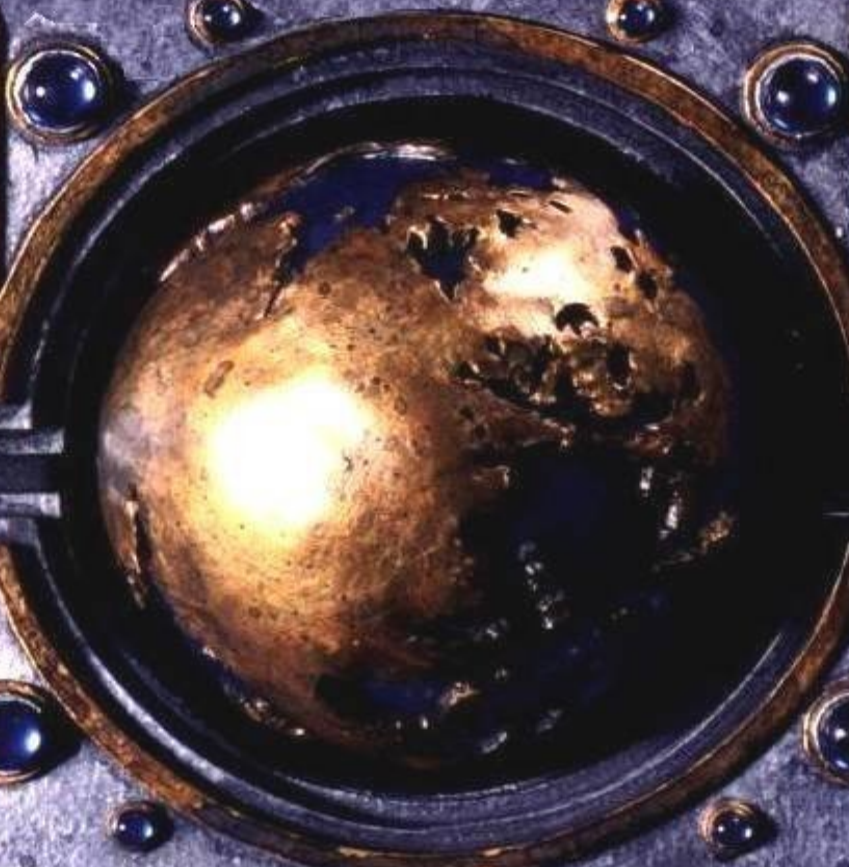




Atlas du  
Monde Connu



BlueAce's production  
[www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)

# Atlas du Monde Connu

LES CONTRÉES DU MITAN ORIENTALES

LES CONTRÉES DU MITAN OCCIDENTALES

LES ROYAUMES INSULAIRES

LE NORD

L'ANAUROCH

LES TERRES GELÉES

L'INACCESSIBLE ORIENT

LES TERRES DE LA HORDE

LES VIEUX EMPIRES

LE BIEF DE VILHON

LES TERRES DE L'INTRIGUE

LES PLAINES MÉRIDIONALES

LE SUD ÉTINCELANT

Le monde connu est divisé en 13 grandes régions géographiques. La Mer Inviolée en constitue la limite occidentale et les *Terres de la Horde* la limite orientale. Peu de personnes se sont aventurées plus à l'ouest ou plus à l'est, et encore moins en sont revenus pour témoigner.

## LES CONTRÉES DU MITAN ORIENTALES



Les **Contrées du Mitan Orientales** constituent la région géographique la plus active du monde connu. C'est là que se trouve la majorité des royaumes civilisés et développés. Six grandes nations indépendantes en font parties : Les Vaux, le Cormyr, la Semie, la Côte des Dragons, la Mer de Lune, et le Vaste.

### LES VAUX

Régime : 11 communautés indépendantes  
(Conseil des Vaux)



Les 11 communautés rurales connues sous le nom des « Vaux » sont le cœur des *Contrées du Mitan Orientales*. La région est située au nord de la *Semie* et du *Cormyr*, et sa frontière nord est constituée par le fleuve *Tesh*.

On y trouve de nombreux champs et de grandes fermes. Grâce à ses terres fertiles et à son doux climat, les Vaux sont en effet considérés comme le jardin des *Contrées du Mitan Orientales*. L'esprit indépendant de ses habitants, leur courage et leur force, ainsi que leurs alliances centenaires avec les elfes de *Cormanthor*,

en ont fait la terre natale de nombreux héros. Mais les Vaux sont surtout associés à la grande forêt qu'ils abritent, *Cormanthor*.

Il existe aujourd'hui 11 communautés, chacune ayant son propre territoire, son gouvernement, son armée, son ambition personnelle et son caractère. Chaque année, au milieu de l'hiver, chaque Val envoie un délégué au Conseil des Vaux, où se discutent tous les thèmes qui affectent l'ensemble de la région. Les humains sont bien entendu les plus nombreux, mais toutes les races y sont présentes, notamment les elfes.

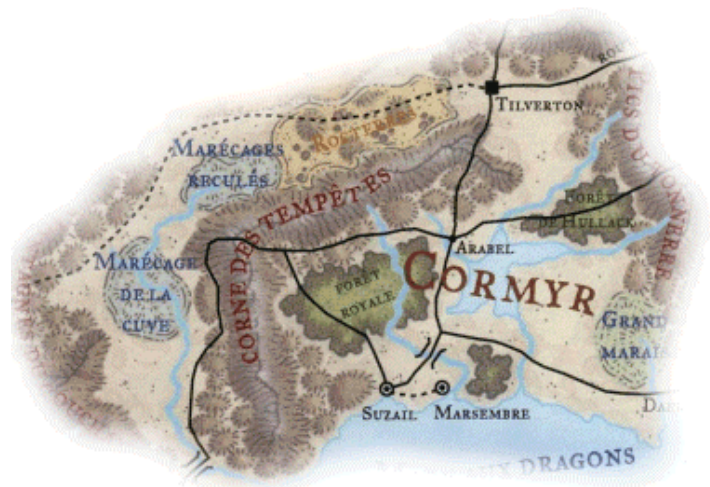
### CORMANTHOR

En marchant sous les érables géants et les chênes de *Cormanthor*, les humains comprennent rapidement qu'ils sont dans un monde qui n'a pas été créé pour eux. La grande forêt est en effet le témoin d'une ère oubliée où les humains étaient au second plan, et assurément point la race dominante sur terre.

*Cormanthor* était à cette époque une gigantesque forêt et s'étendait de la *Mer de Lune* jusqu'à ce qui est aujourd'hui la *Forêt Royale du Cormyr*. On appelait alors la nation elfe qui y vivait la *Cour Elfique*. Depuis, l'immense majorité des elfes ont quitté la forêt pour rejoindre leur retraite sur l'île de l'*Eternelle Rencontre*. Quelques-uns seulement sont restés sur le continent.

### LE CORMYR

Régime : Monarchie  
Capitale : Suzail



Fondé il y a plus de 1000 ans, le royaume du *Cormyr* a de tous temps bénéficié de dirigeants éclairés, d'hommes et de femmes travailleurs, et d'une localisation géographique avantageuse.

Le *Cormyr* est un puissant état de droits et de lois en pleine expansion qui fait partie des quelques véritables nations du Nord dignes de ce nom. Egalement appelé la *Terre du Dragon Pourpre*, en référence au symbole de sa famille royale, le *Cormyr* est avant tout reconnu de tous pour la qualité de son armée, mais est

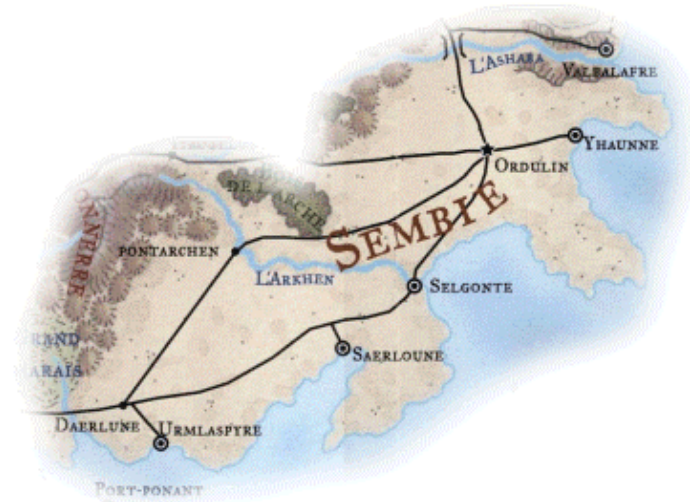
également célèbre pour sa cuisine et l'honnêteté de ses gens. Bordé par les montagnes et les forêts, le Cormyr est un riche royaume qui possède en son centre de nombreuses fermes à la production abondante qui favorise le commerce. Ses forêts, protégées par les forces royales, offrent un bois de bonne qualité et du gibier abondant. Enfin, le Cormyr est stratégiquement bien placé sur les itinéraires commerciaux reliant les nombreux royaumes de la mer intérieure à ceux du Sud et à la *Côte des Epées*.

Récemment mis en danger à la mort de son Roi Azoun IV par quelques familles nobles ambitieuses et par des tribus de gobelins et d'orques qui ont investi ses montagnes et ses forêts, le Cormyr lutte aujourd'hui pour se maintenir uni. Il accueillera bras ouverts toute personne droite et loyale prête à défendre la couronne. Les humains, les demi-elfes et les elfes sont les principaux habitants du Cormyr. Les autres races y sont quasi inexistantes.

## LA SEMBIE

Régime : Conseil des 22 marchands

Capitale : Ordulin



Située sur la rive occidentale de la *Mer des Etoiles Déchues*, la Sembie est une terre riche où les vieux marchands expérimentés maintiennent le pouvoir, et où les jeunes novices le réclament.

Bien qu'ils ne dominent pas encore le commerce comme *Amn*, le commerce domine par contre la Sembie plus qu'en *Amn*. Les riches plaines de la Sembie sont en effet dominées par de grandes cités opulentes aux ports très actifs. Ses fabricants de tissus sont renommés, et la Sembie s'est doté d'une armée vigilante afin que tout cela reste ainsi. Mais plutôt que d'utiliser la force, les sembiens, qui sont passés maîtres dans l'art du marchandage, préfèrent nouer des accords et faire des affaires, et à la différence des « délinquants » de la *Mer de Lune* et des îles *Pirates*, eux respectent leurs paroles, la loi, remboursent leurs dettes et payent.

