Chapitre 12 : De Fer et de Sang

Par jiriu

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Année 1275, Aedirn, Vengerberg

Calened observe la capital d'Aedirn à l'arrière de l'armée. Comme il s'y est attendu, les familles nobles restantes de la cité ont refusés de se plier aux exigences d'Hen Uniade. Par fierté, par honneur et parfois, poussé par un sens du devoir transmis de générations en générations. Et maintenant c'est la guerre. Les Vrans ont amené un imposant bélier de bois dont la tête de fer est en forme de dragon. Renforcés de runes, la masse s'avance contre les portes centrales de la ville. Sur les remparts, les archers humains tentent d'éliminer les porteurs mais la toiture au dessus du bélier rend la tâche difficile.

Non loin de Calened, des rangs de archers elfes préparent leurs arcs de bois et de tendons et se mettent en positions. Ils encochent leurs flèches de guerres, bien plus résistantes que leurs cousines réservés à la chasse. Juste à coté des elfes se trouvent des archers Hobbits, armés de petits arcs zefhar. Leur balance naturelle et leur œil vif font d'eux les meilleurs archers du continent après les Dryades et les Elfes.

– Haedd, fait un officier à l'insigne argenté, le bras pointé vers le ciel. Noth, Aespar!

Aussitôt des volées de flèches s'abattent sur les remparts. Les humains à découvert tombent instantanément, percés d'une ou plusieurs flèches. Les plus chanceux se recroquevillent derrières les murailles de pierres, attendant que la pluie mortelle s'achève. Mais leurs espoirs sont vite déçus car les elfes ont fait grande provision de munitions et la pluie ne s'arrêtera pas tant que le bélier n'aura pas accomplit son office. Sous cet essaim protecteur, celui-ci a d'ailleurs finalement atteint les portes de la cité. Au premier impact, les portes se fissurent, les archers en haut des murailles se démènent pour tenter de placer une flèche au bon endroit mais Elfes et Hobbits ne leur offre aucun répits. Au deuxième, elles craquent, les humains tentent de faire couler de l'huile bouillante sur la structure. Voyant cela, Calened et plusieurs mages elfes s'agitent, incantant des formules magiques. L'huile bouillante se dissipe, dissoute en espèce de poussière dorée. Un nouvel élan du bélier et les portes sortent de leurs gond dans un fracas sinistre. Un dernier coup les fait voler complètement en éclat.

Sitôt les portes abattues, les soldats Vrans, portant des armures lourdes et noirs, se précipitent dans la ville en sifflant des cris de guerres. Les Marmottins et les Elfes, vêtues d'armures plus légères s'élancent à leur suite, criant et vociférant. Les soldats humains, pour la plupart vêtus d'armures en fer, tentent de contenir les non-humains aux portes mais ils ne sont simplement

pas assez nombreux. Les armés combinés font une percée et en profitent pour encercler leurs adversaires. Ceux qui se rendent sont épargnés, conformément aux exigences du Conseil. Les autres sont massacrés sans pitiés.

De nombreux soldats profitent de la percée pour se répandre dans la ville droit vers leur objectif: le quartier des Non-humains de Vengerberg. Depuis l'aube, de nombreux mages dont Francesca Findabair et Ida Emean entourent le quartier d'un bouclier magique afin de protéger ses résidents des représailles. Les humains avaient tentés de le détruire afin d'exercer rétribution sur leurs voisins elfes et nains mais depuis le passage de Radovid, les mages ont fuit la ville ou ont été exécutés. Les humains ne possèdent donc aucun moyen de pénétrer la barrière magique. Tous les non-humains, hélas, n'habitaient pas ce quartier, notamment des familles de riches banquiers nains : leurs têtes furent montés sur des piques au sommet des murailles, une sinistre provocation.

Isengrim se déplace entre les maisonnées aux toits rouges, sa larme dégoulinante de sang frais. Devant lui scintille d'un éclat ambré la barrière érigé par les mages. Entre lui et cette barrière plusieurs humains, certains des soldats, d'autres non.

– Ne faites pas les idiots, dit il. D'un geste mécanique, il essuie le sang de son sabre sur la tenture d'un magasin.

Derrière lui s'avancèrent plusieurs soldats, les Vrans aux lames empoisonnés et des Elfes en armure de cuirs. Parmi ces derniers se trouvent les membres de son propre commando, les seuls à ne pas être partis rejoindre le front Ouest.

