là, les autres factions auront peut-être gagné leur tranquillité.

Mais elles auront aussi perdu une partie de leur raison de se battre.

Une Atys vivante a besoin de ses ennemis.

Lorsqu'un jeu de guerre perd ses adversaires, il ne devient pas pacifique.

Il devient vide.

Le coeur Maraude

Il y a des histoires qui meurent lorsque leurs joueurs disparaissent.

Et puis il y en a d'autres qui continuent à vivre, même lorsque ceux qui les ont écrites ont depuis longtemps cessé de se connecter.

La mienne appartient un peu aux deux.

Je suis Raza.

J'ai connu une époque où être Maraudeur ne signifiait pas simplement porter un tag différent au-dessus de la tête. Cela voulait dire quelque chose. Il y avait une manière de jouer, une manière de combattre, une manière de progresser, une manière de se retrouver. Il y avait des règles, des rites, des habitudes, des secrets aussi.

Et surtout, il y avait une histoire.

Une bande d'étudiants avait décidé, des années auparavant, de devenir les vilains d'Atys.

Pas les héros.

Pas les gentils qui sauvent les yubos pendant que la musique héroïque joue derrière eux.

Les vilains.

Ils avaient construit leur propre rôle, leur propre charte, leurs propres codes et leur propre manière de faire vivre cette faction. Ils avaient accepté d'être détestés, combattus, provoqués parfois, mais aussi observés avec curiosité.

Et cela avait fonctionné.

Pendant des années, les Maraudeurs avaient cette réputation particulière : celle d'un groupe que l'on ne comprenait pas toujours, que l'on craignait parfois et que l'on voulait parfois rejoindre simplement pour comprendre comment ils fonctionnaient.

Le camp participait énormément à cette impression.

Ce n'était pas simplement un endroit sur une carte.

C'était chez nous.

On pouvait y revenir après une bataille. On pouvait y retrouver les autres. On pouvait y discuter, préparer quelque chose, attendre un groupe, rire d'une mort particulièrement stupide — et sur Atys, il y en a suffisamment pour alimenter plusieurs générations de bardes.

Le camp était une frontière.

Et cette frontière avait une importance que les cartes ne pouvaient pas montrer.

Puis les années sont passées.

Les joueurs qui avaient construit cette histoire ont commencé à disparaître.

Certains ont arrêté de jouer. D'autres se sont connectés de moins en moins. Le groupe originel s'est progressivement vidé, jusqu'à devenir essentiellement un souvenir vers la fin des années 2010.

Mais la guilde, elle, a continué.

Quelques membres sont restés et d'autres générations sont arrivées.

Et c'est là que j'ai compris quelque chose : une histoire de joueurs peut survivre à ceux qui l'ont créée.

Les nouveaux Maraudeurs n'avaient pas connu les débuts. Ils n'avaient pas connu les mêmes personnes, les mêmes batailles ni les mêmes années. Pourtant, certains ressentaient cette chose étrange que nous avons encore. Une sorte d'aura, une cohésion.

Quelque chose qui existait dans les groupes et dans le camp, quelque chose qui ne pouvait être écrit dans aucune charte.

L'héritage avait changé de mains, il avait changé de visages mais il était encore là.

Puis les choses ont commencé à se dégrader.

Avec le temps, les recrutements sont devenus moins sélectifs. Des joueurs venus d'autres horizons ont rejoint la faction. Certains étaient sincères. D'autres, selon ce que j'ai pu constater et vivre, semblaient surtout intéressés par ce qu'ils pouvaient apprendre.

Les méthodes maraudeuses ont commencé à sortir.

Le pex.

Les façons de combattre.

Les stratégies d'Avant-Postes.

Le PvP.

Les boss et les rois.

A la façon Maraud.

Tout ce qui avait demandé du temps, des essais, des erreurs et parfois quelques cadavres soigneusement alignés dans la sciure est devenu progressivement connu.

Les recettes ont circulé.