La Sembie se voit elle-même comme une nation jeune et expansionniste. Elle profite et use de sa position sur la côte nord-

ouest de la mer intérieure, et est devenue au fil du temps le principal négociateur dans les affaires entre le Sud et le Nord. C'est une nation organisée et bien gouvernée qui pourrait, avec le temps, rivaliser avec les *Vieux Empires*. D'ores et déjà l'un des pouvoirs dominants de la région, ce qui rend très nerveux ses voisins, particulièrement les *Vaux*, la principale préoccupation de la Sembie est la politique commerciale de *Thay*, qui inonde les marchés de substances magiques et rares que eux ne peuvent produire. A part quelques communautés hobbits, les humains sont les principaux occupants de la Sembie.

## LA CÔTE DES DRAGONS

Régime : Cités indépendantes

Ville principale : Port-Ponant



Géographiquement, la Côte des Dragons englobe la rive sud du bras de la mer intérieure appelé la *Mare aux Dragons*, ainsi que les îles *Pirates*. Mais en réalité ce terme désigne plus un mode de vie qu'une région, de part ses trois puissantes cités-états, ses sept ou plus guildes de voleurs, sa douzaine de bandes de pirates, et les divers agents secrets d'organisations occultes qui y opèrent.

Pour les étrangers qui ne savent pas « jouer son jeu », la Côte des Dragons n'est rien de plus qu'une région très dangereuse où se rejoignent de grandes routes commerciales. De nombreuses caravanes descendent en effet de la *Mer de Lune* par le *Cormyr* pour approvisionner la Côte des Dragons, et de nombreux navires provenant de la *Mer des Etoiles Déchues* y font escale avant de continuer vers les *Contrées du Mitan Occidental*. Ces derniers apportent des épices rares de *Thay*, d'étranges baumes des *Vieux Royaumes* et des armes finement fabriquées ou du poison du *Bief de Vilhon*.

Mais pour ceux qui ne craignent pas le danger et n'ont pas peur des sales besognes, c'est l'endroit idéal pour faire des affaires, n'importe quel type d'affaires, car tout ce qui est profitable et illégal passe par la Côte des Dragons. Tout a un prix, et le meilleur prix se trouve là. Sur la Côte des Dragons, personne ne dérange personne, et personne ne confit en personne. Le respect et l'honnêteté y sont des valeurs essentielles... que chacun doit seulement paraître posséder. Seuls les elfes et les nains ne sont pas représentés de manière significative sur la Côte des Dragons.

## LA MER DE LUNE

Régime : Cités indépendantes

Ville principale : Château-Zhentil



La Mer de Lune est un profond lac naturel situé au nord des *Vaux* et connecté à la *Mer des Etoiles Déchues* par le cours du *Lis*. Mais le nom désigne aussi toutes les terres qui la bordent.

Cette région possède, pour ceux qui seraient suffisamment audacieux pour s'y aventurer, une incroyable richesse minérale. Le paysage y est désert, les hivers rudes, et les pirates et gouvernements locaux peu recommandables. Les villes de *Melvonte*, *Mulmastre* et *Château-Zhentil* sont parmi les plus agressives et les dangereuses du monde. Quel que soit leur dirigeant, ceux-ci y imposent en effet leur autorité par la force et le fer.

Chaque cité de la Mer de Lune est indépendante il n'y a aucun gouvernement central, mais le seigneur de *Château-Zhentil* est assurément l'homme le plus influent de la région. Ses cachots sont remplis d'aventuriers qui croyaient pouvoir le renverser. Les autres cités qui bordent le lac ne sont pas plus tendres pour autant, et les eaux du port de *Mulmastre*, par exemple, regorgent dit-on des os de ceux qui ont cru pouvoir défier les autorités de cette ville. Toutes les races, mis à part les elfes, sont présentes sur la Mer de Lune.

## LE THAR

Les grandes terres grises du Thar s'étendent au nord de la *Mer de Lune* sur toute une steppe qui prend fin au pied du *Grand Glacier*. Revendiqué par certains seigneurs de la *Mer de Lune*, c'est une région désolée, sans civilisation, terre de voleurs nomades, de bandes d'ogres, de grandes tribus d'orques... et de mineurs.

Le Thar était auparavant un royaume ogre. Ces puissantes créatures ont été à l'époque créditées de nombreux actes répréhensibles. Ils étaient dirigés par un Tharkul (roi ogre), qui commandait également aux yetis, aux trolls et autres créatures aussi effrayantes que dangereuses de la région. Le dernier Tharkul fut Maulog. Il y a soixante-dix hivers, il fut tué par l'humain Beldoran, qui tenta alors d'établir, en vain, le Thar humain. Beldoran est aujourd'hui mort, et les rumeurs rapportent que les ogres s'activent en vue du jour où le Tharkul régnera de nouveau.

L'activité humaine et naine que l'on peut constater sur le Thar pourrait donc être étonnante si l'on considère cet environnement hostile. Mais ceci s'explique par la présence de grandes richesses de minerais sur le flanc ouest des *Montagnes des Galènes*, au nord du Thar, et les mineurs de la région ne sont pas sans savoir qu'elles font partie de la même chaîne de montagnes qui offrent les Pierres de Sang de *Damarie*.

## LA CHEVAUCHÉE



La Chevauchée est une large steppe qui s'étend entre le *Thar* et la *Forêt de l'Orée*. C'est le foyer de fières tribus sauvages et de cavaliers barbares. Certains sont des descendants de la Horde, d'autres des rejetés de cet empire oriental, et d'autres enfin sont natifs de ces terres. Mais quelles que soient leurs origines, tous ont fait de la Chevauchée leur propriété et leur territoire.

Les barbares de la Chevauchée considèrent tout ce qui traverse leur terre comme étant une bonne opportunité, et bien qu'il arrive fréquemment qu'ils se battent entre eux, ils n'hésiteront pas à s'allier tous ensemble si un ennemi extérieur se présentait dans la steppe.

## LE VASTE

Régime : Féodal - Conseil des Lords  
Ville principale : Corbentre



Le Vaste est le passage obligé vers l'est. C'est un territoire qui abrite de nombreuses fermes et un gibier important sur la côte est du *Bief des Dragons*, principalement connue pour ses grands ports et les villes de *Calaunt* la dépravée, *Tantras* l'instable, *Corbentre* l'opportuniste et *Procampur* la sérieuse. Les orques et les nains se disputent eux la suprématie dans les montagnes. Le reste du territoire reste sauvage.

Grâce à la *Mer des Etoiles Déchues*, le Vaste jouit d'un climat tempéré toute l'année, avec de grands et frais étés, et de courts hivers. La majeure partie du cœur du Vaste est constituée de fermes éparées, délimitées entre elles par de bas murs de pierre. Des douzaines de petites rivières et ruisseaux parcourent la terre, formant un gigantesque réseau d'eau potable.

Le peuple du Vaste est un mélange d'immigrants venant du sud et de l'ouest. Il n'y a donc rien d'anormal à ce qu'ils se sentent beaucoup plus proches de leurs voisins situés de l'autre côté du *Bief des Dragons* que de ceux, plus près, de l'est. Toutes les races sont présentes dans le Vaste.

LES CONTRÉES DU  
MITAN OCCIDENTALES

Régime : Cités indépendantes et Tribal



Les *Contrées du Mitan* sont divisées en deux par l'*Anauroch*. D'un côté, le *Cormyr*, la *Semie*, le *Vaste*, la *Mer de Lune*, les *Vaux* et la *Côte des Dragons* en constituent la partie orientale. Les vastes terres qui s'étendent de l'autre côté entre la *Corne des Tempêtes* et la *Côte des Epées* sont elles les *Contrées du Mitan Occidentales*.

Un sage décrit très justement cette région comme étant « des kilomètres, des kilomètres, et des kilomètres ». On y trouve de vastes étendues dégagées parsemées de terres arides et érodées, des collines infestées de monstres et des landes sinistres. Les *Contrées du Mitan Occidentales* sont en effet encore aujourd'hui un territoire largement indompté. On n'y fait généralement que passer.

Une douzaine de royaumes ont tenté de conquérir ou de dominer cette région, et ont laissé derrière eux châteaux et fortifications pour de futurs rois qui n'ont jamais régné. Les différentes villes qui y ont été bâties, souvent protégées par de hautes murailles, sont habitées par des gens durs, suffisamment résistants et intelligents pour survivre dans un tel milieu. Toutes les races, dans une région où une autre, sont présentes dans les *Contrées du Mitan Occidentales*.

## LES ROYAUMES INSULAIRES



La côte ouest du continent borde un grand océan appelé la Mer Inviolée, bien que certaines parties soient connues sous le nom de Mer des Epées et Mer Etincelante, foyer de plusieurs nations indépendantes et très différentes les unes des autres. La région des **Royaumes Insulaires** englobe toutes les îles qui se trouvent entre la retraite elfique de l'Éternelle Rencontre, les îles Moonshae et le royaume de Lantan au sud.

### L'ÉTERNELLE RENCONTRE

Régime : Monarchie

Capitale : Leuthilspar

L'Éternelle Rencontre est une large île à l'ouest des îles *Moonshae*, semblable en taille à ces dernières. En dépit de la grande distance qui la sépare des rivages, l'île de l'Éternelle

Rencontre est connue par la plupart des gens bien informés comme étant la dernière maison des elfes.

C'est un royaume de joie et de rire, aux forêts profondes et merveilleuses, où les elfes vivent dans la splendeur.

L'art, la musique et les recherches en magie sur l'île de l'Éternelle Rencontre sont à un niveau bien plus élevé que ce qu'on peut voir sur les terres humaines.

Tous les elfes, mis à part les drows et les demi-elfes, sont les bienvenus sur l'Éternelle Rencontre, et de nombreux elfes aquatiques habitent dans les mers environnantes.

L'Éternelle Rencontre est en fait avant tout le refuge de la Cour Elfique. C'est là que les elfes de *Cormanthor*, suivant leur reine Amlaruil, sont venus se réfugier, rejoints depuis par de nombreux autres elfes du continent. L'île dispose d'une marine exceptionnelle qui assure sa sécurité et sa tranquillité en empêchant tous navires intrus de s'approcher.

### LES ÎLES MOONSHAE

Régime : Monarchie

Capitale : Caer Calidyrr



Les îles Moonshae désignent un grand ensemble d'îles à l'ouest de la *Côte des Epées*, divisé en de nombreux petits royaumes. La majeure partie du territoire est constituée de montagnes et de marais. Les côtes sont principalement rocheuses, et des forts vents froids balayent les îles pendant les mois d'hiver.

