



1588

-

*Falaises  
Primordiales*

Qu'importe les conséquences de la course du temps,  
ses mémoires subsistent dans toute entité : chaque  
terre, chaque mer, chaque ciel, chaque élément  
traversant les âges.

**Rien ne s'oublie, rien ne disparaît.**

Des liens peuvent se couper  
mais leurs cicatrices sont éternelles.

Tout n'est que témoignage.

Ainsi se prépare l'alchimie cosmique des mondes.

« Salvation awaits but the simple in mind  
as for me I can fight, I leave nothing behind  
Trapped in the time between dog and wolf  
I am trapped in the time between dog and wolf  
... between dog and wolf »

### *Time Between Dog and Wolf* - **Falkenbach**

---

**Doggerland** : « Nom donné par les géologues à l'étendue émergée au début de l'holocène, qui se situait jadis dans la moitié sud de l'actuelle mer du Nord, reliant la Grande-Bretagne au reste de l'Europe durant les glaciations quaternaires.

[...] il y a un peu plus de 20 000 ans, le niveau de la mer était plus bas qu'à l'époque actuelle, d'environ 120 mètres, ce qui faisait émerger une grande partie de l'actuelle mer du Nord et la totalité de la Manche. [...] De nos jours, des chalutiers en mer du Nord ont récupéré des restes d'animaux terrestres tels que des mammoths ou des lions des cavernes, ainsi que des outils et des armes préhistoriques. »

*Extraits de l'article « Doggerland » (2021, 7 Septembre) Wikipédia.*

## SOMMAIRE :

- I/ Port-en-Bessin ANNO 1588 E.C. (P. 6)
- II/ RES NOSTRA MARE (*Le Jugement Enchanteur de nos mers*) (P. 10)
- III/ La Tour (*Les phares ne diffusent pas tous la lumière*) (P. 20)
- IV/ L'appel de l'Est (*Rugissement lointain*) (P. 23)
- V/ Les Soupirs des Brises (*Le calme parmi les tempêtes*) (P. 28)
- VI/ OPPIDUM (*Grannona*) (P. 32)
- VII/ Interlude 2019 – Partie 1 (*Les Rêves de la Dame*) (P. 39)
- VIII/ Réveil au Crépuscule (*Se ravivent les flammes*) (P. 41)
- IX/ Interlude 2019 – Partie 2 (*Le Navire*) (P. 45)
- X/ Celles et Ceux en qui Convergent les Siècles (*L'Héritage des Souvenirs*) (P. 47)
- XI/ Un Songe d'Automne (*Le Deuxième Cheval*) (P.51)
- XII/ La Bataille des Falaises Primordiales (*Les Héros du Mont Castel*)
  - **Partie 1** : Les espagnols (P. 53)
  - **Partie 2** : Dame d'Arthor (P. 64)
  - **Partie 3** : Nina & Lucien (P. 74)
  - **Partie 4** : Aliénor & François (P. 79)
- XIII/ DUBREUILLOSAURUS VALESDUNENSIS (*Le Plus Vieux Dragon du Calvados*) (P. 90)
- XIV/ Villiers-le-Sec ANNO 2019 E.C. (P. 98)



**Dame d'Arthor**

...

"Accepter l'expression d'une opinion différente ce n'est pas accepter cette opinion comme vraie, ce n'est pas reconnaître la validité ou la pertinence de cette opinion ; c'est simplement accorder le droit à cette opinion d'être exprimée." Henri Broch - L'Art du Doute



# Port-en-Bessin

## ANNO 1588 E.C.

Cette nouvelle histoire commence aussi le 15 juillet 1588. Le voyage de nos protagonistes, le Chevalier Vagabond et le Vieux Seigneur, se synchronise avec l'équipage du San Salvador par le biais d'un enchantement provoqué accidentellement par un membre de l'équipage du galion espagnol cité un peu plus tôt.

Le Chevalier Vagabond est un grand héros et fier guerrier qui accompagne son Vieux Seigneur en direction d'Arromanches où le vieil homme a décidé de finir ses vieux jours avec son fidèle cheval Arkanor.

Notre histoire commence dans une taverne du village de Port <sup>1</sup> :

**Chevalier :**

« Mon bon Seigneur, il n'y a rien de mieux qu'une bonne cervoise pour être à l'aise.  
Après la pluie, enfin ici un être chaleureux.  
Profitons avant de voyager sur les falaises ! »

**Seigneur :**

« Mon brave Chevalier, oui buvons !  
Car les falaises qui nous attendent sont d'essence primordiale.  
Là-bas, trouvera son rôle Arkanor mon cheval. »

---

1\* Ancien nom de Port-en-Bessin

**Chevalier :**

« Mon Seigneur, que voulez-vous dire ?  
Une essence primordiale peut-elle être pire  
que cette tempête pouvant secouer un empire ?  
Et sur ces falaises, quel rôle votre cheval va-t-il offrir ? »

**Seigneur :**

« Je peux ressentir certaines formes de magies.  
La tempête qui frappe la Normandie accompagne  
des esprits d'antan provoquant ici une hémorragie  
qui mêle l'espace et le temps parmi ces campagnes.  
Je sais que mon fidèle destrier sera l'importante vigie  
de ce voyage. L'attendent ces falaises qu'on regagne. »

**Chevalier :**

« Oui, je vous savais adepte des arcanes  
Avec vous, on ne me prend pas pour un âne  
Je n'ai pas tout le grand savoir d'un moine. »

                  Tout à coup, quelqu'un entre brutalement dans la  
taverne, l'air paniqué :

**L'homme effrayé :**

« Oh ! Aux noms de tous les dieux !  
Je n'en crois vraiment pas mes yeux !  
Il y a un très grand monstre écailleux  
qui rôde sur le Mont Castel rocailleux ! »

                  Parmi les clients de la taverne, les regards se  
mêlent et s'interrogent. Très vite, on craint la présence  
d'un dragon. « *Mais, ils sont tous morts depuis  
longtemps, les dragons, non ?* » Demande quelqu'un.  
« *Mais, avez-vous bu, monsieur ?* » Demande quelqu'un  
d'autre. Puis assez rapidement, la surprise s'estompa

parmi les clients et tous retournèrent à leurs conversations diverses. Après tout, ce n'est pas la première fois que quelqu'un vient dans une taverne pour raconter des idioties.

Un peu plus tard, nos deux protagonistes quittent les lieux. Alors qu'ils passent la porte de la taverne, leur attention se porte sur un homme assis par terre, adossé sur la devanture du lieu de rencontres. Il semblait désespéré, ses mains cachaient son visage et il gémissait. Intrigués, nos héros lui demandent alors s'ils peuvent l'aider :

**Seigneur :**

« Camarade, un malheur vous hante ?  
Vous voilà dans une posture touchante.  
Pouvons-nous apaiser votre tourmente ? »

**L'homme à terre :**

« Oh, cette tempête, si féroce...  
Les digues, en mer, se décrochent.  
La douleur du port, si atroce... »\*2

**Chevalier :**

« Que dites-vous ?  
Certes je l'avoue,  
la tempête est vraiment puissante  
mais les digues sont résistantes.  
Regardez, malgré la rage des vagues de la nuit  
le village et ses digues n'ont eu nul ennui. »

---

2\* Suite à une forte tempête en 1622, le bassin de Port-en-Bessin, mal protégé, fut entièrement détruit. Les réparations du bassin furent mal réalisées et celui-ci s'est encore plus ensablé, ce qui conduisit à une impossibilité de commercer par la mer pendant un certain moment. Mais cela s'est déroulé en 1622, pourtant notre histoire se déroule bien en 1588.



### **L'homme à terre :**

« Oh, vous vous trompez !

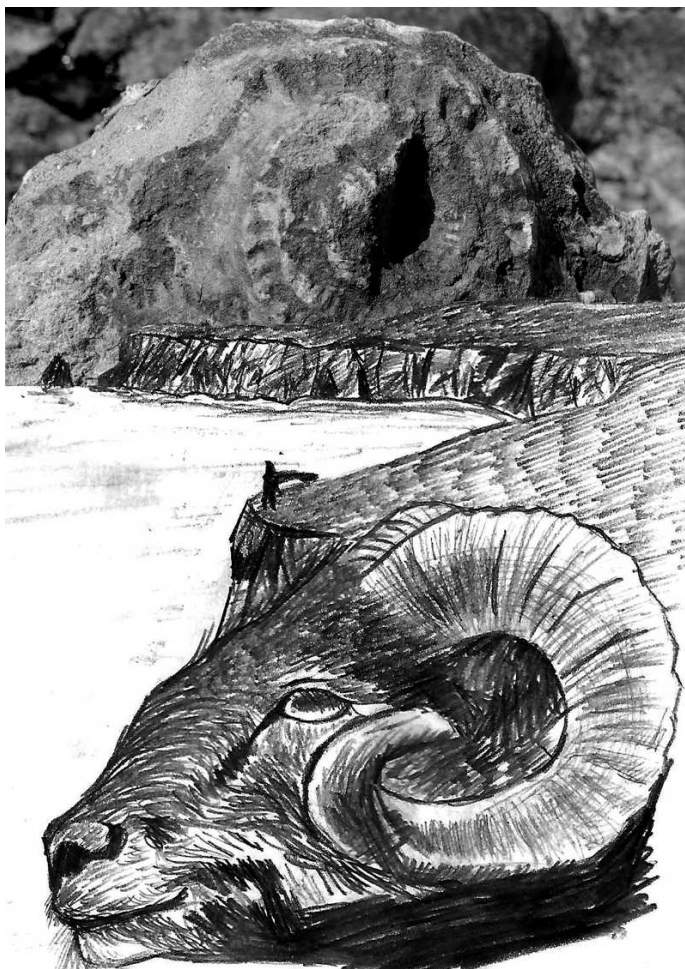
De moi vous osez vous moquer !

S'il vous plaît, veuillez me laisser... »

Le Seigneur posa la main sur l'épaule de son Chevalier avant de lui faire signe du regard qu'il fallait mieux laisser cet homme tranquille. Le Chevalier n'insista point et nos deux héros partirent pour l'ascension du Mont Castel.

# RES NOSTRA MARE

(Le Jugement Enchanteur de nos Mers)



Tous les siècles se transcendent  
en quête d'un navire d'Espagne.  
Une mer s'agite, les vagues fendent  
parmi les Couronnes dans leurs campagnes.

Les rochers des Falaises respirent.  
Leurs empreintes retrouvent leurs âmes.  
Tous les siècles se marient et virent  
au cœur des nations qui s'enflamment.

Les nuages dessinent le destrier  
que seul un cavalier peut contempler  
ici où perdent leurs cornes les béliers  
et naît Ammonis Cornua pour l'éternité,  
gravée sur les Falaises Primordiales.

La tempête se repose en ce jour  
laissant les timides traits solaires  
échapper une note bien plus claire  
des champs et plaines qui entourent  
la majesté des Falaises Primordiales !

Tandis que la mer de La Manche s'apaise,  
ses profondeurs sont troublées par un réveil.  
Des mémoires surgissent des vieilles falaises  
Les Grands Fantômes entament leur éveil.  
Alors que l'Espagne affronte le ciel courroucé  
ses navires en quête de leur cap s'égarant  
« *Hors de question que le voyage soit rebroussé !* »  
Hurlaient les capitaines aux menaçants regards.

Et voilà que le Mont Castel témoigne encore  
de la fureur dans la vieille rivière noyée.  
La chorégraphie des vents violents est mentor  
des voyageurs des anciennes plaines inondées.  
Mais l'histoire de ces falaises change en ce jour,  
l'enchantement de Hilda de Whitby<sup>3</sup> s'estompe  
mais aucun souvenir n'en persistera pour toujours,  
car celui qui a la réelle vision jamais ne trompe.

Celui qui a la Vision  
Cache la Vision

En Normandie est imposé un havre  
si étrange pour les hommes de ce temps.  
Le Dieu-cerf s'écarte de ce qui le navre  
et voilà que se réveillent les êtres d'antan.

Le Fleuve Noyé lance son appel  
auquel répondent les âmes éternelles.  
Les ensorcelés de Hilda sont libérés  
et telles ces mers, ils sont déchaînés.  
Si le Temps ne s'arrête pour personne,  
dans cette grande histoire il se brisera,  
déjà ses débris chantent la saga qui résonne  
au fil des époques gardiennes des auras.

La fougue des vents et des vagues  
caresse un réveil dont dépendent  
Normandie et Angleterre...

---

3 Une légende raconte qu'au VIIème siècle en Angleterre, Sainte-Hilda a coupé la tête des serpents qui avaient envahi le monastère de Whitby. Les reptiles se sont recroquevillés en spirale et transformés en pierre. Ce sort de Sainte-Hilda expliquait aux populations locales la raison de l'existence des fossiles d'ammonites.

*Mais des batailles et des naufrages secouent ceux qui dorment depuis des millénaires...*

**Arkath Nora - un arbre dans la forêt !**

L'avatar de **Cernunnos** a certes perdu ses bois mais...  
au Nord-Ouest de cette Rivière entre nos Mers et le Lac  
dort encore le vieux pont d'Europe :  
Plaines, forêts, marécages, rivières et lacs...  
Les Trompettes du **Doggerland** chantent !

