



Guide du Pèlerin

BlueAce's production

www.aidedd.org

Le Guide du Pèlerin de Laelith

Avant propos

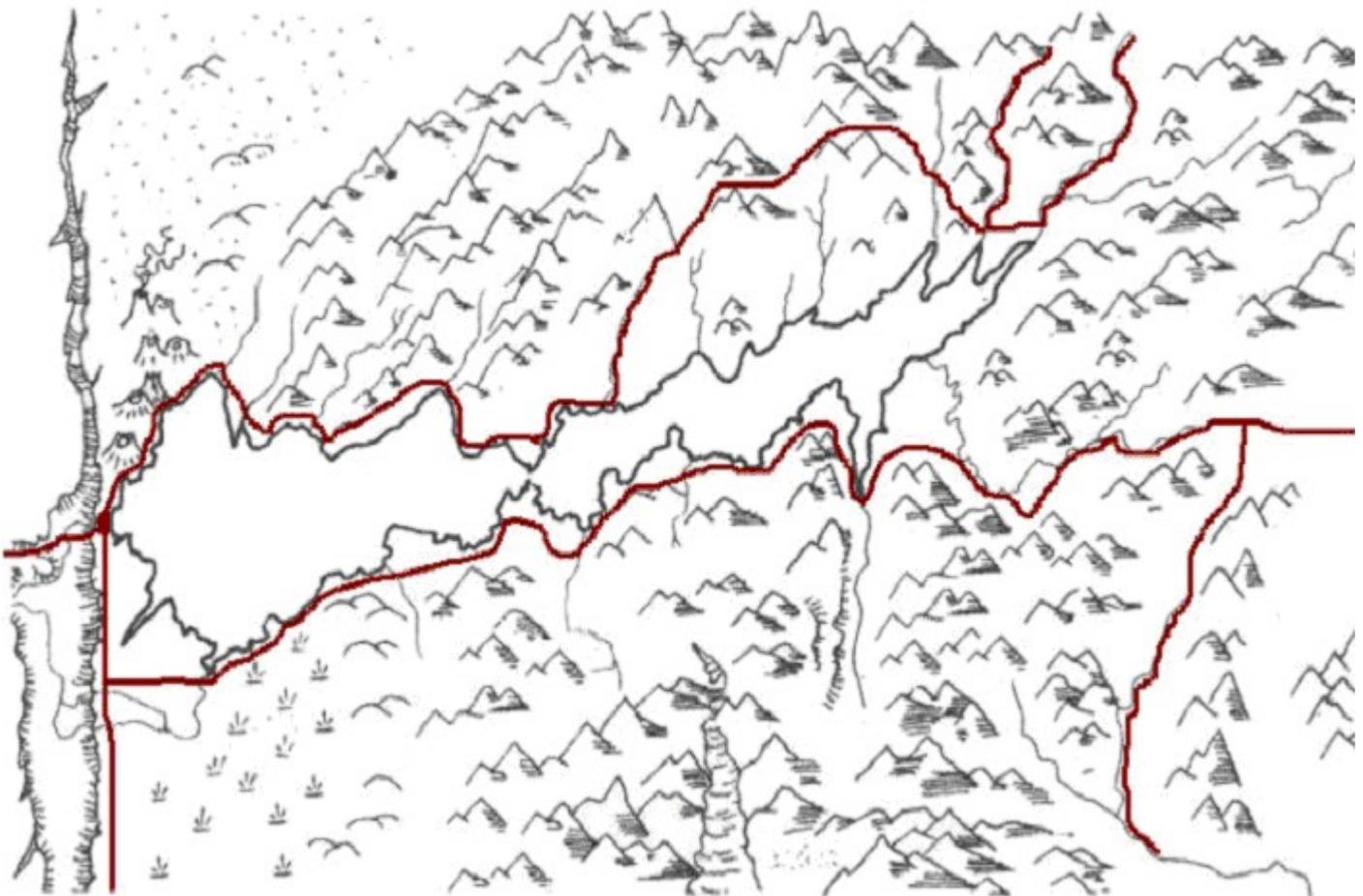
- I- Les chemins de Laelith**
- II- Les trois colonnes de Saris**
- III- La route du Couchant**
- IV- La route Sud**
- V- La route du Levant**
- VI- La route Nord**

Avant propos

J'ai rédigé ce guide du Pèlerin en l'an divin 1359, d'après les notes prises durant mes voyages à l'intérieur du royaume des Deux Lacs, en compagnie de mon vieil ami le prêtre Aimeri Picaud. Il est à destination de tous les pèlerins qui, d'où qu'ils viennent, ont entrepris la formidable aventure de se rendre au saint des saints, à Laelith, la cité des Dieux.