La douzaine de petits royaumes au sud des îles sont tenus par les Ffolks, des humains aux cheveux noirs et à la peau foncée, premiers habitants des îles. La plupart sont fermiers ou pêcheurs. Tous les rois des Ffolks ont juré fidélité à la Grande Reine qui réside dans son imposante forteresse à *Caer Calidyrr*, sur l'île d'*Alaron*.

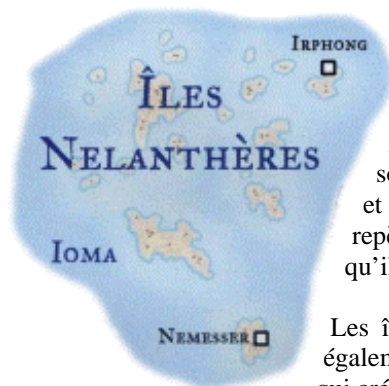
Les terres du nord sont elles dominées par les Hommes du Nord, descendants du peuple guerrier de *Ruathym*. Ce sont des hommes

durs et brutaux, et chaque roi a gagné sa place en combinant force et ruse. Les Hommes du Nord estiment qu'il est de loin beaucoup plus honorable de vivre une vie d'aventures qu'une vie de fermier, et ces aventures les mènent encore souvent à piller les navires des autres nations, le littoral du Nord, ou encore les terres des *Nelanthères*. Peu d'entre eux reconnaissent réellement la Grande Reine comme leur suzerain.

Les Ffolks et les Hommes du Nord se sont en effet combattus de nombreuses fois durant leur histoire, et il n'y a pas plus de 20 ans, sous le règne du roi des Ffolks Tristan Kendrick, que la paix semble s'être installée durablement. La fille de Kendrick, Alicia, l'actuelle Grande Reine, réussit pour le moment à maintenir cette paix entre les Folks et les Hommes du Nord, même si quelques petites querelles entre royaumes subsistent toujours. Les gnomes sont la seule race non réellement présente sur les îles Moonshae.

## LES ÎLES NELANTHÈRES

Régime : Tribal



Les îles Nelanthères englobent toutes les petites îles dispersées aux abords des côtes d'*Amn*, dans la *Mer Inviolée*. La plupart de ces îles sont sauvages, sans eau potable, et inhabitées. Les autres sont le repère des pirates les plus brutaux qu'il soit.

Les îles Nelanthères sont d'ailleurs également appelées les îles Pirates, ce qui créé une confusion avec les îles du même nom dans la *Mer des Etoiles Déchues*. Cependant, les pirates de la *Côte des Epées* sont très différents de leurs cousins de la mer intérieure. Alors que les habitants des îles *Pirates* des **Terres Centrales** sont principalement des humains, les habitants des îles Nelanthères sont eux dans leur immense majorité des non-humains (hommes lézards, orques, ogres, minotaures), accompagnés de quelques magiciens ou prêtres mauvais. De plus, la sauvagerie des mercenaires des îles Nelanthères excède de loin les plus grandes atrocités commises par les pirates de la *Mer des Etoiles Déchues*. Les mercenaires des îles Nelanthères n'ont pas de code interne, pas d'alliance secrète, et aucun contact avec quelque nation que se soit pour leur approvisionnement.

Les pirates des îles Nelanthères opèrent principalement sur *Amn*, *Calimshan*, la *Côte des Epées* et les îles *Moonshae*, et les tribus se combattent également entre elles. Régulièrement des flottes en provenance de l'*Eternelle Rencontre*, des *Moonshae*, et d'*Amn* tentent de mettre un terme au danger que représentent ces pirates, sans résultat tangible pour le moment.

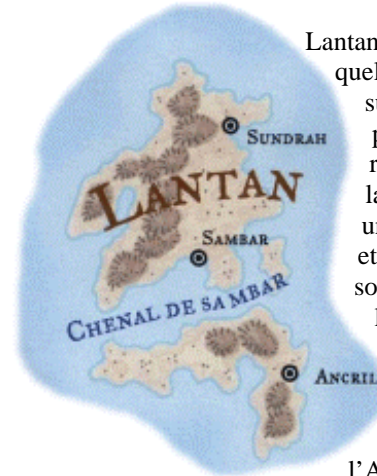
Il y a fort longtemps, quand les îles Nelanthères étaient fleuries, on dit d'elles qu'elles étaient le foyer d'une puissante civilisation non-

humaine. Chaque race revendique aujourd'hui cette culture comme celle de ses ancêtres, mais la vérité reste inconnue, bien qu'il soit incontestable que les îles Nelanthères ont réellement été occupées par une race avancée dans le passé. Les grands phares qui surplombent les îles en sont d'ailleurs la preuve. Les indigènes les considèrent eux aujourd'hui comme des monuments de magie noire, et à ce titre les évitent.

## LANTAN

Régime : Conseil de l'Ayroch

Capitale : Sambar



Lantan est une nation gnome située à quelques milliers de kilomètres au sud des îles *Moonshae*, connue pour ses commerçants qu'on retrouve présents tout le long de la *Côte des Epées*. L'île même est une terre aux jungles abondantes et aux roches en pinacles aux sommets desquelles sont placées les maisons aériennes en forme de tourelles des Lantaniens.

Les deux îles de la nation, *Lantan* et *Suj*, sont dirigées par l'Ayroch, un conseil de 12 membres. Chaque membre de ce conseil l'est à vie, et choisit lui-même celui qui le remplacera. Les gnomes Lantaniens ont les yeux verts ou noirs, les cheveux couleur cuivre et la peau couleur parchemin ou vieil ivoire. Ils portent des longues robes et des grands chapeaux quand ils sont chez eux sur leur île, et n'importe quoi de pratique quand ils sont sur leur bateau ou en train de commercer sur d'autres terres.

Les Lantaniens pratiquent un énergique commerce maritime dans le seul but de gagner assez d'argent pour enrichir leurs maisons avec de splendides ornements. Le marchand lantanien typique est un ecclésiastique, bien souvent accompagné de gardes du corps. Bien qu'ils privilégient les contacts amicaux dans leurs affaires - le combat est considéré comme inutile et cher - les Lantaniens n'hésitent toutefois pas à louer les services d'aventuriers si l'usage de la force devient nécessaire. Les gnomes sont également de grands inventeurs, et le conseil encourage continuellement les expérimentations et l'éclosion de nouvelles idées.



## RUATHYM

Régime : Monarchie



Repère de voleurs et de pirates, Ruathym est une terre d'humains intrépides et fiers. C'est la terre natale des Hommes du Nord qui sont aujourd'hui installés sur les îles *Moonshae*.

Ruathym est une terre rocheuse et menaçante. Sa côte est bordée par de profonds fjords et de grandes baies dégagées, et le centre abrite de magnifiques pins dont l'usage est strictement réservé pour la fabrication d'embarcations. L'île est en grande partie civilisée, et les créatures sauvages, systématiquement pourchassées, y sont extrêmement rares.

Ruathym s'est unifié il y a moins d'un siècle sous la poigne de fer de la Première Hache Aumark Lithyl, qui a consolidé quatre petits royaumes de l'île pour former une seule nation unie lors d'une guerre contre *Luskan*. L'île est d'ailleurs encore régulièrement en conflit avec cette ville côtière.

## ORLUMBOR

Orlumbor est une île rocheuse au large de la *Côte des Epées*, à 170 kilomètres au sud d'*Eauprofonde*. C'est le foyer de quelques pêcheurs et gardiens de troupeaux de chèvres, mais l'île est principalement connue pour abriter les meilleurs constructeurs navals du monde connu.

Il y a longtemps, l'île était couverte d'arbres, abattus depuis afin de construire dans les docks les bateaux les plus performants du Nord. Orlumbor possède un étonnant port naturel sur sa côte est. C'est là, taillé au cœur de la roche, qu'ont été bâtis les docks et les maisons. Ces dernières, semblables à des caves, sont reliées entre elles par des tunnels et de nombreux escaliers. Les chantiers navals sont en perpétuelle activité.

Orlumbor est une nation qui a jusqu'à aujourd'hui réussi à maintenir son indépendance essentiellement grâce à son alliance avec *Eauprofonde*. Cette cité de la *Côte des Epées* a en effet toujours soutenu Orlumbor dans ses fréquents conflits contre *Mintarn*, et plus récemment contre *Amn*. *Eauprofonde* a bien entendu un intérêt certain à empêcher le centre de construction naval le plus important de la *Côte des Epées* de tomber aux mains d'un de ses rivaux.

## MINTARN

Mintarn est une île de taille moyenne à 280 kilomètres au sud-ouest d'*Eauprofonde*. Connue comme étant un asile sûr pour ceux qui fuient les autorités, cette belle île cachée par les arbres est un

port libre sur la *Côte des Epées* où personne ne pose de question, et où personne n'est rejeté.

Cette île est en effet un refuge pour les fugitifs, les pirates, les réfugiés de guerre, les mercenaires, et tous ceux qui veulent traiter des affaires (sombres ou non), acheter des armes ou prendre du bon temps loin des yeux vigilants de toute autorité, politique ou morale. Ses tavernes sont d'ailleurs légendaires sur toute la *Côte des Epées* pour leurs divertissements, mais aussi pour leur danger.

Mintarn est dirigée par un autoproclamé « despote » du nom de Tarnhell Embuirhan. Sa politique, en dépit de son titre, est toutefois reconnue comme étant ouverte d'esprit, curieuse et généreuse. Le despote prend soin de Mintarn. Mais sur son île, Tarnhell maintient l'ordre avec brutalité si cela est nécessaire, et prend les mesures adéquates afin d'empêcher les pirates, les autres royaumes, ou quelconque personne trop ambitieuse, de prendre le contrôle de Mintarn.

## LE NORD



Le **Nord**, connu également sous le nom de Nord Sauvage, désigne toute la région qui se trouve au nord du fleuve Delimbiyr. La plus haute chaîne de montagne du continent, l'Épine Dorsale du Monde, en forme la frontière nord. Le **Nord** est une terre habitée principalement par les barbares et des tribus de gobelins, sauvage et dangereuse, parsemée de villes fortifiées et d'empires nains. La plupart de ses forêts sont encore vierges et n'ont pas été touchées par l'installation des hommes.

### LA FRONTIÈRE SAUVAGE

Régime : Cités indépendantes et tribus



La majeure partie des terres du nord de cette région est recouverte de forêts, considérées par l'homme comme vierges pour la plupart, de champs de pierres et de montagnes. Des races non-humaines se sont appropriées ces territoires et les humains, pour la plupart, les évitent. Les elfes, mais surtout les nains, occupèrent cette région autrefois, et les chansons et les noms des différents sites perpétuent encore leurs présences, même si aujourd'hui les orques sont sûrement les plus nombreux.

