
Preface

Voici le compte-rendu de mes voyages dans le royaume mystérieux connu sous le nom de Pays des Iles Vertes. Et laissez-moi vous assurer, Cher Lecteur, que le Pays des Iles Vertes existe bel et bien. Vous entendrez prononcer à voix basse le nom de ce Pays, dans les auberges situées au bord des routes poussiéreuses, depuis les collines de Daventry jusqu'à la Mer de Tamir - partiellement au cours des nuits ou le vent hurle et la pluie bat les vitres. Tous ceux qui racontent des histoires sur les Royaumes Enchantés adoptent automatiquement le même ton de voix. En ce qui me concerne, je ne puis rien assurer à propos du Pays Enchanté car je n'ai pas encore pu rencontrer un lutin, mais le Pays des Iles Vertes...aaah! ... c'est un endroit incroyable mais réel!

Toute l'histoire commence avec une boussole cassée. Je me trouvais à bord d'un navire qui avait quitté Llewddor et se dirigeait vers l'est. Nous devons nous rendre à Serenia mais au cours de la seconde semaine de voyage, nous fûmes pris dans une terrible tempête électrique. Les vagues s'écrasaient sur le pont de notre petit

navire, le Round
About, et les
éclairs frappaient
la mer tout autour
de lui. A un
certain point, un



suivant le soleil
et les étoiles.
Il assura les
voyageurs qu'il
n'y avait rien à
craindre. Mais la

éclair s'abattit sur le second mât et alluma un incendie. Si nous ne pérîment pas brûlés, ce ne fut que grâce aux pluies diluviennes qui éteignirent l'incendie. Nous étions certains que la mort ne tarderait pas mais nous continuâmes à lutter toute la nuit. Après de longues heures de dur travail, nous nous trouvâmes finalement hors de la tempête et encore en vie sur notre navire. Aux premières lueurs de l'aube, les dommages semblèrent négligeables malgré le mât abattu. Toutefois, le soir n'était pas encore tombé que le Capitaine fut contraint d'annoncer que tous les instruments de navigation avaient été magnétisés par la tempête - la boussole indiquait que nous nous dirigeons est mais le soleil se couchait à tribord.

Le Capitaine fit de son mieux pour naviguer selon les méthodes anciennes, c'est-à-dire en

malchance nous poursuivait car un épais nuage s'installa au-dessus de nous, cachant le ciel et l'horizon. Le Round About fut contraint de naviguer à l'aveuglette.

Après une semaine de voyage, le Capitaine fut contraint d'admettre que nous avions manqué notre destination. Il n'y avait aucune terre en vue. Il semblait que la tempête, tout comme le Déluge, avait éliminé toute civilisation de la surface de la Terre. A ce point, il était inutile de retourner en arrière. Mais de toute manière, il était impossible de savoir si nous n'étions pas, déjà, dans la direction contraire.

Un mois plus tard, alors que je gisais dans mon hamac, la gorge sèche et la peau douloureuse à cause du peu de nourriture que nous recevions, j'entendis le cri "Terre en Vue"! Fou d'espoir, je m'élançai sur le pont. Le ciel

était clair mais d'un bleu que je ne connaissais pas. Un marin tenait son bras tendu vers la proue, en direction d'une terre minuscule à peine visible, d'un vert brillant. Le Round About sembla bondir vers ces plages inconnues.

Mais une heure n'était pas encore passée que la malchance s'abattit de nouveau sur le navire. Il semblait que la mer était furieuse de savoir que nous allions nous échapper et elle commença à tourbillonner furieusement autour de nous. Des courants violents s'acharnaient contre notre pauvre bateau et le tournaient tantôt d'un côté, tantôt de l'autre! Je fus jeté contre le pont et roulai sans pouvoir me tenir, contre les câbles et les barques de sauvetage. La dernière chose que j'entendis avant de perdre connaissance fut : "le navire coule"!

Que dire de la Providence? Je ne suis pas un héros, je suis un vagabond et je ne suis ni aussi brave, ni aussi fort que le Capitaine de notre brave petit vaisseau. Et pourtant, sans aucun mérite de ma part - si ce n'est celui de me faire étourdir et perdre connaissance - je me réveillai le matin suivant, non pas parmi les os, au fond

de la mer, mais sur une plage. Des passagers et de l'équipage du navire, il n'y avait pas une trace.

Sans doute, le destin m'avait choisi pour accomplir, ici, une mission. Ou peut-être que la mer ne m'avait vraiment pas trouvé à son goût. De toute manière, ce fut ainsi que je découvris le Pays des Iles Vertes ou, pour être plus précis, ce fut ainsi qu'il me trouva. Je ne suis qu'un pauvre voyageur dont les pieds ne peuvent rester sur place et dont l'esprit ne peut rester inactif et je ne quitterai pas ce monde sans laisser un compte-rendu de ce que j'ai vu. N'étant pas aussi habile avec les mots qu'un baladin, je raconterai mes aventures en simple prose.

Puissent, un jour, mes écrits trouver le chemin du pays de ma jeunesse car je crains devoir rendre le dernier soupir dans ce pays lointain.

Derek Karlaavaegen



Le Pays des PARTIE Îles Vertes

Le Pays des Îles Vertes est un ancien royaume où règne une famille connue tout simplement sous l'appellation la "Couronne". Il se trouve si loin du monde connu et il est entouré par des mers si dangereuses qu'il a été, en fait, isolé de l'influence des autres pays. Ce petit royaume pourrait tout aussi bien exister sur une distante planète ou de l'autre côté d'une mer inhospitalière.

A cause de leur isolement, les citoyens de ce royaume sont uniques. Ils aiment raconter l'histoire de leur pays. Mais si on leur pose des questions, ils arrivent difficilement à répondre. Ils peuvent réciter les noms de tous les rois qui se sont succédés pendant plusieurs centaines d'années, ils peuvent nommer tous les ancêtres de chaque famille mais si on leur demande quand a commencé le royaume, ils réagissent avec étonnement. "Le royaume a toujours existé" répondent-ils, "il y a toujours eu une famille royale". C'est comme si cet endroit avait toujours existé, tel quel, depuis le début des temps.

Mais il y a motif de penser différemment: ces îles semblent avoir connu une succession de royaumes, chacun ayant détruit celui qui l'avait précédé et chacun ayant construit une civilisation

sur des ruines encore fumantes. Je base cette affirmation sur les traces et les légendes d'une ancienne civilisation que l'on peut trouver sur une des îles - mais nous en reparlerons plus tard.

Le royaume, tel qu'il est aujourd'hui, est resté inchangé pendant plusieurs centaines d'années. Le pays est essentiellement composé de quatre îles. L'Île de la Couronne se trouve au centre du royaume. C'est là que se trouve, sur un splendide promontoire, le château de la Couronne, le siège de la famille royale et du royaume, le coeur du Pays. Un village et des quais occupent le reste de l'île et c'est là que se déroule le commerce journalier du royaume.

