



Le pays de Corveron était, avant le Juste Châtiment, le royaume d'une puissante enchanteresse du nom d'Aoife. Quand survint le cataclysme et que vacillèrent les tours des magiciens, elle tenta de protéger son domaine en faisant barrage à l'immense vague de magie.

Hélas, ses pouvoirs ne furent pas suffisants et rien ne put empêcher la destruction de son royaume, transformé en un désert stérile. Dans un ultime effort, Aoife libéra toute l'énergie qu'elle avait pu contenir en un formidable sortilège. Elle fit jaillir du littoral une terre aux contours boisés, un bouquet de presqu'îles où se réfugièrent les habitants de Corveron.

Les six presqu'îles qui constituent désormais le pays de Corveron sont barrées d'est en ouest par les montagnes Ogres, réputées infranchissables. A l'est et au sud s'étend la terrible mer des Orages, que peu de marins ont osé affronter et dont moins encore sont revenus. Au nord, de l'autre côté d'un bras de mer appelé la Corne de bronze, les jungles de Tsah sont le domaine des terrifiants Hommes-scorpions. A l'ouest enfin, les Sables recouvrent ce qui fut jadis le royaume de Corveron, où plus rien ne pousse ni ne vit.



Les trois presqu'îles septentrionales sont fertiles et densément peuplées. On y trouve en particulier trois grandes cités - Keluan, Bernheim et Serdilène - reliées par des routes et entourées de nombreux villages. Chacune de ces villes est autonome, dirigée par un roi et sénéchal. Par le passé, les trois cités se sont affrontées à plusieurs reprises mais aucune n'est jamais parvenue à s'imposer définitivement. Aujourd'hui, la menace que représentent les Hommes-scorpions les a conduit à entretenir une armée commune, la Garde Pourpre, chargée de défendre les frontières du pays de Corveron. Les trois presqu'îles du sud sont des contrées sauvages et arides, peuplées d'Hommes-fauves et de Centaures nomades, où seules quelques familles de colons ont osé s'installer.

### Les habitants

Aucune ethnie précise ne domine parmi les habitants de Corveron. La population est un mélange de différents peuples du Premier Âge venus se réfugier sur les presqu'îles. Au fil du temps, une langue commune s'est plus ou moins imposée: le gris-parler. Il n'a pas de forme écrite et ses variations sont parfois importantes d'une région à l'autre. Dans certains villages reculés, il arrive qu'on emploie une langue complètement étrangère au gris-parler. Les lettrés et les marchands parlent et écrivent la langue des Runes, qu'utilisaient autrefois les magiciens. La société corveronnaise est strictement hiérarchisée, mais offre la possibilité de passer d'une humble condition aux plus hautes fonctions. La position sociale d'un individu se signale par son apparence et plus particulièrement son vêtement, qui est une véritable carte d'identité. Il ne vient à l'idée de personne, sauf d'un criminel, de porter des habits qui ne correspondent pas à son statut. De manière générale, un habitant de Corveron appartient à

**\*Les doyens:** Le titre de doyen est accordé par un roi, en récompense de services rendus ou, plus fréquemment, pour plaire à une personne influente. Bien que la doyeneté ne soit pas héréditaire, les plus riches marchands l'obtiennent souvent pour eux-mêmes et leur descendance immédiate. Les doyens sont chargés de tâches très diverses: percepteurs, juges, capitaines, ambassadeurs... Ils ne représentent à eux tous qu'un vingtième de la population, dont les trois quarts n'ont d'autre souci que de dépenser le pécule qui accompagne leur titre. Les plus influents sont les sénéchaux, qui assistent et conseillent le roi. A la mort du roi, les sénéchaux se réunissent pour en élire un nouveau. Il s'agit presque toujours de l'un d'eux, mais il est arrivé qu'ils choisissent un simple doyen, voire un homme du peuple.

**\*Les hommes libres:** Ils représentent l'immense majorité de la population. Ils sont paysans, chasseurs, ouvriers, marchands, soldats... C'est de leurs rangs que sont issus la plupart des personnages incarnés par les joueurs (les esclaves ne sont pas libres de se déplacer comme ils le veulent (notamment dans le royaume de Keluan) et les doyens ont des responsabilités ou sont trop âgés pour partir à l'aventure). Parmi les hommes libres, les différences sociales sont essentiellement fondées sur la fortune. La famille tient également un rôle important, particulièrement lorsqu'elle compte de nombreux doyens dans ses rangs.

**\*Les esclaves:** La pratique de l'esclavage, commune au Premier Âge, est en voie de disparition. Quelques nobles ont encore à leur service des familles entières dont les membres naissent et meurent esclaves. Beaucoup sont affranchis à leur majorité ou rachètent leur liberté. En revanche, on rencontre encore assez souvent des personnes condamnées à l'esclavage pour un crime grave ou un meurtre. Plutôt que la mort ou l'emprisonnement, un coupable peut choisir d'être placé au service de sa victime ou de ses proches pour une période de temps variable. Certains esclaves achètent un commerce ou accèdent à des places enviées. Ils sont très rarement maltraités (à Keluan, un sénéchal est chargé d'instruire les plaintes déposées par des esclaves brutalisés ou volés par leur maître). Malgré tout le statut d'esclave n'a rien de réjouissant beaucoup se sont enfuis pour se réfugier dans la forêt de Maugrefeuille. D'autres, dit-on, ont tenté la traversée des Sables avec le fol espoir de rejoindre une contrée mythique, paisible et verdoyante, où aucun homme ne peut prétendre en posséder un autre.



### Keluan (Style Romain):

Keluan est sans nul doute la plus belle et la plus grande cité de Corveron. Construite à l'embouchure de la Muse, elle n'a pas de fortifications et ses faubourgs s'étendent très loin le long des côtes et à l'intérieur des terres. Le fleuve est enjambé par trois ponts de pierre où s'agglutinent de petits commerces. Ses berges sont encombrées par des pontons et des barques de pêche ou de plaisance. On trouve partout de petits jardins publics, organisés autour d'une fontaine ou d'un labyrinthe de haies. Les maisons blanches, très espacées les unes des autres, s'étendent le long de larges avenues pavées. Elles ont rarement plus d'un étage et possèdent un toit en terrasse où les habitants peuvent profiter du soleil et recevoir des visiteurs. Portes et fenêtres sont presque toujours laissées ouvertes, se contentant d'un simple rideau

quand la nuit tombe. Les murs intérieurs ou extérieurs, sont souvent peints d'éléments ou de motifs en trompe-l'oeil : plantes grimpantes, bas-reliefs, fenêtres ou personnages. Les voyageurs de passage à Keluan ont souvent l'impression d'évoluer dans un décor de théâtre. Les plaines cultivées qui entourent Keluan sont parsemées de fermes, d'ermitages et des résidences secondaires des doyens ou de riches armateurs. Le littoral compte un grand nombre de villages de pêcheurs

**\*La forteresse du Moine:** écrase de son architecture massive les maisons alentours. Elle a été construite au début du Second Âge n'est jamais tombée depuis. Elle comporte deux enceintes de pierre, hautes d'une quinzaine de mètres et larges de cinq. La première abrite tout l'appareil judiciaire de Keluan : la caserne de la milice, les tribunaux et les cachots. Le donjon, protégé par la deuxième enceinte, est la résidence officielle du roi, Turin III.

**\*Le forum et les arènes:** sont le centre de la vie citadine et de l'activité marchande. Le forum est une place entourée de colonnades, sise devant la forteresse du Moine. Le marché s'y tient chaque jour et offre des produits venus des quatre coins du pays de Corveron : fourrures des montagnes Ogres, bijoux et fruits des jungles de Tsah, remèdes de Bernheim, ivoire de Serdilène... C'est également le lieu de rencontre privilégié des doyens de Keluan. Ils y débattent de politique, fomentent leurs intrigues ou jouent aux échecs. Les arènes sont situées à l'extérieur de la ville.