Tous les siècles se confondent  
à la recherche d'un navire espagnol.  
Tous les siècles sont à la recherche  
d'un galion parmi les 130 de 1588.  
Le temps des Grands Fantômes, le voilà !  
Le voilà avec l'ancienne gloire du Dieu-cerf !  
Tandis qu'un cheval noir tranche le ciel  
dont témoigne le cavalier sur les Falaises Primordiales...

*Au dragon ! Au dragon !* Hurle un malheureux.  
*Il rôde sur les falaises !!* Assure-t-il.

[Lucien, tu me reçois ? Ça passe ici ?]

La Manche est drapée du voile d'un enchantement  
qui épouse les temps et fait se rencontrer ses esprits.  
Des landes d'Arkath Nora aux Falaises Primordiales  
là où les béliers perdent leurs cornes  
et où se réveille Ammonis Cornua.

*Seigneur, je ne vous suis pas.* Admet le Chevalier.  
*Une magie liée à ses falaises ?* Demande-t-il.

[Ali, oua.. ça passe. Mais va v..., ça dur. .as !]

Le Fleuve Noyée fait trembler la mer  
afin de réveiller ses Grands Fantômes.  
Des landes d'Arkath Nora aux Falaises Primordiales  
là où les béliers perdent leurs cornes  
et où se réveille Ammonis Cornua.

*Oh... ces hantises de jeunesse... S'attriste le Seigneur.  
Elles reviennent... ces falaises... Confit-il.*

**[Alors en fait, ça passe pas du tout, mais bon...]**

Réveillons-nous tous, témoins des siècles !  
Ici s'affrontent toutes les mémoires de l'Histoire !

Les sentiers des géants  
Les veines des fleuves  
Les trônes de la terre  
Les couvertures des saisons

*LES GRANDS FANTOMES DU DOGGERLAND !*

Parmi les plus vieilles forêts d'Europe  
galope un splendide cheval ténébreux.  
Il ne fuit pas les hurlements des lycanthropes,  
il part accompagner sa silhouette aux cieux.

« *Le cheval noir Arkanor* » rêvait le vieil homme,  
l'image du cauchemar<sup>4</sup> des temps anciens.  
« *Le dragon sur la falaise* » songeait le vieil homme,  
un des grands fantômes des temps anciens.  
« *et... le sang sur la lame !* » rêvassait le vieil homme,  
preuve et témoin de la confusion des temps anciens.

---

4 Longtemps le cauchemar fut associé à l'image d'un ténébreux cheval noir. On pensait que ce cheval surnaturel écrasait ses sabots sur le torse du malheureux en proie aux cauchemars, ce qui expliquait les douleurs qu'il y ressentait à son réveil. C'était également ainsi que l'on expliquait les paralysies du sommeil.

< Messages Alliance Drack

Details

Bon alors, t'en es où ?  
T'as trouvé ta batterie ?

Non ya vraiment rien  
ici... je vais demander à  
un pêcheur

Oublie ton pêcheur ! Va  
à Bayeux voyons, il y a  
un gros leclerc !

Attendez ! tout  
refonctionne à la tente !  
le matos est nickel tout  
roule comme il faut !

Ah super ! C'était quoi  
alors ?

J'en sais rien mais le  
programme se lance à  
merveille !



iFakeTextMessage.com



*« Oh... mes maudits cauchemars  
qui hantaient ma jeunesse...  
Pourquoi martèlent-ils mon esprit aujourd'hui ? »*  
Se demandait le vieil homme.

Qu'importe les aubes et leurs crépuscules  
ici se réveillent les souvenirs et les oubliés.  
La Manche, entre le grand royaume anglais  
et le royaume français, un socle qui bascule.

Le socle de l'écho des Falaises Primordiales !

Pourtant les Serpents de Hilda ne se déroulent.  
Ils surgissent bien des pierres pour ramper  
dans les eaux marines où les rivières découlent,  
ces courants fluviaux se jetant en mer hantée.  
Cette mer où une armada affronte grandes houles  
qui briseront les espoirs d'une « **Invincible** » armée.  
O toi la Manche ! Phare des époques qui roulent  
vers le trône des vieux temps des géants premier-nés.

Trône où s'inclinent les Falaises Primordiales !

**[Ali ! T'inquiète m.. êcheu. m'a filé .. tru, tu ..y .tt.. .as !]**

Mais voilà qu'un rugissement brise la paix  
parmi le réveil des fantômes des rochers.  
Ces êtres se révèlent être plus que fantômes,  
Ammonites qu'on les appelle, ces heaumes  
qui protégeaient le petit grand peuple marin  
vivant des siècles et des millénaires lointains.  
Mais voilà ! Un vieux dragon sur le Mont Castel rugit  
il vagabonde sur les Falaises Primordiales qui prient.

Un Dragon vagabonde sur les Falaises Primordiales !

**[Lucien, je ne t'entends pas du tout, ça coupe trop ! Ne  
m'appelle pas et contente-toi de Messenger STP]**



2019 a réveillé 1588 !

Un navire parmi les cent-trente  
de l'année mille cinq cent quatre-vingt-huit.

Là le berceau des conflits et des repos,  
ce havre des amours, des guerriers fléaux.  
Elles sont primordiales, ces falaises !  
Ces beaux rochers où l'on est à l'aise.

Un contemporain court à l'auberge de Port  
car il est bien apeuré, il assure l'avoir vu !  
C'est un dragon ! Il vagabonde sur les bords  
des falaises qui témoignent des cornes rendues<sup>5</sup>  
des béliers qui galopent à l'affront du Fort  
où siègent les espagnols qui s'y sont perdus.

Là où **2010** a révélé un grand Oppidum<sup>6</sup>,  
refuge des soldats d'un fier équipage.  
Ils se proclamaient pirates mais sans rhum...  
Or un **héros** pouvait les sortir des âges.

Et voilà les souvenirs des Falaises Primordiales.  
Là se mêlent tant de contes et légendes :  
Belles engeances de tout notre imaginaire.  
Or celui qui prétend porter leur vérité mère  
se noie finalement dans de profonds méandres.

---

5 Longtemps, on pensait que les fossiles d'Ammonites étaient aussi des cornes de béliers. Leurs ressemblances à ces cornes laissaient naître de nombreux récits et fables sur leur origine. D'où leur nom Latin « Ammonis Cornua » (*Signifiant 'Cornes d'Ammon'*) qui faisait aussi référence au Dieu égyptien Ammon, dont les cornes étaient similaires à celles d'un bélier, selon Pline l'Ancien, écrivain et naturaliste romain du 1er siècle de notre ère.

6 Fort militaire ou ville fortifiée dans l'Antiquité. En 2010, une opération de sondages a mis en évidence l'existence d'un oppidum romain dans le Mont Casrtel.

Sur ces primordiales et belles falaises  
se tient le Phare de toute une histoire.

*Des fantômes de Villiers-le-Sec [1820]  
aux soldats du San Salvador [1588]*

Séparées par siècles, deux années à l'aise  
doivent malgré tout couper en deux la poire.

« **Aliénor** : Eyh mon ami ! Lucien ?

-**Téléphone de Lucien** : \*... .. *fritures sur la ligne*\*

-**Aliénor** : Bon bah là encore, j'oublie l'appel..

-**François** : Nan mais pas d'inquiétude, mes amis ! Le  
matos fonctionne ! On a enfin du réseau...

... Oh ! J'ai reçu un mail de Dame d'Arthor !

-**Aliénor** : ENFIN : Alors, ça nous dit quoi ?

-**Téléphone de Lucien** : C'est un vieux Monsieur, il tient  
à ce qu'on le commande.

-**Aliénor** : Quoi ?

-**Téléphone de Lucien** : \**Parasites sur la ligne, le  
message de Lucien ne peut être compréhensible*\*

-**Aliénor** : Bon sang ! Mais il nous prépare quoi là  
encore ?

-**François** : J'en sais fichtrement rien ! Mais je n'ai pas  
peur de ce que Lucien nous prépare... Bien au  
contraire... »

Les cieux peignent la figure d'un cheval  
le destrier messenger entre terre et ciel.

L'aura des temps  
La magie de l'espace

...

L'éveil des Grands Fantômes !

La danse des tempêtes berce le rythme des saisons  
alors que l'Ordre du Temps accuse les bois d'un cerf.  
Les siècles deviennent ainsi le phare d'un galion  
perdu loin de sa grande guerre contre l'Angleterre.  
Mais une enquête étudie l'Histoire pour une raison  
qui concerne de vieux rêves qui entre eux interfèrent.

Ecoutez les épiques chansons des mémoires  
que l'Histoire n'aura pas de choix d'oublier.  
Voyagez sur la selle du grand cheval noir  
Arkanor qui galope parmi tant des lieux hantés.  
Entre Port et Arromanches, voici l'histoire  
du Doggerland et ses Grands Fantômes réveillés.

Le Fleuve Noyé...

Les bois d'un cerf...

La silhouette du cheval aux cieux...

*Des fantômes de Villiers-le-Sec [1820]*

*aux soldats du San Salvador [1588]*

Celui qui a la Vision cache la Vision.

L'aura des temps. La magie de l'espace.

L'éveil des Grands Fantômes du Doggerland !

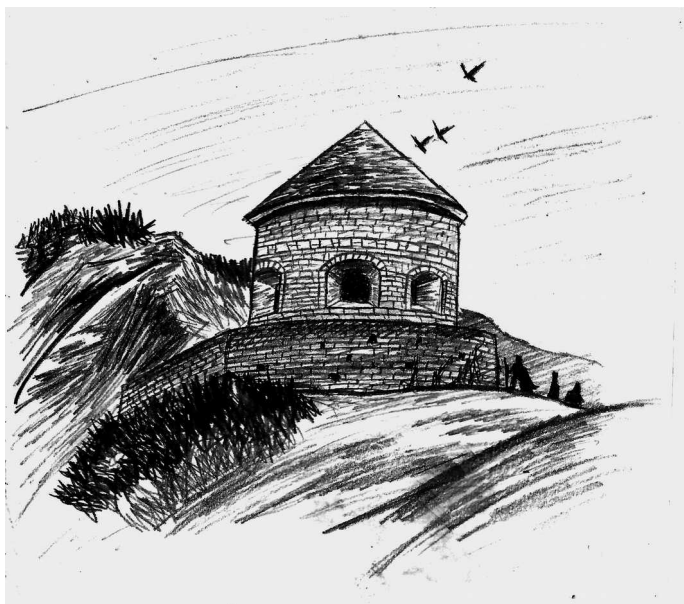
**[Aliénor ! Le pêcheur m'a filé un bateau !]**

*L'éveil des Grands Fantômes du Doggerland !*

**[Quoi ? Mais... Si on est là c'est  
JUSTEMENT PARCE QU'ON NE PEUT PAS  
UTILISER DE BATEAU !!!]**

# La Tour

(Les phares ne diffusent pas tous la lumière)



**Le Seigneur :**

« O Mademoiselle, vous me semblez confuse.  
Que vous inspire cette belle et petite tour<sup>7</sup> ?  
O Mademoiselle, ne me voyez comme une buse  
mais cet édifice me hante aussi tel un vautour. »

**La Pêcheuse :**

« O Monsieur, ne vous perdez pas sur vos gardes.  
Je suis native de ces lieux, cette tour que je regarde  
se révèle être une grande énigme qui me hante  
puisque que hier encore, elle était ici absente ! »

**Le Seigneur :**

« Oh ! C'est ce que je craignais, mes souvenirs  
sont revenus en hantises et voir même pire !  
Oh ! Je voudrais juste finir mes bons vieux jours  
mais voilà que l'enchantement me joue ces tours.

**La Pêcheuse :**

« Oh ! Vos propos me surprennent fort  
et je vous admetts me sentir ici bien perdue...  
Je peux avouer que je n'use pas du tort :  
Moi native d'ici : cette tour jamais ne fut vue. »

---

7 La Tour Vauban fut à sa fondation une tour d'artillerie dominant l'Ouest du Mont Castel, elle fut construite par Benjamin de Combes (ingénieur français œuvrant à la fondation et fortification de nombreux édifices militaires sous Louis XIV) en 1694. Pourtant, notre histoire se déroule en 1588...

**Le Chevalier :**

« O pais<sup>8</sup> ! Je vois que vous semblez perdus face à cette tour qui vous paraît mystérieuse. Mais ne vous égarez en vos esprits confus je doute qu'une vile magie soit si odieuse. La tour est petite, peut-être le résultat attendu d'une neuve technique d'architecture ingénieuse. »

**La Pêcheuse :**

« Monsieur, je vois que vous ne comprenez point. J'accepte l'idée d'une technique forte d'ingéniosité mais pourquoi avoir caché à nous tous les riverains la fondation d'un édifice lors d'une simple nuitée ? »

**Le Seigneur :**

« Mon ami, je peux vous avouer qu'il y a magie ici sur ces belles falaises que nous allons traverser. »

**La Pêcheuse :**

« Oh! Je voyage, traversez-vous les falaises aussi ? Puis-je vous accompagner ? À l'Ouest je dois aller. »

**Le Seigneur :**

« Bien sûr ! Nous vous escorterons à l'Ouest ! »

---

8 Ancien mot désignant les habitants, qu'ils soient natifs ou étrangers, vivants dans une région. Ce mot a plus tard évolué en les termes « Pays » ou encore « Paysan ».