De l'autre côté d'un bras de mer, se trouve l'Île des Merveilles, très justement nommée pour son incroyable beauté et pour deux reines rivales qui malgré leur antagonisme, restent absolument fidèles à la Couronne.

L'Île de la Bête est l'île la moins hospitalière. Elle semble déserte mais je ne pus toutefois la visiter à cause de tous les obstacles qui la rendent impossible à parcourir. De toute manière, cette île a sa propre histoire et elle fait partie du royaume.



La quatrième île est celle de la Montagne Sacrée, ainsi appelée à cause d'une montagne qui s'élève plus haut que les nuages et autour de laquelle une communauté a construit sa vie et sa philosophie. L'Île de la Montagne Sacrée a ses propres dirigeants lesquels rendent compte à la Couronne.

Il existe une différence inimaginable entre les cultures des habitants de chacune de ces îles mais malgré tout, ils semblent vivre en parfait accord et travailler à l'unisson. La Couronne est l'élément

d'union à qui tous prêtent allégeance: elle est le siège héréditaire et incontesté de tout gouvernement et la famille royale est d'une grande bonté.

La paix règne dans ce royaume idyllique depuis des siècles et semble devoir se maintenir. Du moins tant que ce Pays restera caché aux maux qui affectent le monde que nous connaissons. Bien que je sois un étranger ici, j'espère ne pas trop influencer cet endroit. Qui voudrait changer un tel paradis?



20 PARTIE L'île de la Couronne

Des quatre îles, l'île de la Couronne est celle qui semble la plus conventionnelle aux voyageurs provenant de pays lointains. Elle est essentiellement habitée par des hommes et femmes, aux dispositions agréables et à l'hospitalité généreuse. Comme je viens de l'indiquer, l'île de la Couronne comprend le Château de la Couronne, un pittoresque village et des quais à partir desquels on peut se rendre dans les autres îles.

Le Village

Le village de l'île de la Couronne est petit. Ses murs de stuc blanc brillent dans le soleil et ses ruelles sont propres et bien entretenues. La végétation y est luxuriante. Dans les boutiques, les marchands sont amicaux et ils semblent prendre plaisir à commercer des choses inhabituelles. Après le naufrage, je ne réussis à sauver que quelques objets que j'avais sur moi ou que je retrouvai sur la plage. Dans ce royaume lointain, ces objets étaient inhabituels et je pus ainsi les échanger contre ce qui m'était vraiment nécessaire. Les villageois aimaient partager ce qu'ils possédaient en échange d'un bon travail honnête. En d'autres mots, je pus vivre ici d'une manière assez confortable.



La vie au village est faite d'une routine assez plaisante. Les villageois se lèvent aux premières lueurs de l'aube et font leurs travaux avant que le soleil des tropiques ne soit trop chaud. Vers midi, un repas léger est servi. L'après-midi est réservé à des activités se déroulant à l'intérieur : lecture et instruction pour les jeunes, sieste pour les plus âgés. Chacun semble jouir de ces moments de tranquillité. Les activités sociales se déroulent ordinairement au coucher du soleil. S'il n'y a aucun mariage ou autre festivité (et je dois avouer que j'aime beaucoup ces festivités locales), les familles se réunissent souvent pour le repas du soir où la nourriture est simple mais abondante et pour jouir d'une bonne conversation et bonne musique.

La plupart des familles sont de conditions modestes mais aucune n'est pauvre. Les maisons les plus riches ont des serviteurs mais la plupart des

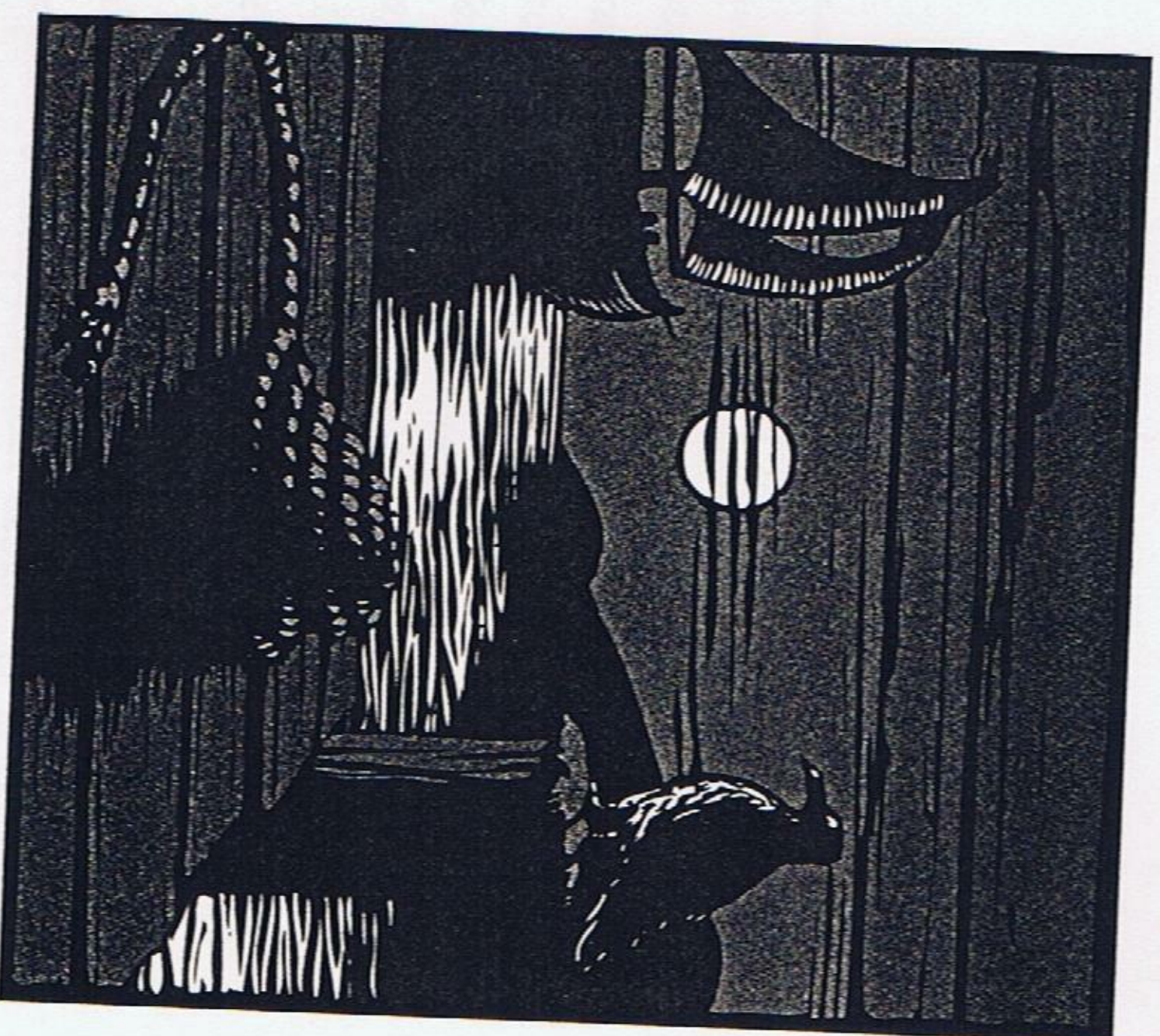
individus sont satisfaits par leur travail manuel quotidien. Le peu de serveurs qui existent sont très bien traités avec, malgré tout, quelques rares exceptions, même dans cette civilisation aux moeurs si agréables.