Il s'agit d'une piste ovale, en terre battue, entourée de gradins de pierre. On y assiste à des combats de gladiateurs ou à des courses de chars.



**\*Le port:** Keluan est la première puissance maritime de Corveron. Bien sûr, son influence ne s'étend pas très loin, mais ses marins ne désespèrent pas de traverser un jour la mer des Orages. Pour l'heure, ils se contentent de naviguer sur les mers intérieures de la Corne de bronze et du golfe du Poisson-lune. La prospérité des chantiers navals est assurée par les armateurs de Serdilène et de Bernheim qui y font construire leurs propres vaisseaux. Le roi Turin III a également mis un point d'honneur à développer la flotte de guerre de Keluan. Le port en lui-même est un ensemble anarchique de pontons et de passerelles, veillé par l'Oeil de l'astrologue, une tour qui fait office de phare. A ses pieds, un énorme vaisseau échoué tient lieu de capitainerie.

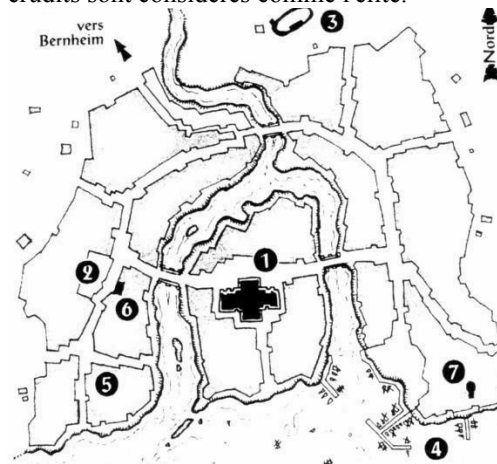
**\*Le quartier du Nain gris:** La milice très active de Keluan s'efforce de rendre les rues aussi sûres que possible. Seul le quartier du Nain gris échappe à son contrôle. Jouxant le fleuve, il est le paradis des voleurs, des receleurs et des contrebandiers. Marins et soldats viennent dépenser leurs soldes dans ses tavernes enfumées. Il ne se passe pas une nuit sans qu'éclate une rixe et mieux vaut connaître le maniement de la dague pour s'aventurer dans ses ruelles tortueuses.

**\*Le récif aux sirènes:** est une auberge typique de Keluan. Installée devant le forum, elle accueille des voyageurs, des marins et des marchands venus de tout le pays. C'est un des établissements les plus populaires de la ville, en raison de ses prix modérés et des nombreux artistes qui égailent ses soirées. Chaque jour, des caravaniers apportent les dernières nouvelles de Bernheim ou de Serdilène et

recrutent des mercenaires pour leur prochain voyage.

### Comment jouer un Keluan ?

Ils se considèrent (non sans raison) comme le summum du raffinement et de la culture. Les autres peuples les trouvent hautains et maniérés. Leurs préférences vestimentaires vont aux toges et capes, qu'ils rehaussent de pierreries et de bijoux. Les artistes et les érudits sont considérés comme l'élite.



#### Keluan

1. Forteresse du Moine
2. Forum
3. Arènes
4. Port
5. Quartier du Nain gris
6. Le récif aux sirènes
7. Oeil de l'astrologue

### Berheim (Style Viking):

Berheim s'élève sur une étroite bande de terre entre la mer du Poisson-lune et un lac marécageux. L'imposant rempart qui entoure la cité rappelle au voyageur insouciant qu'il n'est qu'à quelques lieues des jungles de Tsah et de leurs terribles hôtes, les Hommes-scorpions.

Les remparts sont des caissons de poutres entrecroisées, remplis de terre, dominés par une palissade et une vingtaine de tours carrées. Au pied du rempart, des pieux affûtés et un fossé à demi rempli d'eau protègent des agresseurs.

Toutes les habitations de Bernheim sont en bois, le toit recouvert de chaume. Beaucoup ont une large poutre sculptée au-dessus de leur porte, sur laquelle est inscrite le nom du propriétaire (c'est d'ailleurs le seul moyen de s'orienter dans la ville, car les rues ne portent pas de nom. A l'exception du boulevard qui court le long des remparts, les rues sont étroites, surpeuplées et rarement pavées.

La vie publique s'organise autour des deux ports: le port de pêche, au bord du lac, où s'échangent les rumeurs et se vendent poissons et oiseaux des marais; et le port marchand, dominé par le palais royal, où se croisent doyens, ambassadeurs et marchands étrangers.



**\*Le palais:** C'est une longue construction de bois précieux, qui affecte vaguement la forme d'un navire retourné. Les appartements et la salle d'audience de la reine Gumnowill occupent tout le premier étage. Le rez-de-chaussée abrite l'administration de Bernheim. Deux fois par an, à l'occasion des solstices d'hiver et d'été, la

reine s'adresse à son peuple depuis un balcon et organise de grandes festivités. Pendant une semaine, le palais est accessible à tous et regorge de vin et de victuailles.

**\*Les champs de manoeuvres:** L'armée de Bernheim est toujours sur le qui-vive, prête à repousser un assaut des Hommes-scorpions. Sur un plateau à l'écart de la ville, les redoutables fantassins bernheimois s'entraînent chaque jour au maniement de l'arc et de la grande épée. Ces valeureux soldats sont le seul véritable rempart qui existe entre le pays de Corveron et les jungles de Tsah, même si les habitants de Keluan et Serdilène n'en ont pas toujours conscience... Ils font également de Bernheim la plus puissante des trois cités, sur le plan militaire.

**\*Le quartier des Alchimistes:** est composé de boutiques aux enseignes colorées et de très belles demeures aux façades vernies. Les herboristes, les alchimistes et les apothicaires de Bernheim sont réputés pour leurs remèdes poisons et antidotes. Ils sont connus en particulier pour le venin de lame foudroyant qu'ils concoctent à partir des glandes prélevées sur un Homme-scorpion (les archers qui défendent la cité enduisent la pointe de leurs flèches de cette substance mortelle, d'où leur célèbre devise: « Un prêté pour un rendu ».) La guilde des alchimistes est très influente à Bernheim la plupart de ses membres accèdent au titre de doyen.

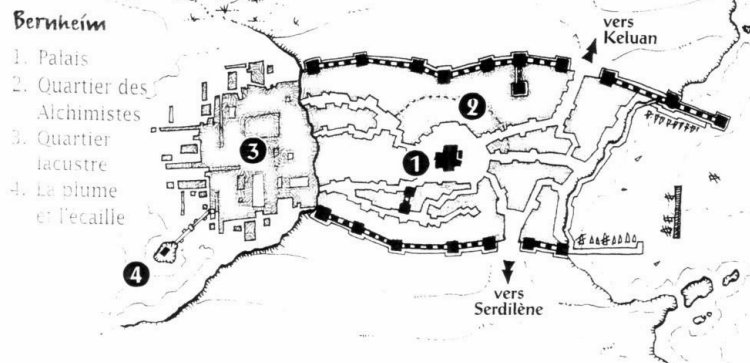
**\*Le quartier lacustre:** Bernheim connaît des problèmes de surpopulation depuis plusieurs années déjà. La cité a donc commencé à s'étendre au-delà de ses remparts, en particulier avec ce quartier, construit sur pilotis et qui s'avance de plusieurs mètres au-dessus du lac. Quelques habitants pêchent depuis leurs fenêtres; d'autres s'aventurent sur les eaux à bord de barques effilées et chassent à l'arc ou la sarbacane les grues et les canards sauvages.