# L'Appel de l'Est

(Rugissement lointain)



Le Chevalier, la Pêcheuse et le Vieux Seigneur entamèrent leur voyage sur les falaises du Mont Castel après avoir encore longuement discuté sur la raison de l'apparition de cette tour en une nuit<sup>9</sup>. La Pêcheuse expliqua à nos protagonistes principaux qu'elle devait se rendre au port d'Arromanches, où vivait sa mère qui dépendait d'elle. Elle préférait être accompagnée jusqu'au port puisqu'on disait que la tempête de la veille avait fait échouer des navires de guerre espagnols. Ces navires étaient ceux de la Grande et Invincible Armada du Roi d'Espagne Philippe II qui étaient partis guerroyer l'Angleterre pour des raisons politiques et religieuses (donc politiques...). Elle craignait qu'un navire espagnol échoué n'énerve suffisamment ses soldats pour qu'ils manifestent leur mauvaise humeur sur terre, ce qui ne présageait rien de bon pour une femme se promenant seule...

Sa crainte allait bien la hanter ainsi que ses compagnons, mais elle n'avait aucun lien envers les espagnols déjà échoués un peu plus loin :

Un rugissement rauque fit trembler les falaises.

« Est-ce... le cri d'un dragon ?

Comme le témoignait l'homme à la taverne ? »

---

9 Je vous le rappelle car c'est important pour l'histoire que je vous raconte (*il s'agira du seul rappel au sujet de l'intrigue de la confusion des temporalités*) : La Tour Vauban fut construite en 1694, or notre histoire se déroule en 1588...



Réveil...

Réveil...

Réveil des temps d'avant les témoignages des hommes.

Les sagas vikings

Les récits bibliques

Les contes folkloriques

Ces héritages des souvenirs des derniers géants.

Les tambours de guerre introduisent les pas d'un dragon rugissant, grognant, rôdant sur une terre méconnaissable.

Les trompettes célestes annoncent un suspens profond qui accompagne la brise d'un silence si inimaginable.

Les choeurs

d'un rôdeur.

Mère Terre envoie un de ses redoutables enfants.

Le garant de toute la confusion des vieux temps.

1588, 1820, 2019 s'enflamment sur le même bûcher, bûcher brûlant à l'Est où convergent les vents.

De la Manche retentissait l'écho de l'appel d'un cerf si ancien, si grand, si majestueux : seigneur d'antan !

Face à ces faits surnaturels, se demandent quoi faire de nombreux Héros enquêtant sur les différents temps.

Les ardeurs

d'un tueur.

Falaises Primordiales : Terrain de chasse d'un dieu !

Falaises Primordiales : Phare du berceau d'un dieu !

Les choeurs d'ardeurs

d'un tueur rôdeur.

Falaises Primordiales : terrain de chasse d'un dieu !  
Falaises Primordiales : Phare du berceau d'un dieu !  
Falaises Primordiales : terrain de chasse d'un dieu !  
Falaises Primordiales : Phare du berceau d'un dieu !

« **Seigneur** : Qu'est-ce ?

-**Chevalier** : Je crains de deviner... L'homme à la taverne, il témoignait bien qu'errait un dragon dans ces parages ?

-**Pêcheuse** : Un dragon ? Oh ! Je connais des cavernes normandes où il peut rôder. Mais pas ici !

-**Chevalier** : Les dragons ont disparu et ils vivaient certes dans des grottes et rivières souterraines. Il est difficilement pensable qu'un d'entre eux vive encore, et surtout qu'il rôde sur des falaises, à la vue de tous ! »

---

« **François** : Mes amis ! J'ai reçu un nouveau mail de Dame d'Arthur !

-**Aliénor** : Ah super ! Alors, ça raconte quoi ?

-**François** : Ça semble clair, mais j'en reste confus...

-**Nina** : Comment ça ?

-**François** : En fait, elle parle d'un « dragon ». Ses souvenirs sont formels : un dragon traînait ici et a joué un rôle important avec un cheval qu'on doit retrouver ici.

-**Nina** : Un dragon ? Mais depuis quand ça existe ?

-**Aliénor** : Tu sais Nina, nos ancêtres trouvaient aussi des fossiles de dinosaures et les interprétaient selon leurs connaissances et visions de leurs temps. Les restes d'un dinosaure forgeaient leur croyance envers l'existence passée des dragons.

-**Nina** : Oui, je sais bien ça ! Mais Dame d'Arthur a des souvenirs très précis du passé, je pense que si elle avait rêvé d'un dinosaure, elle nous l'aurait dit, non ?

-**François** : C'est compliqué, bien qu'elle ne se soit jamais trompée sur ses visions, on ne peut pas voir ce qu'elle voit. Tu sais, même pour elle, c'est difficile de bien cerner ses propres visions.

**-Aliénor** : Et c'est justement pour ça qu'on est là, pour enquêter archéologiquement sur la véracité de ses souvenirs ! »

---

Rugissement lointain.

Il faisait encore écho aux Falaises Primordiales.

Le Chevalier rassura ses compagnons : « *Nous ne voyons pas de dragon, donc rien ne nous prouve qu'il y en a un !* » Tentait-il de convaincre. Mais même lui, farouche aventurier expérimenté, se retrouvait fort intrigué par ce rugissement qu'il n'avait jamais entendu auparavant. Et pourtant, il avait beaucoup chassé durant sa jeunesse ! Il avait même vu un lion importé en France pour un spectacle. Mais même s'il ne l'avouait pas à ses compagnons de voyage, je peux vous assurer qu'il aurait préféré que ce soit le rugissement d'un lion.

Il tourna son regard vers Arkanor, le cheval de son Seigneur. Le destrier restait calme, du moins, bien plus que les humains qui l'accompagnaient. Toutefois, il avait l'attention fixée ver l'Est, comme s'il était impatient d'y être.

# Les Soupirs des Brises

(Le calme parmi les tempêtes)



Profitons de l'instant d'un soupir  
Concentrons-nous sur le silence qui en découle  
Œuvrons à réfléchir à sa suite...

Avant que ne s'endorment les tempêtes  
les phares veillent fort au Salut des marins  
mais ils ne sont pas les seuls guetteurs sur les mers...  
Alors qu'un rugissement méconnu retentit  
un vieux fort se lève.

Le Mont Castel devient sur terreau  
d'une grande vigilance militaire.  
« *Dragon ! Dragon !* »  
Avertissait l'homme à la taverne de Port.

Chaque rumeur accompagne le soupir d'une brise  
Parfois un mensonge.  
Parfois une vérité.  
Parfois la destruction d'un monde.  
Parfois la sauvegarde d'un monde.

« *Dragon ! Dragon !* »  
Avertissait l'homme à la taverne de Port.



[Éditer le profil](#)

## Dame d'Arthor

[Tweets](#)   [Tweets et réponses](#)   [Médias](#)   [J'aime](#)

 Vous avez retweeté

 **Gerald Holubowicz** \*\*\*

L'écologie sera donc absente des débats au second tour. Aucun des deux programmes encore en lice n'apportent de réponse adéquates aux défis qui se dressent devant nous. Si une élection reflète l'opinion publique, celle ci est largement fabriquée par les médias.

[← Messages Alliance Drack](#)[Details](#)

Dsl mais en fait, j'ai un navire qui nous attend !

Putain mais Lucien... Tu la joues à la Perceval ou quoi ? A TON AVIS POURQUOI ON EST LA ?????

Ali, dsl mais il faut qqun avec moi !

Ali, calme-toi. Lucien, on a du mal à se comprendre via SMS. Il vaut mieux que tu trouves un endroit où ça ne coupe pas, on s'expliquera mieux à vive voix.

ok



# OPPIDUM

(Grannona)





Nos trois protagonistes devaient bien se rendre à l'évidence : un enchantement était à l'œuvre dans la région. La stabilité du monde échappait aux dieux !

Après l'homme apeuré à la taverne, la tour et le rugissement lointain, c'est une ville fortifiée qui les intriguait. Et ce fort, plus précisément un oppidum<sup>10</sup>, était désert. La pêcheuse était formelle : Cette ville fortifiée n'était pas là la veille. Elle pouvait accepter qu'une nouvelle technique architecturale puisse construire une tourelle en une nuit mais toute une ville fortifiée, c'était impossible.

Maintenant, que pouvait-on faire face à un enchantement qui échappait aux dieux ?

Le Seigneur paraissait résigné :

« **Chevalier** : Que vous arrive-t-il ? Vous avez aussi rêvé de cette ville ?

-**Seigneur** : Non mon ami... Mais je sais que nous devons quelque chose aux dieux, ici même... Un message à leur envoyer...

-**Chevalier** : Que voulez-vous dire ?

-**Seigneur** : Moi-même, je l'ignore... Mais je suis convaincu que mon cheval le sait.

-**Chevalier** : Je... je ne sais que dire...

-**Pêcheuse** : Je ne comprends pas, votre cheval ?

-**Seigneur** : Navré si je peux... paraître divaguer. Mais je ne vous demande pas de me croire, juste... N'ayez crainte. L'inconnu ne doit pas troubler nos esprits. »

---

10 Ville romaine fortifiée. Découvert suite à une campagne de sondage en 2010, l'oppidum du Mont Castel trouverait ses premières fondations lors de l'âge de bronze, les fortifications fut érigées à la fin de l'âge du fer.

C'est alors que la pêcheuse vit des hommes en uniformes se déplacer sur les murs de l'Oppidum. Ils n'étaient donc pas les seuls ici. Le chevalier proposa alors d'aller à leur rencontre.

---

Les lumières de l'aube des civilisations  
ont tranché les ténèbres des premiers chaos.  
Des conflits des si vieux clans primordiaux  
s'érigeaient les empires vers leurs ascensions.

Les guetteurs des anciens temps :  
La sublime Rome et sa lumière au Nord-Ouest !

Les clans lassés veulent la paix  
et voilà l'Oppidum du Nord.  
Phare du Doggerland déjà oublié  
est l'Oppidum auprès du port.

Ici les racines d'un grand empire demeurent.  
Vestiges d'un puissant monde tant convoité  
par tous les Pères des Nations bons menteurs  
mais dont n'en reste qu'une Europe si hantée.  
On se souvient du passé et ses belles grandeurs  
mais on se cherche sur son héritage déchiqueté.  
On s'inclinait tous face au prestige des seigneurs  
mais combien furent sacrifiés pour Sa Majesté ?

Une histoire ne meure jamais,  
elle devient un vague vestige du passé.  
La fin d'une histoire  
est le prologue de la suivante.

Les fouilles perdurent sur le Mont Castel  
à l'Est de la Tour, on réveille les secrets.  
Ici, plus on creuse et plus on se rappelle  
de la grandeur, l'incertitude d'un empire brisé.

Ici sur ces rives si bien connues  
frappées par un enchantement antique  
on redécouvre un passé pensé perdu  
qui, timide, dévoile sa vérité authentique

« *Tu entends cela ?* » demandait Aliénor  
C'était un rugissement, elle n'avait pas tort.  
« *C'est étrange.* » Confirmait François  
C'était bien hors norme, il le concevait.  
« *Oh mes dieux !!* » S'exclamait Nina  
Jamais de sa vie, elle n'imaginait voir ça.  
« *La mer... où est-elle ?* » Héla Lucien  
Une mer disparaît, de quoi inspirer musicien...

...Ces amis réunis sous le nom d'Alliance Drack  
virent ici le début de cette histoire, de leur aventure.

César mort, la Gaule s'engouffrait dans le doute.  
Cette nation, mère de France, encore ensanglantée  
demandait la paix, l'union mais surtout l'écoute  
d'un esprit fort pour la relever, la force d'une armée.  
Et c'est alors qu'ils contemplaient la céleste voûte  
qu'un vieux cauchemar de Rome a tous ces murs levé.

Disparu avec le Temps des temps...  
Le Salvador a tout bouleversé !

1588, alors que se réveille l'été  
Le Salvador s'est trouvé échoué...  
Aux racines des Falaises Primordiales  
au cœur d'une grande confusion royale  
Les souvenirs du vieil empire surgissent  
alors que tous les savoirs s'obscurcissent.

Alors que surgit une guerre  
viennent les chants des mers  
dont témoignent les anciens murs  
d'un pays à la rouille de son armure.

Eux qui ne demandent qu'à prendre le large  
se retrouvent apeurés dans ce fort en marge  
des époques, des esprits mais pas du rationnel.  
Ils craignent la folie mais restent formels,  
les espagnols du Salvador l'ont bien aperçu :  
Le dragon rôde, les voilà obstruant les issues  
du fier Oppidum qui se réveille seulement  
d'un long sommeil bercé par les lois du temps.

**Vigie espagnole :**

**« ¡Parada! Quien es usted ? »**

**Le Chevalier :**

*« Amis ! Nous sommes français ! »*

Jarres d'huiles inflammables et ateliers d'armes.  
Javelots, épées et arcs. Fosses et barricades.  
Ruelles étroites, hautes maisons et cul-de-sacs.  
L'Oppidum était déjà prêt à affronter un dragon !

**« Je parle français ! Je peux vous parler ! »**

S'exclamait un homme auprès de la vigie espagnole.