Les Quais

Les quais se trouvent de l'autre côté du village et bourdonnent d'activité. Même le citoyen le plus pauvre aime, de temps à autre, visiter les autres îles du Royaume. Et il est fréquent de remarquer des créatures étranges, provenant des autres îles du Royaume, fréquenter les boutiques du village.

Tout voyage entre les îles se fait à partir de ces quais et au moyen d'un seul bateau appelé tout simplement le "ferry". C'est un petit navire, assez agréable et bien entretenu, considérant l'importance qu'il a pour l'île. Le capitaine du ferry est un homme jovial, très patient, même avec les plus jeunes de ses passagers. Son jeune fils l'aide avec les manoeuvres et l'entretient du bateau.

L'histoire du ferry est particulièrement intéressante, surtout, si l'on se souvient du sort de mon propre navire. Il semble que ces îles ont, depuis



toujours été entourées par des courants violents et des tourbillons qui rendent la navigation pratiquement impossible. La famille chargée du ferry a fait ce travail depuis de nombreuses générations et chaque père à passé à son fils les secrets de cette navigation difficile. Nombreux sont ceux qui croient que cette famille a un don particulier pour naviguer autour de ces îles, qu'ils "l'ont dans le sang". Une chose est certaine: je ne m'aventurerais certainement pas à naviguer dans cette mer et quels que soient les secrets de la famille du capitaine, j'en remercie le ciel!

Le Château de la Couronne

Le Château de la Couronne est un palais étonnant qui témoigne de l'habileté des architectes du Royaume et de la richesse de son trésor. Le château est fait de marbre, d'or et de pierres précieuses avec des plafonds voûtés et des décorations artistiques. On m'a raconté qu'il fut construit, il y cent ans, par le Roi Aliphid qui voulu en faire présent à son épouse, Reine Astar. Le château précédent, appelé aussi Château de la Couronne, avait été le siège de la famille royale pendant plus de trois cent ans, mais il était immense et plein de courants d'airs. On dit que le Roi Aliphid construisit le nouveau château car son épouse avait une santé fragile: les murs en étaient épais et protégeaient des vents et la fraîcheur des corridors contrastait avec la chaleur du soleil tropical.

La présence de chiens de garde étranges augmente le caractère particulier de ce château. Ces créatures étonnantes semblent combiner les qualités à la fois des humains et des chiens. Ces chiens forts et intelligents s'expriment comme les chiens et se défendent aux moyens d'épées et de lances. Depuis des siècles, ils servent avec fidélité la Couronne.

Je fus reçus par le roi et la reine, bien que je fusse

un étranger. Il me fut immédiatement évident que ce royaume n'avait jamais connu la trahison ou la guerre car le château était ouvert et aisément accessible, sans pont levis, fossé ou créneaux. Même si j'étais un fourbe, j'aurais reçu une audience privée tout aussi rapidement! Ayant connu un monde plus vaste et bien plus dangereux, je me sentis plutôt nerveux et déterminé à ne pas trahir leur confiance.

Je fus reçus par le roi et la reine dans la salle du trône. La salle du trône est immense et ornée d'une manière fabuleuse. Debout devant les deux trônes, dans cette caverne recouverte d'or, j'avais l'impression de me trouver devant le dieu de l'Olympe lui-même. Je levai les yeux sur leurs visages nobles et ne remarquai aucune expression de dédain ou de critique. Leurs visages dénotaient uniquement accueil sincère et amabilité.

Le Roi Kaliphim n'est pas un homme de grande stature mais un air de force et d'assurance émane de lui. Il a le visage d'un érudit et les yeux d'un aimable bienfaiteur. Quant à la Reine Allaria, sa très belle épouse, je fus immédiatement frappé par les cheveux sombres comme la nuit et par sa peau, aussi pâle que la lueur de l'aube. Elle me souriait gracieusement



mais je ressentis sa tristesse. Malgré toute la richesse qui les entourait, la solitude des corridors semblait peser sur le couple royal. Ils étaient les derniers descendants de la famille royale et bien qu'étant tout deux dans la quarantaine, ils n'avaient pas d'enfants.

Le roi et la reine écoutèrent avec intérêt l'histoire de mon naufrage. Le roi Caliphim posa des questions très intelligentes sur mon pays et sur mes voyages. L'existence des autres pays ne lui était pas inconnue. La source d'information était sans doute la même que celle qui parlait du pays des Iles Vertes à Daventry. Ils étaient extrêmement curieux de toute nouvelle idée que je présentais. Malheureusement pour lui, les idées que j'avais sur les royaumes et les civilisations étaient

simplistes. J'avais l'impression que malgré son intérêt, il était parfaitement satisfait de savoir que les autres royaumes restaient éloignés du sien. Il n'avait aucun ambition de conquête ou de changements et préférait que son royaume reste isolé. De toute évidence et à part l'héritier au trône, le bon roi et la bonne reine pouvoient au royaume tout ce dont il avait besoin.

Après avoir rencontré le couple royal et m'être suffisamment remis de ma mésaventure en mer, je devins curieux d'en connaître plus sur les autres îles du royaume et décidai ainsi de mettre les pieds sur le brave ferry.



L'île des Merveilles

PARTIE Merveilles

Essayez d'imaginer un endroit où le sentier, en dessous de vos pieds, se plaint de votre poids et où les arbres laissent tomber des morceaux de branches sur votre tête, par jeu et pour faire rire les autres créatures. C'est ce à quoi vous pouvez vous attendre sur l'Île des Merveilles.

L'Île des Merveilles est une île en forme de virgule ou presque, de point d'interrogation : en fait, le visiteur non averti ne ressent que désarroi et étonnement.

L'Île est pleine de vie. La végétation est abondante et les habitants, nombreux. En réalité, il arrive, bien souvent, que les deux ne forment qu'un. Si vous ramassez un grain de sable, celui-ci vous demandera de le remettre où il était et immédiatement, presto!

L'histoire de cette île étrange fait l'objet de débats animés. Beaucoup pensent qu'ils s'agissait d'une île quelconque qui avait été animée par la magie d'un sorcier : il donna vie à chaque objet et offrit cette île à sa fille comme cadeau d'anniversaire. D'autres affirment qu'une ravissante princesse était gardée prisonnière dans cette île par une reine jalouse et puissante. La jeune princesse était si belle



que les arbres et les pierres elles-mêmes ne purent supporter de l'entendre pleurer et ils s'animèrent pour lui faire compagnie. D'autres encore proclament avec force que le Créateur de l'Univers se fatigua un jour, de la monotonie de la création et décida de donner libre cours à son sens de l'humour.