Lorsque les premiers humains civilisés ont émigré dans le **Nord**, ils trouvèrent une terre déjà habitée par d'autres humains. Cheveux foncés, yeux bleus, ces grands et robustes descendants de sauvages, bannis, réfugiés ou explorateurs, ont alors été appelés les Uthgardts, en référence au Dieu qu'ils vénéraient, Uthgar.

Les Uthgardts sillonnent les terres du **Nord** entre les citadelles et les villes fortifiées. Ils voient la civilisation comme une faiblesse, et la magie profane – par opposition à celle des prêtres – comme un péché. Ils maintiennent une vie de nomade, vivant essentiellement de la chasse... et du pillage pour la plupart des tribus. Les gens civilisés et les caravanes non protégées sont en effet souvent considérés par ces barbares comme une proie facile et amusante. Les relations entre les Uthgardts et les villes civilisées varient donc selon la saison et les humeurs.

Les Uthgardts continuent de vénérer Uthgar, considéré comme le père fondateur, mais de tout temps les cultes d'animaux ont été très présents dans les tribus, au point que chacune d'entre elles possède son totem animal. Le cuir et les fourrures sont leurs vêtements principaux, et les guerriers ont la coutume de se tatouer l'image de leur totem - le symbole de leur tribu donc - sur le corps.



### LA CITADELLE D'ADBAR

Grande communauté naine du **Nord**, Adbar est le dernier vestige de l'ancien et puissant royaume nain de Delzoun. Seule une grande tour est visible depuis la surface, car Adbar est une ville souterraine, avec des kilomètres de couloirs taillés dans le granite et serpentants sous les glaciers. La citadelle est dirigée par le roi Harbromm, fils de Thalbromm, qui a su mener correctement sa communauté face aux menaces orques et résister jusque là face à la puissance croissante du Fort des Portes de l'Enfer.

### EAUPROFONDE

Située sur la *Côte des Épées*, Euprofonde, la cité des splendeurs, est sans conteste la ville la plus populaire, la plus influente et la plus importante de tout le monde connu. Grâce à un gouvernement intelligent et tolérant, elle a su utiliser son accès à la *Mer des Épées* afin de commercer avec toutes les grandes villes côtières et faire

ainsi de son port le plus grand du continent. En plus d'être la première ville commerciale, Eauprofonde est également la première ville démographique du continent. Ses habitants, aussi nombreux qu'ils soient - plus de 100.000 - trouvent chacun leur place dans les 6 quartiers de la ville, différents de par leur niveau social et les activités qu'on y trouve.

Sa principale concurrente est *Laelith*, qui se trouve à proximité de la *Mer Etincelante* et à la même distance qu'Eauprofonde des riches royaumes de la *Semie* ou du *Cormyr*. Les habitants du *Nord* savent qu'ils doivent se rendre à Eauprofonde s'ils souhaitent trouver un bon travail ou se lancer dans un commerce prometteur, ceux du Sud iront plutôt à *Laelith*. Tout comme à *Laelith*, l'utilisation de la magie profane est strictement réglementée à Eauprofonde, et tous les magiciens entrant dans cette ville doivent se faire connaître des autorités.

Sous la cité des splendeurs se trouve le plus vaste réseau souterrain, *Montprofond*. Il est aussi difficile d'y pénétrer que dans le cloaque de *Laelith*, et le plus ardu est là aussi d'en ressortir vivant.

## LES MARCHES D'ARGENT

Régime : Confédération de Seigneurs (Alustriel)

Capitale : Lunargent



Lunargent, la capitale, est un joyau du *Nord*. Cette ville, conçue comme un centre d'apprentissage, est encore de nos jours le symbole de la grandeur que fut autrefois la capitale elfique de *Myth Drannor*. Il y a deux ans, la gouvernante de Lunargent, Dame Alustriel, appela les elfes, les humains et les nains des terres avoisinantes à s'unir afin de former une confédération d'états appelée les *Marches d'Argent*. Alustriel en est la représentante. Toutes les races y sont présentes.

## LA HAUTE FORÊT



La Haute Forêt perpétue le souvenir des premiers jours du monde, lorsque les elfes, les géants et les dragons régnaient sur un continent vert. Aujourd'hui, de nombreuses et diverses créatures forestières y vivent. Le peu d'humains présents sont des rôdeurs ou de puissants druides. Ces derniers affirment que la forêt est sous la protection directe de leur Dieu. Ceci expliquerait peut-être pourquoi la forêt a survécu aux haches des bûcherons humains durant tous ces siècles.

Mais en réalité la Haute Forêt est bien trop grande pour qu'un seul groupe la domine. De nos jours, les sylvaniens - principalement au nord -, les elfes des bois et les centaures, semblent être les principaux pouvoirs. Mais la rumeur rapporte également que des drows et des orques demeureraient dans les profondeurs de la terre, sous la forêt, et que des Aarakocras auraient fait leur nid dans les hautes montagnes du sud, connues sous le nom de *Monts Etoilés*. Cependant, quels que soient ses réels occupants, la forêt toute entière est avant tout considérée comme magique par la plupart des gens. De la neige rouge-sang, des pluies bouillantes ou des grêlons explosifs n'y seraient pas des événements exceptionnels.

## LE FORT DES PORTES DE L'ENFER

Le fort fut construit par les elfes il y a très longtemps, dans le but de protéger leur royaume de la Haute Forêt des invasions orques du nord. La citadelle résista à de nombreux assauts de ces créatures, mais tomba de l'intérieur le jour où un mage mauvais utilisa ses pouvoirs pour attirer et laisser entrer dans le fort des nuées de créatures maléfiques. Sous l'emprise totale du Mal, la citadelle fut alors renommée le Fort des Portes de l'Enfer, et est aujourd'hui d'après les dires dirigée par un tanar'ri du nom de Grintharke.

## L'ANAUROCH



L'*Anauroch* est le plus grand désert du monde connu. Déserts de sable au sud, étendues désertiques de pierres au centre, steppes au nord, il divise littéralement tout le nord entre sa partie est et sa partie ouest.

Connu également sous le nom de la *Mer de Sable*, c'était il y a plus de 5000 ans le siège d'un immense empire, le royaume de Netheril, complètement englouti depuis par l'avancée du désert et les hordes de créatures monstrueuses qu'il amena avec lui. Aujourd'hui, l'*Anauroch* est habité principalement par les Bédines, des cavaliers barbares humains qui combattent les créatures du désert et guident les caravanes sur les pistes, par les Zhentarims, des guerriers venus de *Château-Zenthil*, principalement présents le long de la *Route Noire* qui traverse le désert, et qui essayent de prendre le control de la région, et par les D'tarig, des voleurs et bandits demi-nains.

On peut également trouver dans l'*Anauroch* le site de *Pénombre*, l'unique cité de l'empire de Netheril qui parvint à l'époque à échapper à la destruction. Mystérieuse et dangereuse, la ville serait de nos jours envahie par des créatures d'autres plans. Ses habitants se sont autoproclamés les Maîtres de l'Anauroch et nombreux sont ceux qui pensent que leur expansion est sur le point de commencer.

## LES TERRES GELÉES

Les **Terres Gelées** désignent un ensemble peu structuré de territoires accidentés qui s'étend des Montagnes des Galènes aux **Terres de la Horde**. Son climat inhospitalier, ses terribles vents, l'altitude, mais surtout la présence du Grand Glacier, en font une région peu accueillante. La **Vaasie**, la **Damarie** et le **Narfell** en font partie. Les créatures monstrueuses sont courantes sur les **Terres Gelées**. La plupart sont les descendantes de tribus et de clans repoussés vers le nord par les forces civilisées du sud, humains, elfes et nains. Les dragons y règnent avec suprématie. Pourtant, malgré le climat et les dangers, ces grands espaces très peu habités attirent nombres d'étrangers avides de richesses. La région est en effet exceptionnellement riche en minerais.

### LA VAASIE

Régime : Tribal



La Vaasie fut durant de nombreuses années le nom des terres sauvages non revendiquées au-delà des patrouilles de la *Damarie*, de la même manière que les terres du *Thar* commencent là où celles revendiquées par les villes de la *Mer de Lune* finissent. C'était une terre froide de landes inhospitalières qui se transforment en marécages impénétrables durant les quelques semaines chaudes de l'été.

Il y a une vingtaine d'année, Zhengyi le Roi-Sorcier se proclama maître de toutes les terres de la Vaasie et projeta d'envahir son voisin. Par les armes et la trahison il mena son plan à exécution et vainquit les armées de *Damarie*. Mais grâce aux agissements d'un groupe d'aventuriers menés par un certain Gareth Dragonsbane, Zhengyi fut quelques années plus tard vaincu à son tour. La terre

de Vaasie retourna alors à son état originel, une terre perdue dominée par d'hostiles tribus non-humaines.

Mais la Vaasie a beau être dangereuse, elle n'en reste pas moins riche. Ses montagnes renferment en effet d'énormes gisements de métaux et de pierres précieuses, en particulier les Pierres de Sang. Les humains et les nains sont les principaux habitants de la Vaasie.

## LA DAMARIE

Régime : Monarchie

Capitale : Heliogabale



La Damarie est une région située au nord d'*Impultur* et à l'est de la *Mer de Lune*, constituée d'un grand nombre de petites baronnies et de petites communautés rurales similaires aux *Vaux*.

La Damarie était autrefois une nation aussi puissante et importante qu'*Impultur* ou que la *Semie*. Elle maintenait d'étroites relations commerciales avec de nombreuses nations de la *Mer de Lune* et de la mer intérieure, et ses bannières ont été retrouvées à travers quasiment tous les royaumes. Mais la récente guerre contre sa voisine et les tribus orques et gnolls des montagnes l'ont ultimement ravagé.