Barricades et portails en bois, rangées de lances.  
Feux de joie, balistes de guerre et cornes d'alarme...  
...et retentit un rugissement... dragon...

**Le Chevalier :**

« Nous nous rendons à l'Est, à Arromanches.  
Nous ne faisons que passer le long du fort.  
Êtes-vous des espagnols échoués de la Manche ?  
Rassurez-vous, ne ne vous cherchons nulle tort. »

**Le Barde :**

« Je suis natif de France mais guerroye pour l'Espagne.  
Je suis le barde d'un navire échoué au port de l'Est.  
Navré la halte, méconnues nous sont ces campagnes.  
Mais nous sommes à cran, ici rôde un présage funeste. »

**La Pêcheuse :**

« Permettez monsieur mais je me sens perdue.  
Je suis native de la région, je ne la reconnais plus.  
De quel présage funeste nous parlez-vous ?  
Ce fort, cette tour, ils ne sont d'ici, je l'avoue. »

**Le Seigneur :**

« Je me permets d'appuyer les propos de Madame.  
J'ai vécu ici longtemps, ces bâtisses n'étaient pas.  
Nous étions au port où courre la rumeur d'une âme  
suffisamment inquiétante pour en craindre le trépas. »

**Le Barde :**

« Bien, je dois vous admettre que nous sommes à cran.  
Certain de mes camarades assurent avoir vu un dragon.  
Nous avons trouvé ici ce fort puissant et bien grand,  
Mais bien sûr, nous pouvons... »

C'est alors qu'un rugissement terrifiant paralysa la conversation. Le silence qui s'en suivit instaura une ambiance de peur et d'angoisse parmi nos protagonistes.

Les rumeurs se confirmaient encore, il semblait bien qu'un dragon rôdait dans les parages.



**I'm missing**



A chaque fois que vous en parlez, des gens sont harcelés  
Ptete que changer de méthode est une bonne solution  
? Ou au moins se remettre en question



**Dame d'Arthor**



Le problème est que si on applique votre proposition, alors on ne parle plus de rien du tout, on ne critique plus rien et internet devient un déversoir absolu de diffamations, arnaques et de sectes. Prévenir, ce n'est pas de l'appel au harcèlement.



**La Tronche en Biais**



Si ça arrive "à chaque fois" mais que lorsque je demande de me le montrer personne ne le peut, je vais ranger cela dans la catégorie paranormal. Je respecte le paranormal, mais je ne le laisse pas peser sur mon quotidien.

# Interlude 2019

## – Partie 1

### (Les Rêves de la Dame)

La pluie ne cessait de tomber mais cela ne semblait pas déranger Aliénor. Elle travaillait déjà ses plans pour la suite des fouilles sur l'emplacement de l'Oppidum. Cet édifice avait bien été mis à jour en 2010 mais il semblait receler encore bien des secrets, du moins c'est ce que l'énigmatique Dame d'Arthor confirmait. L'idée était de creuser là où l'on avait bien entendu pas assez creusé auparavant, voir pas du tout. « *Vous avez trouvé un squelette de cheval ? Parfait ! il est lié au retour du Doggerland : il est la clé de toute cette énigme.* » Récitait François en relisant le dernier mail de Dame d'Arthor. Ils n'allaient pas creuser seuls à quatre, ils avaient l'Armée et l'INRAP avec eux pour les aider. Aliénor venait de convaincre Lance, le colonel du groupe de soldats qui accompagnait nos protagonistes, de ne pas envoyer ses hommes aider l'INRAP aux fouilles. Elle craignait que si l'Armée de Terre s'occupe des fouilles, elle ne détruise des données importantes, étant donné que la recherche archéologique ne dépendait pas du tout de son domaine de compétences :

« **François** : Pas sûr que Lance apprécie l'idée qu'on travaille devant lui tout en lui demandant de rester les bras croisés à attendre. Nous sommes sensés travailler ensemble, Aliénor...

-**Aliénor** : Je sais mais ce n'est pas parce que la situation est hors norme que l'on doit faire n'importe quoi n'importe comment. Chaque domaine a ses professionnels, les soldats sont là pour protéger les ports et leur population, pas pour fouiller un site historique.

**-François** : Je comprends.

**-Aliénor** : Tu as des nouvelles de Nina ? Elle est partie il y a dix minutes, elle devrait peut-être être déjà arrivée à Port.

**-François** : Sûrement mais s'il n'y a pas de réseau, elle risque elle aussi de ne pas pouvoir nous contacter, comme avec Lucien.

**-Aliénor** : De toute façon, je lui ai dit de nous rejoindre une fois qu'elle aura trouvé Lucien et d'avoir fait le point sur la situation avec lui. Elle ne devrait en avoir pour plus d'une demie heure. Bon, sinon bonne nouvelle : l'Inrap vient de découvrir le squelette de cheval avec une dague dans une fosse. Mais on ne la pas encore déterrée entièrement.

**-François** : Qu'est-ce qu'il va se passer une fois le squelette déterré ?

**-Aliénor** : Je ne sais pas, on devra attendre les directives de Dame d'Arthur. »

Pendant ce temps à Port, Nina venait de rejoindre Lucien et autant vous dire qu'elle était complètement abasourdie : il y avait un navire, un galion espagnol plus précisément, qui était au quai dans le bassin du port. Mais il n'y avait absolument personne à l'intérieur. Selon Lucien, le navire était apparu d'un coup.

L'enchantement qui embrumait la Manche avait, semble-t-il, encore de quoi attiser les confusions...



# Réveil au Crépuscule

(Se ravivent les flammes)



C'était la panique à l'Oppidum. Les espagnols réorganisaient toutes les armes et divers objets pour former des barricades afin de faire face au dragon. Le rugissement était très proche, le monstre n'était vraiment plus très loin mais la nuit était déjà tombée. Nos trois protagonistes, la Pêcheuse, le Seigneur et le Chevalier aidaient les soldats à l'organisation de la défense du fort. Bien évidemment, personne n'avait affronté de dragon ici mais il y avait suffisamment d'armes et de quoi préparer des pièges de feu avec toutes ces jarres d'huile et de graisse pour repousser un grand monstre, du moins c'est ce qu'ils pensaient...

Mais le Seigneur était évasif, perdu dans ses pensées. Quelque chose hantait son esprit. Très vite, le Chevalier l'emmena dans une maison de l'Oppidum afin que le vieil homme se repose, loin de l'agitation des préparatifs. Le pauvre homme avait le visage abattu, l'expression désolée et le regard brumeux. Le Chevalier lui servit alors du vin trouvé dans un meuble de la maison puis, ce fut à son tour de se perdre dans ses pensées :

### **Le Chevalier :**

« Mon bon seigneur, je dois admettre que moi aussi mon esprit se perd dans ce flou, toutes ces confusions... Pourquoi un tel fort se retrouve abandonné ainsi ? L'armée qui le tenait a-t-elle fui cet étrange dragon ? J'aurais préféré que nous ne nous arrêtions pas ici. Je suis si perturbé, j'ignore ce que nous risquons. »

### **Le Seigneur :**

« Mon bon ami, je dois vous confier mes pensées. Les visions qui hantaient ma jeunesse me secouent je n'ai jamais vu ces rêves à ce point me troubler. Pour m'en débarrasser, je pourrais sacrifier tout. Mais j'ai l'impression que j'ai ici mission à assumer. Je ne peux céder, je sens que cela serait bien fou. »

**Le Chevalier :**

« Ma mission auprès de vous est de rester fort.  
Il m'est donc interdit de succomber face à l'esprit.  
Je peux vous être aveugle, qu'importe le tort.  
J'organiserai les défen...

**Le Seigneur :**

NE SOYEZ PAS IDIOT ! Je n'ai pas besoin d'esclave... »

**Le Chevalier :**

« Navré d'avoir eu des pensées vous paraissant graves... »

**Le Seigneur :**

« Mon bon ami, je dois vous confier mes pensées.  
Les visions qui troublaient ma jeunesse se ravivent !  
Telles les flammes d'un bûcher, mon âme hantée  
réveille beaucoup d'énergies tellement agressives.  
Veillez comprendre que nous devons nous associer  
et face à ses confusions, nous forgerons la défensive. »

Il nous faut de l'aide !! A Port, problème avec navire !!

Nina, contact Dame Arthor si urgence ! Tu a son 02 !!

PROBLEME PORT

SOS PORT

SOS PORT

SOS PORT

Nina, ici problème réception : appelle Dame Arthor



Text Message



# Interlude 2019

## – Partie 2

### (Le Navire)

« **Nina** : Il faut qu'on aille sur ce navire pour téléphoner à Dame d'Arthor !

-**Lucien** : Si on y va, ils vont nous tuer ! »

Bon... Va falloir que je vous fasse un point sur la situation à Port-en-Bessin dans le présent : Un galion est subitement apparu aux quais de Port. Ce galion est identifié par les spécialistes historiens sur place comme étant un vaisseau espagnol datant du XVIème siècle.

**Problème** : Ce navire est occupé et... défendu par un équipage. Cet équipage correspond à celui d'un navire espagnol parti en guerre au XVIème siècle, toujours d'après l'expertise des historiens sur place.

Évidemment, la situation est absolument incompréhensible. Le sortilège énigmatique qui berçait la Normandie hantait tout le monde, qu'importe l'époque :

/Les espagnols amarrés à Port ne comprenaient pas qui étaient ces individus vêtus d'uniformes verts et marrons et équipés d'armes à feu dirigées contre eux.

/Les soldats de l'Armée de Terre ignoraient tout de ces individus à l'apparence de soldats espagnols du XVIème siècle, prêts à user de toute la fureur guerrière de leur galion.

Ajouté à cela, Lucien s'est rendu compte que le réseau des téléphones portables augmentait en ce rapprochant dangereusement du navire or il n'était pas suffisant pour téléphoner. Mais les espagnols hurlaient :



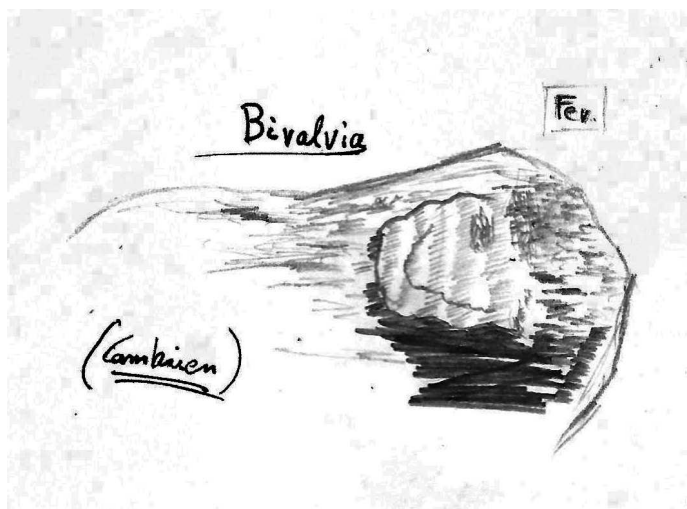
## « ¡Un paso atrás! »

La situation était très critique. Trop critique.

Mais tous voulaient une réponse...  
comprendre...

# Celles et Ceux en Qui Convergent les Siècles

(L'héritage des Souvenirs)



Si tout était dit  
alors que tout soit fait !  
Un simple rêve... perdu...

Les échos des victoires,  
les râles des défaites  
forgent les souvenirs  
de Celles et Ceux en qui Convergent les Siècles.

Aube des histoires  
Crépuscule des souvenirs

Aux origines de tout un simple échange :  
Deux chevaux - un trophée et un fantôme.  
Ont germées les racines d'un sort étrange  
qui joue son théâtre magique à l'oppidum.

A travers les poussières des anciens sentiers,  
les chars de guerre œuvraient au sacrifice.  
Retentissaient les chants de guerres enjoués  
aux guerriers dessinant leurs futures cicatrices.

Les guerres des dieux primordiaux resurgissent.  
Les confusions des croyances perturbent l'Histoire.  
Naît ainsi un flux temporel rassemblant les indices  
pour les éclaireurs des siècles, alimenter leur savoir.

Aube des histoires  
Crépuscule des souvenirs  
Loi des Temps

**Dame d'Arthor** et le **Seigneur**, deux éclaireurs  
séparés par des siècles en quête de résolution.  
Leurs rêves du passé dévoilent les couleurs  
des histoires qui font écho à leurs missions.



*« Je rêve souvent d'un cheval noir vagabond.  
Je l'ai vu avec un viking, une celte, un chevalier errant...  
J'ai vu ce cheval traverser les époques, les guerres,  
les histoires de tant de femmes et hommes...  
Je suis Celui en Qui Convergent les Siècles.  
Je suis Celle en Qui Convergent les Siècles.  
Je sais que le cheval noir **Arkanor** est la clé  
des enchantements qui réveillent mes souvenirs. »*

La disparition de la Manche.  
Le réveil du Doggerland.  
Voici les confusions de l'enchantement  
qui ravivent les souvenirs des siècles.  
Souvenirs de ceux qui ont côtoyé Arkanor le cheval noir !

Des mémoires bercées par une brise du Nord,  
douce mélodie d'une aventure à contre-courant  
des lois de l'éternité ici pour conjurer ce sort.  
Qu'ils écoutent les histoires des rêves murmurants.