**\*La plume et l'écaïlle:** Cette célèbre taverne du quartier lacustre est connue à travers tout le pays pour son alcool de roseau. Elle est bâtie sur un îlot, rendu accessible par un petit pont. Le tenancier, Olffen, un ancien soldat, ne perd pas une occasion de raconter une des nombreuses escarmouches qui ont opposé son unité aux Hommes-scorpions. En bonne place au-dessus de son comptoir trône l'énorme pince d'une de ces créatures.

### Comment jouer les habitants de Bernheim?

Les Bernheimois sont des hommes francs à l'esprit pratique. Ils aiment boire, manger et s'affronter dans des jeux de force. On les dit bruyants et paillard, ils sont surtout courageux, fiers et particulièrement rancuniers. Ils s'habillent d'étoffes colorées, souvent rayées, et de peaux.



### Serdilène (Style Magocratie):

La cité de Serdilène garde l'unique passage qui permette de franchir facilement les montagnes Ogres. La ville est blottie entre deux contreforts montagneux, sur les rives d'un fleuve modeste, l'Illve. Ses faubourgs sont entourés d'une forêt de hautes pierres irrégulières, destinée à briser l'élan d'éventuels assaillants. La ville haute, où séjournent doyens et soldats, est protégée par d'impressionnants remparts de pierres rouges, extraites des carrières voisines. Comme les remparts qui les protègent, les maisons sont faites de cette pierre rouge. Leur architecture est aérienne, sans doute très proche de ce qui se faisait au Premier Âge. Elles comportent deux ou trois étages, avec une ou plusieurs tours qui n'ont souvent qu'un but décoratif. Les rues sont aussi étroites qu'à Bernheim, avec un caniveau central qui charrie les immondices. Les Serdiléens se rencontrent autour des fontaines publiques, où de nombreux amuseurs rivalisent de prouesses pour séduire la foule.

**\*Le château de Mornepierre:** est la place forte du roi Yoan le Guel. C'est une forteresse trapue, de couleur blanche, qui contraste vivement avec le reste de la ville. Ses pièces sont froides et tristes, sans presque aucun ameublement. Le château est construit au bord de la mer et englobe l'unique port de Serdilène. La ville n'étant pas une puissance maritime, tout ce qui arrive par mer est lourdement taxé par l'administration royale pour protéger l'économie locale.

**\*Les forges:** La richesse de Serdilène provient de ses nombreuses mines et du talent de ses artisans nains et humains, qui produisent les plus belles épées du pays de Corveron. Leurs ateliers retentissent nuit et jour du martèlement des outils et du rugissement des forges.

**\*La commanderie:** est une imposante bâtisse au coeur de la ville haute, où loge l'ordre combattant et mystique des Chevaliers serdiléens. Elle a été construite au milieu des ruines d'un temple du Premier Âge (dont l'architecture a d'ailleurs inspiré les bâtisseurs de la cité). La légende veut que la première personne à avoir contemplé ces ruines ait eu la vision d'un cheval gigantesque, à la robe grise et au crin noir. L'homme, un guerrier du nom d'Abalon, se sentit promis à un destin hors du commun et devint le premier Chevalier. Il fut bientôt rejoint par une centaine d'autres guerriers qui, ensemble, se fixèrent pour but de retrouver la trace des dieux du Premier Âge. Depuis plusieurs décennies, ses pairs ont mené de nombreuses expéditions vers les jungles de Tsah, dans l'espoir d'en exhumer les ruines d'anciens temples. Beaucoup ont payé de leurs vies la poursuite de cette quête, sans résultat.

Parmi la population, quelques esprits chagrins reprochent aux Chevaliers d'avoir provoqué la colère des Hommes-scorpions en pénétrant ainsi sur leur territoire.

**\*Le marché aux chevaux:** Ces montures très recherchées sur Danae. Les principaux éleveurs en sont les Centaures, des créatures hybrides apparues à la même époque que les Hommes-scorpions et les Hommes-fauve qui semblent mieux s'entendre avec les humains. Les chevaux sont troqués contre tout ce que la culture nomade des Centaures est incapable de produire: essentiellement des armes et des outils de bronze, mais aussi de vêtements (des tuniques plutôt que des braies...) et des bijoux. Quelques Centaures résident de manière quasi permanente à Serdilène. Leurs campements sont dressés un peu à l'écart de la ville et ils vivent des travaux qu'on veut bien leur confier.

beaucoup sont ouvriers agricoles, d'autre soignent les bêtes ou enseignent l'équitation aux fils de riches marchands. Ils sont plutôt bien acceptés par la population mais, ici comme ailleurs, l'incompréhension et la peur peuvent facilement se changer en dangereux ressentiment...

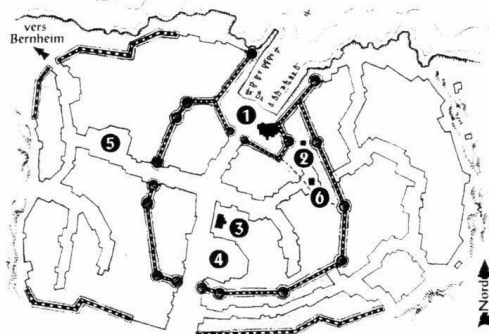


**\*La place des Magiciens:** est située au pied des remparts, devant la porte de la ville haute. Contrairement aux autres cités, où les magiciens, s'ils sont tolérés, sont plutôt mal vus et montrés du doigt, Serdilène n'impose aucune restriction à la pratique de la magie. Sur cette place, on peut louer les services d'un magicien pour qu'il vous fasse bénéficier des effets d'un sortilège. Les plus demandés sont les sotilèges de soins et les illusions qui permettent d'améliorer son apparence. Théoriquement certains sortilèges sont illégaux. Dans les faits tout est envisageable dès qu'on y met le prix. Les magiciens se sont organisés en un semblant de guilde, essentiellement pour lutter contre les charlatans.

**\*L'Ours des tavernes:** est un bouge du quartier des Forges. Le vin et la nourriture n'y sont pas fameux, mais l'établissement est ouvert à toute heure du jour et de la nuit. Son propriétaire, maître Anderneau, a autrefois habité la plaine des Vents jaunes, avant que sa famille ne soit massacrée par des Hommes-fauves. Il offre une demi-couronne d'or à quiconque apporte la preuve qu'il a tué une de ces créatures sauvages.

### Comment jouer les habitants de Serdilène?

Les Serdiléens sont aussi rudes que les Bernheimois, mais plus sobres, sans leur joie de vivre ni leur goût de la fête. Ils sont réputés pour leur hospitalité et leur grand sens de l'honneur, qui se confond parfois avec de l'orgueil. Pour se vêtir, ils apprécient les couleurs neutres, les fourrures et les habits très fonctionnels.



Serdilène

1. Château de Mornepierre
2. Forges
3. La Commanderie
4. Marche aux chevaux
5. Place des Magiciens
6. L'Ours des tavernes

### Les villages:

Neuf personnes sur dix vivent en dehors des villes et n'ont que très peu de contact avec l'extérieur. Pour ces fermiers et ces éleveurs, le monde s'arrête à la colline ou au bois voisin. Ce qui se cache au-delà est déjà du domaine des légendes.

En ces temps incertains, la plupart des villages se sont placés sous la protection des cités en échange du paiement d'un impôt. Quelques-uns, dans les provinces les plus reculées, ont conservé leur indépendance ou se sont regroupés pour faire face à l'adversité. Tous possèdent au moins une palissade, parfois une petite tour de guet où on allume un feu quand un danger approche. Les villages qui entourent le lac de Serdilène sont construits sur pilotis, avec pour seul accès un simple tronc d'arbre, très difficile à franchir pour un Homme-scorpion...