Les techniques ont été reprises.

Et petit à petit, ce qui faisait autrefois la particularité des Maraudeurs est devenu une connaissance commune.

C'est probablement à cette époque que j'ai commencé à avoir cette impression étrange.

Comme si notre histoire avait été volée.

Pas nos personnages.

Pas nos armes.

Pas nos équipements.(quoi que...)

Notre manière de jouer.

Notre RP.

Ce que nous avions construit ensemble.

Ce qui avait autrefois provoqué de la crainte, de la curiosité et parfois une véritable fascination chez le reste du serveur était devenu banal.

On pouvait reprendre les techniques.

On pouvait reproduire les méthodes de combat.

Mais il y avait quelque chose qui ne pouvait pas être copié.

Le cœur maraud.

Celui-là, personne ne pouvait l'apprendre dans un guide.

Personne ne pouvait l'obtenir en espionnant un canal.

Personne ne pouvait l'acheter avec des dappers.

Parce qu'il était fait de souvenirs., de joueurs, de nuits passées ensemble.

De victoires et de défaites.

De disputes et de fous rires.

De batailles d'Avant-Postes, de PvP et de morts complètement idiotes.

Et de cette sensation d'appartenir à quelque chose qui nous dépassait.

Puis vint le changement qui, pour beaucoup d'entre nous, fut probablement le plus difficile à accepter.

Le camp s'ouvrit.

Ce qui avait constitué pendant des années notre frontière devint progressivement accessible.

Les développements autour du contenu maraudeur étaient compréhensibles du point de vue du jeu : la faction avait longtemps manqué de contenu et les développeurs cherchaient à lui donner davantage de vie, une véritable zone et une cité. Les discussions de l'époque parlent même explicitement du déplacement du camp et de la création d'une nouvelle zone maraudeuse.

Mais ce qui était logique pour le développement du jeu ne l'était pas forcément pour ceux qui avaient vécu le camp autrement.

Pour nous, cette ouverture ressemblait à une intrusion.

La plus belle des petites ignominies qu'Atys pouvait nous servir.

On nous donnait davantage de contenu tout en retirant peu à peu ce qui rendait ce contenu particulier.

La frontière disparaissait.

Puis les routes devinrent de plus en plus simples.

Aujourd'hui, même Silan peut servir de point d'accès vers cet univers maraudeur.

Il y a quelque chose d'assez ironique à cela.

J'ai connu une époque où devenir Maraudeur signifiait faire un choix.

Aujourd'hui, Atys peut presque vous conduire directement à leur porte.

Il ne manque plus qu'un panneau :

« Bienvenue chez les vilains. Merci de ne pas nourrir les Maraudeurs. »

Et pourtant, ce qui me fait le plus mal n'est pas uniquement l'ouverture du camp.

C'est ce qui est venu avec.

La confiance s'est érodée.

Des comportements que nous considérions autrefois comme impensables sont devenus courants.

Des joueurs d'autres factions ont pu utiliser des personnages Maraudeurs pour approcher nos espaces et nos discussions, avec le sentiment, chez certains anciens, que ce qui devait rester interne n'était plus vraiment protégé.

Je ne prétends pas parler au nom de tous.

Je parle de ce que j'ai vu, de ce que j'ai vécu et de ce que beaucoup d'entre nous ont ressenti.

Et aujourd'hui, le problème va encore plus loin.

Avec le temps, Raza comprit qu'être Maraudeur ne se résumait pas à porter un tag, à participer à quelques combats ou à connaître les techniques de chasse. Être Maraudeur, c'était surtout appartenir à quelque chose qui s'était construit au fil des années : des souvenirs, des amitiés, des rivalités, des nuits passées à combattre et des moments que personne d'autre ne pouvait vraiment comprendre.

Cette histoire-là ne pouvait pas être copiée.