J'y énumère rapidement les villes et étapes sur les 4 routes de pèlerinage principales, afin que les pèlerins qui partent pour la cité sainte puissent, étant ainsi informés, prévoir les dépenses auxquelles les entraînera leur voyage. J'y décris également les rivières que les pèlerins traverseront, afin que ceux qui vont à Laelith s'efforcent d'éviter de boire les eaux malsaines et puissent choisir les bonnes eaux, pour eux et pour leurs montures.

Frère Lenoil, du collège de Saris



Chapitre I - Les chemins de Laelith

Quatre chemins mènent à Laelith, la ville sainte, capitale du royaume des Deux Lacs, dans la région que de part tout le monde connu on connaît comme les Plaines Méridionales :

La route du Couchant passe entre les montagnes Alamir et le désert des Marches du Couchant, arrive au pied de la falaise de Vorn, et se termine à l'ouest de Laelith, au Lazaret.

La route sud part de Yallasch, port de la mer Etincelante, longe ensuite les marais des Languissants, et arrive au sud de la cité de Laelith, à la porte de l'Immense Solitude Septentrionale.

La route du Levant passe au sud d'Agramor, traverse les comtés d'Egonzasthan, longe les deux lacs sur la rive sud, traverse les Jardins de Jadhys, et rejoint la route du sud.

La dernière, la route nord, part d'Azil, contourne Kaoca par le nord en passant par Carh-Pendh, le col des Dragons Blancs, le passage de Logan, puis redescend vers le sud jusqu'à Hilminia, longe ensuite les deux lacs jusqu'à Souleyna, traverse le fief de Muick, puis le désert, jusqu'à la porte nord de la cité sainte.



Chapitre II - Les trois colonnes de Saris

La déesse Saris a dressé en ce royaume des Deux Lacs trois colonnes pour soutenir les pauvres et les pèlerins : le Lazaret de Laelith, l'hospice d'Esperla en Olizya, et le fort du Reflet Béni sur la route du Couchant. Ces hospices sont installés là où ils sont nécessaires. Ce sont des lieux sacrés, des maisons de la déesse pour le réconfort des saints pèlerins, le repos des miséreux, le réconfort des malades, le salut des morts et l'aide aux vivants. Ceux qui, quels qu'ils soient, ont édifié ces saints lieux, possèdent sans nul doute le chemin ouvert jusqu'aux bras de la déesse.



Chapitre III - La route du Couchant

La route du Couchant, aussi appelé la route ouest, à partir du moment où l'on passe les montagnes Alamir, est déserte. Au pied de ces monts Alamir a été construit le fort du Reflet Béni. Là tu trouveras des prêtres qui pourront te donner le réconfort que tu nécessites, et une place sûre pour passer la nuit. Ensuite, il faut quatre jours à partir de ce point pour rejoindre Laelith, sans ville ni village intermédiaire. Il faut donc profiter du Reflet Béni et de chaque oasis qui se trouve sur le chemin pour remplir ses gourdes, et avoir de quoi manger pour quatre jours. Le climat est généralement très chaud le jour, et froid la nuit. Je conseille de dormir au bord de la piste et de ne pas s'en écarter. Le désert est dangereux, par son climat et par ses habitants. Si possible, ne voyage pas seul.

Une fois au pied de la falaise de Vorn, au sommet de laquelle est bâtie Laelith, il y a deux options : la première, la plus courte, consiste à emprunter le chemin qui gravit la montagne. Des personnes y louent les services de leurs Ooqhab, des animaux ressemblants à un croisement de boeufs et de mouflons, pour porter les lourdes charges. Ces bêtes possèdent une adresse impressionnante sur ces chemins montagneux, mais si tu mènes des mules ou des chevaux, prends garde, l'ascension est dangereuse pour eux. Ce chemin arrive directement au Lazaret. La deuxième possibilité est de prendre la route du Long Détour, qui contourne la falaise par le sud. Plus sûre, la route est aussi bien plus longue. Il faut compter quatre jours supplémentaires pour finalement arriver à la porte de l'Immense Solitude Septentrionale.