### Les terres sauvages:

**\*La forêt de Maugrefeuille:** s'étend sur une presqu'île septentrionale de Corveron, entre Keluan et Bernheim. La partie orientale de la forêt est traversée par la route qui relie les deux villes. La lisière abrite quelques familles de charbonniers, de bûcherons et de chasseurs. Plus profondément, d'épaisses futaies dissimulent les camps provisoires d'esclaves en fuite. Certaines de ces petites communautés vivent de brigandage et guettent les caravanes marchandes. La partie occidentale est beaucoup plus sauvage et dangereuse, infestée de nombreux prédateurs: ours, chats sauvages, sangliers géants...

**\*Les Montagnes Ogres:** Parce qu'elles constituent l'une des frontières géographiques entre les presqu'îles de Corveron et le reste du monde, la chaîne des Montagnes Ogres a un impact important sur les royaumes qui les composent.

Les montagnes ogres forment la frontière occidentale des presqu'îles de Corveron. Même pour des montagnes, elles sont hautes et difficiles à traverser pour la plupart des créatures (il s'agit en fait d'un souhait de la magicienne Aoifé lorsqu'elle libéra son dernier sortilège, elle créa ainsi une puissante protection contre les énergies mortelles qui ravageaient le reste du continent.)



Une unique passe coupe à travers des montagnes et est appelé de façon appropriée, la Passe de Serdilène (du nom de la cité qui la garde), et est loin d'être une randonnée plaisante. Cette seule passe connue donne sur les Plaines des Vents Jaunes. Ceux qui ont tenté la traversée en d'autres lieux ont rapidement réalisé pourquoi ces montagnes portaient ce nom, la pierre argileuse et pulvérulente de couleur brun-jaune s'enroule autour des presqu'îles, empêchant les royaumes de s'étendre davantage dans toutes les directions. Les montagnes ogres sont déchiquetées, accidentées et totalement inhospitalières à quiconque n'y est pas né.

Les sommets des montagnes sont inhabituels par leurs formes et apparences, étant plus dentelés et abrupts que beaucoup d'autres. Les rochers comme les pics sont dentelés et pointus et poussent aux limites de son endurance quiconque tente d'exploiter un gisement à ciel ouvert.

Les pics les plus hauts s'élèvent au dessus des nuages et sont le repaire des créatures les plus merveilleuses, ils sont également de ceux à avoir vu le plus de batailles entre ces êtres puissants.

Le temps dans les montagnes dépend bien évidemment de l'altitude mais aussi du versant sur lequel vous vous trouvez. Le flanc est, celui tourné vers les plaines des vents jaunes et les sables sans fin est desséché et stérile, tandis que le flanc ouest tourné vers le marais de Berheim peut être extrêmement chaud et humide, la moiteur éprouvant d'autant plus les organismes.

La neige tombe sur ces montagnes, mais seulement sur les plus hauts sommets.

Outre la faune typique de ce type de milieu, constituée de mouflons, ours et lions des montagnes, les montagnes ocres servent également de refuge à toute sorte de monstres et notamment à des griffons, bêtes éclipsantes, chimères et autres basilics. Les créatures humanoïdes sont encore plus dangereuses avec quantités de géants (Ettins, géants des collines et des montagnes, Fomoriens et Cyclopes) et de tribus d'orques sous leurs ordres.

### Les nains Baral-Krakk, la demeure des maudits:

Le royaume de Baral-Krakk est remarquable car il est l'un des plus anciens de la nation naine et contrôle la totalité de la partie supérieure des montagnes ocres.

Les nains de Baral-Krakk vivent dans les ruines des citadelles naines préchatiment, mais la race a été corrompue au delà de toute rédemption par le désastre divin, la misère et la maladie. La plupart de leurs cités sont détruites, métropoles en ruines aussi bien en surface que dans les profondeurs obscures des montagnes. De nombreuses manières, leur vie n'est plus qu'un cauchemar sans fin.

L'apparence de ces nains peut facilement être qualifiée de répugnante. Ils sont mesquins, désagréables, colériques et n'hésitent pas à tuer. Finalement, ils montrent un dédain particulièrement exacerbé pour les nains des collines et envers ceux qui ont choisi de vivre parmi les autres races.



Ils sont connus pour avoir déjà collaboré avec des ogres et des géants malfaisants sur de courtes périodes lorsque les deux groupes avaient des objectifs similaires. Ils maintiennent également des relations commerciales limitées avec les humains de Serdilène.

Les nains de Baral-Krakk sont petits et râblés, presque aussi larges que hauts. Leur peau est blanchâtre et leurs yeux roulent comme des billes d'ivoire dans leurs orbites d'une façon tel qu'il est souvent difficile de dire dans quelle direction ils regardent. Leurs cheveux sont gris ou d'un blanc sale. La maladie qui frappe la race leur donne souvent une apparence galeuse. Les anciens ont tendance à perdre leurs cheveux (incluant la barbe) par paquet, formant des plaques de peau à vif.

Comme les autres nains, ce sont de féroces combattants. Ils ne se battent pas en formation régulière, préférant envoyer des berserkers, ou prendre l'ennemi en embuscade en manœuvrant dans les montagnes qu'ils connaissent comme leur poche.

Très territoriaux, ils tuent rapidement toute personne qui pénètre leurs royaumes et quittent rarement leur patrie. Les maudits n'ont combattu qu'une seule fois en dehors de leurs frontières. Ils étaient alors sous les ordres, de la Reine Noire, un dragon d'ombre vénérable qui avait décidé de conquérir les terres humaines, une campagne qui tourna rapidement au désastre pour ces nains sensibles à la lumière du jour. Toute leur activité commerciale en dehors de chez eux se déroule dans la cité humaine de Serdilène, bien que la ville de Reme dans les Collines Blondes et le village de Voute-Salée reçoivent parfois leur visite. À cause de leur apparence hideuse, ils ont tendance à rester entre eux, drapés dans des vêtements noirs poreux.

Malgré leur apparence, les maudits sont aussi compétents que tout autre nain, ce ne sont pas de grands bâtisseurs, mais leurs armes et armures sont parmi les meilleures. Étonnamment, ils sont d'excellents poètes. Ils ont aussi une autre grosse différence par rapport aux autres nains, ils ne consomment pas d'alcool, préférant ingurgiter de grandes quantités d'une espèce de thé à base de champignon réduit en poudre.

**La peste des maudits:** Dans le sillage du Châtiment Divin, des vapeurs empoisonnées se répandirent dans les tunnels de l'Outreterre, se mélangeant à la nourriture et à l'eau. De cette infection naquit une moisissure mortelle qui se répandit chez les rares nains survivants, exterminant 90% des rescapés. Les symptômes de la peste étaient hideux à voir, les yeux des pestifères devinrent laiteux et terriblement sensibles à la lumière. Des plaques fongiques apparurent sur les lèvres et la peau exposée. La maladie se déclarait par des ampoules qui finissaient par exploser, laissant les zones infectées galeuses et écorchées.

**Les Terres de Baral-Krakk:** Le royaume des nains maudits de Baral-Krakk n'a jamais été des plus accessibles, la raison en est le Chatiment Divin. Alors que les nations de l'ancien monde étaient détruites par les dieux outragés, les Montagnes Ocres se convulsèrent sous l'influence de la magie d'Aoife, la créatrice des presqu'îles, l'activité volcanique augmentant d'une manière alarmante. De nouveaux sommets émergèrent du sol, des rivières disparurent dans le sol et des collines douces devinrent des précipices et des falaises abruptes. En conséquence, Baral-Krakk est très difficile d'accès. Depuis des siècles son existence passa totalement inaperçue et même de nos jours, elle n'est qu'une rumeur pour les peuples au delà des régions de Serdilène.

