



R É M Y C O L L E T

RULZ

LIVRE 1

L'Éveil du déchu

Rémy Collet

Rulz, livre 1

L'Éveil du déchu

© Rémy Collet, 2025

ISBN numérique : 979-10-405-7729-4

Image générée par Librinova avec l'aide de l'Intelligence Artificielle

Librinova”

www.librinova.com

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Prologue

L'histoire des Terres Croisées et parsemée de guerres et de périodes de paix millénaire. Pour la comprendre, il nous faut d'abord nous intéresser à ses origines. Bien avant que les dieux n'apparaissent, alors que les Terres croisées n'existaient pas encore, seuls deux immenses continents se tenaient fièrement, regorgeant chacun de mille merveilles. Ce temps fut, pour toutes les races qui y vivaient, celui d'une paix immémoriale. Nain, elfes, orques et mustakés vivaient en parfaite harmonie. Les mustakés étaient issus d'une tribu primitive orque de laquelle ils décidèrent, par un heureux hasard, d'une scission. Le mode de vie de leurs congénères ne leur convenait plus, il n'était fait que de violence et de précarité. Le petit groupe qui se forma traversa les océans et écuma les deux continents à la recherche d'une terre où s'établir. Humains, elfes et nains furent, dans un premier temps, surpris et réfractaires à la demande d'asile qui leur était soumise. La tribu déambula alors, contrainte à retourner auprès des leurs. Sur le chemin du retour, leur avancée se fit terriblement lente. Ils établirent un camp à l'orée d'une forêt et s'organisèrent pour partir chasser. Le gibier ne vînt jamais, mais ce qu'ils y découvrirent changea à jamais leur histoire. De vieilles ruines se tenaient devant eux, l'endroit était idéal. D'immenses murailles entouraient cette heureuse découverte. La chance, en laquelle ces orques ne croyaient plus, leur souriait enfin. Un palais trônait fièrement au cœur de l'enceinte fortifiée par de hautes murailles, protégeant de nombreuses habitations, sur lesquelles la nature avait repris ses droits. De nombreuses tours en quinconce parsemaient le sommet de l'édifice.

La tribu s'y installa et décida de baptiser son nouveau berceau « Stoumak », ce qui, dans le langage orque, signifiait « renaissance ».

L'origine de cette ville demeure aujourd'hui encore un mystère. La nouvelle se répandit au travers des deux continents et nombreux furent les curieux à venir s'enquérir de la découverte de cette nouvelle ville. À leur arrivée, les premiers visiteurs furent surpris : ces orques n'avaient déjà plus rien de leurs congénères primitifs. Les années passées loin de la violence et de la précarité avaient eu un

effet transcendant sur leur apparence : leur peau n'était plus parsemée de cicatrices et autres taillades, comme celle de leurs anciens frères. Leur mode de vie émerveilla les courageux visiteurs qui bravèrent les routes et les éléments, dans la hâte de découvrir la ville de pierre et ses habitants. Les orques ne grouillaient plus dans des tentes ou des grottes primitives : ici, les maisons pullulaient sous la protection des imposantes murailles.

Les siècles passant, les orques de Stoumak changèrent également de morphologie, ce qui finit de les différencier de leurs semblables qui écumaient les continents. Ils se rapprochaient dorénavant plus de la race humaine, malgré l'épaisseur de leurs mâchoires, leurs dents acérées et leur couleur de peau olivâtre, seuls vestiges de leurs anciennes origines.

Leurs sens du commerce, leur ingéniosité et leur talent armes à la main se fit sans égal. Ils ne jouissaient pas d'un confort outre mesure, vivants grâce à la chasse et au commerce qu'ils avaient pu établir avec les autres races. Ces dernières, conscientes de l'ascension d'une nouvelle puissance, décidèrent de les baptiser « mustaké » – la signification de ce terme reste inconnue, perdue dans le temps, mais d'aucuns murmurent que cela pouvait signifier « nouveaux dieux ».

Les siècles passèrent, la paix traversa les âges comme si elle ne pouvait que subsister sous l'égide des dieux.

Le Père-Dieu et la Déesse-Mère, accompagnés de leurs douze enfants, veillaient sur ces terres depuis un lointain passé de guerres et de massacres auquel ils avaient mis fin.

Cependant, un évènement vint bouleverser l'histoire de ce monde. Pour une raison inexpliquée, les deux continents se percutèrent. Ils formèrent, au point de leur collision, une immense montagne, accompagnée d'une chaîne de petites sœurs.

Au fil du temps, ces montagnes furent peuplées par les nains, la plus grande devint leur capitale : ainsi naquit la Grande Montagne naine. Les peuples des deux continents baptisèrent le moment de la naissance de ces montagnes « la Collision » et ce nouveau monde, « les Terres croisées ». Ce cataclysme aurait pu, par la force des choses, souder les peuples, qui, pour la plupart, avaient tout perdu à la Collision. Mais le contraire se produisit : une scission se fit entre

toutes les races. Durant des siècles, de nombreuses guerres éclatèrent.