La Damarie a en effet été envahie il y a une vingtaine d'année par les forces de la *Vaasie*. La guerre entre ces deux nations a duré deux ans, jusqu'à ce que le Roi-Sorcier de *Vaasie* et ses forces vainquirent le Roi Viridin de Damarie, puis balayèrent ensuite les derniers lambeaux de résistance organisée sur son chemin et toute la noblesse Damarienne. Les envahisseurs occupèrent la partie nord du royaume alors que la portion sud se divisa en plusieurs baronnies qui passèrent leur temps à se quereller entre elles. Un

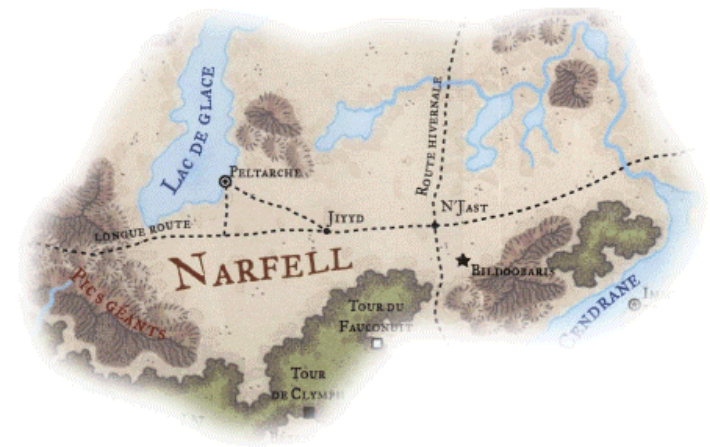
groupe d'aventuriers mené par Gareth Dragonsbane réussit toutefois à défaire le Roi-Sorcier. Ce dernier fut vaincu, mais ses forces continuent encore aujourd'hui de lancer des raids contre la Damarie. Dragonsbane passe donc encore aujourd'hui son temps à chasser les forces Vaasiennes de la Damarie tout en reconstruisant sa terre dévastée. Sa plus ambitieuse entreprise fut de créer les Portes, deux énormes forteresses dans le Passage de Bloodstone, afin de défendre la région de ces envahisseurs et protéger les précieuses mines de Pierres de Sang.

Si le peuple de Damarie est similaire à celui des *Vaux* en apparence et en attitude, cela est dû au fait que les Damariens et les gens des *Vaux* descendent des mêmes peuples nomades. Seuls les elfes et les demi-elfes ne sont pas significativement présents en Damarie.

## LE NARFELL

Régime : Tribal

Capitale : Bildoobaris



Le Narfell est une prairie sèche et plate aux pieds du *Grand Glacier*, séparé de celui-ci par le *Lac de Glace*. Seuls quelques rochers jaillissent çà et là du sol herbeux, dispersés de façon irrégulière comme l'aurait fait une main paresseuse et négligente. C'est le territoire des Nars, bien que les montagnes soient infestées d'hobgobelins.

Les Nars sont connus pour être de féroces guerriers et d'excellents cavaliers, bien plus habiles que les barbares de la *Chevauchée*, et capables de rivaliser avec les meilleurs cavaliers de la Horde. Environ 20 tribus de Nars vivent dans le Narfell. Ils considèrent que cette terre est la leur, et se battent jusqu'à la mort pour la défendre, elle et ses troupeaux. Récemment, suite à la défaite de la Horde qui avait envahi le territoire, une route commerciale s'est ouverte entre le Narfell et l'*Inaccessible Orient*, principalement avec *Impultur*. La plupart des échanges se font lors de la foire annuelle de Bildoobaris. Seuls des humains y vivent.

# L'INACCESSIBLE ORIENT

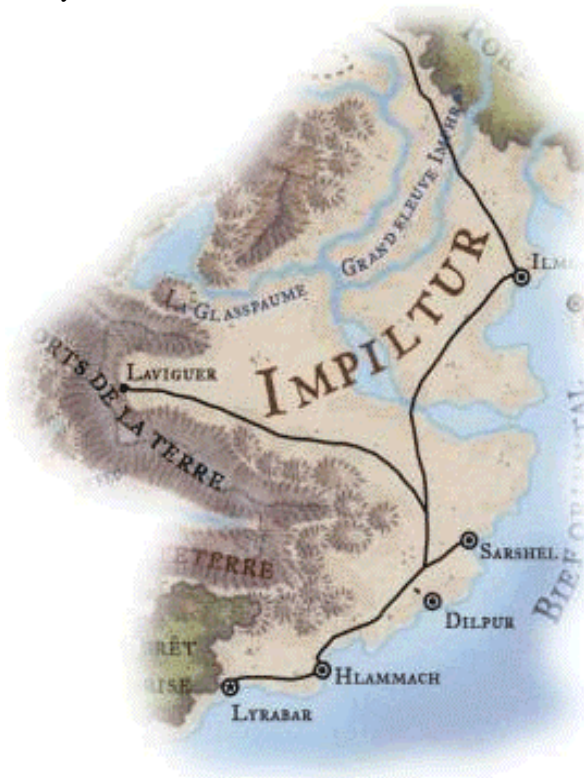


C'est là que s'étend l'Impultur, un pays semblable à ceux de l'ouest comme le Cormyr ou la Semie, et l'intrigant et exotique Thay, la terre des Magiciens Rouges. On y trouve aussi la terre boisée d'Aglarond et les montagnes accidentées et désolées de la Rashéménie. L'**Inaccessible Orient** a énormément souffert lors de l'invasion de la Horde, quand ces envahisseurs barbares venus de l'est ont traversé la Rashéménie et le Thesk avant d'être finalement repoussés par une alliance des armées des **Contreés du Mitan Orientales**. La plupart des royaumes commencent juste à se remettre des conséquences dévastatrices du passage de la Horde.

## L'IMPILTUR

Régime : Monarchie

Capitale : Lyrabar



L'Impultur est une nation composée de cités-états unies située au sud de la Damarie, sur les rivages de la Mer des Etoiles Déchues, entre les Contreforts de la Terre et le bras de la mer intérieure appelé le Bief Oriental. De riches filons de cuivre, or et fer

viennent d'être découverts au nord de Lyrabar, avec pour conséquence directe le renouveau des relations commerciales d'importances dans le secteur, qui atteignent aujourd'hui la Rashéménie, la Semie et Procampur.

La nation d'Impultur a été créée lorsque les villes indépendantes de Lyrabar, Hlammach, Dilpur et Sarshel ont été unies par Imphras, un général de Lyrabar, pour faire face à la menace des hordes hobgobelines qui venaient des montagnes - d'où elles n'avaient jusqu'alors menées que des pillages sporadiques. Imphras établit alors sa lignée comme la royauté d'Impultur, lignée qui continue de régner de nos jours. Le dirigeant actuel est la reine Sambryl, veuve d'Imphras IV, arrière arrière-petit-fils du fondateur. Mais les véritables gouvernants d'Impultur sont un conseil de douze membres connus sous le nom des Seigneurs d'Imphras II. Leur membre le plus puissant est Kyrlraun, qui est également le conseiller le plus écouté de la reine. L'Impultur est aujourd'hui un royaume en paix prêt à la guerre, aux frontières des terres civilisées. Il entretient de bonne relation avec ses voisins de Rashéménie, Aglarond, et les états dispersés de la Damarie, et ne se mêle pas de politique au-delà de ses frontières.

Le royaume n'a pas directement souffert de l'invasion de la Horde, bien qu'il ait fourni des troupes à l'alliance, mais les vagues de réfugiés qui submergèrent l'Ouest pendant et après l'invasion ont eu par contre un gros impact sur la terre. De grosses distensions s'étaient alors créées entre les cités d'Impultur, et ce n'est que récemment que les seigneurs et la reine ont réussi à rétablir en Impultur la paix et la prospérité d'avant. Les humains, les nains et les hobbits sont les principaux habitants d'Impultur.

## L'AGLAROND

Régime : Monarchie

Capitale : Velprintalar



Petit royaume qui se suffit à lui-même, l'Aglarond n'a de manière affichée que peu d'influence au-delà de ses frontières. Il est cependant important dans l'équilibre stratégique global des terres de la mer intérieure, du simple fait que son existence empêche Thay de se déverser dans la Mer des Etoiles Déchues. La force d'Aglarond est sans conteste son gouvernement actuel, une reine magicienne aux pouvoirs fabuleux connue sous le nom de Simbule. L'Aglarond se trouve sur une péninsule qui s'avance dans la mer intérieure. C'est un royaume peu habité et très boisé, avec quelques rares fermes et aucune grande ville. A son extrémité orientale se

dressent des pinacles de roches déchiquetées qui tombent dans de vastes marais et qui isolent fortement le royaume du reste du continent. Les déplacements en Aglarond se font à l'aide de griffons, de navires ou par les sentiers forestiers. Dans les ports s'échange du bois, des gemmes et du cuivre, contre du verre, du fer et du tissu. Cependant, l'Aglarond ne possède aucun navire marchand.

On connaît peu de chose des objectifs de Simbule, et personne ne saurait évaluer sa véritable force. Elle sillonne pourtant constamment le monde, essayant d'influencer les événements, en opérant déguisée et masquée, en coulisse. Ces agissements sont soi-disant une façon de préserver la sécurité d'Aglarond, mais il se dit que la reine Simbule caresse des objectifs plus ambitieux. Les humains, les elfes et les demi-elfes sont les principaux habitants d'Aglarond.

## LE GRAND VAL

Régime : Cercle Druidique

Ville principale : Uthmere



Au nord et à l'est d'Impultur s'étend le Grand Val, une lande de terre qui sépare deux grandes forêts. Le pays est très similaire aux Vaux, un sol riche et une végétation abondante. Cependant, mis à part quelques avant-postes et hameaux commerçants, le Val est très peu habité.

Son peuple est tolérant, honnête et travailleur, et ne désire rien d'autre que vivre en paix. La majorité sont fermiers et attentifs aux conseils que leur donne le cercle druidique du Nentyarch et ses rôdeurs de la Forêt de Rauwlin. C'est là en effet que vivent de puissants et mystérieux druides qui contrôlent d'étranges créatures. Ils y vivent en paix, dans un château soi-disant fait d'arbres vivants, et ne perturbent que très peu le Grand Val, sauf lorsque des personnes qu'ils n'ont pas invitées pénètrent dans le bois. En règle générale, ces visiteurs non invités disparaissent rapidement. Les habitants du Grand Val sont quasiment tous humains.

## LE THESK

Régime : Oligarchie (Maîtres-marchands)



Le Thesk a longtemps tiré bénéfice d'une riche voie commerciale reliant Telflamme, sur la Mer des Etoiles Déchues, à la Rashéménie et au nord du Thy. Cet avantage a tourné au désastre lorsque la Horde a utilisé cette même voie commerciale, la Voie Dorée, pour marcher vers le cœur du continent.