Baral-Krakk s'étire le long d'un immense rivière souterraine connue sous le nom de Brise-roche, qui prend sa source dans les profondeurs de la Faille et se jette dans le mer des Orages, traversant toute la chaîne des Montagnes Ocres.

Dans sa course la rivière chute de près de 4000 mètres, résultat d'une série de cascades et de chutes d'eau. Son lit n'est pas très profond, ne dépassant pas 2 mètres de profondeur la plupart du temps, mais la vitesse à laquelle elle coule la rend mortelle pour la plupart des créatures.

Le reste du royaume est bien sûr composé des montagnes, les plus hauts sommets atteignant facilement les 8000 mètres, entrecoupés de vallées et de haut-plateaux. La seule passe accessible mène à la cosmopolite Serdilène et est en permanence gardée par 120 maudits qui restent cachés dans la Forteresse Silencieuse. Une fois tous les millénaires, cet avant-poste est détruit par l'activité volcanique de la

région. Les nains fongiques reconstruisent alors patiemment le fort et assignent une nouvelle compagnie pour en assurer la garde.

Un royaume ogre se trouve au sud ouest de Baral-Krakk, séparé des forteresses principales par les hautes montagnes. Plusieurs voies souterraines mènent au village de Croc-de-Roche où les deux peuples se rencontrent.

**L'antre du peuple d'ombre, les Myconides:** Une tribu de ce peuple doux et mystérieux vit dans une série de cavernes proche de la Brise-roche. Ces cavernes s'étendent juste sous ceux creusés par les maudits et très peu de nains ont connaissance de leur présence sous leurs pieds. L'habitat principal des myconides se trouve dans l'est des Montagnes Ogres, dans ce qui reste de la cité de Tharken dont aucun membre de la population ne survécut au Châtiment Divin. Les passages et cavernes autour de ces ruines forment un labyrinthe aux murs et parois couvert de champignons de toutes les formes et tailles.



**\*La plaine des Vents jaunes:** La plupart des sages vous diront de ne jamais mettre les pieds dans les Plaines des vents jaunes, mais moi je vous conseillerai de ne pas écouter les déclarations de tels individus. L'activité des Plaines est en plein essor, notamment en raison de la découverte d'importants gisements d'or dans les Montagnes Ogres. Les caravanes se succèdent sur les pistes cahoteuses menant à Reneva et le Cercle de Kimmeriel, une organisation composée d'éclaireurs, rôdeurs, chasseurs et guides de toutes races protègent et défendent les intérêts humains dans la région.

Au premier abord, les plaines des vents jaunes semblent à peine plus accueillante et fertile que les Sables, à perte de vue d'immenses étendues de steppes recouvertes d'herbes jaunâtres et tout ceci ne serait rien si l'on omettait de parler des tribus de wemics et de centaures qui se livrent ici une guerre génocide depuis des siècles. La région est pour le moins inhospitalière, mais reste une terre d'aventures fascinante, l'activité grandissante ayant engendré un regain d'intérêt pour cette région, parcourue essentiellement par des marchands et des individus cherchant à faire fortune dans les mines d'or des montagnes ogres.

Les terres sont infestées de rongeurs qui rendent la vie impossible aux voyageurs, s'attaquant aux provisions et rongant le cuir. De grands troupeaux de daims et d'antilopes traversent les plaines et sont une des bases de la nourriture carnée des humains, humanoïdes et autres prédateurs. On trouve parmi les chasseurs, beaucoup de rapaces et d'animaux de meutes comme les hyènes ou les chasseurs des plaines, une sorte de canidés reptiliens.

On ne peut parler des plaines sans mentionner le nombre considérable de monstres qui hantent cette région. Des bancs de buettes rodent juste sous la surface herbeuse prête à dévorer les voyageurs, les leucrottas, les manticores et les tribus orques sont également fréquents, mais la pire menace à laquelle un groupe d'aventuriers puissent être confronté reste une harde de wemics. Ces créatures léonines sont les ennemis de la plupart des autres créatures intelligentes, et plus particulièrement des centaures. Chacune des hardes est dirigée par un chef qui est toujours un mâle. En tout cas la société wemic est primitive comparée à celle des humains, ils utilisent des armes en bois et en pierre et sont doués en embuscade. Les wemics sont nomades et parcourent les plaines de long

en large. Les plus jeunes mâles proposant parfois leurs services comme guide en échange d'armes ou d'armures métalliques.



**\*La mer des Orages:** Ses eaux sont périodiquement agitées de furieuses tempêtes qui engloutissent les navires ou les drossent contre les récifs. Les érudits avancent que de puissantes forces magiques sont encore à l'œuvre dans les profondeurs océanes. En tout état de cause, ces phénomènes empêchent les marins de s'éloigner de plus de quelques miles des côtes.

**\*Les Sables:** Le guerrier nommé Amonnakht ne fut pas facile à trouver, et même une fois cet exploit réalisé, il resta désespérément sourd à mes demandes d'assistance. Son entêtement et sa fierté étant ses plus grands défauts, pas seulement pour lui mais pour l'ensemble de son peuple. Néanmoins, l'aide d'Amonnakht dans la compilation des informations sur les sables s'avéra inestimable. Ses secrets sont nombreux et quelques uns sont assez surprenants. Il est sur qu'il y a des choses à découvrir dans le royaume des sables, plus qu'il n'est possible d'en voir au premier coup d'œil.



Amonnakht refusa de me raconter l'histoire de sa vie, mais des indicateurs nombreux et parfois suspects me révélèrent son passé sordide.

Fils du pharaon de la tribu Piânkhy, Amonnakht fait partie du peuple des nomades du désert, les seuls humains à appeler les

sables leur royaume. Les Piánkhy furent naguère une grande et puissante tribu, parcourant le désert de long en large.

À l'âge de 18 ans, Amonnakht devint le nouveau pharaon lorsque son père mourut sous les griffes de la terrifiante Tarrasque Aberrante. Son règne devait être catastrophique et il se retrouva seul dans le désert, dernier survivant de sa tribu.

Malgré ce que pensent les étrangers, les sables ne sont pas entièrement composés de dunes de sable et d'un soleil de plomb.

Seule la région qui encercle le centre répond à cette description et crée un tampon avec les terres extérieures. Ces terres sont un royaume de dunes et de chaleur torride, où seules quelques oasis disséminées dispensent les bienfaits de l'eau. À l'occasion, il est possible de rencontrer des plaines de sel, érodées, couvertes de cailloux et des collines rocheuses et stériles. Ces terres sont également le royaume des tribus du désert. Contrairement à beaucoup d'étrangers, ces tribus ont l'esprit ouvert, ne réagissant violemment que si elles sont courroucées. Les membres des tribus pharaoniques sont loyales à l'extrême et laissent toujours aux étrangers une chance de prouver leur honneur et leur loyauté. Toutefois la plupart des étrangers qu'ils rencontrent sont des brigands ou des magiciens maléfiques uniquement intéressés par les pierres de magie.

En dernier lieu, si vous êtes un pratiquant des arts magiques n'essayez pas de faire étalage de vos talents abjects, si vous voulez garder votre tête. C'est une utilisation abusive de la magie qui a fait le désert et les tribus ne peuvent supporter son utilisation.

**La Plaine des Pierres Magiques:** À l'instar du reste des sables, la plaine des Plaines Magiques ne sont qu'une vaste étendue désolée recouverte de sable et de roches, mais surtout de ruines d'anciens royaumes à moitié enterrés. Selon les légendes, la région aurait pris cette apparence suite au Châtiment Divin. Le sable serait magique, même si aucun des mages actuels n'a été capable d'en déterminer les propriétés exactes.