On pouvait apprendre leurs techniques, reproduire leurs méthodes de chasse, comprendre comment ils combattaient ou comment ils organisaient leurs groupes. Mais on ne pouvait pas voler ce qui faisait réellement leur identité.

Pourtant, au fil des années, certaines choses finirent par rendre la vie de faction beaucoup plus difficile.

Un Maraudeur pouvait être tranquillement AFK au camp, aux étables ou ailleurs, et être tué par un joueur d'une faction ennemie. Le PvP faisait partie du jeu et chacun savait ce qu'impliquait le port du tag. Mais lorsque ces situations se répétaient, ou devenaient une manière de chercher systématiquement la confrontation, elles finissaient par user ceux qui les subissaient.

Il y avait aussi d'autres scènes, parfois encore plus frustrantes.

Lorsqu'un groupe de Maraudeurs, composé de deux ou trois personnages, (ou souvent seul) chassait

sur les **Grands Hornchers**, les **Grands Jugulas** ou travaillait sur un camp de bandits, les combats pouvaient être parfois un peu tendus. Les barres de vie descendaient, et chacun essayait simplement de terminer son combat.

C'était alors que certains joueurs de la faction Kami profitaient parfois du moment.

Un Maraudeur presque à bout de vie, occupé à combattre une créature, devenait une cible facile.

Une attaque à distance, quelques coups bien placés, puis le joueur repartait aussitôt avant même que le groupe ait réellement le temps de réagir.

Et parfois, avant de disparaître, il lançait une émote.

Une petite provocation destinée à faire rire son auteur.

Sur le moment, cela pouvait sembler amusant pour celui qui l'avait faite. Pour ceux qui venaient de perdre une partie de son action, beaucoup moins.

À force, ce genre de comportement ne créait plus de belles rivalités. Il créait simplement de la lassitude.

Et c'était peut-être cela le plus dommageable.

Un ennemi peut être respecté.

Un adversaire peut devenir un rival.

Même une défaite peut devenir un bon souvenir lorsqu'elle est née d'un véritable combat.

Mais lorsqu'un joueur ne cherche plus qu'à profiter d'un homin affaibli, à le tuer avant de disparaître et à ajouter une provocation derrière son passage, il ne construit rien.

Il éloigne simplement les joueurs.

Et lorsqu'un jeu commence à faire fuir ceux qui y avaient consacré des années, ce ne sont pas seulement quelques combats que l'on perd.

C'est une partie de son histoire.

Car le **cœur maraud**, lui, ne disparaît pas lorsqu'un joueur meurt.

Il disparaît lorsque les Maraudeurs ne trouvent plus de raison de se connecter.

Un Maraudeur peut être au camp.

AFK.

Sans chercher le combat.

Sans provoquer qui que ce soit.

Et quelqu'un peut décider de venir le tuer simplement parce qu'il est Maraudeur.

Alors oui, nous avons toujours su ce que signifiait porter ce tag.

Nous avons toujours accepté le PvP.

Nous avons toujours accepté de mourir.

Mais il y a une différence entre accepter le danger de sa faction et devenir une cible simplement parce que son identité dérange.

Le tag qui représentait notre choix devient parfois une invitation à nous frapper.

Et petit à petit, les gens cessent de venir.

Les anciens.

Les nouveaux.

Même certains chefs de guildes.

Pas parce qu'ils ont soudainement cessé d'aimer les Maraudeurs.

Parce qu'ils finissent par se demander à quoi bon venir dans un endroit où ils ne peuvent plus être tranquilles quand ils le souhaitent.

C'est ainsi qu'une faction peut commencer à disparaître sans qu'aucun développeur ne ferme ses portes.

Il suffit que les joueurs cessent d'avoir envie de les franchir.

Moi aussi, j'ai fini par jouer davantage seule.

Puis, un jour, j'ai disparu.

Pendant des années.

Atys a continué sans moi.

Les guildes ont changé.

Les joueurs ont changé.

Les méthodes ont changé.

Le monde a continué à tourner.

