

VALKRHEIM

TERRE DES CHÂÎNES DE GLACE

On raconte qu'au-delà des archipels du Trivium, là où les vents deviennent des lames et où l'air mord la peau, existe une terre que la mer elle-même semble craindre. Une île, ou peut-être un royaume, dont le nom sonne comme une chaîne qu'on claque : Valkrheim. Ici, rien n'a jamais été offert. Tout a été arraché. Forgé dans le sang des hommes... et celui des géants.



Depuis ses origines légendaires, Valkrheim est demeurée indépendante. Non par traité ni par diplomatie, mais parce que ses habitants, Valakriens comme créatures plus anciennes, ont la réputation d'être intrépides, brutaux et indomptables. Des guerriers nés dans l'adversité, élevés par le froid et la guerre. Pendant des siècles, la glace a tenu leurs rivages comme une mâchoire.

Une banquise interminable dessinait leurs frontières, et les Valakriens y survivaient comme on survit dans un piège : en devenant plus durs que lui. Puis vint l'Excoriation. Et le monde changea. Les eaux se réchauffèrent, les glaces reculèrent... et ce qui dormait sous les abysses se souleva. Les Valakriens levèrent les yeux vers une mer enfin ouverte et virent l'horreur remonter : des silhouettes immenses, plus vastes que les barques, des bouches capables d'avaler un homme et son cri en une seule gorgée. Les léviathans. Les côtes furent ravagées, la terre trembla sous les vagues, la peur s'installa comme une seconde nuit. Mais Valkrheim ne plie pas longtemps. Elle casse, elle hurle... et elle riposte. Les affrontements durèrent. Et quand enfin les monstres tombèrent, leur défaite ne fut pas une fin : elle devint une matière première. Os arrachés aux flots, blanchis par le sel, façonnés sans pitié. On en fit des armes, des armures, des piliers, des frontons. À Valkrheim, les trophées ne décorent pas : ils prouvent qu'on a survécu.

Le retrait des glaces changea aussi la vie sur terre. La faune se replia vers l'intérieur ; la chasse devint loi. Les clans, repoussés vers les mêmes ressources, se heurtèrent. Et de ces tensions naquirent les Jarls : chefs charismatiques et dangereux, élus par la seule loi qui compte dans le Grand Nord, celle du plus fort. À Valkrheim, un règne peut commencer au banquet... et finir au sol, dans une flaque de sang.

Le climat, lui, ne pardonnait jamais. Chaque construction épuisait. Chaque mine arrachait du souffle. Alors certains Jarls eurent une idée simple et terrible : soumettre les faibles, enchaîner les vulnérables, transformer des vies en outils. C'est ainsi que le royaume gagna son autre nom, murmuré avec crainte au-delà des eaux : la Terre des chaînes de glace.

Mais l'histoire de Valkrheim possède un nom qui revient comme un coup de tonnerre : Ygmurd. Le serpent de mer. Le cauchemar des fjords. Un léviathan si terrible qu'il menaça d'affamer l'île, de

briser ses embarcations, d'éteindre son avenir. Face à lui, les Jarls comprirent une vérité rare : seuls, ils périraient. Alors ils s'unirent sous la bannière d'un meneur dont le nom est gravé dans l'os et la mémoire : Hektor Vanathorn, le Pourfendeur de Géants.

En l'an 693, Hektor et ses guerriers attirèrent Ygmurd dans le fjord intérieur. Là, ils le piégèrent, l'entravèrent, le tinrent jusqu'à l'épuisement... puis l'abattirent. On dit que la mer elle-même se tut quand le monstre s'éteignit. Les chaînes forgées pour le retenir ne disparurent pas : elles existent encore, tendues à l'embouchure comme une menace. À quiconque approche, Valkrheim rappelle qu'elle sait comment retenir un titan... et le mettre à mort. Après cette victoire, un serment fut prononcé. Un serment sombre, scellé par la peur de ce que la mer libère... et de ce que la magie peut réveiller. À Valkrheim, la magie devint interdite. Pour graver l'interdit dans la chair du peuple, hommes et femmes burent le sang d'Ygmurd. Et la coutume survécut aux générations.