La paix revint étrangement après la naissance du treizième descendant divin, Roha. L'enfance de ce jeune dieu fut des plus heureuses ; il fut choyé par des parents, qui n'avaient de cesse de combler ses moindres désirs. Du monde des mortels, il n'eut qu'un vague aperçu, son père lui montrant les pires affres que les peuples des Terres croisées avaient pu s'infliger. Pourtant, cela éveilla la curiosité dans l'esprit de Roha, qui voulut en savoir plus à leur sujet. Dans la fleur de l'âge, le jeune dieu décida, à l'encontre des préceptes de son père, de se rendre dans le monde des mortels. Ce qu'il y vit le sidéra : les guerres incessantes et sanglantes que lui avait contées son père n'existaient plus. À son retour au Panthéon, Roha s'enquit d'annoncer la bonne nouvelle à son père, croyant que ce dernier ignorait toujours la paix qui régnait sur ces terres. La colère du Père-Dieu fut terrible : son plus jeune fils lui avait désobéi en allant, seul, fouler le sol des mortels.

La punition fut immense : des jours durant, le jeune Dieu souffrit mille martyrs pour prouver son repentir et se faire pardonner sa désobéissance. Plusieurs fois, la Déesse-Mère voulut s'interposer contre les tortures que subissait son fils, mais à chaque fois elle fut rebutée. De ses frères et sœurs, aucun ne l'aida, tous se rangèrent au côté du Père-Dieu, craignant une sanction pire que celle infligée à leur frère.

Mais une de ses sœurs, Nofül, s'interposa entre son père et son pauvre frère. Son élan fut suivi par le reste de ses frères et sœurs, qui défièrent leur père. Le Père-Dieu tourna le dos à sa famille et quitta le Panthéon. Nul ne sait où il partit, son exil dura deux siècles – deux siècles durant lesquels il laissa le monde à son propre sort, deux siècles durant lesquels les autres dieux se réjouirent de pouvoir se jouer des mortels à leur guise. Car telles furent les conséquences du départ du Père-Dieu. Toutes les interdictions qu'il avait érigées, toutes, furent transgressées à son départ. Une fois encore, les Terres croisées s'enflammèrent dans des guerres, cette fois provoquées par les dieux.

Roha quant à lui, sur les conseils de sa sœur, partit à la recherche de terres inconnues de tous, refuges de bêtes millénaires, fondatrices de ce monde. Sa quête le mena loin de chez lui. Et pourtant, malgré les épreuves, le jeune dieu toucha au but. Il trouva le refuge des Fondateurs, des dragons. Dans un premier temps ignoré de tous, il se lia d'amitié avec le plus jeune d'entre eux, Shāan, le plus jeune parmi les fondateurs. Son pèlerinage l'accapara deux siècles durant.

Un temps au cours duquel l'amitié fut si forte entre Roha et Shāan, qu'ils décidèrent de partager leurs âmes. Chacun fit don d'une partie à celui qu'il considérait désormais comme son frère.

À son départ, les fondateurs firent un don incroyable au jeune dieu : ils laissèrent Shāan accompagner celui avec qui il avait liés son âme. Son retour ne fut pas des plus joyeux, car le Père-Dieu avait repris sa place. Il dut cacher le dragon à la vue de tous, craignant le sort qu'aurait pu lui réserver son père. Une nouvelle fois, et contre l'avis du Père-Dieu, Roha parti en quête sur les Terres croisées, cherchant la seule chose que ne pouvait lui donner le Panthéon. Ce qu'il y fit reste un mystère, la seule chose que l'on sait est que cela provoqua une coupure irréversible entre les deux divinités, car Roha, pour se venger de son père, décida de libérer les démons, de pauvres âmes asservies au joug de la Mort. Leur reconnaissance dépassa les attentes du dieu. Ils le choisirent comme chef et le baptisèrent d'un nom évocateur, « le Rulz », ce qui, dans leur langage, signifiait « le libérateur ». Épaulé par les démons et les orques qui se rangèrent à ses côtés, le fils entra en guerre contre son père.

Les Terres croisées furent dévastées, les villes détruites, les peuples étaient au bord de l'extinction lorsque l'un d'eux émergea du chaos : les mustakés se dressèrent contre Roha. Ils combattirent avec férocité leurs ancêtres orques, mais leur bravoure ne suffit pas à faire basculer le cours de l'histoire, et l'aide divine qu'ils espéraient tant tarda à venir.

C'est alors que le sort du peuple mustaké se joua, aux portes de Stoumak. La bataille fut sanglante, les guerriers tombèrent les uns après les autres. Une rivière de sang se déversa sur le sol de la Ville de Pierre, sonnant le glas de ces braves combattants. Un miracle apparut alors : la Terre elle-même refusa ce massacre, repoussant démons et orques des terres mustakées. Depuis lors, on dit cette Terre sacrée, et plus aucun démon n'a jamais pu la fouler.

