

CHÊM SYDRYG

— Fantasy & légendes —

ROMAN

CHÊM SYDRYG

Axel J. ZEIGER

ECHO Editions
www.echo-editions.fr

Toute représentation, intégrale ou partielle, sur quelque support que ce soit, de cet ouvrage, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est interdite (Art. L 122-4 et L 122-5 du Code de la propriété intellectuelle).

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or cette pratique s'est généralisée notamment dans les établissements d'enseignement, provoquant une baisse des achats de livres, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

Direction Artistique : Émilie COURTS
Couverture : EC Média

© ECHO Éditions

ISBN : 978-2-38102-302-1

Préface

L'histoire qui va suivre se déroule dans un monde différent du nôtre. L'action se passe sur trois continents : la Nexie, l'Ondia et la Terre de Mandh. Les protagonistes de ce récit appartiennent à des peuples différents : les Asmoniens, les Nattroziens, les Nessuens, les Nordois, les Nordouestiens, les Ourannais, les Ruigs, les Saddossiens, les Syldes, les Tengares, les Tengurans et les Trityadis. Ces peuples ont en commun un même besoin de prospérité et de sécurité, pour certains cela signifie s'étendre au détriment des autres, pour d'autres se défendre contre des envahisseurs et d'autres encore cherchent à maintenir l'harmonie dans laquelle ils se sont épanouis. Tout peuple est soucieux de préserver sa souveraineté, son intégrité et ses spécificités qui le distinguent des autres peuples.

La vie des gens issus de ces peuples est conditionnée par leurs choix individuels, mais aussi par les événements sur lesquels ils n'ont pas prise et par les décisions que prennent ceux qui les gouvernent. En certaines occasions, le destin individuel se mêle au destin collectif, pour le meilleur comme pour le pire. Ce récit ne décrit pas une lutte opposant des bons à des méchants. Mon propos n'est pas de montrer l'antagonisme entre le bien et le mal et le combat qui en découle. Les actes mauvais existent bel et bien, mais que sait-on vraiment des motivations qui les sous-tendent ? Répondre à cette question reviendrait à prendre le risque d'avoir ou un avis trop complaisant sur la souffrance qu'infligent certains à d'autres, sans pour autant en nier le caractère délétère, ou alors de condamner péremptoirement ces actes malveillants, au risque là aussi d'émettre un avis discutable, car trop tranché. Parfois, il est nécessaire de prendre de la hauteur si l'on veut appréhender au mieux la

géographie de la nature humaine, si l'on veut distinguer toutes les nuances qui composent le spectre de l'esprit humain. Certes, cela relève presque d'une gageure.

Il y a une façon plus triviale de considérer le bien et le mal, en envisageant simplement le fait que chaque individu agit dans son propre intérêt ou celui de son groupe, en ajustant son éthique personnelle, ou celle du groupe auquel il appartient, au but recherché. Après tout dans le milieu naturel chaque espèce cherche à survivre (sécurité) et à se perpétuer (prospérité) et peu importe comment. Bien entendu, cette vision pêche par trop de simplicité, mais les règles complexes qui régissent les sociétés humaines n'ont comme finalité que la perpétuation de l'espèce même s'il arrive que cela se fasse au détriment de ses congénères, lesquels ne sont finalement que des concurrents. Quand bien même cette concurrence existe bel et bien, elle devrait s'exercer avec élégance et dans le respect d'autrui. Certes, cela également relève quelque peu d'une gageure.

L'espèce humaine se distingue des autres espèces animales par sa capacité à envisager l'invisible, peut-être cette capacité se retrouve-t-elle également chez d'autres espèces possédant un niveau de conscience supérieur. Difficile à savoir. Toujours est-il que la science a mis en évidence une zone du cerveau humain propice à concevoir un monde métaphysique où les lois naturelles ne s'appliquent plus et dans lequel évoluent des êtres dotés de grands pouvoirs et capables d'interagir avec les créatures du monde terrestre.

Il n'y aurait donc pas uniquement la quête d'une vie plaisante et le souci de pérenniser l'espèce qui motiveraient les humains, mais aussi l'aspiration à une élévation spirituelle. La complexité de la nature humaine ne cessera jamais de plonger le penseur dans un abîme de réflexion. Je n'ai pas, loin s'en faut, les réponses aux questions qui

taraudent un individu sur le sens de l'existence ou les ressorts profonds qui sous-tendent les actions humaines. Ainsi, il vous appartient, à vous aussi, cher lecteur ou chère lectrice, de défricher à votre mesure, le champ des possibles qui s'étend au-delà de votre horizon personnel.

Puisse cette histoire y contribuer et peu importe que ce soit à une très modeste échelle.

J'ai utilisé pour les besoins de cette histoire certains termes non usuels dans notre monde, c'est-à-dire tout droit sortis de mon imagination. Ainsi, lorsque ces mots sont employés pour la première fois dans le récit, un astérisque renvoie à une note en bas de page pour en expliciter le sens, il en va de même pour certaines notions ou usages particuliers. Il s'agit d'un complément d'information permettant d'appréhender au mieux l'univers où se déroule l'histoire qui va suivre. J'ai également simplifié quelques unités de mesure qui existent déjà dans notre propre monde, par exemple le pied ou la lieue, un astérisque renvoie également à une note en bas de page pour en donner la valeur arrondie.

Personnages principaux

ASMONIENS

Kerya : prêtresse asmonienne à l'origine de la conversion de Teosir au culte de Mâour, devenu Mahora.

NESSUENS

Kraxo : officier de l'armée impériale nessuennne.

Orru : officier de l'armée impériale nessuennne.

Rank'll : général de l'armée impériale nessuennne.

Rezz'l-Kaâr : grand-officiant.

Teoxodu : empereur nessuennne.

Teosir : ancêtre de Teoxodu, à l'origine du culte monothéiste voué à Mahora.

Vardro : général de l'armée impériale nessuennne.

OURANNAIS

Torssenn : bourgmestre de Shandonn et chef de l'armée ourannaise.

RUIGS

Arstonn : bourgmestre d'Ystrath.

Ermanyne : fille d'Arstonn.

Ferdrigh : capitaine dans l'armée ruig, adjoint de Kanuigh.

Gandenn : pêcheur, auxiliaire dans l'armée ruig.

Irwen : ami de Wolstan.

Jonagh : ami de Wolstan.

Kanuigh : lanthmestre du Ruiglanth.
Sarwenn : bourgmestre de Thavrenn.
Serdann : bourgmestre remplaçant de Ternagh.
Straghen : bourgmestre de Ternagh.
Strangon : commandant de la garde de Tarnath.
Stranguelf : chef archer dans l'armée ruig.
Tunann : pêcheur, auxiliaire dans l'armée ruig.
Wolstan : archer dans l'armée du Ruiglanth.

SYLDES

Calwel : ancien dwyth de la communauté de Saïdann.
Fynnmo : fille de Maïwo.
Jarowel : ami de Fynnmo.
Maiwo : dwyth, cheffe de communauté.
Melwel : dwyth de la communauté de dwyths du septentrion.
Saïdann : dwyth, cheffe de communauté.
Solwel : ami de Maïwo.
Talwel : fils de Saïdann et Jonagh.

TENGARES

Dâr Tazkin : grand-mazer de Tengarie.
Dôro : mazer de Roftaz.

TRITYADIS

Tza Gôr : grand-mazer de Trityad.

Carte