Voici mes souvenirs  
mes hantises...

*« Il y a une clé quelque part en Normandie.  
Les falaises du Mont Castel, oui c'est ici  
que dorment les souvenirs des témoins  
d'Arkanor le cheval noir qui va-et-vient  
à travers les siècles... »*

*Sous la terre  
face à la mer  
ici demeure  
parmi les fleurs  
l'arme porteuse  
l'aura précieuse. »*

**Le Seigneur et Dame d'Arthor :**

« Toutes mes pensées sont ces souvenirs...  
Je n'arrive plus du tout à en vivre...  
Il vous faut absolument résoudre l'énigme,  
apporter l'aura de l'enchantement... »

# Un Songe d'Automne

## (Le Deuxième Cheval)

*Songe de **Dame d'Arthur** et du **Seigneur** :*

« Alors que l'air embrasé d'un froid galactique  
filtre les assauts solaires d'un ciel azuré  
d'une douceur scintillante,  
les miroirs pourpres reflètent  
le jugement de Samain  
enlacés entre les griffes émeraudes  
d'une terre humidifiée  
dépourvue d'un manteau estival.

Les sabots d'**Arkanor** embrassent  
les éclats épuisés des miroirs pourpres.  
Le souffle de la bête est la brume ardente  
d'un voyage matinal perpétuel.

Les sabots de **Bayard** tracent les chemins noyés  
vers les horizons timides d'Automne.

Un souffle qui constitue l'essence des voyages  
sous l'Automne primordial forgeant les routes  
à travers la splendeur d'indomptables  
paysages ancestraux.

*« L'astre solaire dessine ainsi, au grès des voyages des  
nuages fantômes, la danse du froid et de la chaleur de  
l'air magistral qui enlace notre corps en l'essence du  
souffle d'Automne. »*

Les paysages sont les bardes des mondes.  
Les saisons sont leur inspiration.  
L'essence du souffle d'Automne.

Ces chansons retentissent  
comme les échos perpétuels de la grande aube.  
L'esprit de Samaïn  
dévoile la splendeur de Gaïa.  
Les essences ont leurs bardes  
leurs chansons éternelles.

### **Arkanor et Bayard**

ne hennissent point car ici  
ni même les champs de batailles  
ni même les chants de batailles  
n'ont leurs résonances.  
Ici, seul le rythme de la Nature  
peint le paysage sonore partagé  
dans ce mariage du feu et de la glace. »

---

« **Nina** : C'est étrange, les voiles du galion sont déployées  
et ...

-**Lucien** : ...et l'ancre n'a pas l'air de mouiller le fond du  
bassin... pourtant il ne bouge pas, il reste bloqué. Certes il  
n'y a pas de courant mais il y a quand même du vent...

-**Nina** : Attends... Ok ! Le bassin du port est rempli d'eau  
car l'écluse était fermée avant que la mer ne disparaisse,  
et si c'était là, la clé du problème ? »

# **Les Héros du Mont Castel**

(La Bataille des Falaises Primordiales)

## **Partie 1 : Les Espagnols**

On a tendance à penser qu'un homme ayant bien vécu garde certains secrets le restant de ses jours pour des raisons très personnelles ou souvent par traumatisme. Et cette raison traumatique se voit surtout sur les vétérans d'effroyables conflits armés. Mais il peut arriver que des souvenirs marquants ne se racontent pas en raison de leur nature énigmatique, ou plutôt « surnaturelle ». Par exemple, si vous êtes témoin d'un phénomène qui transgresse toute notion du rationnel, il est souvent complexe d'en parler car il est plus facile d'expliquer quelque chose d'évident, que l'on comprend :

Alors vous imaginez bien que les Héros du Mont Castel ne s'amuseront jamais à dire à quiconque qu'ils ont combattu un dragon en pleine nuit dans un fort apparu en une nuit.

Admettez-le : c'est absurde ! Et pourtant...

Et pourtant au crépuscule, c'était bien un monstre écailleux, immense, terrifiant et à la redoutable allure reptilienne qui avait détruit l'un des portails de l'oppidum. Et vous le devinez bien, tout individu présent au fort était complètement dévisagé face à un spectacle pareil.

C'était le dragon.

Cœuvrer à devenir des Héros était le seul temps qui leur était accordé.

« **Ralliements !** »

Le chef des espagnols sépara ses guerriers en quatre groupes. Chacun de ces groupes avait comme mission de trouver une maison proche suffisamment solide et avec un toit accessible. Le Chevalier resta dans la maison où le Seigneur était en retrait mais cette habitation n'avait pas d'accès au toit. Toutefois, il y avait beaucoup de combustibles dont des jarres d'huiles. S'il y avait bien une habitation qui ne devait pas prendre feu, c'était celle-ci et cela, le Chevalier y trouvait un grand intérêt.

Le dragon s'avavançait lentement, marchant sur les débris du portail en bois qu'il venait de détruire. Les hommes enfin positionnés laissèrent de nouveau le silence s'installer. La créature avait la taille des habitations de l'oppidum, des écailles sombres et grognait parfois tel un crocodile.

## Phase de Bataille I

Ils s'étaient réfugiés dans la première habitation qu'ils avaient trouvée suite leur fuite face au dragon. Il n'y avait pas trop de choses intéressantes pour des guerriers mais la cheminée semblait leur suffire. Avec leurs lances et l'huile qu'ils avaient trouvée dans une jarre, il enflammèrent leurs armes. Rapidement, les gars organisèrent un plan. Ils pensaient à plusieurs idées :

**-Trouver une habitation avec suffisamment de combustibles pour la faire s'effondrer sur le dragon :**  
« *Trop long, risqué, impensable et ridicule.* » Leur avait conseillé le Chevalier.

(On ne peut savoir si l'on va trouver assez de combustibles. Si on en trouve, aura-t-on le temps de le déplacer efficacement ? Comment bien deviner dans quel angle s'effondrera l'habitation ? L'explosion des combustibles nous causera-t-elle des dégâts ? Si oui, quel temps aurons-nous pour nous en échapper ? Et quel temps pouvons-nous avoir pour calculer tous ces paramètres quand bien même ils nous sont favorables ?)

Bien évidemment, toutes ces questions entre parenthèses, ils n'avaient pas eu le temps de se les poser. Le dragon rôdait déjà bien en avance dans la cours et il fallait agir.

« Mais pourquoi agir ?

Au lieu de simplement le laisser passer sur ces falaises ? » demandait un novice de l'armée espagnole, appuyé plus tard par un vétéran.

## « Cállate ! »

Leur gueulait celui élu chef du groupe.

Effectivement et manifestement, le silence était d'ordre le plus important de tous. Le dragon avançait si lentement dans le quartier qu'on pouvait y voir tellement de possibilités de l'attaquer ou du moins, le perturber assez pour qu'il s'enfuit :

Bien.

Maintenant lecteur, lectrice, j'ai envie de m'amuser avec toi. Que doivent faire les espagnols :

### CHOIX DE PROCHAINE PAGE :

-1/ Renverser ces grandes jarres sur le balcon. (*Rendez-vous en A1*)

-2/ Mettre le feu à l'habitation et prendre la fuite. (*Rendez-vous en A2*)

-3/ Prendre les lances rangées au rez-de-chaussée et les lancer sur le dragon. (*Rendez-vous en A3*)

-4/ Ne rien faire. (*Rendez-vous en A4*)



**A1** : Le dragon, surpris par le soudain bruit assourdissant de la chute des jarres, fonce par réflexe sur l'habitation la faisant s'écrouler et tuant les espagnols dans l'effondrement. Vous avez mis fin à cette histoire et condamné la Normandie.

**A2** : Le feu ne tarde pas à dévorer l'habitation, captivant ainsi le dragon pendant un moment. Vous avez le temps de vous enfuir vers la prochaine bâtisse où quelque chose d'intéressant vous attend. (*Rendez-vous à la Phase de Bataille II*)

**A3** : Les hommes sont des soldats et œuvrent comme tel. Leurs assauts sont excellents. Le dragon est gravement blessé et par conséquent, il fuit les lieux. Les espagnols crient victoire mais le Seigneur s'effondre en larmes : La mission est un échec et la Normandie est condamnée. L'histoire s'achève tristement ici.

**A4** : Le dragon s'avance jusqu'à la prochaine habitation. Peu de temps plus tard, vous y entendez des hurlements puis le silence. Vous vous rendez dans cette habitation où quelque chose d'intéressant vous attend. (*Rendez-vous à la Phase de Bataille II.2*)

## **Phase de Bataille II.2**

Vous vous retrouvez dans une habitation à moitié effondrée. Vous peinez à avancer parmi les débris et vous tombez sur un espagnol blessé, souffrant et au sol sous une pile de débris. Il vous apprend qu'un des leurs a pris panique en voyant le dragon. Ce dernier a attaqué l'habitation et a provoqué son effondrement partiel, tuant tous le groupe et détruisant les armes de siège au rez-de-chaussée. A peine avez-vous le temps de comprendre la situation que le reste de la bâtisse s'écroule à son tour, vous tuant vous et votre groupe. L'histoire s'achève ici et la Normandie est condamnée.

## Phase de Bataille II

Vous vous retrouvez dans l'habitation voisine et vous y trouvez un autre groupe espagnol qui se rassure de vous retrouver, par conséquent les gars les plus tendus s'apaisent. On vous apprend que des armes de siège sont entreposées au rez-de-chaussée et vous décidez alors qu'il est temps de lancer une offensive.

Vous avez à votre disposition trois balistes chargées qui font face au dragon. Que voulez-vous faire :

-1/ Utiliser une seule baliste et tirer sur un mur ou sol proche du dragon pour l'intimider. (*Rendez-vous en A1*)

-2/ Utiliser efficacement les trois balistes pour vous assurer de tuer le dragon. (*Rendez-vous en A2*)

-3/ Utiliser une seule baliste et tirer sur une de ses pattes pour tenter de le neutraliser au sol. (*Rendez-vous en A3*)

-4/ Utiliser deux balistes afin de le blesser gravement. Et si le premier tir échoue, le deuxième devrait le blesser. (*Rendez-vous en A4*)

**A1/** Vous tirez sur un mur. Alerté par le bruit, le dragon charge ce mur. Il s'agissait en fait de la façade d'une habitation où se préparait un autre groupe d'espagnols nécessaire à la continuité de cette histoire. La bâtisse succombe à la charge du dragon emportant dans sa destruction tout ce groupe d'espagnols. Vous venez de condamner la Normandie et donc, de mettre fin à ce livre.

**A2/** Vous avez tué le dragon. Les espagnols crient victoire ! Une bonne soirée de fête vous attend ce soir, c'est évident ! Mais vous venez surtout de condamner la Normandie et de mette fin à ce livre.

**A3/** Votre tir blesse la patte gauche du dragon. Mais ce dernier ne tombe pas au sol. De sa mâchoire, il retire le harpon et s'avance boiteux et donc, plus lent.

*(Rendez-vous à la Phase de Bataille III)*

**A4/** Le premier tir blesse le dragon au niveau de son ventre mais le deuxième s'égare dans le lointain derrière lui, ratant sa cible. Colérique suite à cette agression, le dragon se retire de l'oppidum pour se rendre à l'extérieur où le harpon du deuxième tir a fini sa course. Lassé de chercher, le dragon s'en va au lointain. Les espagnols voient ici une victoire mais la Normandie est condamnée et ce livre s'achève ici, tristement.

## Phase de Bataille III

Voyant le dragon s'avancer dans la rue suite à votre tir réussi, vous décidez alors de le suivre discrètement. Vous avez un bon groupe de soldats avec vous et pouvez donc employer une grande offensive.

Vous retrouvez un nouveau groupe d'espagnols. Ils sont peu nombreux mais semblent avoir un plan d'attaque contre le dragon. Ils rassemblent beaucoup de braises et de quoi alimenter un grand feu dans une immense jarre sur le balcon de l'habitation. Tout ce qui peut être inflammable est jeté dans cette jarre. Vous avez de l'huile à utiliser à tout moment vous renforcer le feu. Que voulez-vous faire ?

-1/ Attendre que le dragon passe sous le balcon et pousser la jarre flambante sur lui ?  
(*Rendez-vous en A*)

-2/ Pousser la jarre flambante immédiatement par dessus le balcon pour créer un mur de flammes et ainsi empêcher le dragon de s'approcher de l'habitation. (*Rendez-vous en B*)

-3/ Pousser la jarre enflammée après le passage du dragon, créant ainsi un grand mur de flammes au sol, afin de tenter de l'enfermer au cœur de la ville. (*Rendez-vous en C*)

-A/ Le dragon, grièvement blessé par votre terrible offensive, contre-attaque en chargeant violemment l'habitation dans laquelle vous vous réfugiez. Elle s'écroule sous cette violente charge, vous emportant vous ainsi que le destin de la Normandie. Ce livre s'achève donc ici tristement.

-B/ Vous parvenez à créer un grand mur de flammes. Terrifié par celui-ci, le dragon n'ose s'approcher et fait demi-tour, quittant alors l'oppidum. Le danger écarté, vous fêterez ce soir votre victoire mais la Normandie finira condamnée et ce livre s'achève ici.

