

ALEX XAYSENA

Extrait

LE PARCOURS D'ORLANE & MÉLANIE





Orlane, une jeune humaine âgée de 18 ans, et Mélanie, une androïde et sa meilleure amie, travaillent toutes les deux à l'Auberge du Ronronneur. Avec la fête d'Ardonville qui arrive très prochainement, les commandes de nourriture pour la restauration sont plus conséquentes. Malheureusement, les livraisons tardent à arriver depuis plusieurs jours. Nos deux jeunes filles décident alors d'aller voir d'où vient le problème. Leur aventure va les mener plus loin que ce qu'elles avaient prévu.

Avec *Le Parcours d'Orlane & Mélanie*, venez découvrir le monde d'Énorïa, un univers de fantasy contemporaine dans lequel se mêlent d'un côté les codes de la fantasy classique (elfes, nains, épées, pouvoirs surnaturels...), et de l'autre, des éléments propres au 21ème siècle sur Terre (voitures, smartphones, web, réseaux sociaux...).

Site de l'auteur :

alex-xaysena-auteur.com

TERRES D'ANORDOR

Darvland

Comté de Cérulia

Point de vue
du Rocandar

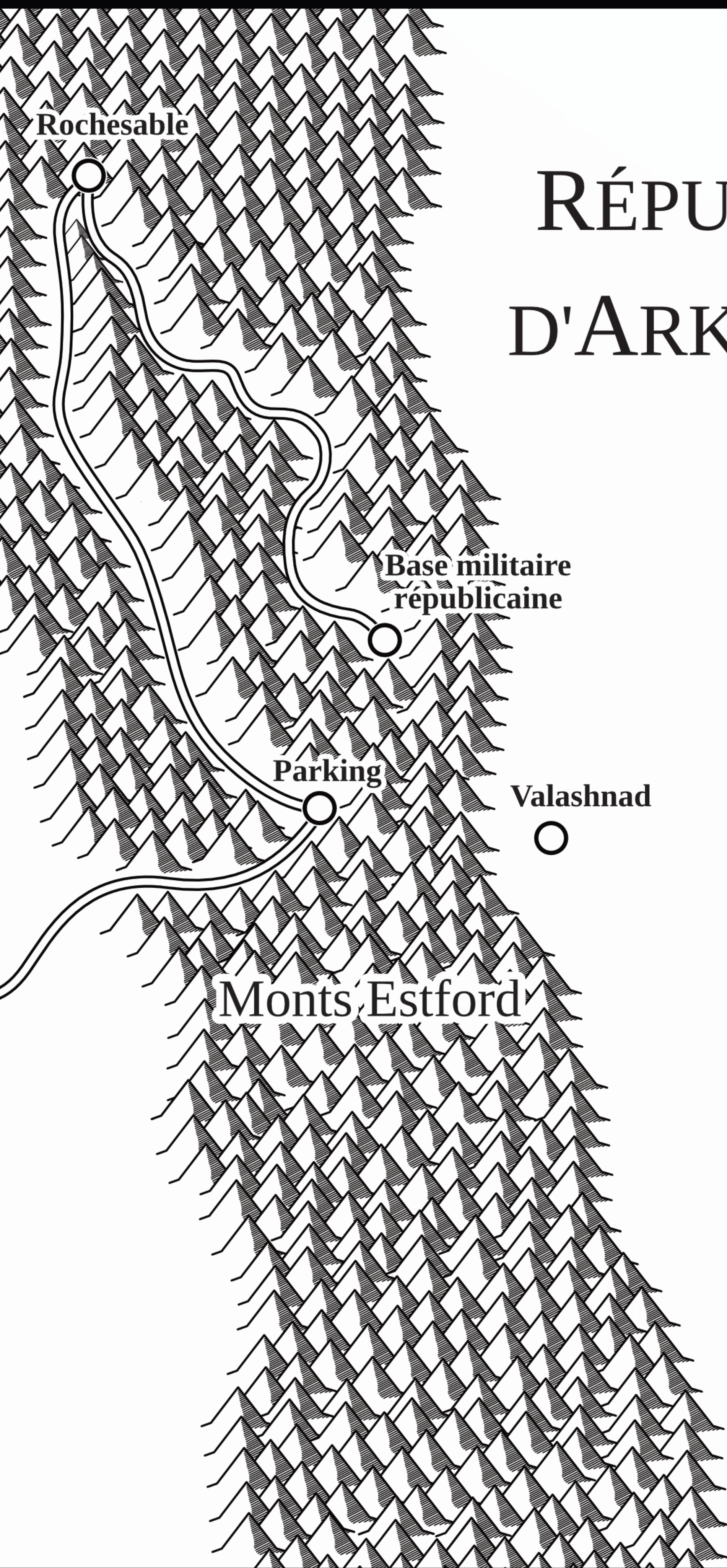
Forêt
d'Occidental

Auberge du
Ronronneur

Ardonville


Plaines du
Rocandar

Forêt des
Sangliers Rouges



RÉPUBLIQUE D'ARKHANDIA

0 10 20 30 40 50 km



La sportive matinale

Sur la planète Énorïa, à l'est des Terres d'Anordor, dans la Forêt d'Ocdental du Comté de Cérulia, une jeune fille humaine fait son jogging matinale à 5h07 du matin. Le soleil vient à peine de se lever. La jeune fille est habillée comme n'importe quelle sportive : un sport top bleu ciel très moulant, un mini short noir très court et très moulant également, des chaussettes blanches, et des chaussures de sports faits pour la course de couleur bleu ciel assortit à son haut. Sur ses hanches est attaché un sac banane, bleu ciel lui aussi,

et dans lequel se trouve son téléphone mobile. Le tout provient de la marque Astorga, une des plus grandes marques en matière de sport. Cette jeune fille a des cheveux blonds coiffés carré court et des yeux marrons clairs. Ayant un très beau visage et une très belle silhouette, celle-ci met bel et bien en avant la sportive de haut niveau qu'elle est.

Le chemin qu'elle emprunte pour son jogging commence à grimper. Pour n'importe qui, cela demanderait davantage d'effort pour pouvoir marcher dans cette côte, encore plus pour pouvoir y courir. En revanche, pour la jeune fille, elle fait cela en courant très facilement, son visage n'exprimant aucun signe d'effort