Le court de l'histoire changea, le Père-Dieu intervint enfin. Les armées du Rulz furent mises en déroute au pied de la Grande Montagne naine, où le sort du dieu déchu fut scellé.

Sa défaite fut totale : son plus vieil ami, Shāan, fut vaincu par un mage et un jeune guerrier mustaké. La perte du dragon vida le dieu de ses pouvoirs les plus puissants, le laissant sans armes face aux armées des autres dieux.

Désespéré, le Rulz s'empara alors du corps d'un jeune prince mustaké et

transperça les lignes ennemies, réussissant à fuir.

Au fin fond d'une forêt, Roha affronta son père, qui le tua de ses propres mains. La dépouille du jeune prince possédés fut rapporté aux mustakés, qui l'élevèrent au rang de divinité, lui construisant un sublime obélisque au centre de la ville éternelle. Les mustakés reçurent du Père-Dieu le don de quasi-immortalité : leur espérance de vie tutoya celle des elfes.

À la suite de cette guerre, le Père-Dieu abandonna les Terres croisées, jurant que plus jamais aucuns dieux ne viendraient la fouler.

Cependant, une ombre plus grande encore que les dieux menacent désormais la fragile paix née de ce chaos.

1

Arthur courait dans la forêt. Le guerrier qu'il était semblait effrayé. Cette peur n'était pas la sienne, il le savait. Pourtant, il la ressentait comme telle. Une voix grave résonna au travers des arbres :

— Je t'aimais, mon fils !

Cela changea sa peur en haine ; il dégaina alors son épée, le dragon qui ornait la lame scintilla d'une couleur orangée. Il s'arrêta brusquement, la voix semblait encore plus proche :

— Pourquoi avoir fait cela ?

Arthur se tourna, il voulut parler, mais une lame lui transperça le ventre. Il entrevit alors des yeux couleurs opale, emplis de tristesse.

Des coups retentirent à la porte de la chambre d'Arthur, le réveillant en sursaut. Il vit le plafond en pierre au-dessus de son lit, et sentit la main de sa femme glisser de son torse quand il se redressa. Tout ceci n'était qu'un des nombreux cauchemars qu'il ne cessait de faire depuis des mois. Les coups résonnèrent à nouveau, une voix grave gronda.

— Arthur ! Cesse donc de traîner au lit et lève-toi !

L'homme se leva et jeta un regard à sa femme, Myra, qui dormait encore. L'humain était le héros du peuple d'Iba, l'un des quatre royaumes humains des Terres croisées. Il avait reçu ce titre à la suite des nombreux services qu'il avait rendus à son royaume. Reystal, son meilleur ami, lui avait offert une magnifique épée ornée d'un dragon pour célébrer ce statut de héros.

— Ce mustaké ne me laissera donc jamais en paix, chuchota-t-il.

— Je t'ai entendu ! rétorqua Reystal.

— C'était le but, s'amusa Arthur en ouvrant la porte, je testais ton ouïe princière, ironisa-t-il.

La personne qui se tenait face à lui n'était autre que le prince mustakée. Reystal était l'un des plus grands guerriers des Terres croisées, par le talent, mais également par la taille.

Le prince mesurait un peu plus de deux mètres. Sa peau olivâtre témoignait de ses origines orques, même si ces dernières dataient de plusieurs siècles. Une grande cicatrice lui couvrait tout le côté gauche du visage, fait d'arme dont il était fier, car il l'avait reçu durant l'un des légendaires combat qu'il avait dut mener. Le prince n'était pas une montagne de muscles, mais son agilité et sa force lui permettaient de rivaliser avec n'importe quel guerrier.

— Puis-je savoir ce qui te fait me réveiller aussi tôt ?

— Le roi nous demande, un messenger vient d'arriver.

Les yeux d'Arthur se froncèrent. Le roi ne les auraient jamais fait mander pour un simple messenger.

— Qu'a-t-il de si spécial, ce messenger ?

— Il nous viens du haut commandant. Je crains que la traque des pillards ne se déroule pas comme nous l'aurions voulu.

Le visage de l'humain se crispa alors qu'il referma la porte de sa chambre, la voix légèrement tendue.

— Hâtons-nous, alors !

Les deux guerriers parcoururent en toute hâte les couloirs de pierre blanche du château. Les lieux étaient emplis d'une agitation qu'ils ne connaissaient que trop bien. Ils passèrent par le hall du bâtiment, les grandes portes étaient restées ouvertes, ils purent apercevoir l'énorme marché d'Iba. Les négociants venaient de toutes les régions des Terres croisées vendre leurs marchandises, espérant par la même occasion croiser le roi ou l'un de ses fidèles compagnons, le puissant prince mustaké et le héros Arthur.