Quelles que soient les origines de l'île, on ne peut certainement pas imaginer un endroit plus agréable. Mais attention! Les voyageurs qui désirent

L'île de la



Montagne Sacrée PARTIE

savoir exactement à quoi s'attendre de la vie feraient mieux d'aller autre part. Bien que la plupart des habitants de l'île soient amicaux, d'autres sont plus "piquants" et peuvent s'avérer déplaisants. De toute manière, tous sont étranges.

Les visiteurs sont fréquents sur l'Île des Merveilles car elle représente un havre de fraîcheur au milieu de la monotonie de la vie quotidienne. Le Roi et la Reine eux-mêmes aiment faire un picnic sur le Point d'Interrogation ou se promener dans les jardins et occasionnellement on peut les y rencontrer, s'y reposant et passant le temps avec les gens de l'île.

L'Île des Merveilles est commandée par deux reines rivales en chaque chose et la plupart du temps, on peut les voir se quereller à propos de toute chose, depuis la couleur du ciel à la consistance de la purée de pommes de terre. Malgré toutes les choses étranges qui s'y passent, l'Île des Merveilles semble fonctionner sans accroc. C'est une île florissante qui fournit de nombreux produits au Royaume et dont l'insouciance contrebalance le sérieux des habitants de l'Île de la Montagne sacrée.

A première vue, l'Île de la Montagne Sacrée ne semble être formée que de falaises immenses et inaccessibles. Mais le visiteur est rapidement accueilli par deux "hôtes" appartenant à la race des Hommes Ailés.

Les Hommes Ailés sont les habitants de la Montagne Sacrée. Ils mesurent de six à sept pieds et sont incontestablement, les créatures les plus impressionnantes qu'il m'ait jamais été donné de voir. Hommes et femmes sont tous d'une beauté sans pareille. Leurs corps sont musclés et athlétiques et sont l'image même de la santé. Dans leur dos puissant, se trouve une paire d'ailes robustes, couvertes de plumes blanches. Et lorsqu'ils ouvrent ces ailes immenses...oh!... on dirait que le soleil lui-même disparaît.

Deux de ces créatures, les "hôtes", accueillent les visiteurs au pieds des falaises et c'est ainsi, que moi-même, je fus reçu. Doucement, ils me prirent par les bras et me soulevèrent dans les airs. Qui est l'homme qui n'a pas rêvé de voler? Ne sommes-nous pas des Icares au fond du cœur?

Vous pouvez imaginer quelle était mon état d'esprit au cours de ce vol et l'impression de gloire



que se dégageait de ces être qui dominant l'air qui nous entoure!

Mais comme le dit le vieux dicton, "la beauté est chose superficielle". Je fus conduit dans la cité des êtres ailés. C'est une cité étrange, à la beauté envoûtante où s'unissent les deux caractéristiques principales de cette civilisation, le style classique et la domination de l'air. La cité semble être construite de manière à exclure les pauvres créatures dont le sort est de ramper sur le sol comme des insectes : chaque construction s'élève vers le ciel et chacune n'est accessible que par voie aérienne.

Le voyageur dépend donc, complètement des "hôtes" pour voyager dans la cité et même pour pouvoir la quitter et il est contraint d'explorer ce qu'ils désirent. Telle me sembla leur intention car le peuple des île est très réservé. Je me suis

toujours senti bienvenu sur l'Île des Merveilles et ce, malgré le caractère rébarbatif de ses habitants lesquels sont dotés d'une certaine simplicité et honnêteté. Par contre et bien que les gens ailés furent toujours extrêmement polis, les mots d'accueil ne sonnaient pas sincères. Je percevais dans les yeux de ce peuple composé d'individus très beaux, un dédain de l'humanité commune, une arrogance qui leur faisait perdre soudain cette perfection précieuse.

Mais malgré leur sens de supériorité, le peuple ailé était inestimable au Royaume à cause de ses qualités. Les gens ailés étaient extrêmement intelligents, ils étaient des maîtres de logique, des mathématiciens, des architectes et des planificateurs très précis. Ils méprisaient la magie et les arts délicats car ils étaient beaucoup trop logiques



pour cela. Même leur palais a une simplicité et un caractère fonctionnel qui révèle leur mépris pour les décorations artistiques.

La culture du peuple ailé est très ancienne et ils font souvent référence aux "Anciens", leurs ancêtres, dont les traces et les constructions abondent dans l'île. L'île de la Montagne sacrée est dirigée par un seigneur et sa dame qui agissent comme des monarques sur l'île mais rendent allégeance à la Couronne.

Le nom de l'île dérive du nom de la montagne qui s'élève au-delà des nuages, de l'autre côté du village. C'est là, dans une caverne de cette montagne, que réside un Oracle sacré qui est le centre philosophique de cette communauté. On

raconte que l'Oracle est âgé de quelques centaines d'années, extrêmement sage et qu'elle peut lire l'avenir. Elle conseille le seigneur et sa dame sur tout ce qui concerne la vie journalière de la ville et même le roi et la reine. En ce qui me concerne, je n'ai pas, bien sûr, rencontré cet Oracle et même la plupart des gens ailés la considèrent comme un personnage presque mythique. Pour les gens ailés, rencontrer l'Oracle constitue le plus grand honneur qu'ils puissent espérer au cours de leurs longues vies car elle n'accepte dans sa caverne que les âmes les plus méritoires. Et comme pour la plupart des ambitions, celle-ci est, pour les gens ailés, extrêmement difficile à réaliser.

Personnellement, je fus fasciné par les Anciens car ils représentent le seul élément historique dans le royaume. D'après le peu d'informations que je pus obtenir des gens ailés et des écrits, plus accessibles se trouvant dans l'île de la Couronne, ainsi que de leurs savants, je construis l'image suivante de cette race disparue. Je l'inclus parmi les annales de cette île car la présence des Anciens est aussi puissante que celle des habitants actuels.



PARTIE Des Anciens

Les Anciens habitaient l'Île de la Montagne Sacrée, il y a sans doute mille ans. A cette époque, il est vraisemblable que le royaume n'existait pas encore et que les Anciens étaient seuls au milieu de la mer car il n'existe aucune trace similaire dans les autres îles.

Les Anciens possédaient une culture avancée et mystérieuse. Leurs écrits ont été découverts sur des tablettes et des parchemins enterrés sous la cité du peuple ailé et dans les vieilles catacombes de l'Île de la Montagne Sacrée. Il est communément considéré que leurs connaissances et leurs inventions mécaniques surpassaient tout ce qui existe de nos jours. Cette assumption provient de la découverte, entre-autre, de leurs mystérieuses catacombes parcourues par des labyrinthes et par les écrits se trouvant sur les falaises de l'Île.