Chapitre IV - La route Sud

Depuis Yallasch il y a trois étapes : la première va de Yallasch à Shalan. Ce village est petit mais les gens accueillants. Ils ne refusent jamais de prêter leurs granges aux pèlerins pour la nuit. Depuis Yallasch jusqu'à Laelith, Shalan est le seul lieu de vie que tu traverseras.

La seconde étape va de Shalan au croisement de la route sud et de celle du Levant. Lors de cette étape, environ cinq kilomètres après avoir quitté le village, on récupère la route de Long Détour. Puis on passe longtemps après devant le relais du Loup Borgne, quelques kilomètres avant de rejoindre la route de l'est. Le relais est abandonné, il vaut mieux continuer jusqu'à l'embranchement où les pèlerins des deux routes se regroupent pour passer la nuit ensemble. Il y a là un puits qui donne une eau au goût détestable, mais qui n'est pas mauvaise à la santé.

La troisième étape est directe jusqu'à Laelith, où tu arriveras à la porte de l'Immense Solitude Septentrionale.

Chapitre V - La route du Levant

Depuis la ville de Fiohl jusqu'à Laelith il y a neuf étapes. La première va de Fiohl à Egonzasthan-la-basse. A Fiohl se rejoignent la Cize et le Somport. La route remonte ce dernier quelques temps en direction de l'ouest, puis passe à Le Hernand, un village encaissé entre le petit massif du Lejol au nord et la pointe des grandes montagnes d'Egonzasthan au sud, à la limite entre le comté de Fiohl et celui d'Egonzasthan-la-basse. Le chemin rejoint ensuite l'Aragon, une rivière salubre qui se jette dans le lac des Hautes Eaux à la hauteur de la baie d'Egonzasthan, et que la route longe sur de nombreux kilomètres, avant de bifurquer vers le sud. La campagne tout au long du trajet est joliment boisée, les rivières et les sources sont claires, et les fruits des nombreux vergers bons à croquer. On y rencontre fréquemment de charmants hobbits qui habitent dans les collines un peu plus au sud. A la capitale multiraciale de la province, Egonzasthan-la-basse, on trouve des bains avec de l'eau toujours chaude. Les gens sont soigneux dans leur façon de se vêtir, élégants, spirituels, très libéraux et larges dans l'hospitalité. Le vin est excellent.

La deuxième étape mène jusqu'à Kgoprnb, dans le comté du Nord. Cette étape est plutôt courte. Peu après Egonzasthan-la-basse on passe un grand cour d'eau que les habitants de la région appellent la Runa et qui vient du sud. Puis on traverse ensuite le village de Gropnob, niché entre les collines des Trois Sorcières au nord et le bout de la grande chaîne montagneuse des Azules au sud. A Kgoprnb, c'est l'Arga qui coule. Son eau est bonne. Les habitants de ce comté sont des athlètes, bons combattants, habiles au maniement de l'arc, des flèches et des lances, et très rapides à la course. La région manque de pain et de vin, mais on trouve en abondance cidre, lait et miel.

On longera le lac des Hautes Eaux durant toute la troisième étape jusqu'à Pregprb, à la frontière entre la province d'Egonzasthan et celle des Jardins de Jadhys. Il n'y a aucun village sur cette route, et peu de champs cultivés, car le sol est très rocailleux. A Pregprb coule l'Ega. Son eau est douce, saine et très bonne. Il y a là un pré où, dit-on, les lances étincelantes de paladins victorieux d'ogres, plantées là pour glorifier Saris, se mirent à verdoyer. C'est un lieu de prière important.

La quatrième étape conduit à Malcarah. Deux ou trois kilomètres avant cette ville on passe au hameau de Jarila. Il n'y a aucune rivière tout au long de cette étape, il faut donc bien remplir les gourdes avant de quitter Pregprb, car de plus dans la ville appelée Malcarah coule une eau argileuse très malsaine, le Quijento, qui provient de la jungle plus au sud.