– Ne faites pas les idiots, répète Isengrim. Votre porte est tombée, vos murailles ne nous ont pas arrêter, la chute de cette cité est inévitable et vous n'êtes pas assez nombreux ni assez entraînés pour nous stopper. Rendez-vous, c'est votre seule chance de survie. Ceux qui se rendront seront épargnées.

.– Et on devrait se fier à tes mots ? Demande un jeune humain aux cheveux blonds. Selon son aspect juvénile, il vient à peine d'atteindre la maturité d'un homme..Tout le monde sait que les elfes n'ont pas d'honneur, on sait ce que les vôtres ont fait à leurs prisonniers durant la guerre. Nous ne nous rendrons pas, pour Aedirn et le roi Radovid !

Le jeune homme esquisse un pas vers Isengrim, sa fourche pointé en avant. Mais un pas est tout ce qu'il a le temps de faire. D'un geste vif, Isengrim écarte les pointes d'un coup de sabre avant de lui trancher la gorge dans le même temps. Le blond porte la main à son cou, les yeux écarquillés, la bouche ouverte. Un gargouillis s'échappe de sa gorge alors que le sang s'écoule en un flot intarissable. Ses yeux se révulsent avant qu'il ne tombe par terre, agité de tremblements. Bientôt, les soubresauts se terminent et le corps ne bouge plus.

Les autres humains regardent la scène, stupéfaits. tout s'est passé si vite, un instant plus tôt, le jeune blond agitait courageusement sa fourche et maintenant il git dans une mare de son propre sang. Soudain, dans un grognement, les soldats passent à l'attaque. Humains et Vrans clashent dans un fracas d'acier, les premiers cherchant une faille dans l'armure des seconds.

Un Vran en train de croiser le fer avec un soldat ouvre grand la bouche avant de cracher sur le visage de son adversaire, une espèce de liquide pâle. L'humain lâche aussitôt son épée et se frotte le visage en hurlant de douleur. L'homme-lézard saisit aussitôt sa chance et l'embroche de sa lame. Un trio d'elfes qui ne portent que des vêtements clinquants et colorés ont pris à partis un groupe d'humain. Virevoltant et bondissants, ils dansent autour de leurs proies, esquivant chaque attaque et infligeant eux-même que de légères coupures. à chaque esquive, les elfes rient et se moquent de leurs ennemis tandis que ceux-ci se fatiguent à chaque coups. *Des Danseurs de Guerre,* se dit Isengrim, subjugué par le ballet. Ces elfes passent des décennies à perfectionner leur agilité naturelle, à esquiver les coups plutôt que les encaisser tout en répondant par des frappes chirurgicales. Ces elfes sont aussi à l'aise sur une scène que sur un champ de bataille. L'un d'eux esquive à nouveau le coup maladroit d'un soldat et d'une pirouette, le frappe derrière le genou. Un coup léger, pas assez pour handicaper son adversaire mais assez pour le faire saigner. *Ils sont en train de les saigner à mort,* compris Isengrim, *c'est un jeu, je dois...*

– Arrêter ça, Voer'le, Elder ! Tuez les correctement ou ne les tuez pas mais arrêter ça !

Les Danseurs continuent leur ronde sans même lui jeter un regard. Isengrim saisit son sabre, prêt à rentrer dans la mêlée quand une silhouette lui passe devant et bondit droit au milieu du combat. Dans un tourbillon de gris, elle abat son épée sur les humains tout en perturbant la cruelle danse du trio qui se retirent en protestant. Bientôt, la bataille fut finit, les humains gisant au sol, la gorge tranché ou le cœur percé et une elfe se redresse au milieu du carnage. Vêtue simplement d'une tenue grise et de bottes en daim, l'elfe aux cheveux bruns essuie son sabre sur l'un des corps avant de fustiger les danseurs. Son corps dégage une impression de froid, d'éternité, typique des très vieux elfes. *Aucun doute, c'est une maitresse d'armes*. *Seul quelqu'un qui a vécu plusieurs siècles pourrait maitriser à ce point le style de Nissail, le guerrier-poète.*

– Céadmil, Gáeddyvgvaern, la salue Isengrim respectueusement tandis qu'elle renvoie les jeunes elfes.

– Céadmil, Iarranbleid, lui répond elle à son tour.

Autour d'eux, le combat arrive à son terme. Plus aucun humain armé ne se tient entre eux et le quartier des non-humains.