physique. En continuant le chemin qu'elle emprunte en courant dans la Forêt d'Occidental, celui-ci varie. Parfois, il grimpe. Par moment, il descend. Les virages sont plutôt assez nombreux. Un parcours assez difficile pour n'importe quel coureur, sauf pour la jeune blonde qui court ainsi depuis 35 minutes avant d'entamer une côte plutôt impressionnante à grimper. Elle effectue des petits bonds en avant afin d'appréhender celle-ci de la manière la plus optimale tout en gardant son rythme de course. Elle y arrive ! Et cela, sans montrer sur son visage ne serait-ce qu'un moindre signe d'effort physique !

Après avoir grimpé cette côte, le chemin devient plus

stable, et plus la jeune blonde avance, plus les arbres se font moins nombreux. Petit à petit, elle ralentit sa course et finit par marcher, non par signe de fatigue, mais pour pouvoir profiter de la vue qu'elle aura à destination de ce chemin. Elle arrive à un point de vue à environ 200 mètres d'altitude vers 5h32. S'arrêtant jusqu'à la barrière en bois, elle admire le paysage, avec le soleil qui éclaire de sa faible lumière.

Une vue sur les plaines des Terres d'Anordor ! Ce qui caractérise ce territoire, c'est la très grande présence de ruines et de vestiges de l'ancien empire ranélthien qui y sont disséminés. En fait, il est même très difficile de les rater lorsqu'on parcourt les

Terres d'Anordor en voiture. L'ancien empire ranélthien était une très puissante civilisation humaine qui a pris fin il y a environ trois siècles et demi. S'en est suivie une ère d'obscurité religieuse pendant environ deux siècles et demi, puis ensuite l'arrivée de l'ère numérique actuelle.

La jeune fille sort de son sac banane une petite bouteille d'eau qu'elle boit d'une traite. Jetant cette bouteille en plastique dans une poubelle adaptée pour déchets recyclables, elle reprend immédiatement sa course dans le chemin inverse. Après s'être éloignée du point de vue, elle emprunte un chemin différent pour se diriger vers l'est. Cela l'amène à quitter la Forêt

d'Occidentale, pour courir sur un chemin longeant une plaine dégagée. Sa course s'achève à 6h18 vers une grande maison, avec au-dessus de la principale porte d'entrée une représentation d'un chat orange et blanc en train de dormir, et la mention "Auberge du Ronronneur".

Un court chemin mène à cette porte, avec de chaque côté deux bancs. La jeune fille s'assoit sur l'un d'eux.

– "Orlane !" appelle la voix d'une jeune fille en provenance de la porte.

La jeune fille tourne sa tête vers sa gauche. Elle voit une jeune fille aux cheveux châtain qu'elle connaît très bien.

L'amie androïde

– “Orlane !” appelle de nouveau la jeune fille aux cheveux châains.

La jeune fille blonde, qui s'appelle Orlane, se lève et prend la jeune fille aux cheveux châains dans ses bras.

– “Ah ! Salut Mélanie ! Je ne voulais pas te réveiller.”

– “Pas de problème, on n'a pas encore commencé à préparer les petits déjeuners pour les clients.”