Malgré ces rumeurs de magie et de dangers, les plaines ne sont pas totalement inhabitées, des nomades en parcourent la lisière, à la recherche des précieuses pierres magiques, véritables fragments minéralisés de magie pure. En effet les dangers de ce secteur des sables ne se limitent pas aux dangers inhérents à toutes les zones désertiques, des vers des sables et d'autres abominations géantes vivent dans ces sables, surpassant en taille toutes les autres créatures de la région et ne le cédant qu'à la Tarrasque Abberante. La région souterraine située sous cette partie du désert abrite le cœur de la civilisation illithid qui règne sous le désert. Ces êtres, contrefaits, se servent régulièrement de la vieille magie de Danae pour défendre leurs cavernes, utilisant des objets liés

psychiquement et inégalés à ce jour. De nombreux aventuriers se rendent dans la plaine des Pierres Magiques afin de récolter les roses des sables composées de magie solidifiée, pierres très recherchées par les mages de Serdilène et d'ailleurs.

**Les dangers des Sables:** Les Sables sont la demeure d'une grande variété de vie, le plus souvent à la grande surprise des nouveaux venus. Une des raisons de cette densité de population est due en partie à la proximité de régions au climat plus hospitalier, notamment les jungles de T'sah ou les plaines des vents jaunes et à la proximité de la mer. Une autre source de cette diversité est la magie, et de multiples créatures rencontrées ici sont introuvables ailleurs. Les insectes et arachnides de toute taille sont fréquents et la plupart sont venimeux, de même que les lézards et serpents. Près des oasis, le climat plus hospitalier favorise la vie, mais aussi la présence de prédateurs puissants, comme les basilics, dragonnes, lamies ou sphinx. Pour finir nous parlerons des clans d'hommes-dragons et de géants des sables qui arpentent le désert et constituent une menace potentielle pour les voyageurs.

**Sous les Sables:** Il n'y a aucun endroit plus terrifiant que les profondeurs sous les Sables, il y a des bêtes sous terre qui résistent à toute intrusion avec des pouvoirs immenses et une organisation redoutable. Des grells, des tyrannoëils et autres abominations, mais la pire des menaces est appelée illithids et contrôle d'une façon ou d'une autre tout le monde souterrain. Parler des habitants des profondeurs plus que nécessaire est considéré comme de mauvais goût et de mauvais augure.

**\*Le Marais de Berheim:** Le journal du Frère Lipophilos Lipophilos de Keluan est ce qu'on appelle un doyen, prêtre de Mélora, connu pour son travail parmi les rares colons humains du Marais de Berheim, il possède une curiosité naturelle et une insatiable soif de savoir qui l'ont toutes deux servi durant ses voyages. Son expérience dans le Marais de Berheim commença il y a près de vingt ans lorsque le Grand prêtre de son ordre à Berheim le chargea de convertir les humains, connus sous le nom d'Écumeurs des Marais, réputés pour vivre dans les profondeurs du Marais de Berheim, parmi les démons et les hommes-scorpions. Même si au départ l'idée ne lui disait rien, les histoires de royaumes perdus, de ruines anciennes, de créatures surnaturelles et d'événements inexplicables le fascinèrent rapidement, cependant rare à part les écumeurs des marais en avaient été les témoins.

Même si les aventures vécues par Lipophilos entre sa retraite de Keluan et le marais sont dignes des récits les plus épiques des temps anciens, ils ne sont pas au menu du jour, il conviendra juste de dire que le prêtre de Mélora se sépara de sa caravane aux environs de Berheim et qu'après une courte pose dans la meilleure auberge du quartier lacustre entreprit son voyage dans le marais malgré les avertissements des habitants affirmant que la région était infestée de monstres prédateurs et de bandits.

La vaste étendue putréfiée du Marais de Berheim s'étendait devant lui, la région était principalement composée d'eau croupie coupée de chaussées de terre solide. De sinistres cris se répercutaient dans les joncs épais et entre les arbres de la mangrove toute proche, de noirs essaims d'insectes bourdonnaient au dessus de l'eau.

Après plusieurs heures de voyage, le soleil se coucha et Lipophilos se trouvait bel et bien perdu dans les marais. Alors le désastre surgit tandis que son poids et celui de son lézard de monte faisait s'écrouler la bande de terre sur laquelle ils avaient trouvé refuge pour la nuit. Mais il sembla que la Reine Corneille et Mélora ne voulaient pas encore de son âme car alors qu'il levait la tête une dernière fois vers le ciel, il aperçut une paire de silhouettes glissant sur les hauts-fonds à bord d'une barque à fond plat.

Les hommes le tirèrent en lieu sur et ce fut sa première rencontre avec les humains qu'il allait bientôt appeler ses amis, les écumeurs des marais. Le citoyen moyen de Berheim considère les terres humides qui s'étendent à l'est de sa contrée comme des lieux sombres et menaçants,

où le mal suppure et où d'infâmes créatures se tapissent dans l'eau boueuse pour dévorer les imprudents. Les lianes et les arbres noirs et tortueux gardent les étangs saumâtres, les insectes voltigent dans les airs, répandant d'infâmes maladies, et l'ont peut sentir partout l'odeur de la putréfaction et de la mort.

Le marais de Berheim est constitué d'étangs peu profonds, de bosquets d'arbres des marais et d'îles et de chaussées de terre solide. C'est sur ces îles et dans de rares villages palustres bâtis sur pilotis que les écumeurs des marais établissent leurs demeures.

Le marais de Berheim est niché au pied des Montagnes Ocre et contigu à la terrifiante Jungle de T'sah. C'est de cette jungle que surgissent les hommes-scorpions qui attaquent parfois le sud, lançant des raids sur les installations des écumeurs des marais, et parfois même sur Berheim elle-même.

Flammegivre, une cité marchande fortifiée habitée par des montagnards et des nains est la seule colonie située près des marais et ses habitants s'aventurent rarement en bas, dans la vallée.

Les marais salés qui longent la Corne de Bronze sont quant à eux remplis de plantes carnivores, de reptiles et d'amphibiens géants, et même d'au moins deux dragons noirs. Plusieurs bateaux se sont échoués dans les chenaux et l'ont croit qu'ils y ont laissé une quantité intéressante de richesses.

En raison de son climat quasi tropical, le Marais de Berheim connaît peu de variation de climat, cependant au plus fort de l'été de grandes portions sont asséchées et aussi dures que la pierre. Le reste du temps, il est sombre et ombragé, toujours chaud, humide et sans un souffle d'air.

Il existe de nombreuses ruines dans le marais, et les aventuriers hardis qui osent s'en approcher rapportent souvent des trésors de valeur, cependant un des effets malencontreux de l'existence de ces ruines est l'émergence occasionnelle de morts-vivants, libérés de leur demeure de glaise, au fond du marais. La plupart d'entre eux ne sont que des pantins stupides (squelettes ou zombis), mais il n'est pas rare que ces créatures sans cervelle soient menées par des monstres conscients et bien plus dangereux (âmes en peine, liches, dévoreurs, nécrophages, et autres nuées de goules).

De nombreuses espèces animales vivent et se développent dans ce milieu humide et chaud, ainsi, la région regorge d'amphibiens comme la salamandre mauve, le boueux noir et la grenouille à pattes jaunes desquelles les écumeurs extraient de puissants poisons et substances paralysantes.

Tous ces amphibiens se nourrissent des nuages d'insectes qui essaient en grand nombre dans tout le marais, en outre de nombreux insectes sont porteurs de maladies terribles et de fièvres pour laquelle la région est tristement renommée.

La rivière Ténébreuse qui coule au centre du marais est complètement polluée par des générations de magie maléfique et comme son nom l'indique son eau est noire, croupie et abrite de nombreuses créatures mortelles dont les plus renommés sont les crocodiles fangefée et broyeur.