– Ou est la magicienne ? Demande Isengrim en se retournant vers l'arrière du bataillon. Ah, contactez les sorciers, le quartier non-humain est sous notre contrôle, dites leur de défaire le bouclier et de se concentrer sur les domaines nobiliaire, le palais royal et la mairie. Ce sont les dernières poches de résistances. Une fois que nous nous en serons emparés, la ville sera à nous.

– Et que faisons nous des Dh'oines ? Demande la maîtresse d'armes en désignant les maisons aux volets clos.

– Nous respectons les termes du Conseil. Ceux qui se rendent doivent être épargnés et conduis

vers la Redania... ou Nilfgaard si ils préfèrent. Ceux qui refusent, dit Isengrim en haussant la voix afin d'être entendu des humains cacher derrières leurs volets, devront être forcés et ceux qui résistent abattus. Et les officiers feraient bien de rappeler ceci à leurs troupes, fait il en jetant un regard froid aux danseurs de guerre. Nous sommes ici pour reprendre nos terres, pas assouvir un désir de vengeance. Surtout ainsi. Croyez moi, Vengeance corrompt le cœur, je le sais d'expérience.

Tandis que des troupes établissent un périmètre de sécurité autour du quartier non-humains, Isengrim repart en direction de la Mairie. *C'est le bastion de la garde civile et la tête pensante de Vengerberg. La garde royale n'est plus qu'une garnison fantoche depuis la mort du roi Stennis, elle ne posera pas de problème majeur. les nobles sont dispersés et affaiblit depuis la guerre, les soumettre ne sera pas difficile non plus.* Pense l'elfe balafré en marchant d'un pas vif. *La mairie est celle qui opposera le plus de résistance. On saisit la mairie, on saisit la ville.*

Après plusieurs détours, Isengrim et son commando arrivent à la mairie qui est en état de siège. Une palissade de bureaux, chaises et autres meubles a été formée devant la porte de la cour municipale et est tenue par des gardes armés de hallebarde et de masses. Le bâtiment aux ornements colorés est complètement cloisonné, ses volets peints ont été laissé entrouverts. On peut deviner, à la faveur de la lumière du soleil à son zénith, le scintillement de carreaux d'arbalètes. Les troupes d'Hen Uniade ont monté leurs propres palissades avec ce qui trainait dans la rue et attendent patiemment.

– Céadmil, Iarranbleid, le salue un soldat elfe aux cheveux bruns. Nous avons réussis à encercler la mairie mais les Dh'oines se sont bien barricadés à l'intérieur. Il y a des arbalétriers à chaque fenêtres. Nous avons fait appel à des unités d'archers pour couvrir l'assaut. Une fois couverts, nous pourrons défaire les palissades et saisir le bâtiment.

– Vous leur avez offerts l'opportunité de se rendre ? Lui demande Isengrim par acquit de conscience.

–Yeá, leur seule réponse fut une volée de carreaux. Je ne pense pas qu'ils nous croient quand nous leur promettons de les épargner.

– Ce n'est pas important, on ne peut pas retarder la prise de la ville. Une fois les archers arriver...

– Ils sont là, dit une voix derrière lui. Mais je pense que nous serons plus utiles que des archers.

Isengrim se retourne et voit Calened accompagné de quelques mages et tout un bataillon d'archers. Les mages se positionnent aussitôt de part en part de la barricade, le Sage à leur tête. L'elfe roux commence à incanter en dessinant un cercle dans l'air, bientôt joint par les sorciers. L'air devient soudainement sec et une chaleur étouffante commence à se faire sentir. Juste en face de la barricade humaine, une boule incandescente surgit de nulle part. Alors que l'incantation s'achève, le sort fonce en sifflant sur la palissade et la traverse aussi facilement qu'un couteau dans du beurre mou. La barrière de fortune se met à brûler alors que la boule de feu continue sur sa lancée et percute les portes de la mairie laissant un trou immense derrière

elle.

Le champ de bataille devient silencieux, figé dans un moment d'effroi et de stupeur. Jusqu'à ce que...

– Va, en avant, soldats d'Hen Uniade, crie Isengrim après avoir retrouvé sa voix. Saisissez le bâtiment !