La jeune fille qui s'appelle Mélanie a des cheveux châtain coiffés en couettes basses. Ses yeux sont verts et son air est très joyeux, la rendant ainsi très mignonne. Elle porte un t-shirt rose moulant, une mini-jupe courte plissée blanche, des longues chaussettes hautes blanches moulantes, et des baskets citadines roses de la marque Kanters. Quand on la regarde, elle a l'air d'une jeune fille vraiment très ordinaire comme les autres. Mais elle a une particularité. En effet, sur chacune de ses tempes, on y trouve un implant circulaire blanc, avec à l'intérieur un cercle tracé en vert et lumineux. Cela indique que Mélanie est une androïde.

Sur la planète Énorïa, il y a environ 30 ans, l'intelligence artificielle a commencé à se développer. Servant dans énormément de domaines, notamment dans le tri des données afin de pouvoir travailler plus rapidement, celle-ci s'est manifestée également à travers des êtres dit "artificiels". Ainsi, les robots et les androïdes sont nés. Bien sûr, leur arrivée a été vue au départ d'un très mauvais œil, générant une vague de haine inexplicable de la part des humains. Car oui, de toutes les ascendances, contrairement aux elfes ou même au nains pour ne citer qu'eux, les humains sont quasi naturellement propices à haïr des individus qui seraient différents, même vraiment un tout petit peu, même d'autres

humains. Alors imaginez des robots et des androïdes !

Mais dans les Terres d'Arnodor, son actuelle dirigeante Aurala Ordelame, ancienne aventurière demi-elfe, ensuite devenue cheffe d'état, a décidé que les robots et les androïdes sont dorénavant considérés comme étant des êtres à part entière et des citoyens, tout comme les humains, les elfes, les nains, ainsi que d'autres ascendances. Toute vague de haine envers eux (en fait, toute vague de haine tout court), qu'elle soit physique ou verbale, est très sévèrement punie (tout comme la maltraitance animale, laquelle Aurala a mis en place des lois contre cela).

Mélanie se décrit elle-même comme étant une androïde féminine de type Mel-NII modèle 8/20 (prononcez “Mel turet N2 modèle 8 slash 20”) dédiée à la protection, au soutien et à la guérison. Elle précise également qu’elle est née il y a 4 ans (auparavant, elle disait qu’elle a été “mise en service”, mais Orlane a insisté pour qu’elle emploie plutôt le verbe “naître”), et il y a 3 ans, un individu l’a amenée à la responsable de l’Auberge du Ronronneur pour qu’elle en prenne soin. Une autre précision est que le type d’androïde qu’est Mélanie n’est pas du tout répandu, et qu’en fait, beaucoup diraient qu’ils n’ont jamais vu d’androïde comme elle

(déjà que des androïdes vraiment très “humains” n’étaient pas très courants...).

Pour Orlane et sa famille, Mélanie n’est pas une machine ou un outil. Elle est une véritable membre de sa famille. Pour Orlane, elle est vraiment bien plus. Elle considère Mélanie comme sa véritable meilleure amie, comme sa sœur. Auparavant, Mélanie se présentait elle-même par son type d’androïde (“Je suis une androïde féminine de type Mel-NII modèle 8/20.”), mais Orlane lui a trouvé un prénom. Elle lui a proposé “Mélanie”, car certains pouvaient prononcer le nom de son type “Melni”, ce qui a fini par donner le prénom que la jeune aux cheveux châtain porte

actuellement. Et Orlane a insisté auprès de sa meilleure amie de se présenter comme étant “Mélanie”, chose qui a fini par arriver.

– “Je vais prendre ma douche et on pourra commencer à travailler.” annonce Orlane.

– “Très bien, moi je suis déjà prête.” continue Mélanie. “Je me suis déjà douchée.”

Colis manquants

Dans la salle de restauration de l’Auberge du Ronronneur, Orlane et Mélanie préparent les tables pour le petit-déjeuner pour les clients. Une femme humaine adulte met en place sur une grande table les aliments et les boissons. Celle-ci a de longs cheveux blonds et des yeux marrons clairs. Très belle, elle a également des formes très généreuses, ce qui n'échappe pas parfois aux clients masculins.

– “On a fini, tante Miranda !”
annonce Orlane à cette femme.

– “Parfait, les filles.” répond celle-ci. “Vous pouvez vous occuper de la réception des colis ? Ils seront plus nombreux que d’habitude, pour la fête d’Ardonville dans 4 jours.”

– “On s’en occupe.” lui dit Mélanie.

Miranda est la tante d’Orlane et la responsable de l’Auberge du Ronronneur. Elle et son mari Randall gèrent cette affaire, aidés des jeunes filles lorsqu’elles ne sont pas en cours à l’université. Il n’y a pas d’autres salariés, sauf en cas de travaux plus importants, ou Miranda embauche des intérimaires.