En sus de toute la faune habituelle que l'on peut s'attendre à trouver dans les marais, des créatures moins communes résident également ici. La gorgone des marais, dont le souffle peut tuer est un danger non négligeable, tout comme les bandes de trolls goinfres et les mortels tertres errants. On sait avec certitude que les orques et leurs alliés gobelins ont effectué des raids de pillage depuis leurs repaires des Monts Ocre, mais ces missions de pillage se sont souvent soldées par la mort des envahisseurs, perdus dans les marais et taillés en pièces par la faune locale. Les dangers les plus mortels du marais, si l'on exclut les dragons noirs, restent les hydres des marais et les hommes-scorpions des jungles de T'sah.

L'autre présence humanoïde de la région est composée de tribus d'hommes-lézards.

Ces créatures tribales se montrent rarement hostiles envers les humains. De temps à autre, ils affrontent les scorpions de T'sah mais la plupart du temps, les deux peuples se laissent tranquilles l'un l'autre.

Lipophilos aimait à rappeler aux futurs explorateurs de prendre garde au redoutable mal qui suppure du Marais de Berheim, un mal qui pourrait bien imprégner les contrées alentours avec le temps.

**Les rumeurs:** Cet endroit sombre et dangereux est évité par les humains des royaumes civilisés qui racontent nombre d'histoires effroyables à son sujet. Plusieurs récits d'esprits ravagés par les fièvres des marais affirment qu'une cabale de liches illithids habite une nécropole au cœur du marécage et qu'il en coule un flot incessant de magie corruptrice qui infecte la région. D'autres assurent que les premiers habitants de la région après le Châtiment Divin vénéraient un Exarque mauvais et furent maudit pour cela. On a suggéré depuis que ce soi-disant 'Exarque' était en fait un Haraevor, une abomination, un rejeton draconique issu du croisement d'un dragon noir et d'un géant des marais.

Plusieurs tribus d'hommes lézards que Lipophilos rencontra au cours de son exploration lui parlèrent du Cœur de l'Araignée, une région du marais hantée par des arachnides de toute taille et qui seraient gouvernés par un puissant Bébilith des Fosses Démoniaques de Lolth.

Les doyens et autres sages de Berheim affirment en fait que le marécage est en train de grandir, et que son infâme influence affecte ceux qui se sont établis autour, le taux d'actes violents semblant augmenter dans la région. Cependant personne n'est en mesure d'établir si cela vient effectivement du marais ou du tempérament tapageur des Berheimois.

De nos jours, la quantité de dangers présents dans les eaux du marais inhibent les ardeurs des plus courageux.

Trop d'expéditions parties les années précédentes ne sont jamais revenues, les rares survivants à ramener des informations apportent peu de bonnes nouvelles.

#### \*Aperçu des autres royaumes:

**\*Les Jungles de T'sah:** La plus grande partie des jungles de T'sah est la demeure d'un empire construit et dirigé par les hommes-scorpions. Les ruines d'un ancien royaume parsème la jungle et la terre elle-même porte les cicatrices d'un cataclysme infernal.

Cachés à l'intérieur des bois se trouvent d'anciens édifices, une magie étrange et des créatures bizarres. Des géants dégénérés parcourent le territoire et des elfes sauvages se rassemblent en tribus dans les anciennes ruines.

Connue sous le nom de terres des mystères, T'sah attirent les explorateurs de tous les horizons, tout ici à de la valeur, des animaux exotiques en passant par les plantes médicinales et bien sur les objets magiques.

T'sah est une jungle tropicale, mais elle est aussi composée de marécages et de rivières qui inondent les terres régulièrement. La plus grande de ces zones est connue sous le nom des Marais de la Désolation. Cartographier la jungle est une opération impossible à cause de la magie des hommes scorpions qui gouvernent le territoire.

Les scorpions abondent dans les jungles de T'sah et les hommes-scorpions vénèrent la manifestation divine de ces arachnides, le dieu Braz-Kazon. Ces créatures imaginent leur saint patron comme une version géante d'eux-même, une créature au torse humanoïde d'un noir d'encre, doté du bas du corps d'un scorpion et qui manie deux cimenterres d'argent.

**\*Les Collines Spectrales:** Située au Nord-ouest des sables, les Collines Spectrales étaient autrefois une magnifique région de collines boisées. Lorsque la Montagne Sacrée explosa, une immense vague de feu ravagea la terre éliminant toute vie à des kilomètres à la ronde. Les immenses chênes millénaires furent



pétrifiés sur place donnant à l'ancienne forêt un aspect des plus étranges. Mais la caractéristique particulière de ces collines est la présence d'Ent fantomatique qui veillent sur les lieux.



**\*La Faille et le cratère:** Lors du Châtiment Divin provoqué par les dieux, l'un d'eux (un originel de la terre) fit chuter un énorme météore de pierre piqué d'immenses lames de diamant à la surface de Danae. Lorsqu'il frappa le sol, sa forme sphérique le fit rouler sur une cinquantaine de kilomètres avant de se fracasser sur une chaîne de montagnes, creusant un immense cratère d'une dizaine de kilomètres de large et remodela les terres alentours. Les canyons créés par la progression du roc sont désormais habités par toutes sortes de créatures, notamment des tribus d'orques et de trolls, ainsi que par des monstres plus dangereux comme des clans de minotaures vénérant Vecna, le dieu des morts.

Les terres autour de la faille se sont soulevées de plusieurs dizaines de mètres lors de l'impact créant deux chaînes de collines escarpées de part et d'autre et habitées par des clans de nains et des tribus de Torves barbares. Le site de l'impact a vu se créer une immense mine de diamant à ciel ouvert exploitée par les habitants de Rahaguen, une ville fortifiée construite à l'intérieur d'une montagne et gouvernée par un dragon rouge.

**\*Les Terres de Malikarre:** Cette région est divisée par de larges rivières et trois grands lacs entourés de collines herbeuses. Elle est dominée par la vaste jungle d'Imersul, la portion nord ouest des jungles de T'sah, cette forêt dense et obscure est la demeure de loup-garous, ents sombres, d'elfes et de géants des jungles.

Il y a peu de civilisation ici et la majorité de la population humaine est constituée d'hommes des cavernes primitifs. Le centre de population le plus important de la région est la cité de Damkina, sur une île à l'intérieur d'un des lacs, où dirige le seigneur du Trône d'Écailles. La jungle et les plaines sont le territoire de dinosaures, bêtes sanguinaires et autres monstres. Des guerriers drakeides peuvent parfois être aperçus en compagnie de leurs animaux de compagnie, des tigres à dents de sabre. Les chefs de tribus sont des druides et des guerriers doués de pouvoirs psychiques. La région entre la jungle et les montagnes est connue sous le nom des collines Sidhe, peu d'humains habitent ici, mais les elfes sont communs.

La cité de Damkina fut établie sur une île stratégique peu de temps après le Châtiment Divin par un empire depuis longtemps disparu. Bien que la population permanente soit relativement restreinte, elle augmente considérablement durant les jours de marché et les événements importants. Le seigneur du Trône d'Écailles de Damkina dirige la région et ne tolère

aucune violence sur son île. Personne n'est autorisé à faire entrer d'armes autre que les soldats du Trône. Les terres sauvages sont peuplées de puissants clans de Drakeides nomades qui chevauchent les dinosaures et autres reptiles géants.