Et lorsque je suis revenue, tout était encore là.

Mais pas tout à fait comme avant.

Aujourd'hui, je suis chez **Akumzze Marundak**.

Je me connecte encore.

Pas souvent.

Et rarement tranquillement.

Il m'arrive encore d'être agressée simplement parce que je porte ce que je porte.

Parfois je regarde le camp et je me demande combien de personnes qui auraient autrefois dû s'y trouver sont maintenant absentes.

Je pense à ceux qui ont transmis cet héritage.

À ceux qui l'ont reçu.

À ceux qui sont partis.

À ceux qui reviendront peut-être.

Et je me demande parfois ce qui reste réellement.

Les techniques ?

Elles ont été reprises.

Les secrets ?

Ils ont circulé.

Le PvP ?

Tout le monde sait le pratiquer.

Les enchants ?

Tout le monde connaît.

Les Avant-Postes ?

Tout le monde les combat.

Notre façon de jouer ?

Elle n'est plus vraiment à nous.

Alors qu'est-ce qui reste ?

Le cœur.

Toujours lui.

Parce que l'on peut ouvrir un camp.

On peut ouvrir une route.

On peut ouvrir une faction.

On peut transmettre des techniques.

On peut copier un style.

On peut même apprendre à parler comme un Maraudeur.

Mais on ne peut pas voler les années.

On ne peut pas voler les souvenirs.

On ne peut pas voler les personnes qui ont construit cette histoire.

Et on ne peut pas voler ce que nous avons ressenti.

C'est cela que les générations suivantes ont reçu.

Pas seulement des techniques.

Pas seulement un tag.

Pas seulement une façon de jouer.

Elles ont reçu quelque chose de beaucoup plus fragile et beaucoup plus solide à la fois.

Une affection.

Une mémoire.

Une manière de regarder Aty's.

Une sensation d'appartenir à une histoire qui avait commencé avant elles.

Et même si cette histoire est aujourd'hui presque méconnaissable, elle n'a pas complètement disparu.

Parce qu'il suffit parfois d'un groupe réuni au camp.

De quelques Maraudeurs qui se reconnaissent.

D'un combat.

D'une vieille plaisanterie.

D'un souvenir que personne d'autre ne comprend.

Et soudain, pendant quelques minutes, l'esprit de l'ancien monde revient.

Alors je sais que tout n'a pas été perdu.

Le reste d'Atys peut prendre nos techniques.

Il peut reprendre nos méthodes.

Il peut ouvrir nos portes.

Il peut banaliser ce que nous étions.

Mais une chose lui restera toujours inaccessible.

Le cœur maraud.

Celui-là est à nous.

Et celui-là, personne ne pourra jamais nous l'enlever.

Épilogue — Une histoire qui reste

Au fond, ce récit n'est pas seulement celui de Raza. Il rassemble des souvenirs que beaucoup de joueurs de Ryzom partagent, chacun avec ses propres aventures, ses propres rencontres et ses propres batailles.

Depuis les débuts d'Aniro jusqu'à Atys, des joueurs ont construit, écrit et fait vivre cet univers. Ils lui ont donné ses histoires, ses factions, ses guerres, ses guildes, ses passions... et parfois quelques belles disputes.

Peut-être que ce récit servira simplement, un jour, à se souvenir de ces années. Se souvenir de ceux qui étaient là, de ceux qui sont partis, de ceux qui sont revenus, et de tout ce que nous avons vécu sur Atys.

C'est aussi un hommage à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à écrire cette histoire.

Car un jeu peut avoir des développeurs pour créer son monde.

Mais ce sont les joueurs qui lui donnent une mémoire.

Et tant qu'il restera quelqu'un pour raconter ce que nous avons vécu, Atys ne sera jamais complètement oubliée.

Après vingt ans, Raza peut au moins confirmer une chose :

on ne quitte jamais vraiment Atys... on fait juste une très longue pause AFK.

****Raza a quitté le jeu****