Les nouveau-nés mâles marqués par l'affinité furent éliminés... ou abandonnés. Les filles, elles, furent envoyées loin, dans les forêts d'Eyheim, rejoindre le clan des Dames. Elles y résidaient isolées, séparées, presque effacées du récit officiel. Ainsi Valkrheim se protégeait... au prix d'une cruauté devenue tradition.

Au sud s'étendent les Plaines d'Asgol, tundra vallonnée piquée de cicatrices anciennes. Là éclata, en 893, la Grande Guerre contre les géants. Le sol y porte encore les vestiges : armes colossales plantées dans la terre, prises dans la glace, dressées comme des monuments funèbres. Sur la côte est, les montagnes livrent un fer abondant, arraché par des mines où l'on entend résonner les chaînes plus souvent que les chants. À l'ouest, gardant l'entrée du fjord, se dresse Fort Krheim, sentinelle de pierre et de fer. Et plus loin, au bout des routes noyées de conifères, un nom que même les chasseurs prononcent avec prudence : le Pic des Sans-Retours.

Au bord du fjord... la ville qui incarne Valkrheim : Tar Valon. Capitale prospère où le commerce entre clans bat son plein, mais où la violence n'est jamais loin. On y célèbre la force dans la Fosse, une arène de gladiateurs où l'on mesure le courage et la cruauté. Les façades ornées d'ossements de léviathans donnent à la cité un visage de victoire figée. C'est là que siège le Haut-Roi, Jarl de tous les Jarls, une monarchie née de la nécessité, toujours menacée par l'orgueil des clans. Car être roi, à Valkrheim, n'est jamais un repos : les Jarls obéissent... jusqu'au jour où ils n'obéissent plus. Et quand le mécontentement gronde, il gronde avec des haches.

On n'atteint Valkrheim que par la mer. Les vents de la Percée du Nord rendent tout autre chemin impossible. Et dès l'approche, une vision frappe les marins : une chaîne géante barre l'embouchure du fjord. Elle dissuade les navires étrangers... et empêche les esclaves de fuir. Passé ce seuil, les routes se dispersent : sentiers abrupts vers les sommets, grottes où dorment des secrets oubliés, pistes vers les plaines, et chemins vers Eyheim, là où les arbres ont l'air de se souvenir.

Depuis que la mer s'est ouverte, les Valakriens ont aussi levé les yeux au-delà de l'horizon. Et un jour, ils ont vu les côtes de Nordregg. En l'an 793, ils y posèrent pied pour la première fois. Ils déferlèrent, pillèrent, prirent des captifs, repartirent les cales pleines — laissant derrière eux une terre en deuil. Ce raid fut le premier d'une longue série. Chaque expédition rapportait richesses, minerais, armes... et esclaves. Et plus les vagues portaient leurs proues, plus Nordregg s'enfonçait dans le chaos, mobilisant ses armées, préparant des ripostes, nourrissant une guerre larvée au rythme des tempêtes.

Avec le temps, Valkrheim découvrit une autre forme de pouvoir : celui qui se compte. Le fer de leurs montagnes leur donna une idée : frapper une monnaie. Une pièce grossièrement ronde, marquée d'un crâne de léviathan sur chaque face. On l'appela le Tolar.

Au départ, il devait unir les clans, faciliter le commerce, stabiliser le royaume. Mais à Valkrheim, même l'unification porte une ombre. L'accumulation devint une obsession. Rivalités, convoitises, jalousies : le métal attisa les mêmes guerres que la faim, la peur et l'ambition.

Et dans la Terre des chaînes de glace, tout ce qui nourrit le désir finit, tôt ou tard... par appeler le sang.

Un Tolar