**\*La cité état de Valonia:** Cette ville, avec ses tours chatoyantes et ses sorciers élémentalistes domine la région. A quelques encablures sous la mer, les tritons et autres créatures sous marine du royaume de Draeden se sont alliés à la noblesse de Valonia afin d'enrichir leurs sociétés. Les dangers des terres de Malikarre forcent la plupart des voyageurs à visiter Valonia par la mer. L'île de Thrinakia sert de havre à la fraternité du tigre, une bande de pirates sanguinaires. Cette région comporte également plusieurs sites de légende, notamment la cité naine de Krazandol et peut être aussi les ruines de Suture, une nécropole datant d'avant le Châtiment Divin.

**\*La Tour du Cercle des Mages:** A notre époque, cette tour est mieux connue sous le nom de la Tour du Cercle des Mages et bon nombre de personnes oublient que la grande tour assise au beau milieu du lac Lughaid (le plus petit lac des Terres de Malikarre) existait bien avant le cercle. Kinloch Hold a été construit par les Drakeides, avec l'aide des nains, à l'époque où ses humanoïdes reptiliens régnaient sur une grande partie de la région et était constamment en guerre entre eux. La tour de guet a été pensée pour être quasiment imprenable, jusqu'au jour où l'Empire démoniaque de Da Zheng réussit à franchir les Monts de l'Épine. La sauvagerie avec laquelle les luciféraitteurs Da Zheng tuèrent les Drakeides à l'intérieur de la tour, a donné naissance à une sinistre légende qui a perduré durant des siècles. La malédiction de la tour dura jusqu'à ce que le Cercle des Mages en ait pris le contrôle. Au bord du lac, un hameau exploite le bac de la tour, mais les visiteurs sont rares. La plupart de ceux qui viennent à Kinloch Hold, se déplacent soit pour apprendre la magie, soit pour veiller sur ceux qui voudraient apprendre.

**\*L'Empire Da Zheng:** Contrairement à ce que pensent la plupart des habitants des presqu'îles de Corveron, le monde ne s'achève pas au-delà des Monts de l'Épine. Géographiquement l'Empire Da Zheng est immense, sans doute plus que toutes les autres terres décrites plus haut. Mais cet espace immense est presque vide, de vastes régions sont dépeuplées et d'autres inhabitables. Des événements climatiques cataclysmiques, vestiges du Châtiment Divin balayent la terre et rendent la vie encore plus difficile. Le paysage de base est une steppe verdâtre entrecoupée de maigres cultures, plus loin dans l'ouest, près de montagnes au nom inconnu, les paysans-esclaves cultivent le sol en formant des terrasses inondées. De temps à autre, le voyageur pourra espérer tomber sur une route. S'il la suit, il arrivera sûrement dans une petite ville fortifiée, souvent construite à proximité de cités mortes, plus grandes et à moitié englouties. Beaucoup portent des traces de conflits magiques, bâtiments vitrifiés, remparts éventrés, etc.....

A la suite du Châtiment Divin, l'empire s'est divisé. Sept royaumes, chacun gouverné par un roi-sorcier tieffling, sont entrés en guerre. Il s'en est suivi 50 ans de massacres et d'esclaves pour les peuplades humaines et demi-orques, tandis que la noblesse passait des pactes de plus en plus malsain avec les neufs enfers. Au cours de cette guerre le roi-sorcier du plus petit des sept royaumes, le bois des nezumis, fut tué

et désormais ce sont les hommes-rats qui contrôlent cette région. Dans l'empire, seul la noblesse tieffling a le droit de pratiquer les arts occultes et guerriers, les esclaves disciplinés sont quant à eux cantonnés aux tâches les plus viles et à la paysannerie.



### \*Les Terres Sauvages de Korcari:

Les Korcari Sauvages du grand nord, sont de vastes étendue froide de forêts, dont l'ampleur n'est pas vraiment connu. Les félals « Sauvages » qui y vivent racontent qu'une étendue de neige et de glace attend plus au nord, remplie simplement de toundra désolé et peuplée de nomades barbares, mais les gens du Nord ne pensent pas comme les félals. Selon les normes des peuples du sud, les félals sont un peuple primitif, enfouit dans les superstitions et s'accrochent encore à la voie de leurs chamans. Ils vivent dans des maisons construites sur pilotis, et ils racontent aux voyageurs qu'ils ont peur des mythiques sorcières de la nature sauvage, qui menace de prendre leurs enfants. Les secrets et les dangers cachés dans la nuit des terres Sauvages de Korcari, représentent un endroit réellement sauvage de Danae.

### Les peuples du Châtiment:

Presque tous les mondes médiévaux-fantastiques intègrent une multitude de peuples et d'espèces intelligentes, souvent très différents des Humains. Danae en abrite également un grand nombre, dont les plus répandus sont décrits dans ce chapitre. La plupart sont des êtres hybrides et magiques, nés à la fin du Premier Âge, et que les hommes désignent comme les peuples du Châtiment.

**Les centaures:** Les Centaures ont le corps d'un cheval, le torse et la tête d'un homme. Ils vivent dans la plaine des Vents jaunes. Ce sont des nomades, réputés pour leurs prouesses à l'arc et leur caractère sauvage et ombrageux. De tous les hybrides, ils sont les seuls à fréquenter les hommes et à s'entendre avec eux. Ils élèvent de grands troupeaux de chevaux, qu'ils considèrent comme des compagnons plutôt que des animaux domestiques.

Leurs clans comptent une vingtaine d'individus. Les humaines ont toujours exercé une grande fascination sur ces êtres. Les Centaures ont pour ennemis héréditaires les Hommes-fauves. Ils les affrontent presque quotidiennement pour protéger leurs troupeaux. Depuis quelques années, certains clans font front commun avec les colons humains. Leurs guerriers acceptent de protéger les fermes en échange d'outils et d'armes.

**Les Hommes-scorpions:** Ces hybrides ont le corps d'un scorpion, surmonté du buste et de la tête d'un homme. Leur peau peut avoir la couleur de l'ébène ou être rouge vive et certains d'entre eux ont, en lieu et place d'un de leurs bras, une énorme pince. Comme leurs cousins arachnides, leur abdomen est prolongé d'un dard mortel.

Les Hommes-scorpions évoluent au sein d'une société très hiérarchisée, organisée autour d'une reine reproductrice. Les Chevaliers et rôdeurs Serdiléens qui sont revenus sains et saufs du pays de Tsah racontent

qu'ils vivent dans d'immenses forteresses souterraines, surmontées de monticules de terre d'où ils surveillent les environs. Les régions de la jungle qu'ils contrôlent sont truffées de galeries, de sorte qu'en très peu de temps ils peuvent surgir de toutes parts et cerner d'éventuels intrus. Lorsqu'ils combattent, les Hommes-scorpions affectionnent les armes vicieuses, épées barbelées, fléaux. Par contre, aucun ne semble capable de tirer à l'arc ou même de lancer convenablement un javelot. C'est une chance pour ceux qui les affrontent, qui tentent évidemment d'éviter le contact aussi longtemps que possible. On sait également que les Hommes-scorpions ne sont pas immunisés contre leur propre venin. Les guerriers capturés ont d'ailleurs pour coutume de se donner la mort en se piquant le dos avec leur propre dard.

**Les Hommes-fauves:** Les Hommes-fauves ont le corps et la tête d'un lion, plus le buste d'un homme. Ce sont des chasseurs particulièrement redoutables, qui allient l'instinct animal à la cruauté dont savent faire preuve les hommes. De fait, ils tuent souvent par pur plaisir mais sont également connus pour chasser et dévorer des êtres humains. Les Hommes-fauves mènent une existence nomade et se déplacent par familles d'une demi douzaine d'individus. Certains de ces groupes ont pris goût à la chair humaine et ne cessent de harceler les colons. En combat, ils commencent par lancer leur javelot avant de se précipiter au corps à corps.



Par Baron zéro et Freya Haukursdottr