Les gens ailés gardent jalousement tout ce qui a appartenu aux Anciens et certains de leurs savants passent leur vie entière à tenter d'en déchiffrer les mystères. Tout ce que nous savons sur les Anciens, nous le savons grâce à leurs précieux écrits.

Les Anciens croyaient dans la puissance du langage. Ils aimaient répéter qu'un "Maître de

Langage viendra". Cette affirmation se réfère sans doute à l'élévation intellectuelle plutôt qu'à la hauteur physique. Mais qui sait ? Nous ne connaissons que quelques fragments de leur religion, mais nous savons qu'ils aimaient particulièrement les symboles et qu'ils semblaient adorer tout ce qui est aérien. Chaque créature, chaque couleur, chaque élément et chaque minéral avait pour eux une signification. Ils étudiaient en plus les émotions. Chaque émotion, tout comme chaque créature, couleur et élément, avait sa place sur une échelle théologique - le plus bas étant considéré "base" ou "primitif" et le plus élevé étant considéré "pur". Au sommet de cette échelle se trouvaient les Quatre Éléments Sacrés: l'émotion "tranquillité", la couleur "azur", la "chenille" et "l'air". L'azur et l'air se réfèrent de toute évidence au ciel. De même, la tranquillité fait allusion aux cieux qui se trouvent au-dessus de nous. La chenille, par contre, est un choix surprenant. Mais si l'on y pense un instant, cela est parfaitement logique. Après tout, les oiseaux abondent dans les cieux et quelle gloire y a-t-il à voler lorsqu'on est né avec des ailes? N'est-il pas bien plus glorieux d'être né, capable uniquement de ramper sur le sol et de construire soi-même ses propres ailes?

Nous ne savons pas avec certitude si les Anciens pouvaient ou non voler. Malgré leur religion, les restes des Anciens ne sont pas pourvus d'ailes, comme c'est le cas pour les habitants actuels de l'Île de la Montagne Sacrée. Les gens ailés croient fermement que les Anciens étaient capables de voler sans ailes et leur étaient donc supérieurs. Toutefois, certains savants de l'Île de la Couronne croient que les Anciens n'étaient pas capables de voler et que leur obsession pour le vol combinée à leurs connaissances secrètes les amena à créer une race ailée dont les descendants sont le peuple ailé actuel. Ah, mais ces choses resteront couvertes de mystère car les réponses furent ensevelies avec le dernier membre de cette race disparue depuis si longtemps.














J'ai passé quelque temps à étudier le langage et la culture des Anciens et tout ce que j'ai pu comprendre de leurs travaux se trouve ci-après.



L'Alphabet des Anciens.

L'alphabet des Anciens est composé de symboles. Il est évident que leur langage et le nôtre ont la même origine car leurs écrits peuvent être traduits en remplaçant directement leurs symboles par les lettres correspondantes de notre alphabet. Il est probable que les Anciens parlaient notre langage et utilisaient ces symboles comme un code secret ou pour leur beauté, au cours de cérémonies. Ou encore, il est possible que nos "lettres" sont une évolution abrégée des symboles complexes utilisés par les Anciens. De toute manière, leur alphabet comprend 26 symboles de base. Il existe d'autres symboles d'importance mineure qui servaient à accentuer et à représenter des idéaux philosophiques complexes et ils ne sont pas inclus ci-après.

Les symboles composaient non seulement l'alphabet mais chacun représentait aussi une émotion, une couleur, une créature ou un élément métaphysique.

	A Ce symbole représente l'harmonie, le chat, la couleur terre de sienne et la terre.
	B Ce symbole représente la tristesse, l'albatros, le gris foncé et l'onyx.
	C Ce symbole représente l'espoir, la colombe, la couleur gris perle et les opales.
	D Ce symbole représente la tranquillité, la souris, la couleur de sable et le granite
	E Ce symbole représente l'ironie, la baleine, la couleur ocre et le papier.
	F Ce symbole représente l'humilité, la sauterelle, la couleur olive et les plantes.
	G Ce symbole représente la pureté, l'unicorne, la couleur blanche et l'air.
	H Ce symbole représente la rage, le requin, la couleur rouge et le feu.
	I Ce symbole représente la couardise, le mouton, la couleur orange et le charbon.
	J Ce symbole représente l'honnêteté, le perroquet, la couleur verte et les émeraudes.
	K Ce symbole représente la sagesse, le hibou, la couleur brune et le bois
	L Ce symbole représente la solitude, le grillon, la couleur beige et l'argile.
	M Ce symbole représente l'amour romantique, le cygne, la couleur or et l'élément or.

	N Ce symbole représente la haine, le crabe, la couleur noire, l'acajou.
	O Ce symbole représente la joie, le dauphin, la couleur azur et les saphirs.
	P Ce symbole représente la peur, le lapin, la couleur violette et les rubis.
	Q Ce symbole représente la foi, la chenille, la couleur turquoise et la pierre turquoise.
	R Ce symbole représente la tristesse, la chacal, la couleur argent et l'élément argent.
	S Ce symbole représente le bonheur, le chien, la couleur rose et le marbre
	T Ce symbole représente la persévérance, la tortue, la couleur vert de mer et l'eau.
	U Ce symbole représente l'intuition, le serpent, la couleur bleu royal et la pluie.
	V Ce symbole représente la folie, le singe, la couleur jaune et l'ivoire.
	W Ce symbole représente l'amour familial, le cheval, la couleur noisette et le cuir.
	X Ce symbole représente la bravoure, le lion, la couleur pourpre et les diamands.
	Y Ce symbole représente la patience, la vache, la couleur ambre et les perles.
	Z Ce symbole représente le désir, le pacochère, la couleur rouge foncé et le grenat.

Les Falaises de Logique

Les falaises de Logique sont une des choses les plus intrigantes que nous ont laissées les Anciens. Ces falaises sont ainsi nommées à cause des rébus gravés dans les falaises qui surplombent la mer de l'Île de la Montagne Sacrée et conduisent vers la cité des gens ailés. Les mots ont été ciselés à grand peine dans la roche vive et quiconque les aperçoit se demande quelle peut être leur signification. A en croire un vieux parchemin qui se réfère à ces falaises, ces inscriptions faisaient partie d'un mécanisme complexe dont le but était de protéger les habitants contre les indésirables qui pourraient débarquer. Le mécanisme servait peut-être à alarmer ceux qui habitaient la cité lorsqu'un frère demandait accueil ou peut-être, y avait-il une chambre secrète à l'intérieur des falaises. Quel qu'il ait été le secret, il est évident qu'il n'était destiné qu'à ceux qui étaient introduits à la culture des Anciens. De nos jours, malheureusement, ces secrets n'ont pas encore été déchiffrés.

La traduction du parchemin se référant aux falaises de Logique permettra au lecteur de se rendre compte de ce que représentent ces inscriptions et ces falaises.

La PRISE des falaises de Logique sera possible par les purs de coeur.