-C/ Vous patientez le temps que passe le dragon. Ce dernier s'avance encore et après un instant, hurle féroce. Comme réponse, il reçoit le hennissement d'un cheval. Perturbé, le monstre trébuche et tombe au sol. C'est alors que vous décidez de jeter la jarre flamboyante, créant ainsi un grand mur de flammes au sol et piégeant alors le dragon au cœur de la ville. (*Rendez-vous à la page suivante.*)

**Vous venez de  
remporter votre  
victoire contre  
le dragon.**

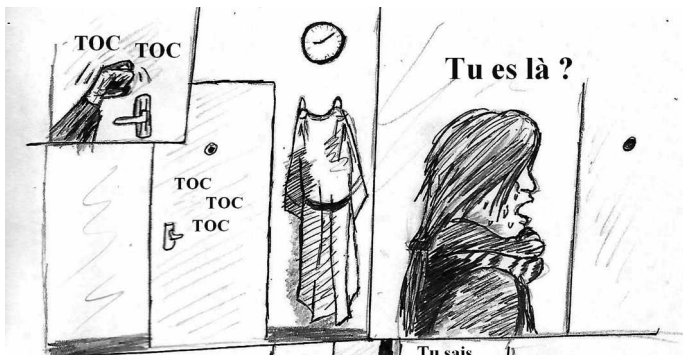
**Du moins,  
du côté des  
espagnols.**

# **Les Héros du Mont Castel**

(La Bataille des Falaises Primordiales)

## **Partie 2 : Dame d'Arthur**





Bon, j'entre !



Tu sais bien que je n'aime pas entrer de moi-même chez toi.



Il fait un temps dégueu dehors...  
Il est où ton porte-manteau ?



**Mais... j'étais en train de faire une sieste...**



**Si tard ?**



Tu sais... la journée n'a pas été simple...  
C'est à cause de ces visions... Plus les  
recherches avancent, plus ces visions  
me hantent...

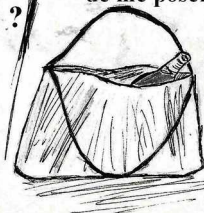
Tu veux que je te prépare  
quelque chose ? histoire de  
te requinquer.



Thé ?  
Café ?  
ou...

Ou ?

Calva. Mon rencard vient  
de me poser un lapin...



**Oh ! mince...  
Désolée...**



T'en fais pas.  
Les histoires  
d'amour sur  
le net, j'ai arrêté  
d'y croire !

Veux-tu que je te  
prépare quelque chose ?  
As-tu besoin d'aide  
pour te lever ?

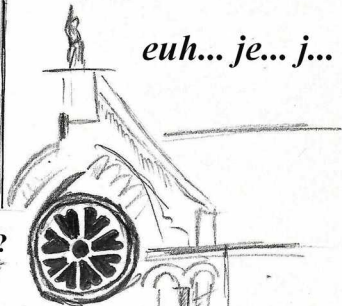


Oui, j'ai un petit creux  
et il me faudrait mon  
fauteuil,  
s'il te plait



Tu dessines toujours ?

*eah... je... j...*



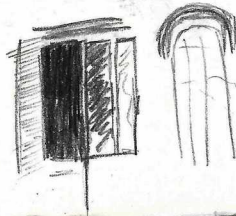
Oh ! Mais que t'arrive-t-il ?

Oh non ! Tu refais une crise !

*... je n'ai ...*

*\*Bruits de pas affolés\**

**Reste avec moi !  
Réponds-moi, ok ?**



Bon, ma grande... Il faut que tu restes avec moi, ok ?

Merde !!  
J'appelle le SAMU ?

*les visions....*

*Je la vois... mais elle peine à... à se former...*

Allez... Pose-toi..  
Calme-toi...

*Je le vois...  
Je... il est là-bas...  
Mais la vision ne...*

Tout doux, ma grande  
ça va aller...  
Respire...

Respire...

Respire...

« RESPIRE ... »



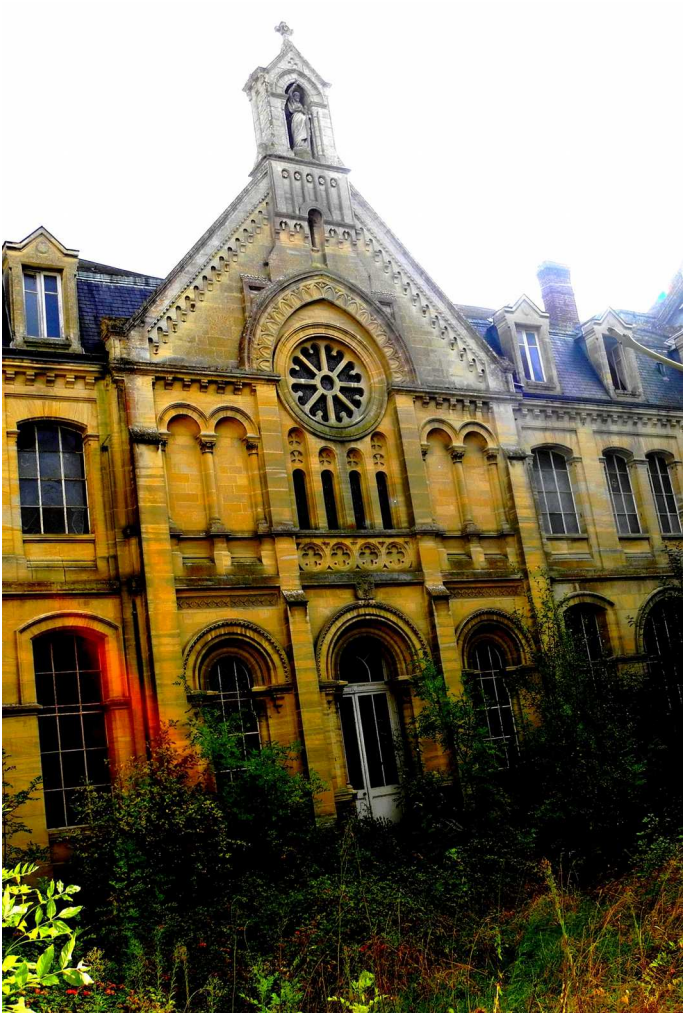
*« Arkanor il...  
il est là-bas... »*

*« Seul lui peut nous aider... »*

**« Il faut qu'on aille à  
Villiers-le-Sec...**

**Arkanor nous attend  
là-bas ! »**





# **Les Héros du Mont Castel**

(La Bataille des Falaises Primordiales)

## **Partie 3 : Nina & Lucien**

*« Amis de France !*

*Nous ne voulons que quitter votre port et continuer notre campagne en mer. Laissez-nous rejoindre la Manche, je vous en supplie ! »*

Nous voilà de retour au bassin du port alors que les tensions sont toujours sur le point de s'embrasser entre l'armée et cet énigmatique navire de guerre venu d'un autre temps. Par chance, un des étrangers du galion s'est permis de briser le silence afin de clairement annoncer leurs intentions. L'équipage souhaite donc retourner en mer, tout simplement. Mais comme vous le savez, la Manche a subitement disparu. Nos protagonistes du présent s'enfoncent dans leur confusion :

« **Nina** : ça n'a pas de sens... Enfin je veux dire, cet enchantement nous embrouille de plus en plus...

-**Lucien** : Je pense que nous nous embrouillons nous-même. La solution me paraît simple.

-**Nina** : Comment ça ? Si t'as une idée c'est le moment là. Mais dis-toi qu'au moindre faux pas, c'est tout Port-en-Bessin qui saute...

-**Lucien** : Il faut ouvrir les vannes.

-**Nina** : Comment ? Tu n'es pas sérieux ?

-**Lucien** : Ces messieurs veulent simplement reprendre la mer. Le bassin est rempli d'eau car la Manche s'est volatilisée alors que les vannes étaient fermées. Une fois ouvertes, la masse d'eau sera si forte et le courant également que le navire ne peinera pas à quitter les lieux rapidement.

-**Nina** : Mais voyons, ils vont s'échouer sur le sable ou pire, s'écraser contre la jetée.

-**Lucien** : Je pense qu'ils ne sont pas vraiment dans notre époque. Je ne le sais pas mais je suppose qu'ils voient la mer, s'ils la demandent. S'ils voyaient comme nous, des plaines et prairies, au lieu de notre chère Manche, je doute qu'ils apprécieraient qu'on ouvre les vannes.

-**Nina** : Je vois... ça se tient mais... bordel quel risque !

-**Lucien** : Crois-moi ma chère, on a plus de risques à attendre qu'un des soldats perde patience et ne commette l'irréparable.

-**Nina** : Pas faux... Va prévenir leur colonel, sergent... enfin, leur responsable, quoi ! Moi je vais voir l'équipe de l'écluse à marée pour ouvrir les vannes. »

Nos deux héros s'exécutèrent.

Grâce à Lucien, l'armée demeurera calme s'il en est de même pour l'équipage du navire espagnol.

Nina eut néanmoins plus de difficulté à convaincre l'équipe de l'écluse mais témoignant de la situation complexe, ils savaient eux aussi qu'il fallait malgré tout tenter quelque chose.

L'écluse fut donc ouverte.

La tension, toujours autant à cran...  
Tous retenaient son souffle.

La titanesque masse d'eau du bassin se mouvait lentement vers le lit de la Manche. Embarquant dans son sillage le navire d'antan. Le pont levé, les vannes ouvertes, le galion s'avança des plus belles. Nos protagonistes du présent grincèrent des dents à voir le navire se rapprocher de plus en plus rapidement d'un grand banc de sable devenu terre verdoyante.

ils craignaient voir le vaisseau s'écraser sur terre,  
alors que les héros du passé virent seule la mer.  
Toutefois, personne ne pouvait avoir faux,  
qu'importe le siècle, le navire regagna les eaux.

**Lucien :**

« Il a...

**Nina :**

« ...disparu... »

Un silence...

**Tout le monde à Port-en-Bessin  
s'exclamait de joie !**

**La navire espagnol  
s'en était allé vers son époque,**

**vers sa guerre !**

**Port-en-Bessin était  
hors de tout danger !**

# **Les Héros du Mont Castel**

(La Bataille des Falaises Primordiales)

## **Partie 4 : Aliénor & François**

Vous ne pouvez pas imaginer à quel point Aliénor, François ainsi que l'équipe de l'INRAP avaient eu de la chance. Sachant que Nina et Lucien rencontraient un sérieux problème à Port-en-Bessin, les soldats de l'armée qui les aidaient dans leurs recherches avaient décidé de se rendre immédiatement au port pour comprendre et aider la situation. S'imaginant protégés par les falaises et donc, loin de l'influence enchantresse du Doggerland, nos héros avaient convaincu les militaires comme quoi ils n'avaient rien à craindre dans leurs fouilles du vieil oppidum.

Vous ne pouvez pas imaginer à quel point ils se sont trompés...

Tous réfugiés dans un bunker hérité du Débarquement en Normandie, ils restaient coupés du monde à attendre que la meute de loups préhistoriques venue du Doggerland occupait leur camp de fouilles.

Ces loups étaient bien plus grands et agressifs que ceux que l'on connaît. Comme je vous l'ai précisé, ils venaient du Doggerland, donc étaient des loups ancêtres de nos loups communs : plus grands, plus féroces, plus... agressifs.

Cette meute de loups, en voyant les militaires se retirer vers le port, vit donc l'opportunité d'attaquer et occuper les falaises. Nos héros manquèrent de peu de se retrouver encerclés et attaqués par les loups mais par grâce, ils purent prendre le temps de se réfugier dans les bunkers veillant toujours les côtes normandes. Toutefois, ils se retrouvaient plongés dans le noir, n'ayant que la lumière de leurs téléphones portables pour les aider à se repérer :



« **Aliénor** : ça craint, franchement ça craint ! Putain... mais ça m'énerve !! Je venais de recevoir un mail de Dame d'Arthor au moment où ces molosses ont attaqué le camp...

-**François** : Et que disait-elle ?

-**Aliénor** : J'ai pas eu le temps de le lire, c'est surtout ça qui me rend dingue... Il doit y avoir un sérieux problème car son mail n'avait pas d'objet alors qu'elle en met toujours un... Comme si ce mail avait été rédigé à la hâte...

-**François** : Je ne précise pas toujours l'objet dans mes mails, ça ne veut peut-être pas dire grand chose.

-**Aliénor** : Dame d'Arthor est toujours minutieuse lors de la rédaction de ses mails. En fait, elle prend toujours son temps quand elle rédige quelque chose. J'ai remarqué le soin de sa plume dans ses commentaires des vidéos de Vivre Avec, sur Youtube.

-**François** : Mmmh... Je ne rédige pas mes mails comme je rédige mes commentaires Youtube... Bref, cela ne nous aide pas à nous débarrasser de ces loups !

-**Aliénor** : Mais qu'est-ce que tu veux que l'on fasse ? On est six et eux au moins d'une dizaine...

-**François** : Tes petites enceintes, elles sont toujours allumées ?

-**Aliénor** : Pardon ?

-**François** : Tes petites baffles bluetooth.

-**Aliénor** : Euh... ouais ?

-**François** : Je vais essayer de m'y connecter.

-**Aliénor** : Comment ça ? Tu dois d'abord activer l'appareillage sur mes enceintes pour connecter ton téléphone. Je pourrais le faire mais j'ai laissé mon téléphone sur la table du camp... Et à quoi ça servirait ?