En se secouant, légèrement étourdis, les Vrans se lancent à l'assaut, suivit d'elfes et de Marmotins. Les quelques humains encore debout derrière la palissade sont rapidement balayés tandis que les archers tirent leur flèches sur les arbalétriers embusqués. Isengrim s'élance avec ses hommes à travers la cour municipale jusqu'à la porte explosée et s'introduit dans la mairie. À l'intérieur, c'est une scène de cauchemar, la boule de feu s'est frayé un chemin sanguinolent à travers les humains retranchés. Des morceaux de cadavres sont éparpillés un peu partout et des hommes estropiés supplient qu'on leur viennent en aide. Isengrim et ses hommes s'attaquent aux Dh'oines survivants qui reprennent à peine leurs esprits. Un jeune humain aux cheveux roux et au visage tacheté se reprit suffisamment pour parer l'attaque d'Isengrim. L'elfe continue sur sa lancée et dévie l'épée de son adversaire de sa dextre avant de lui planter son épée dans le torse de sa senestre. Le jeune humain s'agrippe un instant à Isengrim, les yeux écarquillés par le choc. Dans ses pupilles s'allume une lueur de compréhension, il comprend qu'il va mourir. Autrefois, Isengrim se serait réjouit de cette lueur. Maintenant, il retire simplement l'épée avant de chercher un nouvel adversaire.

Autour de lui, les combats sont aussi violents que brefs. Les Vrans aux armures lourdes encaissent les coups et exposent leurs adversaires aux lames des Elfes et des Marmotins derrière eux. Le combat est largement en faveur des non-humains qui, pour une fois, surpassent leurs ennemis en nombre. Certains humains jettent leurs armes à terre et lèvent les bras au ciel.

– Pitié, grâce, nous nous rendons, faites preuve de pitié, supplient ils.

–Pitié ? Demande un jeune elfe aux cheveux châtains, un jeunot à peine adulte. Quel pitié avez vous offert à nos ancêtres, fils de singes ? À nos frères et sœurs qui vivaient parmi vous ? Vous...

– Accordé. Fait Isengrim d'une voix lasse. Pas la peine de me regarder comme ça, Filevis, le conseil a ordonné que soient acceptés toutes les offres de reddition, toutes sans exceptions. Non, quoi que tu ait à dire, je ne veux pas l'entendre. Ce sont les ordres du conseil, de nos dirigeants, et nous les respecterons. Prenez leurs armes et surveillez les. Si ils tentent quoi que ce soit, passez les au fil de l'épée. Mais seulement si ils tentent de fuir ou de saisir une arme. Va.

Le jeune elfe s'exécute à contrecœur et les soldats sont alignés dans un coin du bâtiment municipal, les mains sur la tête. Des protestations se font entendre depuis l'étage et un groupe d'humains habillés comme des conseillers municipaux descendent, accompagnés de soldats non-humains. Ils sont rapidement parqués avec les autres.

Calened s'avance parmi les décombres, observant d'un œil approbateur les survivants. Il se place à côté de Isengrim et lui dit:

– Vengerberg est à nous et avec elle, Aedirn. Nous avons franchi la première étape de la restauration.

– Une victoire facile, maugrée Isengrim, les humains ont été sévèrement affaiblit par la guerre et la nouvelle Conjonction. Garder ces territoires quand Radovid entendra parler de ce qu'il s'est passé sera bien plus difficile.

Année 1275, Verden, Boisec

?– Dépêchez-vous, elles sont là. Vite, vite, sur la palissade !

Enric saisit un arc et un carquois remplit de flèches et suit les cris en direction de la partie nord-est de la palissade. Plusieurs autres hommes armés sont déjà là. Quand Enric prend place à leurs côtés, un spectacle étonnant s'offre à lui : Là où auparavant se tenait des champs de blé et de colza se dresse une dense forêt de jeunes arbres. À l'orée du bois se trouve des dizaines de femmes vertes aux cheveux à la couleur extravagante. *Est ce que ce sont elles ? Les Mamounes, les nymphes des bois ?* s'interroge intérieurement le jeune homme. Il avait souvent entendu raconter les histoires des Forestiers à la taverne du village. Boisec se trouvant à la frontière de Brokilone, les chasseurs de fées passent souvent par ici quand ils planifient un raid dans la forêt de Brokilone. Ceux qui réussissaient à en revenir vivant ramenaient souvent des scalps de nymphes sanguinolents ou des oreilles de lutins. Ils racontaient alors, au rythme des boissons, leurs folles aventures dans la forêt de Brokilone avant de repartir le lendemain matin vers la capitale pour toucher la prime promise par le roi pour le scalp des habitants de Brokilone. Enric lui-même n'avait jamais vu de nymphes, chercher à en trouver était généralement un gage de mort rapide. Et voilà que plusieurs d'entre elles se trouvent à la porte de son village.