Le Thesk est maintenant une terre désolée, à l'image de toutes ses petites villes en ruine, conséquence des pillages de la Horde. La plupart de la population a fui vers l'Impultur, le Bief de Vilhon et le Vaste. Mais malgré tout le commerce continu et les marchands d'Impultur et du Thesk cherchent aujourd'hui de nouveau à renouer les liens avec l'Est. Tout l'arrière-pays du Thesk est lui infesté de voleurs non-humains, dont notamment une grande tribu organisée d'orques. Ces orques furent à l'origine envoyés du Thar par Château-Zenthil pour servir les armées alliées de l'Ouest contre la Horde, mais ceux-ci restèrent à la fin de la guerre sur la Voie Dorée et ses territoires environnants, et continuent aujourd'hui de les infester.

Le Thesk est dirigé par une oligarchie de Maîtres-marchands le long de la Voie Dorée qui, sur le sillage de la Horde, ne parviennent qu'à entretenir entre eux querelles et menaces. Les humains et les gnomes sont les races dominantes sur le Thesk.

## LA RASHÉMÉNIE

Régime : Monarchie  
Capitale : Immilmar



La Rashéménie s'étend au nord des mystérieuses terres de *Thay*. Encore plus à l'est s'étendent de désertiques terres rocheuses et herbeuses, foyer de la Horde et, selon les légendes, d'autres peuples dangereux. C'est une terre rude et froide peuplée de barbares, les rashéméniens. Ces derniers sont de petits humains musclés qui se préoccupent principalement de leurs troupeaux et sont adeptes de la gravure sur os et du sculptage de roches.

La Rashéménie est dirigée par un Seigneur de Fer, censé unifier les divers clans, dont le palais domine les toits de la ville d'Immilmar. Mais les Seigneurs de Fer ne sont en réalité que des marionnettes choisis par les Sorcières de Rashéménie, un groupe d'ensorceleuses qui détiennent le réel pouvoir sur ces terres. La survie de la Rashéménie, malgré sa proximité avec le *Thay* et sa localisation sur le chemin de la Horde, témoigne si nécessaire de la puissance des Sorcières, qui ont établi leur base principale dans la ville de Urling. Sur leur terre natale, les Sorcières sont vénérées et respectées. La peine réservée par les lois de la Rashéménie à ceux qui nuisent ou qui désobéissent aux Sorcières est la mort. Les ruines des châteaux de Rashéménie, détruits lors de l'invasion de la Horde et qui constituent la frontière Est de la Rashéménie, sont dites infestées de monstres.

Les Rashéméniens sont par nature des gens robustes qui aiment se bagarrer et n'ont aucune conception du monde qui les entoure. Comme pour la plupart des nations qui jouxtent le *Thay*, le premier souci de la Rashéménie est la survie face à ce voisin expansionniste et hostile, et avec l'aide des Sorcières, elle s'en sort plutôt bien. La Rashéménie est à 99% habitée par des humains.

## LE THAY

Régime : Magocratie (Confédération des Magiciens Rouges)  
Capitale : Eltabbar



Le Thay est une puissante nation, magique et mauvaise, qui se trouve à l'est du monde connu, accolé aux *Montagnes du Levant* et qui s'étend sur de nombreux plateaux.

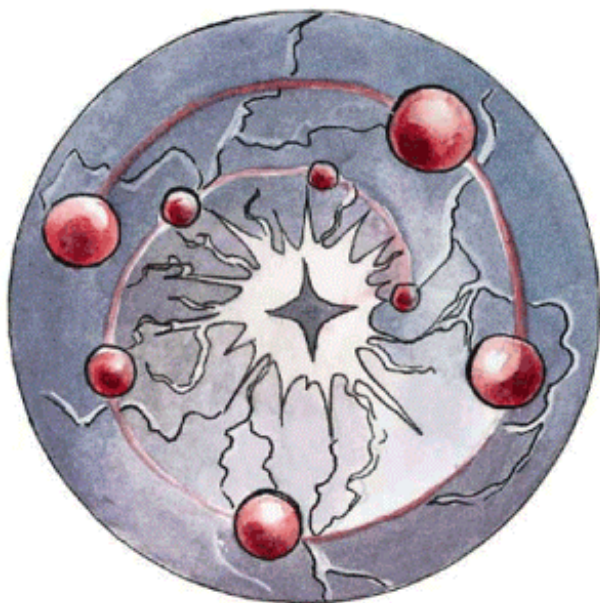
Le Thay est contrôlé par une confédération peu structurée de puissants mages appelés les Magiciens Rouges du Thay, personnes mauvaises et paranoïaques à l'extrême, qui cherchent à maintenir leur domination sur le Thay tout en réduisant la puissance des autres royaumes, qu'ils considèrent comme nuisible à leur existence. Les autres mages qui ne pratiquent pas leur culte (et en particulier ceux qui sont impliqués dans les gouvernements d'autres royaumes) sont vus comme des menaces à éliminer. On ne connaît pas le nombre exact des Magiciens Rouges, mais ceux-ci mènent une politique expansionniste et impérialiste qui vise à avaler les états voisins. Cette politique a déjà plusieurs fois été entravée par des frictions internes entre différentes factions ou à cause de problèmes personnels entre certaines personnalités parmi les Magiciens rouges.

Les trois quarts des nombreuses invasions de la Rashéménie ont été conduites par des Magiciens Rouges. Durant l'invasion de la Horde, les Magiciens Rouges ont d'abord combattu les envahisseurs, puis les ont ensuite retournés politiquement contre le peuple de la Rashéménie. Ceci est typique de la tactique des



Magiciens Rouges : une démonstration de force et de puissance, suivie d'habiles négociations et de conseils rusés. Curieusement, les races traditionnellement attirées par la magie, elfes, demi-elfes et gnomes, ne sont pas présentes en Thay.

## LES TERRES DE LA HORDE



Au-delà du royaume de *Thay* et de la *Rashéménie* se trouve une terre infiniment désertique, dont l'immensité fait pâlir même le *Shaar* au sud ou les plaines des *Contrées du Mitan Occidental*. C'est une vaste étendue dénudée, sans végétation, occupée par des tribus de barbares nomades. Les anciens textes la mentionnent sous le nom de *Désolation sans Fin*, mais tout le monde l'appelle les *Terres de la Horde*, car c'est de là que provient la « machine à détruire » du même nom.

Fiers guerriers experts dans le maniement de l'arc court, vivant sous des tentes et s'alimentant principalement de viandes et de lait, les dix grandes tribus de la *Désolation sans Fin* s'unirent il y a quelques décades sous le commandement de Yamun Khahan et, telle une nuée de sauterelles, s'abattirent sur l'est du monde connu. La Horde détruisit tout ce qui se dressait sur son chemin, et même les Magiciens Rouges de *Thay* durent s'incliner devant elle et lui verser un lourd tribut. Les tribus se répartirent finalement sur toutes les terres civilisées de l'*Inaccessible Orient*.

Mais la Horde fut mise en déroute par la suite grâce aux efforts combinés des nations alliées de l'Ouest, sous le commandement du roi Azoun IV du *Cormyr*. Yamun Khahan fut capturé, exécuté, et la Horde se dispersa. Certains de ses membres retournèrent dans leur pays aride, et d'autres s'installèrent sur les terres qu'ils avaient conquises.



## LES VIEUX EMPIRES



Le terme générique de **Vieux Empires** se réfère aux royaumes de Chessenta, de l'Unther et de Mulhorande, qui furent parmi les premières nations créées sur terre il y a des milliers d'années. Ils ont depuis souffert face aux jeunes et dynamiques nouveaux royaumes, et sont aujourd'hui marquées par leur grand âge, bien qu'ils possèdent toujours un rayonnement qui fait pâlir d'envie toutes les **Contrées du Mitan Orientales** et du Nord. Les **Vieux Empires** abritent des rois-dieux et des magies étranges, et leurs habitants vénèrent des divinités dont le reste du monde n'a jamais entendu parler. Réticents au changement, ils ont toujours vécu en autarcie et ne franchissent pratiquement jamais leurs frontières. Toutefois, depuis quelques décades, il semble que les nouveaux gouvernants aient enfin accepté de s'adapter au monde moderne, et les **Vieux Empires** semblent récupérer petit à petit leur position dominante dans les domaines de la politique et de la culture, bien qu'eux n'aient jamais cessé de se considérer comme le centre de l'univers et le peuple le plus cultivé du monde.

### LE CHESENTA

Régime : Cités indépendantes

Ancienne capitale : Cimbar



Situé sur la côte de la *Mer des Etoiles Déchues*, le Chessenta est le plus jeune des **Vieux Empires**. C'est une terre riche et fertile, qui est tout sauf unie. Le Chessenta le fut pourtant, il y a environs 400 ans, sous le commandement du grand chef de guerre Tchazza, lorsqu'il a fallu chasser les oppresseurs Untheriens. Mais à la mort du héros, le pays se brisa en morceaux, et il ne reste de nos jours

qu'un kaléidoscope de cités-états rivales, luttant entre elles pour de vieilles différences philosophiques ou pour défendre leur place au niveau économique. Chacune possède ses propres coutumes, son propre régime, et même son propre calendrier. Les mercenaires trouvent donc en Chessenta un lieu idéal, chaque cité n'hésitant pas à lancer des raids éclairs contre ses concurrents, à planifier des mouvements stratégiques, et nécessitant d'assurer sa propre sécurité.

De tous temps, le Chessenta a entretenu de bonnes relations avec les nains, alors que les elfes n'ont par contre jamais été les bienvenus. Pourtant le Chessenta aime l'art, spécialement le théâtre.

### L'UNTHER

Régime : Pays occupé par les forces de Mulhorande

Capitale : Messemprar



L'Unther est un ancien royaume, plus jeune que son voisin de *Mulhorande* d'un siècle seulement. Les deux empires vécurent en paix de nombreux siècles, *Mulhorande* s'étendant vers le nord et l'est, et l'Unther se répandant vers l'ouest et le sud. Le *Chessenta* faisait auparavant partie de l'empire de l'Unther, qui s'étendait jusqu'au *Shaar Oriental*.

L'Unther était dirigé jusqu'à il y a peu par un roi-dieu, Gilgeam. La philosophie du royaume pouvait se résumer par « la vie est difficile et dure, mais on attend de vous que vous obéissiez à votre Roi, car il est votre Dieu ». Mais il y a quelques années les esclaves se rebellèrent et la plèbe se leva face à la tyrannie, alors que le clergé et les nobles luttèrent pour rester au pouvoir. Ce fut la guerre civile en Unther. Les armées de *Mulhorande* sautèrent alors

sur l'occasion pour envahir tout le sud de l'empire, et instaurer la loi martiale sur les territoires conquis.