-**François** : J'ai mon Iphone sur moi.

-**Aliénor** : Et ? Ah ok... je vois... Donc M<sup>o</sup>sieur utilise mes enceintes pendant mon absence ? Ok, qu'est-ce que M<sup>o</sup>sieur compte faire, maintenant, pour nous débarrasser d'une meute de loups préhistoriques ?

-**François** : Jouer de la musique.

**-Aliénor** : ...

**-François** : C'est évident, non ?

**-Aliénor** : Non.

**-François** : Je vais tenter quelque chose. Parce que tu as des enceintes de très bonne qualité, tu savais ?

**-Aliénor** : Je sais surtout que je ne les ai pas payées si chères pour rien !

**-François** : Bon. J'envoie la musique :

« SATANI,  
SATANI,

IN AMUS  
DIGNITA »

« SATANI,  
SATANI,

E VADE

RETRO

SAGITTA »

La cacophonie musicale créée par François provoqua un terrible mouvement de panique parmi la meute de loups occupant le camp de fouilles. Abasourdis et terrifiés, les loups coururent dans tous les sens, mettant les tentes du campement sans dessus dessous.

Hurlant de plainte, de panique et de confusion, la meute lâcha des gémissements d'effroi qui s'éloignèrent assez rapidement.

Nos protagonistes n'eurent qu'à peine cinq minutes à attendre pour se décider de sortir enfin du bunker puisque les loups semblaient s'être déjà enfuis bien loin. Le problème, c'est que personne ne trouvait le courage d'ouvrir la porte blindée de la forteresse souterraine puisque tous ignoraient combien il y avait de loups. Ce n'est que suite à un vote vraiment démocratique qu'il décidèrent que la porte soit ouverte brutalement de façon à ce que, si jamais un danger doit en surgir, ils œuvrent tous à le contrer.

Ils ouvrirent la porte blindée.

Pas un chat.

Enfin... Pas un loup.

« Ok. François t'as l'air d'avoir bien géré avec... ta musique bruyante...

-C'était du Powerwolf, dans le genre, c'est bien Heavy mais sans aller trop dans l'extrême.

-Ouais bah je sais pas ce que c'est ton groupe, là. Mais c'est bien efficace pour faire fuir des loups ! »

Sans attendre, les réfugiés sortirent du sol mais François, étant à la tête du groupe, s'arrêta net alors qu'il entamait à peine la première marche de l'escalier vers la surface :

« Merde... Une louve. »

La prédatrice du Doggerland fondit sur le groupe, crocs et griffes dégainés. François poussa violemment ses camarades vers l'enceinte du bunker tout en refermant la massive porte blindée. Mais la tête du monstre passa au coin de la porte, claquant féroce sa mâchoire meurtrière. Nos héros forçaient la massive porte blindée dans l'espoir de pousser la louve à retirer sa tête or le monstre avait de la volonté et férocité à revendre. Mais grâce à leur courage (et surtout un bon coup de pied au museau de l'animal), nos héros parvinrent à dégager la louve et refermer leur porte, ils furent enfin de nouveau en sûreté dans le bunker.

A peine eurent-ils le temps de se demander combien de temps la louve allait rôder à l'entrée du bunker qu'une fusillade éclata :

« LANCE ! »

S'exclamait Aliénor dans la pénombre du bunker.

« **François** : Ah ! Super ils sont revenus...

-**Aliénor** : François, coupe ta musique, je les entends nous appeler mais je ne les comprends pas ! »

Sans attendre, François s'exécuta.

« *Oh ! Y a-t-il quelqu'un ici ?* »

Entendirent de l'extérieur les réfugiés du bunker.

Ils sortirent tous du souterrain et retrouvèrent l'Armée à la surface, sans aucun loup à l'horizon.

Ils étaient tous sains et saufs.

« **Lance** : Ah ! Vous voilà ! Vous m'aviez fait une de ces peurs...

-**Aliénor** : Navrée... on aurait dû vous écouter...

-**Lance** : Bon. Peu importe. La situation est autant réglée au port qu'ici, c'est le plus important. Nous avons pu...

« **AAHHH !!** »

Hurlait quelqu'un à l'extérieur des tentes de fouilles.

« **Lance** : Qu'est-ce qu'il se passe ? »

C'était une membre de l'équipe de l'INRAP qui était retournée sur son lieu de fouilles afin d'y faire le constat de son état suite à l'attaque des loups :

« **Lance** : Il vous est arrivée quelque chose ?

-**Archéologue** : Je... C'est incompréhensible... On était en train de déterrer un squelette de cheval et... une dague très ancienne retrouvée auprès de lui mais... Tout a disparu... »

Une ambiance pesante, presque surnaturelle, s'imposait sur l'ensemble du groupe. L'influence du Doggerland ne cessait de s'accroître sur les côtes normandes. Évidemment, un flot de questions se déversait parmi nos protagonistes mais aucune réponse ne pouvait être apportée face à cette intrigante réalité : Le squelette de cheval avec l'ancienne dague ont disparu subitement :

« **Archéologue** : S'il vous plaît... Dites-nous ce qu'il se passe...

-**Lance** : Écoutez tous ! Je comprends que les événements surnaturels qui nous frappent depuis hier vous déboussolent complètement. En fait, tout le monde est perdu dans ce flou, ce mystère... Toutefois, nous avançons dans la résolution de cette énigme et oui ! Je sais, ce n'est pas parce que nous avançons que nous trouvons des réponses. Mais ! Mais je sais que nous pouvons ramener les mers du Nord et il n'y a qu'une personne pour nous aider à cela. »

En achevant son exclamation, Lance tourna son regard sur Aliénor. Elle savait de qui il parlait. « *Dame d'Arthur* ». Elle acquiesça à son regard :

« **Aliénor** : J'ai reçu un nouveau mail d'elle mais je n'ai pas eu le temps de le consulter à cause des loups et... comme la meute a saccagé la tente, il va falloir que je retrouve mon ordinateur...

-**Lance** : Pas la peine, son amie vient de me téléphoner. Il faut d'urgence aller la chercher chez elle. Elle sait où tout cela doit avancer : Villiers-le-Sec.

-**François** : Je vais la chercher, j'ai une camionnette adaptée pour elle.

**-Nina :**

« Je viens avec toi ! »



**-Lance** : Eh ben ! Vous en avez mis du temps tout les deux, à grimper cette falaise !

**-Lucien** : M'en parlez pas... On glisse comme des cons, à la grimper cette foutue côte...

**-Nina** : C'est dommage Lucien, je m'étais habituée à ta façon poétique de parler...

**-Lance** : Bon ! Ce qui compte, c'est que l'équipe soit au complet. Mademoiselle, vous voulez rejoindre votre camarade ?

**-Nina** : Oui, j'ai envie de la rencontrer ! Et si c'est urgent, autant foncer !

**-Lance** : Je ne vous le fais pas dire. Dépêchez-vous, s'il vous plaît ! Il nous faut ramener la mer dès que possible !

**-François** : Ouais on y va, mais on vous retrouve où ? C'est où Villiers-le-Sec ?

**-Nina** : T'en fais pas, je sais qu'on ne peut plus compter sur le réseau donc une fois chez Dame d'Arthor, moi je vais la chercher et toi tu va prendre une carte de la région, je serai ta copilote du retour. »

# DUBREUILLOSAURUS VALESDUNENSIS

(Le Plus Vieux Dragon du Calvados)



Certaines histoires de notre Histoire  
coulent sous les juges Flots du Temps.  
En ce 15 juillet 1588, venu le soir  
les falaises dévoilaient un feu éclatant.

Espagnols et aventuriers face à la bête  
et sous la soumission des visions d'antan,  
des champions ont dansé parmi les flammes.

Ce soir, des champions ont dansé parmi les flammes au  
sommet des Falaises Primordiales à l'affront du dragon.

André Dubreuil<sup>11</sup> a ouvert le brèche temporelle.  
De ses champs retournés un esprit s'est évadé  
en direction du sillage brumeux de l'espace-temps.

Ce soir, une bataille fit rage dans l'ombre de l'Histoire,  
bataille qui pourtant, sera gravée dans de maints esprits.

*Tous les siècles se transcendent /  
Une mer s'agite, les vagues fendent.*

Les espagnols ont maintenu leur survie  
grâce au armes et remparts de l'oppidum.  
Le Chevalier a guerroyé, forgé sa rhapsodie,  
mené son groupe à la victoire dans la brume.

*« C'est un conte de champions  
qui affrontent un grand dragon »  
Rêvait Dame d'Arthor*

---

11 André Dubreuil était propriétaire d'un terrain dans le  
Calvados. En 1994, alors qu'il plantait des arbres à fleurs  
dans ses champs, il fit la découverte d'un crâne de  
dinosaur. Il venait de découvrir les restes d'un des plus  
grands prédateurs du Calvados et lui donna son nom :  
Dubreuillosaurus. A ce jour, il reste le seul représentant de  
son espèce, nous n'avons pas trouvé d'autres fossiles.

Le Nord de la France témoigne une déchirure  
du temps, son espace, et l'héritage des âmes.  
Une histoire hors de l'Histoire qui endure  
les enchantements confus d'un charme.

Encerclé par les flammes,  
le dragon invoquait sa fureur.  
Colère se dévoilant infâme  
le monstre imposait sa terreur.

Épées et lances,  
à l'affront du dragon !  
Boucliers et remparts,  
à l'affront du dragon !

Le Chevalier fondit sur la bête  
couvert par le feu espagnol,  
Le Chevalier se tenait en tête  
d'une charge face à son envol.

Chante la bataille !  
Supplient les falaises...  
Chante la bataille !  
Gravent les falaises....

Le Dragon  
Nos héros affrontent le Dragon  
Une bataille qui s'est noyée dans les Flots du Temps.  
Le Dragon  
De la pierre à la pierre  
Où s'est joué un fragment du destin du Calvados  
des Falaises Primordiales.

L'oppidum fait tomber ses flammes ardentes.  
Dragon et Chevalier encerclés, comme en arène.  
Le monstre sous la violente pluie battante  
de lances et tirs de balistes que l'armée mène.

Une étincelante collision de crocs et d'aciers  
au cœur des bûchers d'un plan bien mené.  
Rugissements préhistoriques et chants de guerre  
dessinent de puissantes mélodies à jalouser l'enfer.

Les Portails des Destins sont timides  
mais ils dévoilent parfois leur couloir  
que nous sommes si peu à entrevoir  
mais nous ne pouvons nier nos guides.

Si peu de prophéties  
mais bien trop de prophètes.  
Seul le fou peut croire  
que le lecteur de rêves  
rêve que de lui-même.

Épées et lances,  
boucliers et remparts,  
à l'affront du dragon !

Mont Castel témoigne de la danse flamboyante  
de ses héros sous la brisure de l'espace-temps.  
L'Europe de l'Ouest, l'enchantement qui la hante  
se doit de réveiller ses contes et mythes d'antan.

De la pierre à la pierre, l'esprit s'est réveillé.  
D'André Dubreuil à Sainte-Hilda : Grands Fantômes !  
De la Manche et Mer du Nord, Doggerland s'est élevé !  
Et pourtant, cette histoire n'en est qu'à son premier tome.

Piégé au cœur de l'Oppidum, le dragon s'acharne.  
Les stratégies des Héros et les frappes de la bête  
font trembler les murs et chanter un grand vacarme.  
Tous luttent pour l'accomplissement de leur quête.

Les chants des visions rapportent une danse de feu,  
terrible musique de la bataille des Falaises Primordiales.

Les dernières balistes héritées de la glorieuse Rome  
crachent leurs dards flamboyants, feu contre feu.

Les pièces perdues d'un puzzle de souvenirs  
racontent ici les secrets d'histoires oubliées.

Le Vieux Seigneur et Dame d'Arthor,  
réceptacles d'un enchantement divin.

Vivre une vie,  
transmettre un souvenir  
en chevauchant Arkanor.

Épées et lances,  
boucliers et remparts,  
à l'affront du dragon !

Mont Castel témoigne d'une bataille ardente  
de ses héros sous la scission de l'espace-temps.  
L'Europe de l'Ouest, l'enchantement qui la hante  
se doit de réveiller tant de souvenirs d'antan.

De la pierre à la pierre, l'esprit s'est réveillé.  
D'André Dubreuil à Sainte-Hilda : Grands Fantômes !  
De la Manche et Mer du Nord, Doggerland s'est élevé !  
Et pourtant, cette histoire n'en est qu'à son premier tome.

Titanesque choc des époques !

*Ce duel est l'histoire de la Perpétuité  
d'un monde qui perd ses dieux.  
Cette perpétuité s'essouffle, elle est seule.  
Les divinités abandonnent leurs fidèles,  
ils ne parviennent plus à les comprendre.*

Titanesque choc des époques !

Épées, lances, balistes, hurlements préhistoriques...

Acculé au bord de la falaise, le dragon saigne et brûle  
mais il résiste, hurle, mord, brise et charge. Un démon !  
Les guerriers tiennent bon à la tombée du crépuscule.  
Toutes les épées, lances et flammes s'élèvent en amont.