Aziliane marque la fin de la cinquième étape. Cette étape est courte. On traverse Orbyonn, qui est une ville riche et prospère, un des grands ports du lac des Hautes Eaux, et un comptoir commerçant très actif. Attention, les prix y sont élevés, c'est la raison pour laquelle je conseille aux pèlerins de ne faire que passer dans cette ville. La route passe ensuite une bifurcation qui conduit à la divine écluse au nord, puis arrive à Aziliane, où le pain est bon, le vin excellent, et le poisson abondant. Cette ville est également riche, mais les prix y sont moins exorbitants qu'à Orbyonn.

La sixième étape va jusqu'à Malaimé. En passant la dernière chaîne montagneuse on quitte la province des Jardins de Jadhys, puis le chemin évite Bental, une ville qui a très mauvaise réputation. Mais sur la route, une fois sortit de la province, il y a de fortes probabilités de rencontrer des péagers abominables qui méritent l'enfer. Venant au devant des pèlerins avec deux ou trois bâtons, ils extorquent de force un tribut injuste. Et si quelque voyageur refuse de payer, ils le frappent à coups de bâton et lui arrachent la taxe en l'insultant et en le fouillant jusque dans sa culotte. Ce sont des gens aussi féroces que la terre qu'ils habitent. Bien qu'ils ne doivent légalement exiger aucun tribut, ils ponctionnent injustement les pèlerins et tous les voyageurs. C'est pourquoi nous demandons instamment que ces péagers, ainsi que les notables de Bental à qui ils remettent l'argent du tribut, et tous ceux qui sont complices en recevant injustement de ces passeurs de l'argent, soient condamnés aux enfers jusqu'à ce qu'ils aient expié leurs fautes par une longue pénitence publique. Que tout prêtre qui, par charité, leur accordera son pardon, soit frappé par l'épée de l'anathème. On arrive donc ensuite au village de Malaimé, à l'endroit où la rivière l'Èbre se sépare en deux avant de se jeter dans le lac. Ses eaux sont saines et les poissons y abondent. Remplie bien tes gourdes à Malaimé, parce que c'est la dernière étape avant Laelith où tu trouveras de la bonne eau.

À l'entrée des marais des Languissants se trouve Lorca, un autre petit village, fin de la septième étape, et dernière agglomération avant Laelith. La route traverse une lande désolée, sans pain, ni vin, ni viande, ni poisson, ni eau, ni source. Moins d'un kilomètre après la sortie de Lorca coule une petite rivière qui s'appelle la Lagartiga. Là, prends garde de ne pas boire, ni toi, ni ton cheval, car cette rivière donne la mort. Au cours de notre voyage à Laelith, nous avons trouvé là deux hommes assis sur la rive qui aiguisaient leurs couteaux qui leur servaient à écorcher les montures des pèlerins qui, ayant bu de cette eau, mouraient. À nos questions, ils répondirent, en mentant, que cette eau était bonne à boire. Nous en donnâmes donc à boire à nos chevaux et deux d'entre eux moururent immédiatement. Ils furent sur-le-champ dépiautés par les deux hommes. De manière générale on peut dire qu'entre Aziliane et les marais, les gens sont pleins de méchanceté, d'aspect mauvais, dépravés, pervers, perfides, déloyaux et corrompus, libidineux, ivrognes, portés à la violence, féroces, sauvages, malhonnêtes, impies, à expédier en enfer, rudes, cruels et querelleurs, manquant de toutes les vertus, et habiles dans tous les vices. Pour quatre pièces ils tuent.

La huitième étape traverse tous les marais jusqu'à la route du Long Détour. Après le grand étang dit du Petit Diable, on passe un cour d'eau sans nom qui est mortifère pour les animaux et les hommes qui en boivent. Si tu traverses les marais en été, protège toi soigneusement le visage des moustiques énormes qui y foisonnent. Et si tu ne regardes pas attentivement où tu poses les pieds, tu t'enfonceras rapidement jusqu'au genou. Au croisement de cette route et de celle du sud, les pèlerins ont l'habitude de se réunir et de passer la nuit tous ensemble. Un puits a été creusé à cet endroit, son eau n'a pas bon goût, mais elle ne nuit pas à la santé.