*La troisième énigme : "Les Pierres de l'Invisibilité" comprend cette devinette:
Quatre hommes debouts l'un à côté de l'autre,
Troisième à partir de gauche et vous descendez,
Le reste, en ordre, vous fait bouger,
Le Plus Jeune, le Plus Vieux et le Second Fils.
La cinquième énigme : "Seuls ceux qui appartiennent à l'ordre le plus élevé pourront MONTER les falaises de logique. "*



Les Catacombes

Les Catacombes sont un autre vestige des Anciens et de nos jour, elles sont, pour une raison tragique, inaccessibles aux visiteurs. Les catacombes contiennent les chambres funéraires des Anciens et elles semblent être construites comme un labyrinthe géant. Pour protéger leurs tombes contre les pillleurs, les Anciens construisirent de nombreux pièges mortels dans les catacombes, ils y placèrent une infinité de culs-de-sac mortels, des corridors identiques et des salles qui ne pouvaient être traversées que si l'on en connaissait le secret.

Le Peuple Ailé était sur le seuil de percer les secrets des catacombes, voici plusieurs années, lorsqu'un minotaure décida que cette nécropole était de son goût et y fixa sa résidence. Tout d'abord, le royaume tenta de reprendre ce vestige pris en otage mais les dangers présentés par les catacombes elles-mêmes et la présence invisible et traître du minotaure causèrent tant de pertes qu'il fut décidé

d'abandonner le combat et de laisser le minotaure à sa conquête. Les catacombes furent ainsi scellées. Et c'est une des grandes tragédies du royaume que de devoir, chaque année concéder au minotaure une victime vivante de son choix pour l'empêcher de sortir des catacombes et attaquer la ville.

Les catacombes illustrent parfaitement l'intérêt obsessif que les Anciens éprouvaient pour la mort. Tel intérêt semble être normal dans cette partie du monde car les habitants des Iles Vertes ont également des traditions mortuaires très complexes et j'en parlerai par la suite. Il est particulièrement évident que les catacombes étaient des endroits sacrés pour les Anciens et l'on peut s'en rendre compte lorsqu'on lit un message inscrit sur une tablette qui ornait l'entrée des catacombes:

*Trois roses posées sur la chambre,
Une faux pour celui qui coupe la rose,
Une couronne, une colombe, oh race très noble!
Vos restes rendent sacré ce lieu terrible.*



l'île de PARTIE La Bête

Il y a bien longtemps, l'île de la bête était appelée l'île de la Forêt. Elle était couverte de forêt, parsemée de clairs étangs et la faune y abondait. Elle était inhabitée car la famille royale entre-autre, aimait y mener des parties de chasse. Des scènes représentant ces agréables diversions décorent encore les tapisseries et peintures locales.

Mais une nuit, les habitants des îles voisines remarquèrent des lueurs magiques apparaître autour de l'île de la Forêt. Le jour suivant, le Roi Aliphim accompagné par ses gardes se rendit sur l'île pour enquêter (et si possible, chasser). Ils trouvèrent l'île bien différente. Au cours de la nuit, la forêt était devenue si dense qu'elle était impénétrable et un seul sentier semblait la parcourir mais des obstacles mystérieux le bloquaient. Chose plus mystérieuse encore, des cris

horribles lancés par quelque immense bête sauvage retentissaient sans fin dans la forêt. Il semble que plusieurs gardes perdirent la raison immédiatement après avoir entendu ces cris et que le Roi Aliphim lui-même fut hanté jusqu'à sa mort par l'écho de ces cris.

Depuis lors, l'île reçut un nouveau nom et plus personne ne tenta de pénétrer la forêt qui resta ainsi solitaire au sein du royaume.





Contes et Legends du Pays PARTIE Des Îles Vertes

Au cours des longues nuits passées devant le feu avec mes compagnons des Îles de la Couronne, j'appris que les gens de l'île étaient d'excellents conteurs. J'estime que les histoires racontées par un peuple en sont un excellent miroir car elles sont composées des peurs, des espoirs et des rêves de cette culture. Et voici, pour votre enrichissement et votre divertissement, quelques contes et légendes, parmi les plus intéressants.

Les Îles Cachées et les Autres Mondes.

Chaque pays a ses légendes sur les endroits secrets: cavernes, chambres au trésor souterraines, royaumes accessibles seulement par une entrée se trouvant dans quelque chêne. Le Pays des Îles Vertes ne constitue pas une exception. Ici, comme vous pouvez l'imaginer, les endroits cachés prennent la forme d'îles cachées dans les brumes et ils parlent de ce qui se trouve au-delà de la mer.

Une légende très populaire reflète les mythes du travail des champs et des récoltes. On raconte que dans une île proche mais cachée, les habitants sont des prêtres qui adorent la déesse Terre. Ces prêtres maintiennent le temps et les marées stables pour que les ouragans ne relâchent pas leurs forces destructrices et ils prient pour que la nourriture continue à être



abondante dans le royaume. On raconte que ces prêtres exigent seulement qu'on les laisse tranquilles et en échange, ils restent fidèles à la Couronne. Cette collaboration constitue une merveilleuse légende!

Les habitants des Îles Vertes aiment également répéter que les courants infranchissables qui entourent les îles du royaume constituent un avertissement pour empêcher les navires de continuer leur route vers l'est. Ils racontent qu'à un jour de navigation, dans cette direction, un navire qui serait suffisamment robuste et téméraire pour résister aux tempêtes se trouverait au bord du monde!

"Qu'y a-t-il par delà le bord du monde?" demandais-je. "Eh bien, le monde suivant" répondaient-ils en se regardant l'un l'autre avec de la terreur dans les yeux et très rapidement, ils changeaient de sujet.

Les Traditions Mortuaires

Dans le monde entier, les hommes sont fascinés par la mort. Il semble que les idées concernant l'au-delà sont aussi nombreuses que les vies qui se terminent. Les habitants des Iles Vertes partagent une croyance commune qui est si forte qu'il n'est pas question de la mettre en doute.

Quelques jours après le décès d'un individu, sa famille organise des cérémonies funèbres pour faciliter le passage de l'âme du défunt dans le Royaume des Morts. La personne décédée est enterrée avec les biens qui lui sont nécessaires pour le voyage.

Le Royaume des Morts ne se trouve pas dans ce monde. Il est dominé par la Mort elle-même. Certains l'appellent le Souterrain des Morts, d'autres encore l'appellent Samhain. Les âmes qui sont mortes en paix avec leur vie sont autorisées à pénétrer le Monde Souterrain et elles vont occuper leur place dans la Mer des Âmes. Dans cet endroit paisible, elles sont saluées par la dernière connaissance qui les prépare au passage suivant. Toutefois, les âmes qui quittent la vie au milieu de tragédies, ne peuvent pénétrer dans le monde souterrain et elles sont contraintes à errer sans fin à la surface du Royaume, enchaînées à leurs tristes



histoires. Parfois ces problèmes se résolvent sans elles - la justice est rendue ou une personne aimée est aidée - et elles sont libérées de leurs chaînes et peuvent enfin pénétrer dans le monde souterrain. Trop souvent, cependant, il arrive que les problèmes ne soient pas résolus dans le monde réel et ces âmes sont condamnées à rejoindre celles qui errent sans fin et sans paix, sans pouvoir jamais rejoindre le royaume souterrain.