Orlane et Mélanie reçoivent un premier colis. Il s’agit de produits dérivés destinés à

l'Auberge du Ronronneur. Pour la fête d'Ardonville, Miranda a décidé d'en avoir un stock plus important. Parmi ces produits dérivés, citons des peluches de chats de toutes sortes, notamment ceux à l'effigie du chat orange et blanc, qui est leur mascotte.

Lorsqu'elle était plus jeune, Miranda faisait partie de la Guilde des Vardènes, une organisation créée par Aurala Ordelame réunissant des talents de toutes sortes que l'on nomme les "Vardènes", et dont l'objectif est la protection des civiles, la recherche de reliques perdues, ou même la neutralisation des menaces telles que des monstres de toutes sortes. Parmi ces Vardènes, très peu d'entre eux ont eu l'occasion de rencontrer, à

un moment inattendu lorsqu'ils étaient perdus dans leurs quêtes, un chat orange et blanc aux yeux à moitié fermés, très bavard avec un miaulement assez grave, râlant très souvent. Ce chat les invitait à le suivre pour les aider à retrouver leur chemin, puis disparaissait subitement. Miranda, dans sa jeunesse, a fait partie de ces rares Vardènes chanceux.

Les jeunes filles reçoivent également de la nourriture, les spécialités régionales produits par les artisans du Comté de Cérulia, et même ceux du royaume nain des Monts Esford, notamment leurs bières. Elles ont avec elles une liste des réceptions. Mais quelque chose ne va pas !

Il est maintenant plus de 10h30, et seulement un quart des colis ont été livrés. Elles signalent cela à Miranda. Cela l'inquiète, surtout qu'il n'y a toujours pas les commandes effectuées auprès du Comptoir d'Olric à Ardonville, principal fournisseur de l'auberge. Elle décide alors d'appeler cette entreprise. Malheureusement, elle n'est pas plus avancée car Olric, le nain qui s'occupe de ce comptoir, lui annonce que lui aussi, certaines de ses livraisons n'ont pas été effectuées. Elle appelle d'autres de ses fournisseurs, qui ont eux aussi le même problème.

Cela n'impacte pas le petit déjeuner pour les clients, heureusement. Mais pour les

jeunes filles, le travail a finalement été écourté. Bien que Miranda ne soit plus une Vardène, elle a gardé certains contacts avec la Guilde, du moins, l'antenne qui est présente dans le Comté de Cérulia à Ardonville.

– “Pas la peine d'appeler les Vardènes, tante Miranda.” lui dit Orlane. “Mélanie et moi, on peut voir ce qu'il en est. On a envie de sortir aujourd'hui vers Ardonville, et de toute façon, il n'y a plus trop de travail, vu ce qu'il en est.”

– “Je ne sais pas...” hésite Miranda. “Ça pourrait être dangereux...”

Cette idée ne réjouit pas tellement Miranda, surtout si ces colis manquants ont pour origine quelque chose d'assez grave et trop compliqué pour des civils, et qui serait du ressort des Vardènes. Pourtant, elle sait qu'Orlane est très loin d'être une faible jeune fille. Au contraire, elle est très douée en sport, aux arts martiaux et au maniement des armes blanches. Mais cela n'efface pas l'inquiétude de Miranda, qui aime tellement sa nièce.

– “Ne te fais pas de soucis, tante Miranda.” la rassure Mélanie. “Comme d'habitude, je serai près d'Orlane, et je ferai tout pour protéger ma meilleure amie.”

Miranda se calme un peu.
Les filles se dirigent vers leurs
chambres pour préparer leur
sortie.

Fin de l'extrait

Alex Xaysena

Né en 1982, Alex Xaysena est un auteur français indépendant d'origine troyenne. Après un parcours en fac d'Histoire, une activité de graphiste freelance, et des emplois dans le domaine de la menuiserie, l'industrie, la gestion de maintenance et la planification, l'envie d'écrire un roman devenait de plus en plus forte. Sautant le pas, il écrit son premier roman *Le Parcours d'Orlane & Mélanie*. Après avoir publié celui-ci, la fièvre de l'écrivain l'a atteint, le motivant ainsi à écrire d'autres romans.

Passionné de littérature fantasy et de jeunesse, de jeux vidéos et en particulier les J-RPG (comme les *Final Fantasy* ou la

saga des *Trails*), de programmation de jeux vidéos (avec ses propres jeux publiés en ligne), de jeux de rôle (en tant que joueur, maître de jeu, mais aussi auteur), et d'arts martiaux (notamment les arts martiaux historiques), tout cela se retrouvent dans sa première œuvre.

Vivant aujourd'hui dans l'agglomération troyenne, Alex aime tout ce qui concerne l'Histoire locale de l'Aube, au point de se laisser emporter instinctivement en voiture vers un point du département choisi quasiment au hasard, l'amenant ainsi à de chouettes découvertes.

Venez découvrir ses romans ici :



alex-xaysena-auteur.com