La dernière étape mène à Laelith, elle est plutôt courte. Les soldats de la cité sainte patrouillent fréquemment le long de cette route, elle est donc sûre. En fin de journée tu apercevras donc Laelith, la très excellente ville des Dieux, pleine de délices, qui incarne la réconciliation divine, et qui est reconnue pour cela comme étant la plus heureuse et la plus noble des villes du monde connu.

Chapitre VI - La route Nord

Depuis Azil il y a dix étapes. La première est courte, et mène jusqu'à Carh-Pendh. Mais il faut avant cela franchir le petit col du Grand Pin, puis on traverse le hameau de Jarnac, au croisement de la route de Kerné et de Carh-Pendh. Puis enfin on arrive à la ville de Carh-Pendh. Les eaux des rivières à l'ouest d'Azil sont considérées comme saines. J'entends par là celle du Pisuerga qui coule peu après Carh-Pendh, car le Sahagún, qui traverse Azil, est lui par contre beaucoup trop sali par l'intense trafic fluviale.

La deuxième étape va de Carh-Pendh à Azond. Au lieu dit le Faux Col, à la pointe de la baronnie de Kaoca, se trouve le village de Darviz, Je conseille de faire un petit détour pour remplir ses gourdes dans le Pisuerga, car par la suite l'eau se fait rare. A partir de là, on commence à monter en altitude et la température baisse grandement. La route franchit après le col des Grands Roussins, pour descendre ensuite dans la vallée d'Azond, une ville de montagnards grands et robustes, au pied du col des Dragons Blancs.

La troisième étape mène au pied du Passage de Logan. Il faut d'abord franchir le col des Dragons Blancs, qui culmine à 2500 mètres, puis il te faudra suivre la route sur le Haut Plateau. C'est une partie quasiment déserte du Matriarcat d'Olizya, jusqu'au hameau d'Arhang, au pied du Passage de Logan donc. L'étape est longue et froide, donc difficile, mais tout ce détour est nécessaire afin d'éviter la côte entre Kaoca et Olizeyna, car les rares chemins y sont très mal entretenus et les forêts dangereuses.

La quatrième étape va d'Arhang à Esberla. Le plus difficile est l'ascension du Passage de Logan, un col qui culmine lui à 2900 mètres. Cette montagne est si haute qu'elle semble toucher le ciel et celui qui en fait l'ascension croit pouvoir le toucher de la main. Du sommet on peut apercevoir le lac des Hautes Eaux. Le col porte son nom en souvenir d'un miracle. En 1144, Azilian allant porter secours à Laelith avec ses régiments d'araignées géantes passa par ici, mais fut bloqué par la montagne. Il mit alors un genoux à terre, le visage tourné vers Laelith, et pria le dieu Logan de l'aider afin d'arriver à temps pour défendre Laelith. Le dieu répondit à son appel et lui mit une épée sainte entre les mains. A l'aide de celle-ci Azilian trancha alors la montagne et ouvrit un passage qui permit ainsi aux araignées de passer. Aussi, depuis, les pèlerins arrivant ici ont coutume de prier leurs dieux tournés vers Laelith et à genoux, ainsi que de planter dans le sol un pic, tant et si bien qu'on en compte aujourd'hui des milliers. Sur l'autre versant on retrouve la civilisation avec le hameau des Blanches, au pied du col, puis la ville d'Esberla, où l'hospice de Saris accueillera les pèlerins blessés ou épuisés par le voyage.

La cinquième étape conduit à Hilminia. On passe tout d'abord la cité de Milhen, puis le village de Rahala, et on arrive à Hilminia. Toutes les eaux des rivières d'Ozilya sont considérées comme douces et bonnes à boire. La Mansilla, qui coule de Esperla jusqu'à Hilmania, n'y fait pas défaut.

La sixième étape va d'Hilminia à Borgnefesse, petit village proche de la Divine Écluse. Le hameau de pêcheurs de Panila se trouve à mi-chemin, là où coule la Bernega. Borgnefesse est lui près de cette construction, là où se trouve l'embranchement de la route vers cette merveilleuse construction qu'est la Divine Écluse. Si tu as du temps, un petit détour vaut la peine. L'ouest du Matriarcat d'Olizya est une région riche en pain blanc et en vin blanc. Elle est couverte de bois et de prés, de rivières et de sources pures. Ses

habitants, descendants de barbares et gouvernés par leurs femmes, sont légers en paroles, bavards, moqueurs, ivrognes, gourmands, mal vêtus, négligés, mais aguerris au combat et remarquables par leur hospitalité envers les pauvres. Assis autour du feu, ils ont l'habitude de manger sans table et de boire tous au même gobelet. Les femmes par contre sont tout le contraire, élégantes, travailleuses, et discrètes.

La septième étape conduit à Souleÿna. La route traverse la grande forêt de Glounda et croise le Sil, le cour d'eau qui passe près de la source de Garamond. C'est la Ponferrada par contre qui arrose la vallée verdoyante de Souleÿna, la dernière d'Olizya. La ville est riche en or, argent, draps, fourrures d'animaux des forêts et autres biens.

La huitième étape va de Souleÿna à Muïck. A Souleÿna, il est impossible de traverser la Ponferrada autrement qu'en barque, car il n'y a aucun pont. Les bateliers, tous habitants de Coraz, seront sûrement maudits car ces gens ont coutume d'exiger de chaque homme qu'ils font passer de l'autre côté, aussi bien du pauvre que du riche, une pièce, et pour un cheval, ils en extorquent quatre, abusivement et par la force s'il le faut. Or leurs embarcations sont petites, faites d'un seul tronc d'arbre, pouvant à peine porter les chevaux. Aussi, quand on y monte, faut-il prendre bien garde de ne pas tomber à l'eau. Tu feras bien de tenir ton cheval par la bride et de ne t'embarquer qu'avec peu de passagers, car si le bateau est trop chargé, il chavire aussitôt. Car bien des fois, après avoir reçu l'argent, les passeurs font monter une si grande troupe de pèlerins que le bateau se retourne et que les pèlerins sont noyés. Et les bateliers se réjouissent méchamment en s'emparant des dépouilles des morts. Une fois à Coraz, le chemin passe par le col de Jalapa, qui donne sur la vallée des Vents. La route suit alors la Sonnerone, une rivière dont je te déconseille de boire l'eau car elle donne de fortes coliques aux étrangers. On trouve dans la vallée le hameau de Corlac, puis Muïck.

La neuvième étape va de Muïck à l'auberge du Vent Gris, dernier lieu habité avant le désert des Soleils Sombres. A partir de Muïck il n'y a plus de route, juste un petit sentier qui longe le lac et sur lequel les chariots ne passent pas. Le seul village que l'on croise est Port Liberté, au bout de la vallée sauvage, là où la Cordoba, qui signifie 'liberté' dans la langue des barbares de ce fief, se jette dans le lac. L'auberge du Vent Gris est installée de l'autre côté des monts Sauvages, à l'entrée du désert. Toutes les rivières qu'on rencontre à l'ouest de Coraz sont impropres à la boisson humaine et animale, et il ne faut pas manger de leurs poissons. Si tu manges à Muïck du poisson appelé vulgairement 'barbeau', ou que les Olizyannais appellent 'clüpia', à coup sûr tu tomberas immédiatement malade ou mort. Si quelqu'un en a mangé et n'a pas été malade, méfies toi tout de même, car c'est soit qu'il était en meilleure santé que les autres, soit qu'il vivait depuis longtemps par ici. La région est par contre riche en pain, vin et miel. Ses habitants portent des vêtements noirs et courts qui ne descendent qu'aux genoux. Ils utilisent des chaussures qu'ils appellent 'lalbarca' faites de cuir non préparé dont on voit encore les poils et qu'ils attachent au pied avec des courroies.

La dernière étape, qui est une des plus longues, longe le lac en passant au sud du désert des Soleils Sombres et arrive à Laelith par la porte Nord. Au puit de l'auberge, remplie tes gourdes car l'eau de la Bourne, que tu devras passer à gué car il n'y a aucun pont, est nocive à la santé. Jusqu'à Laelith te ne rencontreras ni village, ni hameau, ni rivière, ni eau potable. Les casernements de l'armée du Roi-dieu, peu avant les portes de la cité sainte, marqueront la fin de ton long voyage.