La résistance s'épuise, la bête fait appel à cette rage  
si aveugle qu'elle soulève les murs et secoue le sol.  
Ils ne tiennent plus et reculent pour éviter un carnage,  
la bête charge si fort que tous feux prennent envol.

La balance bascule  
Les feux brûlent  
Mais le temps s'écoule !  
Pour l'éternité, le temps s'écoule !!

Alors que la bataille sombrait dans leur défaite,  
le ciel ténébreux s'illumina par la pire des fêtes.  
L'explosion flamboyante venu d'un vil ruisseau  
d'huile de jarres fendues a relancé l'ultime assaut.

Au seuil des Falaises Primordiales va s'achever la lutte.  
Toute cette histoire va s'achever sur une terrible chute.

*« Non !! Arkanor !  
Mon cheval, nooon !!  
Non... pas lui... surtout pas lui... »*

*« Seigneur, éloignez-vous donc!  
Nous ne pouvons rien pour votre cher cheval  
car le dragon est toujours là...  
Blessé mais toujours féroce !  
Eloignez-vous je vous prie ! »*

Lors de cet assaut final, le dragon trébuche à terre mais dans son élan décadent, la Pêcheuse se voit embarquée dans sa chute, dégainant sa dague de fer par réflexe, hurlant sa terreur par toute sa voix.

Au sol au niveau de la gueule du dragon elle frappa de désespoir et de grande peur ! La lame lancée à l'aveugle perça l'oeil félon et le dragon se cabra d'une si vive douleur.

La bête rugissait sa souffrance violente mais exprimait aussi sa fureur destructrice. La lame toujours figée dans son œil, le dragon frappa son crâne sur le bâtiment en feu où avait péri Arkanor, le cheval du Seigneur. L'édifice s'effondra, emportant la dague ensanglantée et le corps du cheval. Le dragon, toujours aveuglé de douleur, fondit dans les ténèbres...

au seuil des Falaises Primordiales...

*Au seuil des Falaises Primordiales va s'achever la lutte.  
Toute cette histoire va s'achever...  
sur une terrible chute...*

Le seuil des Falaises Primordiales signe la victoire d'un fort à l'affront de la confusion des temps. Au seuil des Falaises Primordiales, s'achève l'histoire du dragon qui chute aux grandes mémoires d'antan.



Le feu et l'acier ont repoussé la bête du passé,  
elle a plongé dans une pénombre mortelle.  
De la pierre à la pierre, le dragon s'est écrasé  
et ne restera de lui qu'un souvenir éternel.  
A la mort du monstre, l'enchantement s'évaporait  
et petit à petit, le nœud des siècles se démêle.  
L'oppidum, sa mission achevée, s'estompait  
et les acclamations marquaient la fin du duel.

Alors que tous chantaient leur victoire et que la  
Pêcheuse reprit ses esprits, saine et sauve, le vieux  
Seigneur perdit l'équilibre. Rattrapé par son acolyte, il fit  
part de son soulagement :

« *Arkanor nous reviendra.* »

# Villiers-le-Sec

## ANNO 2019 E.C.

D'habitude, lorsque des explorateurs « urbex » se rendent dans ce bâtiment remarquable, ils se faufilent, chuchotent, prennent garde où ils posent leurs pieds, ouvrent lentement les portes. Ils respectent religieusement le silence qui domine le séminaire abandonné depuis une dizaine d'années. Mais voilà, aujourd'hui, nos explorateurs courent, crient des directives, poussent brutalement toutes les portes et forcent les plus résistantes. Mais nos explorateurs d'aujourd'hui sont une équipe d'amis et chercheurs aidée par l'armée à la recherche d'un cheval-fée mythique vieux de plusieurs siècles qui attendait une jeune demoiselle réputée sur internet pour son militantisme zététique et en faveur des droits des personnes en situation de handicap.

C'est à Villiers-le-Sec, dans un vieux séminaire abandonné, qu'une quête vieille des presque 2000 ans allait enfin espérer trouver le prologue de son ultime chapitre. Mais d'abord, il fallait trouver Arkanor. Où est-ce que pouvait se rendre un cheval-fée pour attendre la cavalière la plus importante de toute sa si longue vie ?

« Rien au grand jardin, à l'arrière ! Mais bordel, qu'est-ce qu'ils foutent aux étages ? S'énervait Lance.

-Mais chef, ils cherchent le cheval !

-Qu'est-ce qu'un bourrin irait se casser le cul à grimper des escaliers ? Il n'y a rien là haut !

-Monsieur, on devrait peut-être attendre Dame d'Arthor, non ? Lui conseillait Aliénor.

-Non, si ce cheval a bien causé la disparition de deux mers, il est bien trop dangereux pour qu'on le laisse fuir.

-Navrée monsieur Lance de vous contrarier, mais seule notre amie peut gérer cette situation. Insistait Aliénor.  
-Navrée Madame Aliénor de vous contrarier, mais seule l'Armée est maîtresse dans toute gestion de grande crise nationale. Concluait Lance. »

La conversation était manifestement impossible et on peut comprendre nos soldats. Un cheval vieux de deux millénaires est lié à la disparition subite de la Manche et la Mer du Nord, il y a de quoi être à cran si on lui faisait face...

Les recherches continuaient avec le même rythme : on hurlait, on ordonnait, on jurait, on se plaignait, on courait mais on ne trouvait pas le cheval.

La salle de cinéma ?

Rien.

La cours intérieure ?

Rien.

La cours extérieure ?

Rien.

La salle d'accueil ?

Rien.

La Bibliothèque ?

Rien.

Rien.

Rien.

...

La chapelle ?

### **Lance et Aliénor :**

« Vous êtes allés dans la chapelle ? »

Un hennissement leur répondit.  
La chapelle !!

Très vite, des cris retentirent. « Merde, il est là !  
Il est là !! On fait quoi ? ».

Lance, Aliénor et deux soldats pénétrèrent en catastrophe dans la chapelle. Face à eux, le cheval noir Arkanor encerclé par d'autres soldats, armes braquées sur lui. « Bordel, c'est lui ? C'est lui qui nous fout dans la merde ? » Hurlait un soldat. « Non, il vaut mieux ne pas l'énerver ! » Criait désespérément Aliénor mais personne ne semblait l'écouter.

Arkanor, surpris par les soudaines arrivées bruyantes et catastrophées de nos protagonistes, devenait dangereusement nerveux. Le cheval-fée se cabrait et hennissait férocement. Tout à coup, le sol se mit à trembler :

« **Aliénor** : Oh non, calmez-vous ! »

« Bordel, il se passe quoi là ? La terre tremble !! »

« C'est lui et sa magie, il faut l'arrêter ! »

« On le descend ? »

« Chef ! On ti... » »

**« Arkanor !  
Ça suffit !**

**Je suis là... »»**







L'Histoire de l'Humanité n'écrivait rien sur cette rencontre mais elle ignorait qu'elle ne cessait de l'évoquer pendant deux millénaires.

L'histoire de ce livre porte cette rencontre :

**Une femme**, réputée sur Internet pour partager et produire des articles sur la zététique et sur la condition des individus en situation de handicap dans son pays, et **un cheval**, dit cheval-fée ayant traversé l'histoire des civilisations humaines et portant un pouvoir divin pour aider à résoudre un problème divin.

Une femme connue par Youtube et Twitter sous le pseudonyme de Dame D'Arthor

et

un cheval-fée connu par des Héroïnes et Héros de notre Histoire comme étant un grand et fier animal doué de magie, nommé Arkanor.

Dame d'Arthor et Arkanor s'approchèrent l'un envers l'autre jusqu'à ce que Dame d'Arthor prit la tête du cheval dans ses bras et le caressa

Arkanor se laissait apaiser un instant.

Puis après cet instant, le cheval-fée lui remit une épée ensanglantée.

Ensanglantée du sang du Dragon du Mont Castel.

Dès lors qu'elle toucha la lame de l'épée, un éclair de souvenirs d'antan la trancha :

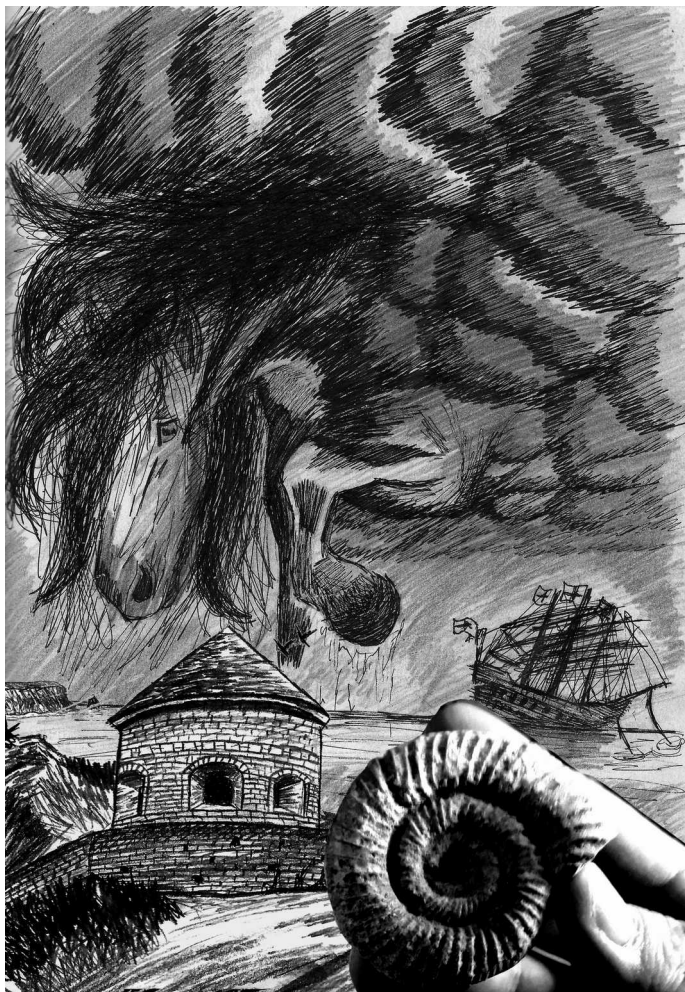
« Arromanches...

Il s'est passé... quelque chose à Arromanches... »

Puis, elle s'effondra.



**FIN DU DEUXIEME  
CHAPITRE DES  
GRANDS FANTOMES DU  
DOGGERLAND.**



## **A propos :**

-L'intrigue de ce livre prend sa source sur deux découvertes archéologiques sur les falaises du Mont Castel à Port-en-Bessin en 2019 : un camp romain et le squelette d'un cheval avec un couteau dans une fosse de ce même camp. Vous trouverez les articles présentant ces découvertes en bibliographie de ce livre.

-Les faux échanges Messenger ont été réalisés grâce au site web *ifaketextmessage.com*

-L'écriture du livre a commencé quelques mois avant l'effondrement d'une partie des falaises du Mont Castel, rendant le lieu inaccessible depuis.

-La composition de ce livre fut essentiellement inspirée par la musique du groupe de Heavy Metal, Atlantean Kodex.

-L'intrigue de ce livre est inspirée par la licence vidéoludique Assassin's Creed.

-Ce livre n'aurait pu exister sans ma rencontre avec Jess Abraxas, autrice de fictions du Internet.



## Liste des Chansons :

- Le texte « RES NOSTRA MARE» est inspiré de la chanson « Sol Invictus (With Fire and Faith) » du groupe Atlantean Kodex.
- Le texte « Celles et Ceux en Qui Convergent les Siècles » est inspiré de la chanson « He Who Walks Behind The Years (The Place of Sounding Drums) du groupe Atlantean Kodex.
- Le texte « DUBREUILLOSAURUS VALESDUNENSIS » est inspiré de la chanson « Gottland » du groupe Autumn's Morning.

## **Bibliographie :**

- Marie, E.M. (2019, 9 Septembre) *Port-en-Bessin. Le camp romain du Mont Castel livre ses secrets*. Ouest-france.fr. <https://www.ouest-france.fr/normandie/bayeux-14400/port-en-bessin-le-camp-romain-du-mont-castel-livre-ses-secrets-6510183>
- Rédaction le Bessin. (2019, 19 Septembre) *Un squelette de cheval retrouvé lors des fouilles sur le Mont Castel à Port-en-Bessin*. Actu.fr. [https://actu.fr/normandie/port-en-bessin-huppain\\_14515/un-squelette-cheval-retrouve-lors-fouilles-sur-mont-castel-port-bessin\\_27372404.html](https://actu.fr/normandie/port-en-bessin-huppain_14515/un-squelette-cheval-retrouve-lors-fouilles-sur-mont-castel-port-bessin_27372404.html)

# LE HEROS DU MONT CASTEL

**Captain Cousins :**

*« Ai-je été un soldat ?*

*Ai-je été un bon soldat ?*

*Qu'en est-il de la guerre ?*

*Qu'en est-il du monde ?*

*Qu'en est-il de la vérité ?*

*Qu'en est-il de notre Histoire ?*

*Quel souvenir garde-t-on de nous ?*

*Quel souvenir garde-t-on de moi ?*

*Quelqu'un m'attend encore ?*

*Qu'en est-il du bonheur ?*

*Qu'en est-il du malheur ?*

*Qu'en est-il de nos enfants ?*

*Qu'en est-il...*

*...de la mer ? »*