Aujourd'hui l'Unther est donc un pays divisé entre ceux qui regrettent les temps anciens, et ceux qui espèrent que le roi de *Mulhorande* les traitera de meilleure manière que leur ancien gouvernant. Tout ceci fait de l'Unther une terre d'opportunités où la force militaire, la diplomatie et les intrigues jouent quotidiennement un rôle important dans la lutte pour le pouvoir. Les humains, les nains et les hobbits sont les principales races que l'on peut rencontrer en Unther.

Longtemps gouverné par un clergé conservateur, le Mulhorande commence à changer et s'ouvre au commerce et aux idées nouvelles. Suite à la chute du gouvernement de l'Unther, le Mulhorande a conquis de nombreux territoires de son ancien rival et rêve de redevenir le grand empire qu'il a été. Peu populaire dans les royaumes de l'Ouest pour sa politique esclavagiste, le Mulhorande reste aux yeux du monde une nation exotique à la puissante magie, à l'antique technologie, et aux prêtres dominants. 99% de la population est humaine.

## LE MULHORANDE

Régime : Théocratie (Roi-dieu)

Capitale : Skuld



Situé sur la lointaine extrémité de la *Mer des Etoiles Déchues*, dans une région connue sous le nom de *Mer d'Alambre*, le Mulhorande est une des grandes et antiques nations du Sud, et une des rares à avoir survécue. Sa capitale, Skuld, a été construite il y a plus de 3500 ans et est la plus vieille des cités humaines encore habitées. Ses frontières se prolongeaient vers le nord jusqu'à ce qui est maintenant le *Thay* et la *Rashéménie*.

## LE BIEF DE VILHON



L'embouchure du **Bief de Vilhon**, long bras méridional de la Mer des Étoiles Déchues, se situe bien au large des îles Pirates, vers le sud. Elle est gardée par l'île d'Ilighôn. Ses rives sont fertiles et partagées entre des cités-états qui ne cessent de se quereller et une poignée de petites nations. Comme son voisin du Chessenta, le **Bief de Vilhon** est une région débordante d'activités mercenaires. Les trois plus importantes « nations » du **Bief de Vilhon** sont le Turmish, le Chondath et le Sespech. Mais un grand nombre de cités indépendantes et d'autorités locales autoproclamées occupent également la région.

### LE TURMISH

Régime : République  
Capitale : Alaghon



La terre du Turmish est une terre fertile parsemée de nombreux petits villages et fermes et de quelques cités-états plus imposantes. C'est un endroit relativement paisible et civilisé, bien dirigé, et où les raids de monstres sont rares. Il est bon d'être originaire de ces terres, car ses habitants ont la réputation d'être d'honnêtes commerçants et sont les bienvenus tout autour de la mer intérieure.

Le peuple du Turmish est beau et grand, et les marchands ont une longue barbe rectangulaire. Alaghon est la capitale du Turmish et sa plus grande ville. L'état est dirigé par un conseil élu librement par le peuple, où chacun sans distinction de race et ou de classe sociale a le droit de vote. Le porte-parole est choisit parmi les

membres de ce conseil. Les fonctions de ce dernier sont nombreuses, mais la plus importante est de maintenir en place des unités et des mercenaires afin de se défendre des pirates et des autres nations. Le Turmish ne déclenche pas de guerre, contrairement à quelques cités-états locales, car la guerre est mauvaise pour les affaires. Toutes les races sont présentes dans le Turmish.

### LA FORÊT DE GUTHMERE

La Forêt de Guthmère est une grande forêt enchevêtrée située dans le *Turmish*. C'est une étendue de hautes terres parsemées de cèdres et de pins. La Forêt de Guthmère est réputée pour sa forte teneur en roches minérales, en particuliers des topazes et des rubis. Il est donc courant d'y croiser des prospecteurs et les mineurs nains qui errent dans les collines boisées et défient les monstres et les tribus à la recherche des richesses qu'elle renferme.

### LE CHONDATH

Régime : Confédération de cités indépendantes  
Capitale : Arrabar



A voir le Chondath aujourd'hui, un éclatement de cités-états et de villes alliées, on arrive difficilement à croire que c'est de cette même nation que proviennent les marchands qui ont colonisé la *Semie* et l'ont convertit en une des nations la plus importante de la *Mer des Etoiles Déchues*. Il y a 500 ans, le Chondath était l'un des principaux empires marchands du monde connu, et avait pour capitale la ville d'Arrabar. Puis vint une période de déclin, puis de désastre. Plusieurs conflits avec les elfes de *Cornanthor* convainquirent tout d'abord le Chondath d'abandonner son territoire du nord. Puis une guerre civile éclata au sein de l'empire, entre les cités côtières d'Arrabar, Hlath et Reth.

Le Chondath n'est donc plus aujourd'hui qu'un groupement de cités-états sous le contrôle du seigneur d'Arrabar, et s'étend d'Arrabar jusqu'au nord d'Hlath. Arrabar est une ville somnolente, la capitale d'un empire rétréci. Reth est une cité-état indépendante. Les rivalités entre les petites communautés sont fréquentes, et les mercenaires peuvent trouver du travail tout le long de la côte car au Chondath on préfère les combats à l'épée aux duels de magie. De plus, les volontés expansionnistes du seigneur d'Arrabar inquiètent beaucoup ses voisins, qui s'arment en conséquence. Majoritairement humains, des elfes et de nains habitent également au Chondath.

## LE SESPECH

Régime : Baronnie  
Capitale : Ormpetarr



Le Sespech est une petite baronnie du sud du Chondath. Depuis son indépendance, elle a été occupée par nombre de rebelles, d'aventuriers et de dirigeants corrompus. Le dirigeant actuel du Sespech est le Baron Thuragar Foesmasher, récemment installé après une mystérieuse série d'assassinats convainquant le baron précédent d'aller chercher du travail auprès du seigneur de la cour du Chondath à Arrabar. Thuragar a déclaré la baronnie comme étant une force indépendante, et recrute des troupes pour son « autodéfense ». La population du Sespech est similaire à celle du Chondath.

## LES PLAINES ÉTINCELANTES



Les plaines étincelantes désignent une large étendue à l'ouest du Vilhon qui a hérité de son nom à cause de l'apparence lisse de l'herbe qui domine la zone et qui reflète la lumière comme s'il avait plu récemment, créant un effet scintillant. C'est le foyer de tribus d'humains nomades, de centaures et de thri-kreen. La faune est abondante, incluant des bisons, des chevaux sauvages, et des mammoths.

## LE BOIS DE CHONDAL



Le Bois de Chondal est une grande étendue de forêts au sud du Chondath. La plupart de cette terre a été abandonnée et les bois ont poussé vers le nord, recouvrant les cités et les citadelles en ruines. Le Bois de Chondal est le foyer des satyres et des centaures, mais également de végétaux et champignons divers qui règnent sur le cœur magiquement pourri du bois. On dit que des druides vivent au cœur du Bois de Chondal, mais que ce sont de sauvages derviches en colère, autant disposés à attaquer des paladins que des orques pour protéger leur équilibre moral et éthique.

## LES TERRES DE L'INTRIGUE



Les **Terres de l'Intrigue** se composent de trois royaumes situés directement au sud des **Contrées du Mitan Occidentales**, mais dont l'influence se ressent à travers tout le monde connu. Ces trois royaumes sont le Calimshan, le Téthyr et l'Amn. Ces empires rassemblent des nations traditionnellement fortes, et même si la guerre civile qui a faillit détruire le Téthyr est devenue une référence récurrente dans les récits des bardes, Amn et Calimshan restent des forces politiques majeures.

### L'AMN

Régime : Conseil des Six

Capitale : Athkatla



Amn est la nation la plus au nord des *Terres de l'Intrigue*. On considère que ses frontières sont les *Pics Brumeux* au nord, la *Wealdath* au sud, les *Montagnes Floconeigeuses* à l'est, et la mer à l'ouest. Cependant, comme toute nation marchande, sa zone d'influence est bien plus grande. Amn est d'ailleurs également appelé le Royaume Marchand, et on trouve des citoyens d'Amn partout dans le monde connu.

Amn est dirigé par le Conseil des Six. Ce sont d'anonymes marchands passés maîtres de l'intrigue et dans l'art de la manipulation, et qui ont plus de richesses qu'ils ne pourront jamais en dépenser. Il y a plus de 30 ans qu'ils contrôlent le pouvoir, et durant ce règne quatre membres du Conseil sont déjà morts. Leurs remplaçants ont été choisis parmi les riches marchands d'Amn par les membres du Conseil survivants. La politique intérieure n'a cependant subi aucun changement. Le président du Conseil est le Meisarch, qui ne se déplace jamais sans être entouré d'au moins une quinzaine de gardes du corps, prêt à donner leur vie pour défendre la sienne. Il est le plus ancien membre du Conseil, et un

individu corrompu, fatigué et débauché. Les autres membres du Conseil sont plus reclus et ne quittent jamais Amn.

Amn est la terre la plus riche de la *Côte des Epées*, rivalisant avec les cités de *Laelith* et *Eauprofonde*. Amn et *Eauprofonde* se voient d'ailleurs comme les deux plus puissants rivaux commerciaux de la région, et chacun a toujours des agents à l'étranger récoltant des informations sur les activités de l'autre, et perturbant son commerce. Amn a donc un besoin constant de mercenaires pour maintenir ses intérêts, que se soit pour protéger ses propres frontières ou les intérêts qu'elle possède dans une demi-douzaine de terres étrangères. Si Amn parvient à consolider sa puissance, elle pourrait rapidement devenir le leader économique de tout le monde connu, mais d'ores et déjà le Conseil pense à une stratégie en vue de dominer tous ses royaumes adjacents. L'Amn est habitée par les humains et une forte communauté hobbit.

### LE TÉTHYR

Régime : Féodal

Capitale : Darromar



Le Téthyr s'étend du nord de la forêt de Wealdath jusqu'aux cités-états du *Calimshan* au sud. C'est une terre où les seigneurs de guerre dominent encore, et donc un lieu idéal pour les mercenaires et les espions.

Le Téthyr émerge en effet juste d'une guerre civile qui a duré des décennies et fait éclore deux monarques. La reine Zaranda et le roi Haedrak III commencent à peine à ramener l'espoir sur une terre démantelée par des années de guerre interne. Le Téthyr est donc aujourd'hui en pleine croissance, même si les pirates de îles *Nélanthères* nuisent fortement à son commerce maritime, a déjà rétabli ses relations diplomatiques avec ses voisins, et chasse les créatures monstrueuses de ses terres. Mais sa vie politique a été perturbée par de nombreuses intrigues, et regagner la confiance d'un peuple qui l'avait complètement perdu prendra du temps. Les elfes des bois, par exemple, continuent de se maintenir à l'écart des nouveaux gouvernants, vu que les trois derniers rois ont tous menacé la forêt par les haches et le feu.