Mais il n'y a pas que des nymphes, parmi elles, il peut distinguer des elfes vêtus de vert et les courtes silhouettes de nains et de hobbits. *La Scoia'tael*, pense Enric, terrifié. Il a déjà entendu des histoires atroce à propos de ces bandits non-humains qui assaillent les convois marchands et des abominables mises à mort qu'ils infligent à leurs captifs.

C'est alors que l'un des elfes au visage à moitié couvert d'un bandana rouge sur la partie droite, brandit un bâton surmonté d'un voile blanc et se met à marcher en direction de la ville, accompagné de l'une des nymphes, aux cheveux olives. Par respect pour le drapeau blanc et par curiosité, les archers les laissent s'approcher. Ils s’arrêtent à bonne distance des murs et c'est alors que l'elfe au visage balafré prend la parole.

– Citoyen de Boisec, je suis Iorweth et voici Dunca de Brokilone. Nous sommes les émissaires

de Hen Uniade, le nouveau Conseil des Races Anciennes. Qui ici peut parler pour la ville ?

D'instinct, le regard d'Enric se détourne, à la recherche de quelque chose. Son regard s'arrête alors sur un vieil homme aux cheveux gris, mieux vêtu que la plupart. On sent dans son regard qu'il regrette amèrement sa position. Avec un grognement, il se déplace au sommet du mur.

– Je suis l'échevin Arkat, je parle pour la ville. Qu'est ce que vous voulez ?

– Évitez un bain de sang. Les Races Anciennes reprennent leurs terres, il y a un nouvel ordre et les humains n'en font malheureusement pas parties. Nous demandons la reddition de la ville sous conditions et offrons l'assurance que vous serez traiter décemment et conduis sains et saufs au delà du Pontar en Rédania...

– Un nouvel ordre ? Et qu'est ce qui nous assure nous serons traités décemment ? Votre parole ? Il faudra plus que ça pour nous convaincre, surtout de la part de bandits qui s'acoquinent avec les mamounes.

– Il refuse, dit froidement la dryade. Je vous avais dit que ce serait une perte de temps, il faut attaquer, maintenant.

– Nous nous sommes mis d'accords... Fait l'elfe.

– Non, Brokilone n'a rien promis. Brokilone n'a pas oublié le sang coulé et elle n'as pas pardonnée. Nous avons acceptés ce pour-parler à une condition : Que nous soient remis tous les forestiers, les tueurs de fées, qui ont chassés les filles de Brokilone.

– Vous voulez que nous vous remettions les forestiers ? C'est une demande absurde, je ne suis même pas sûr qu'il y en a dans la ville en ce moment...

– Alors donnez nous tous les hommes, tous les humains mâles, tous ceux capables de porter un arc ou une hache. Nous réclamerons vengeance pour chaque fille de Brokilone. Nous laisserons partir les femmes et les enfants mais les hommes mourront.

– Quoi ? Ces termes sont inacceptables, qui s'occupera de nos familles si nous ne sommes plus là ?

– Il aura fallut y penser avant, siffle Dunca, le soleil brillant sur les runes rouges sur son visage. Y penser avant de loger et nourrir ceux qui ont apportés la mort à Brokilone. Ce sont là nos conditions, acceptez ou refusez les, humain.

– Du calme, on peut surement s'arranger... Tente Iorweth

– Nous refusons, purement et simplement.

– Alors vous avez choisit la mort.

La dryade se retourne, ses cheveux volant dans le mouvement avant de partir à grand pas vers la forêt, l'elfe sur ses talons. D'un même mouvement, les Dryades s'éclipsent dans la forêt, suivi de près par leurs alliés Scoia'taels. Un silence pesant s'abat sur la ville et ses alentours. Les oiseaux ne chantent plus, les animaux restent muets, même le vent ne souffle plus. Les humains restent immobiles et inquiet, attendant avec anxiété.

– Qu'est ce que ces diablesses ont prévues ? s’interroge l'échevin en lissant sa petite barde. Restez alertes et faites attention au ciel...

Un long mugissement se fait soudainement entendre comme un vent soufflant en furie dans une forêt. Milles branches craquent et résonnent en même temps tandis que la terre tremble sous le poids de lourd pieds. La cime des arbres s'agitent et les racines sortent de terre, se mouvant telles des serpents. Les troncs s'écartent, laissant paraitre un long et sombre tunnel. En sortit la plus horrifiante abomination Enric a jamais vu. Ça ressemble à un arbre à la forme vaguement humanoïde, sa tête à la semblance d'un pavois vide et ça bouge et se déplace sur six long bras. Sa voix, qui porte au delà des murs, évoque l’explosion de centaines de branches, le craquement de centaines de troncs.