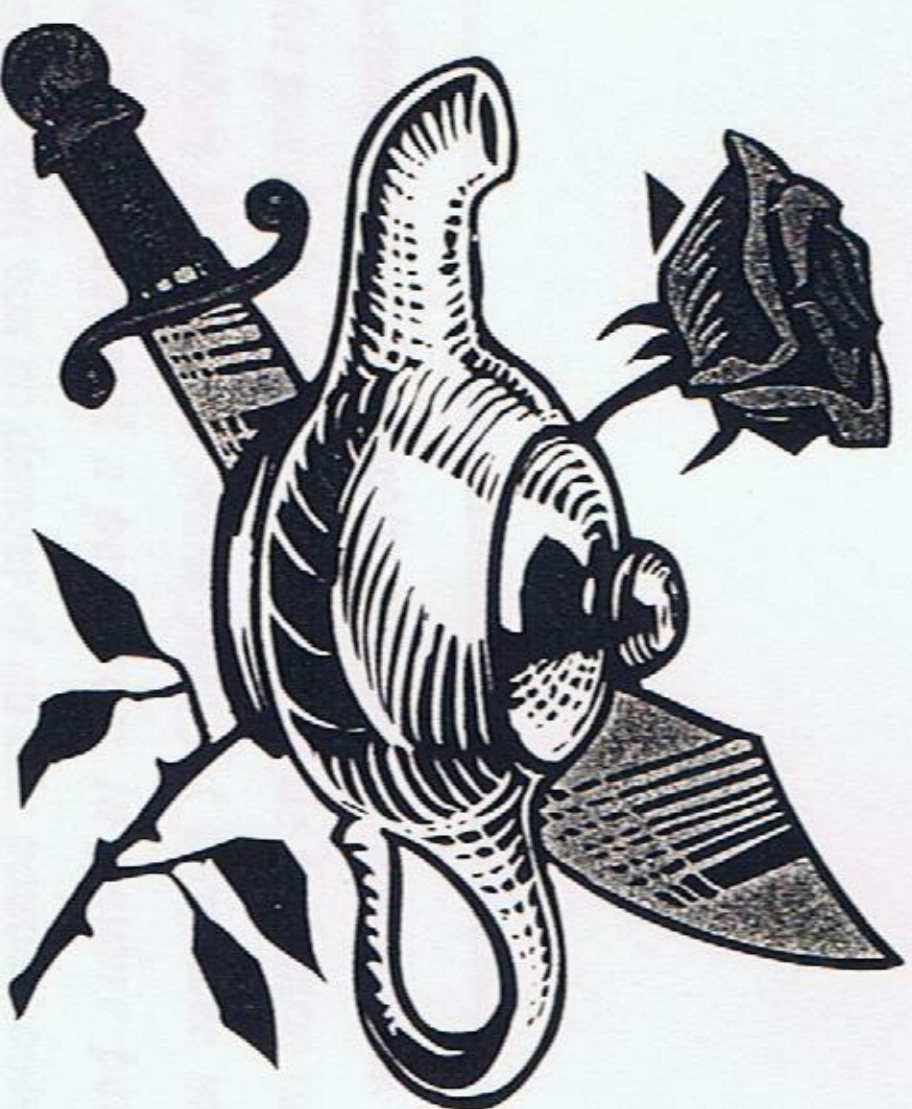
Cette croyance influence profondément les gens des Iles Vertes et il me semble qu'elle explique leur vie paisible et leur aversion pour toute forme de lutte, combat, avarice ou anxiété. Il est évident que lorsqu'un homme ou une femme approche la fin de son existence ou devient malade, il ou elle s'efforce de résoudre les problèmes qui existent dans leur vie et se prépare en vue du voyage.

Les Génies

Pour les pauvres gens de Daventry, une belle histoire consistait en la rencontre d'un commerçant ou d'un pauvre fermier avec une fée et l'acquisition donc d'une soudaine fortune. Combien sont-ils ces rêveurs fous qui ont passé leur vie à chercher une fortune rapide au lieu de travailler dur et de persévérer? Haha! C'est une histoire que le vagabond n'a entendu que trop souvent.

Ici, dans le Pays des Iles Vertes, le nombre de rêveurs est tout aussi grand mais ils ne parlent pas de fées mais bien de génies ou de djinn. Un génie est bien plus tentant qu'une fée de Daventry car il ne réalise pas un seul et unique souhait, non, un génie est comme un chien fidèle, il appartient à son maître à vie- ou du moins, tant que l'heureux maître est capable de garder la lampe où se trouve cet être.

Il semble que tous les habitants des Iles Vertes connaissent parfaitement les moeurs des djinn, bien que très peu soient réussis à en rencontrer. Selon les "règles" bien établies, chaque génie est immortel et chacun est attaché d'une manière permanente à une lampe de laquelle il peut ou non, être prisonnier pour plusieurs siècles, selon les désirs de leur maître ou de



leur destin. Et quiconque possède cette lampe, homme ou femme, devient le maître du génie et celui-ci doit lui obéir. Les génies sont des êtres de grande valeur et ils peuvent accomplir toutes sortes de prouesses, y compris, vous transporter n'importe où sur la terre, acquérir la forme que leur maître désire et bien sûr, plus classiquement, réunir les plus grandes richesses et les plus grands trésors. Les pouvoirs du génie ont cependant certaines limites : il ne peut guérir les malades, il ne peut changer le temps et il ne peut ressusciter les morts. De plus, le génie a toujours un point faible.

Le génie est aussi lié à son maître en d'autres manières. On dit que le génie est comme un miroir : il ne fait que refléter la volonté de son maître. Si le maître est mauvais, le génie est lui aussi mauvais. Si le maître est bon et généreux, le génie le sera aussi.

Une des histoires de génie les plus populaires est celle qui concerne un génie appelé Mali Mellin.

L'Histoire de Mali Mellin

Mali Mellin était un génie qui adorait par-dessus tout les baies de gui (bien qu'elles soient toxiques pour les êtres humains). Il avait été condamné à être prisonnier d'une vieille lampe rouillée pour plusieurs milliers d'années et il avait été enterré avec son maître. Un jour, un pauvre fermier découvrit la lampe alors qu'il labourait un champ. Le fermier, n'étant pas intelligent, porta directement la lampe à sa femme, laquelle n'étant pas plus intelligente que lui, en nettoya l'extérieur sans jamais en soulever le couvercle. Le couple porta la lampe au marché et la vendit pour quelques sous.

La lampe fut achetée par un antiquaire, lequel étant tout aussi paresseux, ne prit jamais la peine d'en soulever le couvercle. (Cette histoire continue de cette manière, la lampe étant vendue à l'un puis à l'autre, ce qui fait bien rire ceux qui entendent l'histoire car ils la trouvent extraordinairement drôle. Mais, pour ne pas perdre de temps...)

Enfin, la lampe est achetée par une pauvre jeune fille appelée Daltina qui voulait seulement procurer un peu de lumière et de chaleur à sa pauvre mère malade. Daltina emporta la lampe chez elle et l'ouvrit

directement pour la remplir et y placer une mèche. Ce ne fut pas de la poussière qui sortit de la lampe mais bien Mali Mallin. La jeune fille fut terrorisée mais Mali Mallin réussit à persuader la pauvre petite qu'elle n'était pas en danger et qu'elle pouvait obtenir à présent, tout ce qu'elle désirait.

Auparavant, Daltina et sa mère étaient pauvres, malades et solitaires et dans les mois qui suivirent, elles devinrent riches. Leur pauvre maison devint une villa et leur jardin fut plein de fleurs. Tranquillisée par la prospérité, la jeune fille devenait chaque jour plus belle. Et bien sûr, Mali Mellin recevait autant de baies de gui qu'il désirait. Daltina suivit cependant toujours le conseil de sa mère. Celle-ci l'avertit de ne "jamais parler à personne de la lampe car nous sommes deux femmes seules dans le monde et si quelqu'un voulait voler notre trésor, nous ne pourrions certainement pas nous défendre."

Plusieurs années passèrent ainsi et Daltina était heureuse. Chaque soir, Mali Mellin lui demandait "que désirez-vous ?" et Daltina répondait "rien, j'ai tout ce que je désire." Puis un jour, une procession traversa le village. Un prince chevauchait à sa tête. C'était le plus bel homme que Daltina ait jamais vu.

Ce soir là, Mali Mellin demanda "que désirez-vous d'autre?" La jeune fille resta silencieuse pendant un instant pensant "qui suis-je pour avoir tel désir?" et "Il devrait marier une princesse". Mais son coeur qui était intact, était plus fort que sa propre sagesse et elle murmura "je désire le prince".

Le jour suivant, le prince chevaucha vers le village, éperdument amoureux de la jeune fille qu'il avait vu dans son rêve. En quelques semaines, les deux jeunes furent mariés.

Mais le prince n'était pas aussi bon qu'il semblait. Il voulait tout posséder : il voulait plus de richesses, plus de terres, plus de toute chose. Lorsqu'il se lamentait pour avoir plus de choses, Daltina sentait son coeur se serrer et en secret elle prenait sa lampe et demandait à Mali Mellin de réaliser les souhaits de son amour.

Au début, le prince était étonné de l'intuition et des pouvoirs de son épouse. Mais après un certain temps, il se mit à douter des ses pouvoir apparemment magiques. Un soir, il exprima longuement son désir de posséder une certaine épée en or qui se trouvait dans un château tout proche. Il fit

semblant de s'endormir et il entendit Daltina sortir silencieusement. En silence, il la suivit le long d'un corridor et l'épée alors qu'elle appelait Mali Mellin et lui offrait de belles baies de gui.

"Mali Mellin", dit Daltina, "à dix lieux d'ici, dans un château, se trouve une épée d'or. Fais en sorte que mon époux la reçoive comme hommage. Aussitôt, Mali Mellin répliqua "Oui, Maître".

Le matin suivant, un courrier arriva avec l'épée, exactement comme l'avait promis Mali Mellin.

"Avoir une épouse possédant un génie si puissant est absolument merveilleux" pensa le prince "et il serait plus merveilleux encore de posséder le génie moi-même!"

Et ainsi, cette nuit même, après que Daltina se fut endormie, il se faufilla dans la chambre de sa belle-mère et s'empara de la lampe se trouvant dans le coffre, tout comme il avait vu Daltina le faire. Tout agité, il se rendit dans sa salle d'armes et retira le couvercle de la lampe. Mali Mellin apparut.

"Oui, Maître" murmura malicieusement le génie, un vilain sourire aux lèvres. "Maintenant", déclara le prince, "tu es MON génie et tu feras tout ce que je commande." "Bien sûr, Maître, mais



j'aimerais un peu de gui".

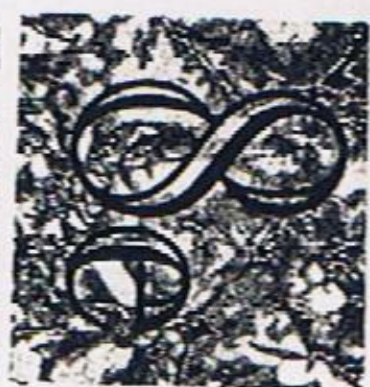
Le jour suivant, Daltina s'éveilla et trouva la lampe dans les mains de son époux. Malgré ses prières demandant de pouvoir contrôler un être si dangereux, le prince refusa de lui restituer la lampe.

Et imaginez l'usage que le prince fit de la lampe! Alors qu'auparavant, Daltina utilisait la lampe avec modération pour satisfaire les désirs de son époux, le prince lui, ne connaissait aucune limite. Mali Mellin fut continuellement pressé pour exaucer ses exigences jusqu'à ce que les salles du château furent comblées d'or et de bijoux. Il fit massacrer ses ennemis sans que ceux-ci ne l'aient provoqué.

Le visage de Mali Mellin était, à présent,

devenu particulièrement méchant. Il parcourait le pays, pareil à un démon qui volait et détruisait toute chose.

Finalement, Daltina décida que c'en était plus qu'assez. Des larmes amères avaient atténué son amour pour le prince. Un soir, elle droga le vin que profondément, elle s'empara de la lampe. Une fois encore, elle appela le génie et tristement, lui demanda de transporter le prince dans un pays lointain et désert où il ne pourrait plus causer aucun mal. Lorsque le prince ne fut plus présent, Mali Mellin redevint un brave génie et Daltina restaura le pays dévasté et régna avec bonté (et mélancolie) pendant de nombreuses années, n'oubliant jamais de cueillir beaucoup de gui.



PARTIE Conclusion

C'est ainsi que se terminent mes écrits concernant le Pays des Iles Vertes. J'ai été bien traité ici et je suis devenu riche en amis, en connaissances et en bien d'autres bonnes choses. Bien que mon esprit ait de temps à autre été tourmenté par mon incapacité à voyager, je dois admettre que mon désir de voyager à été, ici, moins puissant qu'en tout autre endroit. A l'occasion, je me surprends à penser au vertes collines de Daventry. Mon esprit est libre de les imaginer mais qui sait quand je pourrai les revoir.

A ceux qui suivront peut-être, un jour, mes pas, voici mon conseil : soyez bons envers ce pays, ouvrez votre coeur à ses fantaisies et protégez-le, si vous le pouvez, contre les vents froids qui voudraient souffler sur lui et lui voler son âme. Ce pays est unique et il s'est emparé de mon coeur.

Derek Karlvaaegen