Au-delà de ses frontières, le Conseil des Six d'Amn et le Pacha du *Calimshan* surveillent avec intérêt l'évolution de la situation politique du Téthyr, chacun pensant au bénéfice qu'il pourrait tirer

en réussissant à placer sa propre marionnette sur le trône. Humains, hobbits et elfes sont les principales races présentes au Téthyr.

## LE CALIMSHAN

Régime : Autocratie (Pacha)

Capitale : Portcalim



Situé au sud du *Téthyr*, le Calimshan est une terre riche et un royaume obsessionné par la richesse. Fondé avant *Eauprofonde* et l'*Amn*, le Calimshan pourrait être l'une des nations les plus puissantes et les plus riches de la côte occidentale, jetant tous les autres dans l'obscurité, s'il était unifié. Car bien que chaque ville ait fait vœux d'obéissance au Pacha de Portcalim, chacune lutte en réalité de manière personnelle afin d'accroître sa puissance, sa richesse, et sa suprématie commerciale.

Son peuple, héritier d'un empire dont la légende dit qu'il a été créé par un génie, a fait de la magie profane un art. Le sang des génies continuerait d'ailleurs de couler dans les veines des calimshaniens, leur conférant des pouvoirs d'ensorceleurs. Le pays est également connu pour son chauvinisme, ses marchés exotiques, ses voleurs, ses plaines désolées, et l'immense fossé qui existe entre ses classes gouvernantes et les milliers d'esclaves et de pauvres qu'on peut rencontrer dans les rues de ses villes.

La capitale virtuelle du Calimshan est Portcalim, et c'est là que se trouve le Pacha, emmuré et passant son temps dans la débauche pendant que ses vassaux se chamaillent au sujet de l'empire. Les humains, les hobbits et les demi-elfes sont les principaux habitants du Calimshan.

## LES PLAINES MÉRIDIIONALES



Les **Plaines Méridionales** désignent les terres s'étendant de l'extrémité orientale de la Mer Etincelante jusqu'au Désert de Poussière qui constitue la frontière est du monde connu. Traditionnellement ses plaines constituent la limite sud du monde civilisé, les terres plus lointaines étant considérées comme exotiques et mystérieuses, voire légendaires.

## LES DEUX LACS

Régime : Théocratie (Roi-dieu)

Capitale : Laelith



C'est sur ce que tout le monde appelle communément la région des *Deux Lacs* que s'étend le royaume de Laelith, découpé en six provinces autonomes autour du lac d'*Altalith* et celui des *Hautes-Eaux*.

Laelith, la cité sainte, est sans aucun doute la ville la plus mystique de tout le monde connu. Menée par un roi-dieu, les pèlerins du monde entier se pressent continuellement aux portes de la cité aux quatre temples, la métropole accordant assurément la plus grande liberté de culte qu'il soit possible de trouver. Ne dit-on pas que tout croyant doit avoir vu Laelith au moins une fois dans sa vie ?

Mais bien que dominée par les prêtres, traditionnellement conservateurs, la ville ne reste pas en retrait au niveau économique, et une politique agressive dans ce domaine fait de Laelith une ville phare et incontournable du sud, rivalisant même avec *Eauprofonde* et l'*Amn*. Toutes les races sont présentes dans les provinces de Laelith.

## LE SHAAR

Régime : Tribal

Le Shaar est la barrière la plus efficace entre les *Contrées du Mitan Orientales* et le *Sud Étincelant*, efficace de par son vide. Il est divisé en deux parties, une occidentale et une orientale, par une crête connue sous le nom de l'*Escarpe*.



Le Shaar Occidental est dominé par des kilomètres et des kilomètres de plaines herbeuses et est uniquement peuplé de nomades, de gardiens de troupeaux et de pillards. Par endroits, des temples étranges et des tombeaux abandonnés dédiés à des dieux oubliés parsèment les terres. Des vents suffisamment puissants pour retourner des chariots ou soulever des bâtis sont assez fréquents.



La région connue sous le nom de Shaar Oriental est plus clairsemée, moins verte, et ressemble plus à une terre en friche. Plus grande que le Shaar Occidental et plus aride, le Shaar Oriental est en fait exempt de caractéristique majeure, si ce n'est un énorme abîme connu sous le nom de *Grande Faille* dans sa zone sud-ouest.

## LA GRANDE FAILLE



La Grande faille est l'entrée du *Foyer Sous Terre*, la plus grande et spectaculaire communauté naine connue. C'est une énorme fissure dans le *Shaar Oriental* qui mesure 120 kilomètres de long et jusqu'à 90 kilomètres de large. Le fond du canyon est marqué par des butes, des temples et des plateaux de roches volcaniques, et dominé par le *Lac de la Faille*, une grande mare d'eau pure. Les nains ont fait leur foyer de cette belle et dangereuse terre, et c'est ici qu'ils prospèrent, ayant déjà repoussé les races souterraines concurrentes. Ils pensent même à s'étendre encore davantage.

C'est un des rares endroits du monde où les peuples nains ne sont pas en retrait, mais les grandes villes humaines et naines qui bordent la Grande Faille, *Cœur de la terre* et *Khôltar*, sont bien plus connues que le *Foyer sous Terre*. C'est là que les nains rencontrent les étrangers pour faire du commerce.



## LE SUD ÉTINCELANT



La seule chose sûre que l'on sait à propos du **Sud Étincelant** est que c'est un endroit étrange et merveilleux qui commence là où finit le reste des royaumes. Tout ce qui suit n'est donc que rumeurs ou légendes. Ceux qui veulent connaître la vérité devront aller au sud eux-mêmes afin de faire la part des choses.

### LES JUNGLES DE CHULT



Située à l'extrême ouest de la péninsule de la *Mer Étincelante*, les jungles de Chult sont un ensemble de jungles montagneuses habitées par des monstres sauvages - on dit y avoir vu des dinosaures et autres monstres préhistoriques - et infectées de dangereuses maladies contagieuses. D'étranges créatures tels que des gobelins sauvages et des tribus d'humains sauvages et isolées y vivaient également. Mais malgré tous ces dangers, les jungles de Chult n'effrayent pas les aventuriers à la recherche de ses légendaires trésors oubliés.

### LE TASHALAR

Régime : Conseil des Marchands  
Capitale : Tashluta



Bien plus civilisé que la région de *Chult*, et bien plus accueillante que le *Calimshan*, le Tashalar est un pays exotique connu pour sa surprenante cuisine, ses magnifiques gemmes et la beauté de son peuple.

Les habitants du Tashalar vivent principalement sur la côte de la *Mer Étincelante*, évitent les *Jungles Noires*, et ne pénètrent dans la montagne que pour y mener de rapides expéditions en vue d'en ramener de l'or et du minerai de fer. Les vignes de la région produisent un vin d'une telle qualité que le pire de ceux-ci vaut déjà au moins une centaine de pièce d'or à *Eauprofonde* ou à *Laelith*. Ses habiles artisans y fabriquent de rapides et frêles embarcations, et ses chasseurs réputés arborent de splendides trophées. Seuls des humains vivent en Tashalar.

### L'HALRUAA

Régime : Magocratie (Confédération de Magiciens)  
Capitale : Halarahh



L'étrange et magique Halruaa est dirigé par la magie. C'est un endroit aux grandes tours et aux palais qui défient les lois de la gravité et de la logique. Ces dirigeants sont des magiciens divisés en plusieurs grandes écoles. Mais tout ce que les gens connaissent d'Halruaa n'est que légende. Toutes les races vivraient à Halruaa.

## LA LUIREN

Régime : Communautés indépendantes  
Ville principale : Beluir



Royaume des hobbits, la Luiren est une nation du sud près de la *Grande Mer*. C'est une nation de petites communautés sans aucun dirigeant ou gouvernement central. Ses plus grosses villes, ou terriers, sont de grandes collines dans lesquelles des familles ont creusé et recreusé des tunnels, avec seulement quelques bâtiments érigés par et pour les « grandes gens ».

On conseille souvent aux voyageurs qui veulent aller vers la Luiren d'envisager un autre chemin, non pas à cause d'un quelconque grand danger, mais parce qu'autant un hobbit seul peut être énervant, autant une nation entière d'hobbits peut se convertir en réel péril, en particulier de part le plaisir qu'ils ont à renverser les rôles avec leurs grands invités. Il faut être prêt à accepter de petites chaises, des toits à légèrement plus d'un mètre de haut, et à ce qu'on vous adresse la parole en parlant fort et lentement, comme si la grande taille engendrait des déficiences mentales. Plus de 90% de la population est hobbit, mais à part les nains et les gnomes, toutes les races sont présentes.

## RAURIN, LE DESERT DE POUSSIÈRE

Le désert presque mythique du Raurin est une massive étendue sablonneuse qui pourrait avaler entièrement chacune des nations du Nord. Il est localisé dans le lointain sud-est, au-delà des terres de *Mulhorande*.

Le Raurin est parsemée de rares oasis et de royaumes morts. Il est également connu sous le nom de *Désert de Poussière*. On dit que des royaumes régnaient auparavant sur cette terre, et que c'est peut être leur chute qui a conduit pour la première fois les hommes sur les terres de la mer intérieure et jusqu'à la *Côte des Epées*. On connaît en réalité peu de chose sur le Raurin, car ses mystères sont aujourd'hui recouverts d'une épaisse couche de sable.

Un bras du Désert de Poussière s'étend au nord vers le *Mulhorande*. Nommé la *Plaine de la Poussière Pourpre* pour la couleur sang du sable qui le compose, cette région a la mauvaise réputation d'être le foyer de créatures maléfiques.

*Cet ouvrage rédigé en l'an divin 1373 est le fruit des travaux du frère Lenoil, du collège de Saris, et de ceux du moine Jerem.*



**Le Nord**

**L'Anauroch**

**Les Contrées  
du Mitan  
Orientales**

**Les Terres Gelées**

**Terres  
de la  
Horde**

**L'Est  
Inaccessible**

**Les Contrées  
du Mitan  
Occidentales**

**Les  
Royaumes  
Insulaires**

**Le Bief de Vilhon**

**Les Terres  
de l'Intrigue**

**Les Vieux Empires**

**Les Plaines Méridionales**

**Le Sud Étincellant**

Carte