– Ô dieux, fait l'échevin, du feu, il nous faut du feu, bougez vous, idiots, tirez !

Les archers préparent leurs flèches tandis qu'on essaye fébrilement de faire du feu. Le monstre franchit rapidement la distance entre le mur et la forêt. D'autres monstres semblables sortent du bois bientôt suivis de nymphes et d'elfes qui lâchent leurs flèches sur les défenseurs. Le premier montre a atteint le mur et se jette dessus de toute sa masse. Toute la palissade tremble sous l'impact : Enric et plusieurs archers dégringolent par terre. L'arbre monstrueux fend la pierre de ses grandes mains de bois, gratte et fissure le mortier, détruisant le mur morceaux par morceaux. Les archers encore debout lui tirent dessus avec des flèches enflammés mais cela ne stoppe pas le monstre et bientôt, le rempart s'effondre, ouvrant la voie aux autres monstruosités qui attaquent aussitôt les humains et les bâtiments.

Une pluie de flèches tombe du ciel, fauchant les humains. Les tréants ne sont pas épargnés mais les flèches se plantent dans leur peau de bois sans causer grand mal. Les hommes-arbres se déploient dans la ville tel une vague, rasant les maisons. Les hommes tentent de ralentir la déferlante de branches et de troncs tandis que les femmes et les enfants essayent de fuir par la sortie Est de la ville. Les Dryades et les Scoia'taels suivent les Sylvains avec frénésie, n'épargnant personne sur leur chemin.

Dunca observe le massacre depuis les décombres d'une maison avec un sourire satisfait. Une jeune femme sortit à toute vitesse d'une ruelle encore presque intact et fonce à travers le paysage de désolation droit vers la brèche. Peut-être espère t'elle que tous les ennemis se sont engouffrés dans la ville. La nymphe brandit son arc et encoche rapidement une flèche, empenné avec de la sève. Elle vise l'endroit où se trouvera la jeune femme dans un souffle et lâche son projectile. La flèche traverse la place d'une traite et se fiche dans le flanc de la fugitive. Celle-ci pousse à peine un cri avant de s'effondrer au sol.

– Non, fait une voix derrière elle, qu'avez vous fait ?

La dryade aux marques écarlates ne se retourne même pas, l'elfe, Iorweth, se place à ses côtés, le visage raide, marqué par la fureur.

– Qu'avez vous fait, répété t'il, ce n'était qu'une femme désarmée et innocente !

– Aucun Dh'oines n'est innocents. Ils nous ont arrachés ces terres par le sang, Brokilone reprend ce qui lui appartient par le sang comme il se doit.

– Ce massacre n'avait pas lieu d'être, vos conditions n'avaient pas lieu d'être. Votre soif de vengeance ne fait que compliquer les choses. Le Conseil est expressément contre les massacres inutiles.

– Le Conseil ne fait pas loi en ces terres, ici c'est Brokilone.

– On verra si votre reine sera du même avis une fois que ceci sera rapporter au conseil. Vous pensez qu'elle vous soutiendra au risque de perdre ses alliés ? Ici, c'est peut-être Brokilone mais sans l'aide du Conseil, vous ne garderez jamais ces terres.

Dunca le regarde gravement, un éclat sauvage, presque meurtrier, dans les yeux. Iorweth tend vivement les mains vers les manche de ses sabres.

– Ici, c'est Brokilone, répète lentement la dryade, et c'est la loi de Brokilone qui règne. Va donc te plaindre à ton conseil mais ça ne sauvera pas cette ville. Les Dh'oines seront expulsés de force et leurs filles rejoindront nos rang. Va'en vort!

Iorweth lâche un discret soupir, les nymphes sont imprévisibles et il a bien cru qu'elle ne le laisserait pas repartir. il savait qu'à un moment ou un autre, les événements allaient dégénérer en tuerie insensée ces nymphes sauvages et des scoia'tael assoiffés de revanche. C'est pourquoi il s'était engagé comme volontaire pour cette campagne, pour essayer de tempérer leurs ardeurs sanguine. *J'espère que le Conseil saura raisonner cette reine des fourrés sinon ce ne sera pas le dernier massacre de cette campagne.*

Notes:

Haedd: Armez

Noth: Visez

Aespar: Tirez, faire feu

Gáeddyvgvaern: Maitre d'arme

Iarranbleid: Loup de fer

Yeá: oui

Va: Allez

Va'en vorte: vas t'en.

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés