



LES TERRES DE LÉGENDES

SOMMAIRE

Introduction	1
Les Royaumes de Liland	1
Mythes et Légendes	10
Les Langues	12
Le Calendrier	13
Classes et Nationalités	13
Les Voyages	17
Chronologie	19

Introduction

Le jeu de rôle ne saurait exister sans la mise en place d'un univers propre dans lequel évoluent les joueurs. Sans cet univers, les personnages perdent une grande part de ce qui fait l'intérêt de ce jeu. De nombreux maîtres de jeu préfèrent élaborer eux-mêmes leur propre univers. La plupart du temps, cette élaboration se fait en tenant compte des suggestions des joueurs. La création d'un tel univers demande beaucoup de temps. Il faut en effet déterminer de nombreux paramètres, dessiner des cartes, prévoir les conditions climatiques dans lesquelles se dérouleront les parties, déterminer les types de population que les héros seront amenés à rencontrer, ainsi que les langages ou les dialectes employés par ses populations. Qui plus est, un tel travail doit être achevé avant même que ne débutent les parties dans lesquelles prendront place les personnages. Dans ce recueil vous trouverez tous les éléments indispensables à la mise en place de vos aventures dans un univers fantastique. Un seul livre ne peut prétendre décrire un monde dans ses moindres détails, le maître de jeu devra donc faire preuve d'imagination de manière à trouver le cadre idéal dans lequel se dérouleront les aventures. Certains joueurs désirent interpréter le rôle de preux chevaliers partant en croisade et marchant vers l'orient pour défendre la vraie foi. D'autres préfèrent jouer des guerriers Ta'ashim, défendant leur civilisation contre l'invasion des armées d'Infidèles venues du Nord. Certains aiment mieux la politique que la guerre et iront étancher leur soif de pouvoir en s'immisçant dans l'entourage des nobles et des rois, afin d'obtenir par la ruse et l'intrigue des avantages que d'autres arrachent par la force des armes. Il faudra dans ce cas concentrer son attention sur une petite partie de territoire et développer les rapports sociaux avec un soin méticuleux. Mais si le maître de jeu a des goûts plus exotiques, il pourra toujours faire évoluer ses joueurs dans des parties du monde encore mal connues, telle que la

Théocratie de Batubatan, dont les rares visiteurs ont rapporté des récits émerveillés de milliers de temples d'or dont les tours orgueilleuses traversent les nuages jusqu'à atteindre les portes du paradis. Les aventuriers pourront se rendre au royaume de Minj, où les soies multicolores ont la douceur du vent et les gongs de bronze l'inquiétante sonorité du tonnerre. Aux portes de l'Est, dans des territoires encore mal définis, les aventuriers atteindront peut être l'empire de Khitai, dont la civilisation naquit avec le monde et qui a su développer une société raffinée tant dans ses mœurs que dans sa philosophie. Ils pourront se risquer dans l'Empire de Yamato, ravagé par la guerre, où les maîtres Haïken vivent selon un code d'honneur qui exclut toute faiblesse et conduit à un suicide rituel en cas de faillite.

Le maître de jeu peut développer son univers dans un point défini du globe, mais aussi à l'époque qui lui plaît. Il pourra ainsi faire évoluer ses personnages aux premières heures de l'empire Kaikuhuru, ou, à

l'inverse, les placer à l'époque des grandes découvertes, quand les navires partaient sur l'océan, en quête de mondes nouveaux. En ces temps de changement, les classes sociales sont bouleversées, les riches bourgeois acquièrent des titres de noblesses alors que certains nobles ruinés vivent une existence difficile. Les mousquets et les rapières ont remplacés l'arc et l'épée. Il est même possible que les sorciers, rares et solitaires aux temps médiévaux, se soient rassemblés en guildes. Tous ces exemples n'ont pour but que de montrer l'étendue des possibilités qui s'offrent au maître de jeu pour l'élaboration de sa campagne. Le présent recueil présente un univers complet, mais vous n'êtes en rien obligé de le suivre à la lettre, il constitue un exemple de ce qu'il est possible de faire avec un jeu de rôle. Toutefois, si l'inspiration ou le temps venaient à vous manquer, vous trouverez dans ces pages des données suffisantes pour faire vivre à vos joueurs des aventures palpitantes. Initialement conçu pour être utilisé avec les livres « Guerriers et Dragons » et « La Voie de la Magie » cet univers s'adaptera très facilement à toute campagne fonctionnant sur la base du système D20.

Les Royaumes de Liland

LA CORNOMBRIE:

L'Elleslande comprend cinq nations: L'Albonie, la Cornombrie, Thulane, Erevorn et le royaume de Glisson. C'est en Cornombrie et en Erevorn que l'ont peu encore rencontrer les descendants des premières peuplades qui ont habité l'Elleslande. Ces hommes formaient un peuple guerrier qui contrôlait tout le territoire, jusqu'à l'invasion par les légions du Sélentium. L'Empire du Sélentium contrôla l'Elleslande jusqu'au jour où les armées conquérantes retournèrent dans leur mère patrie pour la protéger des invasions barbares venues du couchant. L'Elleslande dut alors subir les attaques incessantes de peuplades venues du continent qui les repoussèrent jusqu'en Cornombrie.... Plusieurs chefs de clan contrôlent le territoire, aidés en cela par des barons. Le pouvoir de chaque région est exercé depuis des châteaux forts qui dominent les plaines et les vallées. L'autorité centrale et l'unité du pays sont assurées par le roi, élu par l'assemblée des chefs. Cette assemblée a le pouvoir de destituer le roi bien que cette prérogative n'ait été exercée que deux fois au cours de l'histoire du pays. La cornombrie fut convertie à la vraie foi lors de son invasion par le Sélentium. Cette religion subsista après le départ des légions. Bien qu'ayant abandonné leurs anciennes croyances, les prêtres n'en gardèrent pas moins une certaine indépendance, issue des cultes ancestraux, et optèrent pour un système monastique sans pouvoir central. Ils construisirent les églises sur les lieux consacrés aux anciennes divinités, la plupart du temps dans des endroits inaccessibles, investissant même parfois les cavernes et les tumulus dédiés aux anciens dieux. Gardiens de la foi et de la connaissance, les prêtres consacrent l'essentiel de leur temps à la sauvegarde du savoir et sont renommés pour leurs manuscrits (le livre de DATHAN, dont il n'existe que cinq copies, passe pour un chef d'œuvre d'enluminure, où se mélangent en un réseau inextricable les symboles de la vraie foi et ceux des anciennes croyances). L'indépendance totale de l'Église de Cornombrie vis-à-vis de celle de Sélentium est très mal considérée par les prêtres des pays environnants, cependant les accusations de magie noire et de cultes démoniaques ne sont pas fondées pour autant.

L'ALBONIE:

Les ancêtres des populations qui occupent maintenant l'Albonie venait du continent, principalement de la région appelée maintenant la CHAUBRIE. Ils vénéraient autrefois un panthéon de dieux guerriers et sanguinaires issus de Thulane, mais la vraie foi prédomine à présent. Les voies marchandes qui s'étendent au sud et à l'Ouest de l'Albonie assurent aux seigneurs qui contrôlent le sud du pays une source intarissable de profits, qui leur permettent de financer leurs incessantes querelles. L'Albonie vit sous un régime de type féodal. Le pays est contrôlé par des seigneurs, sous la suzeraineté d'un roi. Le roi donne des ordres à ses vassaux, les ducs et les comtes, eux même reportant ces ordres aux baronnies placées sous leur dépendance. La plupart des

seigneurs vivent sur leurs terres, entourés d'une cour de chevaliers et de gens d'armes. Certains chevaliers, ainsi que de petits nobles possèdent leurs terres, qu'ils contrôlent depuis leur manoir. Les paysans forment la base de la hiérarchie. Théoriquement, le pouvoir est l'apanage des nobles mais en pratique il fut rapidement contrebalancé par une nouvelle classe sociale issue du développement des échanges. Une classe de marchands amassa de grandes richesses par le négoce et le transport des marchandises. La classe marchande favorisa dans les grandes villes l'émergence d'un artisanat. Alors que dans les campagnes les paysans construisaient eux-mêmes leurs demeures et tissaient leurs vêtements, il devint possible dans les villes de payer en échange de tels services. Très rapidement, les artisans se regroupèrent en corporations qui codifièrent et contrôlèrent les moyens de production. Cette puissance économique favorisa rapidement l'autonomie des grandes cités marchandes qui reçurent bientôt leurs ordres non plus des seigneurs locaux mais directement de l'autorité royale. Certaines cités, à la suite de services rendus au roi, se virent accorder le statut de ville franche. Ainsi en est-il du port de Clyster, dont les citoyens ne dépendent plus de la baronnie d'Aldred, bien que la ville se trouve sur ses terres.

Dans la pratique, un serf qui s'enfuit des terres de son seigneur pour se réfugier à Clyster peut acquérir sa liberté s'il demeure en ville un an et un jour.

La société albonique ne saurait fonctionner sans la tradition et un système mutuel de droits et de devoirs. Les paysans travaillent dur pour le compte de leur seigneur, mais celui-ci se doit en échange d'assurer leur protection. Il en est de même pour le roi par rapport à ses vassaux. Le roi leur accorde des privilèges, mais à tout moment il peut appeler les nobles à lever des armées si l'intégrité du pays vient à être menacée. La cour du roi se trouve dans la ville d'Ongus.

Contrairement à ses ancêtres, le roi Hadric est un être faible et sans grande autorité. Il s'est entouré d'une suite de conseillers qui profitent de leur charge pour servir leurs propres intérêts plutôt que ceux du pays. Certains nobles fidèles au roi ont été écartés du pouvoir tandis qu'étaient anoblis des individus sans scrupules. Dans certaines contrées, les paysans croulent sous les taxes et au Nord, les seigneurs tels qu'Aldred, baron de Goburn, ou bien encore le comte de Montombre, ne reconnaissent plus l'autorité royale et font régner leur propre loi. A l'exception de certaines cités marchandes et de quelques ports, la majorité des villes se sont développées autour d'un château ou d'une abbaye fortifiée propre à assurer la protection des habitants. Cette situation limite généralement la population des villes. La plupart comptent moins de mille habitants. Seule une douzaine de cités dépassent le chiffre de dix mille habitants. La grande majorité du peuple, quant à elle, vit en petits villages d'une vingtaine de foyers.

LA THULANE:

La contrée au Nord de l'Albonie est une vaste étendue rocailleuse, sillonnée de profondes vallées et semée de lacs de montagne. Ses habitants sont des Mercaniens venus des îles plus au nord, ou bien ayant traversé le Mergeld. Ces peuplades fières et belliqueuses sont souvent en guerre contre les pays voisins. Pendant toute la durée de l'hiver, les seigneurs et leur suite demeurent dans des villages communautaires, attendant les beaux jours pour entamer les expéditions de pillage. Des prêtres errants sillonnent le pays, bravant la nature hostile, pour porter la parole de la vraie foi au peuple. L'absence de voies de communication dans ce pays escarpé interdit toute centralisation du pouvoir, qu'il soit spirituel ou politique, la cour du roi de Thulane est située sur l'île de Katorheim. Son influence est réelle sur l'île, mais les vassaux du continent vivent en semi-autarcie. La majorité des seigneurs se sont convertis à la vraie foi, mais cela ne les empêche pas d'honorer les dieux guerriers de leurs ancêtres, tels que Thor, Wotan ou Lug. Les échanges commerciaux sont pratiquement inexistantes et les rares marchands sont des colporteurs ayant des dons de ménestrels et pouvant distraire les seigneurs par des récits épiques. Les serfs qui travaillent péniblement cette terre aride n'ont aucun droit et ne sont pas plus considérés que des animaux.

EREVORN:

Les régions plus au Nord n'ont jamais subi l'influence de la loi ni de la foi nouvelle. Des hordes de brigands et des chevaliers errants sans foi ni loi sillonnent le pays en toute impunité dès les premiers contreforts des monts PAGAN. La population de ces régions est en majorité originaire d'Elleslande, mais les mélanges avec des Mercaniens ou des Algandais sont fréquents (des mercenaires, venus du continent, furent employés pendant le conflit qui opposa Erevorn à la Cornombrie, trois siècles auparavant. La guerre finie, de nombreux mercenaires demeurèrent sur place et se mêlèrent à la population locale) Erevorn n'a jamais reconnu la vraie foi et continue d'adorer d'étranges divinités druidiques telles que LAHMFADA, KERNANU, MORKAAN, entités de la nature et des éléments, la majorité de ces dieux étaient honorés en Cornombrie. Les prêtres de la vraie foi assimilèrent les dieux de l'ancienne religion aux démons de la nouvelle. C'est la raison pour laquelle les habitants d'Erevorn sont considérés par leurs voisins comme des adorateurs du démon. La réalité est tout autre. Les divinités druidiques sont des forces élémentaires qui ne sont pas intrinsèquement maléfiques. Il existe dans le panthéon druidique d'Erevorn des divinités malfaisantes. Balor et Rimfax en font partie, mais leur culte par certains seigneurs n'est le fait que de quelques illuminés, adorateurs du mal, quelque forme qu'il puisse prendre. Les seigneurs d'Erevorn sont des êtres belliqueux et sanguinaires qui consacrent l'essentiel de leur temps à se combattre, quand ils ne se lancent pas dans des conflits avec les pays voisins. Le trône royal est vacant depuis de nombreuses années et le nombre des prétendants ne cesse de s'accroître. L'assassinat est le seul moyen de faire valoir ses droits. Ainsi le clan des Arbigeois, qui vit en vase clos dans les vallées inaccessibles, peut être considéré comme l'équivalent des ninjas du Japon.



En l'absence de toute justice, rares sont les marchands qui s'aventurent dans les ports d'Erevorn, puisqu'il est aussi facile de perdre sa vie que ses marchandises. La population, en dehors des villes, est éparpillée dans une nature hostile. Le voyageur ne rencontrera que quelques fortins ou des villages désertés, la peste noire ayant fait des ravages au cours des précédentes années. Les rares paysans qui ont pu survivre, se terrent à la nuit tombée dans leurs masures, car selon les croyances, les gobelins investissent le soir venu les greniers des demeures, tandis que le malin parcourt la lande avec ses chiens favoris, la mort et le tourment.

LE ROYAUME DE GLISSON:

La riche région de Glisson s'étend au Nord du royaume d'Erevorn. Bordé au sud et à l'Ouest par la mer, le fief s'arrête au pied des Pics des Aigles, chaîne infranchissable. Les sommets, blanchis par les neiges éternelles, sont en permanence battus par des vents glaciaux venus du Nord. Ces étendues inhospitalières sont à l'origine des nombreux mythes et légendes de Glisson. Le soir, à la veillée, les anciens racontent à qui veut l'entendre comment, aux premières heures de l'humanité, Balor, dieu des ténèbres, régnait sur le monde. Son souffle glacial recouvrait la terre d'une chape de brume et les humains ployaient sous son joug. Les autres dieux, jaloux, se rassemblèrent en secret et, d'un commun accord, décidèrent de raser la

cité de Nem, symbole du pouvoir obscur. Ce fut le dieu du Feu qui lanca la première charge, provoquant l'explosion des forges dans lesquelles Balor élaborait des machines de mort. Des torrents de flammes jaillirent des entrailles de la terre, recouvrant la région d'un tapis de cendres. Les braises, portées par les vents, traversèrent les montagnes pour atteindre la cité de Glisson et donner naissance au feu sacré qui y brûle encore. Dans le même temps, au Nord, les dieux poursuivaient leurs assauts. La terre se déchira, engloutissant la cité maudite dans une faille béante. Un gigantesque raz de marée recouvrit l'ensemble, tandis que des vents glacés emprisonnaient à jamais Balor dans un écrin de givre..... Le monde put enfin vivre dans la paix et nul ne prononça plus jamais le nom du dieu des ténèbres.

La cité de Nem continua cependant à susciter d'étranges convoitises et nombreux furent ceux qui au cours des siècles, tentèrent le périple à travers la montagne, attirés par les secrets de la ville engloutie. Aucun d'eux ne revint jamais et l'on oublia le nom de ces fous....



LES ILES DU DIABLE:

Quelques mots suffisent à décrire ces îles désolées, perdues en pleine mer Hadrane, à l'Ouest de l'Elleslande. Elles sont en permanence recouvertes d'une chape de brouillard, puisque situées en un point de l'océan où les vents ne soufflent jamais. Elles ne sont d'ailleurs connues que par de rares récits de marins. Olo de Cornombrie, le célèbre navigateur, leur consacre quelques pages de ses mémoires, son navire ayant été immobilisé au large des îles pendant dix jours. Olo raconte que la mer était lisse comme la surface d'un miroir, sur laquelle glissaient en silence de longs rubans de brume. Plusieurs de ses hommes affirmèrent avoir repéré sur la grève les silhouettes fugitives de créatures nues, mais il ressort que les marins étaient en proie à des hallucinations dues à l'absorption de nourriture avariée. Seuls des aventuriers téméraires pourraient trouver un raison de se risquer en ce point désolé du monde.

LE CONTINENT:

Le Nord-Ouest du continent est composé de trois grands royaumes, la Chaubrie, l'Algandie et la Ourlande. Ces civilisations considèrent que la terre d'Elleslande est peuplée de brutes dont les mœurs grossières les distinguent à peine des nations barbares environnantes. Au cours des siècles précédents, les guerres multiples par delà le Glaive (le Glaive est le bras de mer qui séparent l'Elleslande du continent) n'ont fait qu'accroître le préjugé entre les deux civilisations.

Les familles royales de ces trois pays sont liées entre elles par le sang et des parentés lient quelques seigneurs d'Albonie (ainsi Dame Talia, l'épouse de Montombre, est elle la nièce du roi d'Algandie). Aucun conflit sérieux n'a toutefois éclaté au cours des vingt dernières années. Une nature clémente et un commerce florissant rendent la vie très agréable sur le continent, même pour la paysannerie. Certains chevaliers errants qui écumaient le pays ont trouvé dans les croisades un excellent moyen d'assouvir leurs instincts guerriers (l'idée des croisades fut développée conjointement par le pontife et le roi Vergang d'Algandie. Ils trouvèrent là un bon moyen d'éloigner les seigneurs par trop belliqueux). L'esprit chevaleresque est, à cette époque, en pleine mutation et les énergies sont canalisées par les tournois, les joutes et la chasse à courre. Le chevalier courtois et raffiné vivant dans un élégant château n'est en rien comparable à son lointain cousin d'Elleslande, être grossier et paillard prêt à dégainer l'épée sous le

moindre prétexte.

D'un point de vue géographique, le continent est plus montagneux que l'Elleslande. Le climat en est similaire, adouci par les courants chauds, venus des tropiques (Krarth et la cote Mercanienne ne bénéficient pas de ces courants chauds et ont un climat plus rigoureux, bien que placés sous les mêmes latitudes. Krarth en particulier, est un pays de toundra, constamment balayé par les vents du Nord. Les températures peuvent tomber à -30° l'hiver et atteignent rarement 15° l'été.

Comparativement, les températures en Albonie varient entre -6° et 28°). La densité de population sur le continent est élevée et de vastes forêts ont été défrichées, le continent n'en demeure pas moins constitué de 10 à 30% de forêt. Certaines zones qui, sur la carte, paraissent proches sont en réalité isolées. Le voyageur pourra ainsi rencontrer des châteaux perdus en pleine forêt, à moins d'une journée de cheval d'une grande ville. Cela est vrai tout particulièrement en Algandie, où s'étendent des forêts impénétrables sur lesquelles planent de noires légendes. A certaines périodes de l'année, les nuits de pleine lune, un brouillard s'élève du sol et d'étranges maléfices entourent les vieux chênes.....

LA GOUGE:

La Gouge est une gigantesque faille qui court entre les monts du Dragon. Un vent glacial, venu du Nord, y souffle en permanence. Depuis les sommets qui surplombent la Gouge, il est possible de voir parfois de lourds nuages d'orage s'engouffrer dans le bras de mer. Les éclairs qui se répercutent sur les sommets seraient, si l'on en croit les mythes, les grognements du dragon Helgyrak qui s'étire pendant son sommeil.

Aucun navire n'a jamais pu longer la Gouge jusqu'à son extrémité, mais la faille, dans sa partie la plus étranglée, est enjambée par un édifice appelé le Rathurbosk. Il s'agit d'un pont gigantesque qui supporte une ville entière, placée entre ciel et terre. L'édifice le plus remarquable de toute la construction est sans conteste la tour centrale, soutenue par des arcs-boutants, qui renferme un mécanisme destiné à mesurer le temps. Le pont fut construit en des temps très anciens par les mages de Spyte de manière à favoriser les échanges marchands entre Krarth et les terres du sud. Des lois très élaborées furent instituées afin que les marchands des pays environnants puissent en confiance venir traiter leurs affaires au Rathurbosk. Les échanges commerciaux ont favorisé l'implantation d'une gigantesque cité, liée au pont, au sud de la Gouge. Les habitants de Rathurbosk, qui vivent sur le pont, jouissent de réels avantages sur les citadins. Ces derniers cherchent par tous les moyens, le plus souvent par voie de mariage, à acquérir pour leur famille le statut de résident. Le voyageur, s'il arrive à la nuit tombée, devra passer la nuit dans une auberge de la ville, car les portes du Rathurbosk se ferment au crépuscule et ne sont ouvertes qu'à l'aube.

Le matin venu, il pourra approcher l'élégante construction qui s'élance au-dessus du vide. Peut-être retiendra-t-il un instant son souffle en apercevant les flots déchaînés qui grondent en contrebas et il se demandera sans nul doute quel maléfice permet à l'ensemble de tenir. Devant les portes, il signera le registre (ou, probablement, un scribe se chargera de marquer son nom) et pourra enfin pénétrer sur la vaste place en gradins qui épouse la forme du pont. Aussitôt le voyageur sera surpris de l'effroyable état de délabrement des bâtisses. Les vitres cassées sont grossièrement masquées de peaux tendues, la mousse et les mauvaises herbes rongent le pavé. Les gardes de la milice, dans leurs uniformes chamarrés, viendront à sa rencontre et lui demanderont poliment de leur remettre ses armes. S'il s'en étonne, les gardes répondront que cette coutume rassure les marchands et favorise le négoce, et que ses armes lui seront rendues le jour de son départ; mais s'il refuse, il sera reconduit aux portes. S'il accepte, le voyageur sera conduit vers une gigantesque bâtisse. Il pourra admirer au passage les tours élégantes des grandes familles, qui s'élèvent de part et d'autre de la place. Les gardes le laisseront devant la taverne de Flynt. Passant le grand portail, il sera admis dans la salle commune, aux allures de cathédrale, dont le plafond se perd dans les hauteurs. Malgré l'atmosphère constamment enfumée (cette épaisse chape de fumée n'est pas uniquement due à la gigantesque cheminée. La majorité des citoyens du pont fument de longues pipes bourrées de TAHAC, herbe

aux propriétés narcotiques qui pousse au sud-est de Krarth. Les effets de cette herbe expliquent la folie de certains résidents !), il pourra apercevoir les balcons des plus riches suites de l'auberge, donnant sur la salle commune.

Les gardiens héréditaires du Rathurbosk sont regroupés suivant les anciens clans, chaque clan étant investi d'une fonction spécifique. Le clan Duul est la principale famille du Rathurbosk. Le doyen porte le titre de Collecteur, il est chargé de récupérer toutes les taxes sur les marchandises, ainsi que les droits de passage. Les autres familles, dont les ancêtres formaient, à l'origine, la garnison chargée de la défense du pont, ont été, par voie de mariage, progressivement incluses dans le clan Duul. Ce dernier est maintenant le gardien des lois, chargé de rendre et d'assurer la justice. Ainsi Trilhoti Duul, fils aîné du Collecteur, occupe-t-il la charge de capitaine des gardes. Depuis l'anéantissement de Spyte, les multiples mariages consanguins ont sérieusement affecté de nombreuses familles. Déjà, le trisaïeul du présent Collecteur était célèbre pour imposer des droits d'octroi pour le moins fantaisistes aux aventuriers qui désiraient se rendre dans les plaines de Krarth (Hook le Hors-la-loi, alors qu'il fuyait la justice d'Algandie, fut autorisé à traverser la Rathurbosk à condition qu'il invente un mensonge éhonté. Le capitaine de la garde lancé à sa poursuite, lui, dut payer une pièce d'or pour chaque homme de sa troupe) Notre visiteur pourra rencontrer quelques notables, tels que Hiabuor le bibliothécaire, Rauk le sorcier, Vaturien le messager, ou bien encore Florid Gutmouto le tenancier de l'auberge de Flynt. Il se rendra vite compte que tous ces hommes n'ont rien à envier à leur ancêtre.

KRARTH:

Seuls de grands héros en quête de fortune ont une raison de s'aventurer vers Krarth. Cette vaste toundra, recouverte de glace l'hiver, se transforme en marécage sous les faibles rayons du soleil l'été. Les populations y mènent une pénible existence, survivant de racines et d'anguilles et se chauffant à la tourbe. Quand les glaces se referment, tel un poing d'acier, sur les cotes de Krarth et que le vent des glaciers au Nord s'étend sur le pays, rien, pas même les massives citadelles de pierre, ne peuvent empêcher le froid et le gel de s'immiscer dans le moindre recoin. Krarth peut fournir du bois de charpente, grâce à ses forêts de conifères au sud-est, des fourrures et des esclaves. De tels articles, hélas, peuvent se trouver partout ailleurs, et les convois marchands ne dépassent jamais la cité du Rathurbosk. A une certaine époque, ce pays était sous l'entière domination des archimages, qui devaient leurs pouvoirs aux entités démoniaques qu'ils vénéraient. Tous les sept ans ils se réunissaient dans la forteresse de Spyte, afin de communiquer avec leurs dieux et ressourcer ainsi leurs forces surnaturelles. Lors du dernier rassemblement, survenu voilà deux siècles, une catastrophe se produisit. Alors qu'ils attendaient devant les portes barricadées de la citadelle, les serviteurs des mages entendirent des plaintes inhumaines s'élever au-dessus des tours. D'étranges lumières apparurent, dansant sur les murs. Les serviteurs pris de panique, s'enfuirent lorsque des éclairs s'échappèrent des tours de la citadelle. Seul quelques-uns osèrent attendre leurs maîtres, à plusieurs kilomètres de Spyte. Les jours passèrent, dans un silence mortel, et la terre trembla. Le sol se fissura et un cercle de flammes entoura Spyte. Quand la séisme prit fin, Spyte se trouvait au sommet d'un volcan, entourée d'une gigantesque faille qui semblait plonger dans les entrailles de la terre. De loin, pourtant, la citadelle gardait toute son inquiétante beauté. La pierre des murs avait fondu et les tours adoptaient des formes torturées et sinueuses. Les serviteurs attendirent, certains jusqu'à leur mort, le retour des mages, mais personne ne les revit jamais. Les disciples et les descendants des mages disparus prirent le pouvoir et fondèrent sur Krarth une nouvelle caste qui s'est perpétuée jusqu'à nos jours. Mais ils ne possédaient pas les connaissances de leurs prédécesseurs. Les tombeaux des anciens dieux n'ont plus vibré depuis lors. A présent, les mages de la nouvelle caste fouillent les citadelles de leurs ancêtres, en quête de cabinets secrets où seraient détenu le pouvoir des anciens. Inlassablement, ils consultent les antiques grimoires, psalmodient les formules magiques, mais en vain. En regard de la puissance dont disposaient les archimages, la nouvelle

caste ne dispose pas de pouvoirs supérieurs à ceux d'un quelconque sorcier, certains de ces membres sont même de parfaits charlatans. Ils ont usurpé les titres des archimages, se sont emparés de leurs emblèmes (le pouvoir des archimages était symbolisé par un emblème, ainsi celui de l'archimage Byl était une aune d'or ponctuée de neuf clous d'ébène, entourée de trois volutes et surmontée d'un griffon noir et or. Tout porte à croire que les bâtons originaux furent détruits dans l'anéantissement de Spyte. Ceux arborait par la nouvelle caste de mages ne seraient que des copies) et ont pris possession de leurs citadelles et de leurs terres, se déclarant investis de forces dont ils n'ont même pas idée. Certaines lignées d'archimages doivent être décrites afin que le lecteur puisse se faire une idée de la situation sur Krarth.

La lignée de l'archimage Byl compte parmi les plus puissantes de Krarth, mais Aytarn, son descendant actuel, ne perpétue en rien la tradition. C'est un jeune sorcier sans expérience qui a hérité du titre après que son père eut disparu lors d'une expédition secrète dans la toundra. Ce jeune homme ne porte aucun intérêt aux devoirs de sa charge. Ayant grandi dans l'opulence et l'insouciance, il consacre son temps aux plaisirs de l'existence et laisse la poussière envahir la bibliothèque de son père. Les grimoires de cette lignée renferment pourtant des sortilèges puissants, si seulement ils pouvaient être décodés. Aytarn n'a jamais cherché à retrouver les secrets de sa famille et, selon toute probabilité, il ne laissera pas de descendance. Rakov, descendant de l'archimage Lim, serait, selon les rumeurs, un vampire ou, en tout cas, une forme de mort-vivant. Il impose à ses vassaux de lui offrir une vierge chaque soir de pleine lune. Après qu'il se sera rassasié de son sang, la malheureuse ira grossir les rangs de ses anciennes conquêtes. Abandonnée à son triste sort, à demi folle, elle attaque les voyageurs solitaires ou les attire par la promesse d'un abri pour la nuit. La lignée de l'archimage Tor est, elle aussi, puissante. Laglor, le mage en titre, est un descendant direct de Tor. La majorité des archimages qui ont péri à Spyte n'ont laissé derrière eux que des disciples, alors que la femme de Tor lui avait donné un fils. Bien évidemment, la majorité du savoir de l'ancêtre a disparu avec lui, mais le pouvoir magique est encore présent dans le sang de cette lignée, et Laglor peut être considéré comme un sorcier accompli. Il existe plusieurs mages féminins, qui sont appelées Fatae. La Fata Uru, dont le nom est Jani, ne dispose d'aucun pouvoir surnaturel, en revanche, elle s'avère être une politicienne avisée. Depuis plusieurs années, elle tente de s'unir à Laglor. Ce mariage, pense-t-elle, permettrait de fonder une dynastie susceptible de rendre à la terre de Krarth sa gloire passée. Une telle alliance aurait des répercussions énormes sur le paysage politique, c'est pourquoi la plupart des mages et Fatae complotent pour rendre cette union impossible. Il existe de nombreuses autres lignées et il serait impossible de les décrire en détail. Nous nous sommes arrêtés aux personnalités marquantes. Les autres sont le plus souvent absorbées par leurs petites intrigues.



Qu'en est-il de Spyte? L'antique citadelle détient-elle encore la source de l'ancien pouvoir et les moyens d'appeler à nouveau les entités démoniaques? Les bâtons des archimages s'y trouvent-ils encore?

Nombreux sont les aventuriers qui ont entrepris le voyage vers le Chaudron (ainsi est appelée la faille circulaire qui entoure les ruines), persuadés que tout y est demeuré intact. Cependant, même en été, ce périple est une entreprise terriblement périlleuse. En l'absence de route praticable, les aventuriers devront traverser des contrées inhospitalières et des zones marécageuses, confrontés à la faim, aux maladies, au climat incertain et aux bêtes féroces. Seuls un bon guide et une chance insolente leur permettront peut-être d'atteindre le Chaudron, repérable à plusieurs kilomètres grâce aux nuages soufrés qui s'en échappent. Il leur faudra encore traverser la faille avant de pénétrer dans la citadelle. Dans l'éventualité où ils trouveraient un accès, ils auraient encore à affronter l'inconnu. Quelques téméraires ont tenté l'aventure depuis l'Anéantissement, mais aucun n'en est revenu.

LA COTE MERCANIENNE:

La population mercanienne est constituée d'un ensemble disparate de tribus et de clans. L'agriculture est la base de l'économie mais, dans les siècles passés, les mercanien palliaient les récoltes médiocres par des expéditions de pillage, traversant le Mergeld sur de gigantesques bateaux à la proue sculptée en forme de dragon. Renommés pour leurs qualités de navigateurs, ils peuvent atteindre les cotes de Cornombrie ou celles d'Erevorn aussi facilement que celles d'Albonie. Généralement, leurs expéditions étaient repérées par des guetteurs depuis la cote, ce qui permettait aux villageois de fuir, laissant ainsi aux mercanien la possibilité de s'emparer de ce qu'ils voulaient sans effusion de sang. Les mercanien avaient acquis au cours des siècles une réputation de violence qui surpassait même celle de leurs cousins de Thulane. Cette réputation leur permettait le plus souvent de se livrer au pillage sans avoir à combattre.

Toutefois, les expéditions montées chaque été nécessitaient de coûteux préparatifs, et elles n'étaient pas toujours couronnées de succès. C'est ainsi que, progressivement, certains Mercanien trouvèrent le moyen de bâtir des fermes fortifiées sur la cote d'Elleslande, afin de passer les mois d'hiver sous des climats tempérés. Dans les premiers temps, ils durent affronter les seigneurs locaux, mais, au cours des siècles, ces mercanien finirent par trouver des solutions de compromis et s'installèrent comme fermiers, s'intégrant ainsi à la vie du pays (on connaît deux colonies mercanienne au sud de la croix hurlante, sur le domaine de Montombre. Les gens de Torstone et de Sigurdingham parlent l'Elleslandais, mais dans un patois où l'on retrouve encore quelques mots de mercanien. Ces populations se sont converties à la vraie foi, paient tribut à Montombre et servent même dans son armée. Rien ne les distinguerait des autochtones s'ils n'avaient gardé les caractéristiques de leurs ancêtres: hautes tailles et cheveux d'un blond paille.). De nos jours, de nombreuses familles d'Albonie ont des ancêtres d'origine mercanienne.

La rapine et le pillage sont des moyens de s'enrichir, mais ses pratiques comportent de nombreux risques. C'est la raison pour laquelle les mercanien se sont progressivement tournés vers les activités commerciales. Leurs coffres sont maintenant remplis du fruit des échanges effectués dans les ports Coradiens et il n'est pas rare de voir des vaisseaux mercanien croiser les cotes d'Opalar ou bien celles inexploitées, du continent de Mungoda.

Malgré leurs activités commerciales et leurs qualités de navigateurs et de guerriers, les mercanien sont demeurés un peuple frustré qui n'a pas encore réussi l'unité de son pays. Les jarls, ou chef de clan, demeurent indépendants et libres sur leurs terres. Ils se réunissent parfois en convention pour traiter d'intérêts communs. Une grande assemblée des plus puissants chefs de clans a lieu théoriquement tous les cinq ans, mais les petites querelles partisans et les rancœurs accumulées depuis des siècles font que cette réunion n'a pas la fréquence ni l'influence nécessaire à l'établissement d'une nation.

LA SOURDRE:

Ce territoire est une zone de marécages et de lacs, sillonnée rivières glauques. Les populations vivent dans des huttes de roseaux sur pilotis, assurant leur subsistance grâce à la chasse, la pêche et la cueillette de champignons. Demeurées primitives, les peuplades de

cette région se déplacent sur des radeaux, manœuvrés par de longues perches. Ils emmagasinent le plus de nourriture possible pendant les mois d'été car, pendant la longue période hivernale, le froid intense et les tempêtes glaciales interdisent toute excursion.

Une espèce singulière a été repérée dans les eaux marécageuses. Les érudits lui ont donné le nom de Viritrite, mais les populations locales les appellent des Fouilleurs. Ces créatures amphibiennes possèdent un long torse et deux bras articulés comme ceux d'un humain, mais le corps se termine par une longue queue plate qui leur permet de se déplacer rapidement dans les eaux troubles. Leur face large et aplatie possède des traits grossiers, leur bouche énorme est continuellement ouverte, de manière à filtrer la vase pour en tirer les algues et les larves dont ils se nourrissent. Les Viritrites sont de la taille d'un chien et sont moyennement intelligents. Les populations locales les chassent sans merci car elles sont très friandes de leur chair.

La tribu des Vassklavi réside sur les cotes et vit de la pêche. Pendant la période hivernale, quand les glaces recouvrent la mer, cette tribu se déplace en traîneau jusque l'île d'Ydra pour y chasser l'ours et le loup, qui s'y trouvent en abondance.

LE ROYAUME DE WYRD:

Dans les temps anciens, cette contrée était placée sous la tutelle de Krarth, mais après l'anéantissement de Spyte, le roi-sorcier de Wyrd s'est totalement libéré de l'autorité des mages. Il refuse de reconnaître le droit des membres de la nouvelle caste, qu'il considère comme des imposteurs. Le roi-sorcier vit maintenant depuis plus de cinq siècles entre les murs du Château de la Nuit Éternelle. Ses pouvoirs magiques valent ceux des anciens archimages et l'on dit que dans les limites de son territoire, même la nature doit se soumettre à la loi de ce grand sorcier. Ses sujets vivent dans la crainte perpétuelle de son courroux, puisqu'il peut visiter n'importe lequel d'entre eux, du noble au simple paysan, pendant leur sommeil et investir ses rêves. Malheur dans ce cas à celui qui développe de mauvaises pensées: ses nuits deviendraient un cauchemar sans fin.

La société de Wyrd obéit à des règles et à une hiérarchie complexes, mais les rares voyageurs qui sont revenus de ces contrées n'ont pu, hélas, en donner qu'un mince aperçu! Trois classes dominent le pays: les Armingiens forment la caste guerrière, les Solons sont les administrateurs, les Selers, qui se déplacent constamment, font peut-être office de médiateurs avec le peuple. Il est en tout cas certain que les Selers ne sont pas affectés par les manœuvres occultes du roi-sorcier. Les anciens dieux de Krarth sont bien évidemment adorés dans ce pays et la vraie foi ne trouvera aucune audience tant que régnera le roi-sorcier.

L'ILE D'YDRA:

Cette île est depuis toujours sous la dépendance de Krarth. Ce territoire battu par les vents est très faiblement peuplé, mais il est riche en bois et en minerai. La population qui occupe l'île est renommée pour son courage et sa vaillance face à l'adversité. Elle doit chaque année payer tribut aux mages sous forme de lingots d'or et de fer. L'île est parsemée de ruines imposantes de marbre bleu, vestiges d'une puissante civilisation désormais oubliée. Les gens d'Ydra tiennent marché entre les murs de ces antiques cités, mais, pour d'obscures raisons, refusent d'y habiter.

La légende prétend que l'Arbre de Vie se trouve quelque part sur l'île. Celui qui mangerait l'un de ses fruits pourrait atteindre le degré de sagesse et la puissance mystique d'un dieu. La légende dit encore que le dernier dieu à avoir consommé les fruits de cet arbre en surveille les alentours. Il s'agit de Wotan, le dieu de la foudre, il est fort probable qu'il ne laissera pas n'importe qui s'approcher de l'Arbre de Vie!

LES TERRES DE LA DESOLATION:

Cette vaste étendue montagneuse, sillonnée de glaciers, est recouverte de forêts de conifères et battue par des vents glacials. Les peuplades qui vivent élèvent de vastes troupeaux de rennes et chassent l'ours et le loup. Ils adorent les esprits de leurs ancêtres lors d'étranges cérémonies au sommet d'autels en terre. De nature sauvage, ces

peuples fuient tout contact avec les étrangers. Plus à l'est se trouve la Forêt de Svartgard. Nul n'en connaît les limites exactes, mais d'inquiétantes rumeurs prétendent que cette étendue abriterait toutes sortes de forces démoniaques: des hordes d'Elfes Noirs se partageraient le territoire avec les macabres Goules des Glaces et d'autres innommables créatures. Personne ne s'y est jamais aventuré.....

LE NOUVEL EMPIRE DE SELENTINE:

La conversion de l'empire à la vraie foi provoqua rapidement des divisions idéologiques qui entamèrent son unité. Ainsi Madrox Cosmogoran, commandeur de la première légion, se proclama-t-il empereur dans sa citadelle du Mont Tamor (qui était alors une petite place forte et non l'imposante cité de Tamor que l'on connaît maintenant). Les possibles répercussions de cette rébellion furent empêchées par la chute des territoires du sud, envahis par les troupes barbares (dans la région qui devint par la suite le Sultanat d'Opalar). Le Nouvel Empire de Sélentine est maintenant le seul vestige d'un état qui couvrait, au faite de sa puissance, la plupart des territoires connus. Les légions de l'ancien Selentium adaptèrent leurs techniques de combat, plus particulièrement dans les luttes qui les opposèrent pendant des siècles aux Khanates, tribus nomades de l'est, jusqu'à devenir les Hordes Tamoriennes, gigantesques armées de chevaliers. Les chevaliers tamoriens investirent les régions du sud, reprenant sous leur domination certains territoires de l'ancien Selentium et formèrent ce qui est maintenant le Nouvel Empire. Ils fermèrent ainsi la bande de terre par laquelle les nomades de l'est auraient pu envahir le Selentium, donnant à ces territoires le nom de 'Bastions de la Foi'. Malgré sa cohésion territoriale, le Nouvel Empire n'en demeure pas moins un état hétérodoxe. Selon les croyances Tamoriennes, le Sauveur fut 'promu' à l'état de Dieu en raison de ses actions, de la même manière que les empereurs de l'ancien Selentium étaient déifiés après leur mort. L'Église Sélentine, elle, prône le caractère divin du Sauveur: il était fils de Dieu, avant que ses actes ne le fassent reconnaître en tant que tel. Les deux obédiences se rejoignent sur la nature de Dieu et sur les enseignements du Sauveur, mais cette différence fondamentale est à l'origine du schisme entre l'église Sélentine et l'église Tamorienne. L'Empire est organisé selon un système de type féodal, mais certains idéaux de l'ancienne république subsistent. La terre appartient aux nobles ou patriciens, mais, à la différence de la société de type féodal, le servage n'existe pas (il existe bien sur des esclaves. Ils ont été capturés lors des guerres contre les nomades de l'est, ou bien achetés en territoire de Krarth, mais ils ne sont pas considérés comme citoyens de l'empire). Tout homme est libre et, bien qu'il doive passer quelques années de sa vie dans les armées de l'empire, le 'seigneur' dont il dépend ne peut lui demander de service sans le payer. Cette différence essentielle avec le système féodal est due en partie à des raisons économiques. Le peuple est payé pour son travail, mais il est ensuite soumis à divers impôts et taxes destinés au fonctionnement de l'administration et de l'armée. Un système de lois régit cette société et assure sa cohésion de la même manière que les états féodaux fonctionnent selon un réseau d'obligations mutuelles.

Tous les citoyens de l'empire peuvent influencer sur les actions du gouvernement par l'intermédiaire de l'Assemblée des Centuries, où sont représentées toutes les classes de la société. Cette assemblée a le pouvoir de discuter toutes les décisions prises par le Sénat de Tamor. Bien évidemment certaines classes ont plus d'influence que d'autres. Les patriciens, en fait, détiennent la majorité des sièges. Le sénat, quant à lui, est composé d'une centaine de membres, pour la plupart de riches propriétaires terriens. L'empereur doit justifier de ses actes et décisions devant le sénat. Sans le support de celui-ci, le règne de l'empereur serait d'avance voué à l'échec. En théorie, l'empereur seul peut choisir son successeur (en général, il désigne son fils aîné), mais en fait, ce choix doit être soumis à l'approbation du sénat. A trois reprises, le sénat est intervenu lors du choix de l'empereur. L'empereur actuellement en place bénéficie du soutien sans réserves du sénat et, dans tous les domaines, l'empire n'a jamais été aussi puissant. Le visiteur ne manquera pas de s'émerveiller en visitant les grandes cités de l'empire. Il s'arrêtera devant les frontons majestueux des

édifices publics, ornés de scènes relatant la gloire passée et présente de l'empire. Les architectes de Sélentine ont mis en place des systèmes fort judicieux d'égouts et d'aqueducs reliant les plus riches bâtiments, et même des procédés de chauffage par le sous-sol. Toutes les rues sont pavées et forment un étonnant contraste avec les bourbiers que l'on peut trouver dans les autres villes de l'ouest. A la nuit tombée, les grandes avenues sont éclairées par des brasiers. La milice arpente les rues sans relâche; les gredins sont assurés d'une prompte arrestation... et d'un jugement tout aussi expéditif ! Les villes ne sont pas les seules sources d'émerveillement. Les campagnes sont en effet sillonnées par de larges voies, datant de l'Ancien Empire, qui permettent une circulation facile et sûre entre les diverses cités. Des techniques d'agriculture très avancées garantissent tous les ans des récoltes abondantes.

Nulle part ailleurs dans le monde connu les pratiques surnaturelles ne sont aussi bien exploitées. De nombreuses académies prennent en charge, dès l'enfance, les êtres faisant preuve de dons magiques particuliers. C'est ainsi que les armées possèdent dans leurs rangs des contingents entiers de sorciers, spécialement entraînés pour l'espionnage, le camouflage ou pour les soins sur le champ de bataille. Les hordes Tamoriennes sont ainsi toujours accompagnées de mages qui surveillent depuis leurs palanquins la disposition des troupes et leurs déplacements, pour émettre des prévisions d'une étonnante justesse. Cet apport rend les troupes de l'empire redoutables, mais cela ne saurait suffire à effrayer les hordes nomades qu'elles sont censées contenir.



LES TRIBUS KHANATES:

A l'est du Nouvel Empire de Sélentine s'ouvre une vaste étendue de plaines tempérées. Ce territoire n'a jamais été exploré et les limites exactes en sont inconnues. Cette zone est bordée au sud-est par les terres de Khitai et de Yamato. Plus au sud, se trouvent les riches territoires de Minj et de Batubathan (Batubathan est un étrange territoire aux multiples temples d'or, peuplé d'éleveurs de yaks et de petits artisans, qui sont en minorité par rapport aux prêtres. On suppose que cette terre serait le pays d'origine de Sahaknatur le sorcier.), ainsi que le Palais sous les Cieux, résidence de l'Empereur des Neuf Montagnes. Au sud-ouest, les plaines touchent les frontières extrêmes du Sultanat d'Opalar. Mais le voyageur désirent se rendre dans ces pays lointains devra emprunter le Golfe de Marazide car il est impossible de traverser les plaines, peuplées de tribus nomades aussi

fière et farouches que leurs grands espaces.



Ces tribus vivent de l'élevage, déplaçant leurs troupeaux de bœufs et de chevaux au gré des saisons et des pâturages. Ces troupeaux leur fournissent tout ce dont-ils ont besoin. Ils constituent une source de nourriture, la peau et les os étant utilisés à la confection de vêtements et d'ustensiles. Les arcs sont fabriqués à partir des cornes et des nerfs des bovidés. Ces nomades sont d'excellents archers et, entre leurs mains, ces armes ont une portée de 200 mètres.

Les tribus se partagent le territoire au gré des alliances; le chef de chaque clan est appelé Khan. La souveraineté est fluctuante chez ces peuplades belliqueuses et les chefs doivent faire preuve d'une habileté et d'un courage exceptionnels pour demeurer en place. Si l'on en croit les derniers rapports parvenus de ces régions, la tribu des Oshkosas, sous la férule de Subotaï Khan, serait la plus puissante. Les Katagaïs, les Kunguskas et les Hunkunkaïs sont les clans les plus importants.

Les coutumes et les mœurs de ces peuplades sont connues grâce aux récits du grand explorateur Nicolo de Wissenstein. Chargé par le Roi Vorlo de Kurlande de trouver une route vers le Khitaï, Nicolo parvint à se faire accepter par les tribus, dont il apprit rapidement le langage. Il ne parvint pas toutefois à mener à bien la tâche qu'on lui avait confiée - assurer la libre circulation des caravanes de Kurlande (cet échec lui valut d'ailleurs de tomber en disgrâce auprès du roi.)- n'ayant pu obtenir l'accord de tous les Khans.

Nous reproduisons ici un passage de ces carnets dont la lecture est indispensable à tout voyageur désirant s'aventurer dans ce pays!

« Les clans se déplacent constamment. Quand le temps est venu d'établir un campement, chaque famille construit son abri en moins d'une heure. Tout d'abord, des pieux sont solidement plantés dans le sol et des treillis en bois de saule y sont fixés de manière à former les parois et le toit. Cette structure est ensuite recouverte de vastes pans de feutre, fabriqués, de même que les cordes, à partir de crin de cheval.

Ces tentures épaisses sont imperméabilisées avec de la graisse de bœuf, qui assure une parfaite isolation du froid et des intempéries, mais dégage une odeur effroyable. L'ensemble ainsi constitué est de forme circulaire. Les peuples des plaines appellent ces tentes grossières des Yourtes. J'eus l'honneur d'être invité à pénétrer sous une yourte. L'intérieur est décoré de tapis et de tentures de couleurs vives. Un espace est ménagé dans le toit, au dessus du foyer, de la même manière que chez les peuples Mercaniens ou de Thulande.

Malgré cette ouverture, l'habitation demeure chaude et confortable, même quand souffle le terrible vent des plaines. Mon ôte se nommait Shweymar. J'eus le privilège de m'asseoir à ses côtés sur le tapis qui occupe la partie nord de la yourte, face à la porte. Cet espace est d'ordinaire réservé au maître de maison, à ses aînés ou à des invités d'importance. Derrière nous se trouvaient plusieurs idoles vouées à la protection du foyer. Face au maître des lieux, l'espace restant de la tente est divisé en deux parties: à la droite du maître sont assises les femmes et les enfants, à sa gauche se tiennent les invités de moindre importance. Les ustensiles de cuisine et les objets domestiques sont déposés dans la partie gauche de la tente, tandis que les armes sont placées sur un râtelier entre la partie droite de la tente et l'espace

réservé au maître. J'eus plus tard l'occasion de remarquer que cette répartition hiérarchique est commune à toutes les tribus, même chez les populations sédentarisées (il apparaît en effet que les barbares des plaines ne sont pas tous nomades. Il existe quelques citadelles éparpillées, rudimentaires fortins de boue séchée, mais seuls quelques individus y résident en permanence. Ces fortins auraient plutôt fonction d'entrepôts. Nicolo considère ces populations sédentaires comme partie intégrante de la société nomade, se référant tout naturellement au système de société de sa propre patrie. Or il apparaît que les nomades affichent le plus total mépris envers ceux qui ont choisi de vivre 'Entre les murs'). Malgré les différences qui séparent les tribus, il semblerait qu'elles soient à l'origine issues d'une même civilisation (il existe quelques copies des carnets de voyage de Nicolo, dont l'original se trouve à l'abbaye de Wissenstein. La bibliothèque du Pontife de Séentine en conserve un exemplaire. La famille Vassilvio de Ferromaine dispose elle aussi d'une copie.)

FERROMAINE:

Avec une population qui atteint deux cent cinquante mille habitants, Ferromaine est la plus grande cité de la partie nord. Même le visiteur le plus blasé des autres ports de la Mer Coradienne ne pourra réprimer un cri émerveillé devant la splendeur de cette cité. On y dénombre plus de cent tours rivalisant d'orgueil et de luxe (la plus haute s'élève à soixante dix mètres du sol). Ces somptueuses constructions richement ornées sont les demeures de l'aristocratie ferromanienne (qui n'est pas d'origine guerrière mais marchande). Le promeneur admirera au hasard des vastes avenues les palais des familles influentes de Ferromaine, qui ont pour nom Senfriti, Cotulio, Vassilvio ou encore Sentapolos, mais il ne pourra qu'imaginer les descendants de ces lignées, protégés par ces écrins de marbre et promenant un regard indifférent sur les innombrables richesses qui les environnent. La cité abonde en cathédrales et édifices publics. Le soir venu, le soleil couchant baigne d'or les façades, illuminant les vitraux multicolores, réchauffant la façade austère du palais où réside le Dutch (le Dutch est le plus haut magistrat de la République de Ferromaine. En théorie sa charge suppose qu'il se retire des affaires, de manière à assurer l'impartialité de ses décisions, mais en pratique son 'indulgence' envers certains nantis lui assure des revenus substantiels. En temps normal la durée de cette charge est de sept ans, mais il est rare que le Dutch ne soit pas réélu.). Les marchands de la cité rivalisent dans l'étalage satisfait de leur piété et font œuvre de mécènes. S'il s'éloigne du port et des quartiers résidentiels qui l'entourent, le promeneur retrouvera le dédale grouillant des rues de la ville. Dans les innombrables échoppes il trouvera des marchandises venues de tous les pays.



Là encore, l'opulence de la cité est apparente, mais s'il se hasarde vers le front de mer, dans le quartier des entrepôts, il se trouvera confronté à une tout autre réalité. D'innombrables taudis se pressent misérablement au pied de la Cité radieuse. Une foule de débardeurs attendent, désœuvrés, l'arrivée de la prochaine flottille qui leur permettra de gagner quelques matapans d'argent pour une journée de labeur harassant. Mendiants et déclassés sillonnent les rues par grappes. Les truands de la pire espèce hantent des ruelles où la milice ne s'aventure jamais.

Heurtement, en dehors de la cité, le visiteur découvrira des paysages plus réjouissants. S'il gravit les pentes des collines environnantes, il croisera peut être le palanquin d'un noble, porté par des esclaves musculeux à la peau d'ébène. Entre les rideaux bordés d'hermine, il verra le porter négligemment à ses lèvres des mets délicats. Peut être

même le saluera-t-il d'un geste condescendant, les six mercenaires Kurlandais qui l'accompagnent lui ôtant toute crainte d'une mauvaise rencontre.

Les nobles de Ferromaine passent l'été dans leurs villas des collines. Ils peuvent ainsi jouir en toute tranquillité des beaux jours tout en gardant contact avec leurs affaires. Par delà les collines, les routes rejoignent les villes et les villages subordonnés à la Ligue Ferromaniennne. La campagne est ponctuée de clochers et de fermettes. A une journée de cheval ont atteint les frontières de l'Empire de Sélentine, ou celles de Kurlande.

La prospérité de Ferromaine est facilement explicable. La puissance économique de l'Empire de Sélentine, due à son agriculture, lui permet d'imposer des prix faibles sur son territoire et des taxes très lourdes sur les bénéficiaires. Les marchands n'ont alors aucun intérêt à risquer de longs voyages pour rapporter des produits dont-ils ne tireront qu'un faible profit. Ferromaine bénéficie d'une situation géographique exceptionnelle; construite sur plusieurs îlots dans l'estuaire de la Liederken et entourée de collines, la cité pourrait prétendre à une totale indépendance. Sa flotte, sillonnant la Mer Coradienne, lui assurait une exceptionnelle prospérité. L'Empire dut rapidement conclure un accord. La République de Ferromaine serait exempte de toute taxe à la condition qu'elle reconnaisse la souveraineté de l'Empereur de Sélentine. Ferromaine accepta de bonne grâce. La sécurité que lui assurait l'empire lui permit d'étendre encore son commerce (Ferromaine n'était pas obligée de conclure un tel accord. Si l'empire n'avait pas consenti des privilèges suffisants, le Haut Conseil aurait pu se rallier à la Kurlande, ce qui aurait provoqué une guerre). La flotte de Ferromaine ouvrit des routes vers le Ta'ashim, le Khitai ou Batubatan.

EMPHIDOR:

Emphidor n'est plus que l'ombre de sa gloire passée et quelques mots suffisent pour décrire sa situation actuelle. Sur les cotes, une population de pêcheurs survit autour des Îles Emphidiennes, tandis qu'à l'intérieur des terres on ne trouve que quelques bergers. De gigantesques ruines de marbre, vestiges de l'Age d'Or, bordent les cotes d'Emphidor, mais les populations les évitent par crainte ou par superstition. Les Emphidoriens sont un peuple obtus et résigné, extrêmement conservateur, comme si la gloire passée de leurs ancêtres leur avait définitivement ôté toute énergie. Le fatalisme présent dans leurs tragédies, se retrouve aussi bien dans leur foi que dans leur vie quotidienne. Cette région est pauvre en minerais et ne produit rien qui soit digne d'exportation. Les seuls navires qui abordent les cotes d'Emphidor sont affrétés par des aventuriers avides, attirés par les richesses que les labyrinthes sous les temples garderaient encore. Emphidor est bordée par trois contrées qui ont pour noms la Molasarie, l'Analique et l'Udristan. La situation dans ces contrées est toute différente, bien qu'elle ne soit pas plus réjouissante. En grande partie constituée de montagnes, ces régions sont habitées par une population regroupée en petits villages nichés dans des vallées d'accès difficile. Ces vallées sont gouvernées par des seigneurs despotiques qui tyrannisent les malheureux paysans en l'absence de toute loi. La terreur plane sur ces régions, terres d'élections des Vampires, Goules et autres Loups-garous. Des prêtres errants vont de vallée en vallée porter la sainte parole, mais les populations locales demeurent déchirées entre la foi et les superstitions. Si d'aventure vous veniez à passer quelques jours dans ces villages, vous ne manqueriez pas de rencontrer une procession funèbre. Observez ces visages, ceux des vieillards résignés, marqués par des années de misère, ceux des jeunes dans le regard desquels vit pour quelques temps encore une lueur de défi, ceux des femmes, éteints par les pleurs, et ceux des enfants qui savent déjà toute l'injustice du monde où ils sont nés. Ce misérable cortège est mené par un prêtre sur la poitrine duquel brille un crucifix d'argent. Attendez quelques instants encore. Quand le morne son de la cloche aura disparu au loin, vous verrez approcher un curieux personnage. Il suit le cortège à distance respectueuse, le visage fermé, mu par une muette détermination. Il porte un sac sur l'épaule. Après que le cercueil aura été posé sur le sol, le prêtre ira rejoindre cet homme et lui remettra quelques pièces d'argent avant de rentrer se calfeutrer chez

lui, ainsi que ses assistants. L'homme ouvre alors son sac et en sort tout le matériel nécessaire à sa besogne. Ce personnage est un Draktoter, étrange profession qui combine l'activité déplaisante de fossoyeur avec une autre tout aussi déplaisante. Il prend le maillet et le pieu sortis de son sac et se dirige d'un pas déterminé vers le cercueil... Il fera en sorte que cet infortuné défunt n'aille pas grossir les rangs des Vampires.

LE SELENTIUM ET LES SEIGNEURS ASMULIENS:

Il fut un temps où le Selentium dominait toute la partie occidentale du monde. A l'origine ce n'était qu'un petit territoire à l'Est de l'Empire d'Emphidor, mais ses habitants développèrent des méthodes radicalement nouvelles de gouvernement et de commerce, alliés à un sens aigu de la guerre, qui leur permirent rapidement de devenir la première puissance au sud de Krarth. Les légions du Selentium essaimèrent de par le monde, construisant un fantastique réseau routier, gigantesque toile d'araignée dont le centre était le Selentium. Ce système de communication renforça encore la puissance de l'empire. La civilisation décadente de Kaïkuru, déjà amoindrie par les invasions d'Emphidor, plia définitivement sous le joug du Selentium. Le pharaon de Kaïkuru s'enfuit dans le désert et un gouverneur fut mis en place dans la grande cité d'Amsassim. Aux frontières du monde, les légions connurent un égal succès dans les guerres qui les opposèrent aux seigneurs d'Algandie et aux tribus d'Elleslande.

La suprématie de l'empire du Selentium se prolongea jusqu'en 100 A.S. alors commença le déclin. Une série de lois iniques et d'impôts de plus en plus lourds suscita des troubles. Thulane se révolta, puis le sud de Kaïkuru. Les barbares des plaines de l'est multiplièrent leurs attaques, les légions ne pouvaient plus maintenir l'ordre. L'Empire du Selentium se désagrégea peu à peu...

Ces temps de gloire sont désormais révolus et le nouvel Empire de Tamor n'est qu'une pale copie de ce que fut le tout puissant Selentium. Il demeure toutefois le centre spirituel à l'ouest du monde.

L'Albonie, la Cornombrie, l'Algandie, la Chaubrie, la Kurlande, Emphidor, la Molasarie, tous ces pays se sont convertis à la vraie foi, cette nouvelle religion qui balaya le panthéon de dieux adorés sous l'Ancien Empire.

La religion de la vraie foi fut fondée par un pécheur Emphidorien nommé Gatanades, mais plus communément appelé 'Le Sauveur' à l'ouest du monde. Les enseignements du Sauveur furent à son époque totalement méprisés par le Selentium et Gatanades lui-même fut exécuté, l'ascendant qu'il avait sur le peuple constituant une menace pour l'Empire; mais, comme le déclin du Selentium s'accélérait, l'Empereur Josturox se convertit à la nouvelle religion, vers laquelle se tournaient des populations de plus en plus nombreuses. Ainsi naquit l'Église de Sélentine, fondée sur les paroles du Sauveur.

Le Selentium fut à plusieurs reprises envahi par les hordes barbares et le pontife de l'Église de Sélentine dut souvent se résoudre à fuir. En ces périodes troubles, l'Église dut se placer sous la protection des Barons Asmuliens et les principes de l'Église furent à cette époque inféodés aux vœux de ces derniers. Le Nouvel Empire est maintenant suffisamment fort pour contrer toute menace d'invasion et l'Église de Sélentine a retrouvé son autonomie.

Cette situation est ironique en regard de la situation qui oppose l'Église de Sélentine et l'Église Tamorienne. Nous ne nous étendrons pas sur les points de détails évoqués plus haut, mais sur un aspect développé par les théologiens Tamoriens et qui présente le Sauveur comme le 'Juge du Monde'. Cet aspect est d'ailleurs propre au Nouvel Empire. L'Église de Sélentine explique cet aspect par un rapprochement avec un ancien Dieu Vengeur de l'Ancien Empire et ne se soucie pas des enseignements du Sauveur. En réponse, l'Église Tamorienne s'oppose à la nature trinitaire de Gatanades qu'enseigne l'Église de Sélentine: le Poing de Dieu qui punit les pécheurs et les hérétiques, l'Oeil de Dieu qui scrute les âmes et juge ceux qui sont dignes de royaumes célestes ou voués aux enfers, et la Bouche de Dieu (le Sauveur lui-même) qui parle au cœur des hommes et lui permet de distinguer le bien du mal. Ces querelles théologiques perdirent bientôt leur importance et les deux églises se ressoudèrent face à la menace naissante de la foi Ta'ashim.

LES TERRES DU TA'ASHIM:

Le Ta'ashim est à la fois le nom d'une terre, d'une religion et d'un peuple. Le Ta'ashim couvre à présent cette partie du monde où se trouvaient mille ans auparavant les vestiges de Kaikuhuru et les provinces sud de l'Empire de Sélentium. A la chute de l'empire, il fallut attendre plusieurs centaines d'années avant que ces régions ne retrouvent une cohésion. Cette unification fut rendue possible grâce au Ta'ashim (qui signifie littéralement: Parole de Dieu), recueil de préceptes civils et religieux écrit par le prophète Akaabah au VIème siècle A.S.

Akaabah était administrateur de la ville de Dhulan (prononcer Taïlane), cité marchande à la population hétéroclite où se mêlaient nomades du désert, agriculteurs et négociants de tous pays. Cette concentration de diverses mentalités n'allait pas sans heurts. Les différences soulevées par cette cohabitation amenèrent Akaabah à rédiger les premiers versets de son Codex Ta'ashim, réflexions concernant la loi et le gouvernement. L'étonnante acuité de ces préceptes balaya toutes les anciennes notions et ils furent adoptés avec enthousiasme par toute la population. Un siècle après la mort de celui qui devint le Prophète, ces préceptes permirent la création et l'unification d'un empire de cinq millions d'hommes.

Hélas, des divisions apparurent bientôt au sein du monde Ta'ashim, dues à des différences de langue, de situations géographiques et de doctrines. Zenhir fut le creuset duquel jaillit la foi Ta'ashim. Ce pays était gouverné d'une main de fer par le Calife, dont l'autorité est aussi bien politique que religieuse. La capitale de Zenhir se trouvait à Demkhor, la Cité Sacrée, où le prophète se retira à la fin de sa vie pour écrire les chapitres les plus inspirés du Codex Ta'ashim (la seconde partie du Ta'ashim traite des relations de l'individu avec dieu et des obligations morales. L'orthodoxie Ta'ashim ajouta une série de chapitres apocryphes consacrée à des anecdotes sur le prophète. La secte des Marijahs réfute ces derniers chapitres). L'Émirat de Marazid était à l'origine une province de Zenhir, gouvernée par l'émir. Il en était de même pour Opalar, mais cette région acquit très vite son indépendance. Au IXème siècle les tribus Badawin instaurèrent une nouvelle dynastie de califes. Les nouveaux administrateurs, d'origine nomade, étaient de fervents religieux. Pour ces intégristes, il était insupportable que la Cité Sacrée soit aussi le lieu du gouvernement, source inévitable de compromissions. La cour du calife demeura donc à Demkhor, mais la capitale administrative fut transférée à Dhulan. Ce changement renforça encore l'importance spirituelle de la Cité Sacrée. La nouvelle dynastie apporta de multiples transformations qui débouchèrent sur une période sanglante connue sous le nom de Purge de la Loi.

A Marazid, le changement de dynastie ne fut pas accepté par l'émir et sa suite, tous de la même famille que l'ancien calife assassiné. De plus, la stricte observance des principes du Ta'ashim prônée par la nouvelle dynastie fut mal perçue à Marazid et Opalar, que l'épanouissement économique avait habitués à une vie facile. Quoi qu'il en soit, ce rejet n'eut guère de conséquences sur les échanges marchands et si l'on eut à déplorer quelques incidents (des pèlerins venus de Marazid furent attaqués dans le désert de Kaikuhuru par les tribus nomades Badawin, à l'origine du retour à l'intégrisme. Mais le nouveau calife y mit rapidement bon ordre, les pèlerinages vers la Cité Sacrée constituant une source non négligeable de revenus.), le calme revint vite en Marazid et Zenhir par liens de mariage entre l'ancienne et la nouvelle dynastie.

Opalar aurait eu à se plaindre de cette situation, mais l'invasion de son territoire par les Quadiks, tribus nomades venues des collines à l'est du Harogarn, l'empêcha de formuler toute objection. En l'an 820, des bandes Quadiks descendirent vers le sud, suivant le cours de l'Isis. L'année suivante, elles s'emparèrent de la capitale d'Amsassim. L'Émir parvint à fuir et se réfugia en Marazid (il trouva tout de même le temps de rassembler vingt de ses femmes, la plupart de ses enfants et une garde de soixante membres. Politique avisé, il sut trouver, à n'en pas douter, des arguments convaincants auprès des Quadiks pour permettre son départ). Le chef des tribus Quadiks (demeuré seul après qu'une épidémie eut emporté les autres chefs de bande), après avoir pris le pouvoir, refusa habilement le titre d'émir, ayant pris connaissance des mauvaises relations entretenues historiquement avec

le calife. Au lieu de cela, il se proclama Sultan, titre assurant son pouvoir politique, mais sans aucune autorité spirituelle. En d'autres termes, il laissait au calife la charge de gardien de la foi à la condition que ce dernier abandonne toute prétention sur le Territoire d'Opalar. Le calife, n'ayant pas la possibilité de reprendre directement le contrôle d'Opalar, trouva le moyen de contourner le problème en nommant le sultan 'Poing du Ta'ashim). Cette manœuvre réussit au delà de toute espérance. Inspiré par ce titre honorifique, le nouveau sultan fut pris d'une soudaine passion religieuse et entreprit de promulguer une série de lois pour combattre le laxisme moral qu'il entrevoyait chez ses nouveaux sujets. Ce retour à l'intégrisme se prolongea pendant deux générations, modère toutefois dans ses effets par la bureaucratie d'origine Kaikuhurienne (' les princes naissent, les pharaons meurent mais c'est l'accord des vizirs qui fait couler l'Isis', dit un vieil adage Kaikuhurien. L'ombre de l'Ancien Empire de Kaikuhuru plane encore sur Opalar, malgré les invasions et les métissages qui en ont résulté. Nombre de lettrés opalariens comptent parmi leurs ancêtres des membres de l'ancienne aristocratie Kaikuhurienne. Il n'est pas rare de voir dans des contrées reculées du territoire d'Opale la survivance des anciens cultes: chaque jour, au pied des antiques statues de Harath, Seth ou Horus, des bols remplis d'offrandes sous forme de blé ou de bière sont déposés). Ses serviteurs civils parvinrent toujours à atténuer et contrôler, d'une certaine manière, les décisions des nouveaux dirigeants grâce à l'extrême complexité du système bureaucratique, demeuré inchangé depuis des siècles. Ainsi, par la force des choses, l'intransigeance du Ta'ashim perdit progressivement de sa vigueur.

Telle est la situation à l'époque qui nous concerne. Le califat de Zenhir tire son autorité des principes du Ta'ashim, interdit tout commerce avec les infidèles et impose des faibles taux d'intérêt. Les revenus de l'état sont assurés par les échanges avec les autres nations Ta'ashim. Zenhir dispose de faibles ressources (si ce n'est les mines d'argent à l'ouest du Harogarn) et dépend de Marazid et d'Opalar pour ses besoins en papier, sel et céréales. L'essentiel des revenus de Zenhir provient en fait des pèlerinages continuels vers la ville sacrée de Dekhmor.

Marazid et Opalar, dans une moindre mesure, sont les états du Ta'ashim qui progressent le plus. Ils ne répugnent pas à pratiquer des échanges marchands avec les infidèles, ni même avec les tribus primitives des cotes de Mungoda. La culture Ta'ashim atteint des sommets de raffinement et d'intelligence. Les prêtres honorent la foi par des poèmes et des chants; l'architecture élancée de leurs minarets semble se jouer des

lois de la pesanteur; les artistes expriment par des compositions abstraites la gloire toute puissante de Dieu; les mathématiciens et les astronomes étudient l'univers et repoussent chaque jour les limites de la connaissance.

LES PRINCIPALES DE LA CROISADE:

Les croisades furent une vaste entreprise menée par l'Église de Sélentine. Il est certain que la grande majorité des chevaliers et de pèlerins qui entreprirent ce périlleux voyage vers le sud étaient mus uniquement par leur foi. Pour tous ces hommes, la cause était claire: il fallait à tout prix libérer Ibrahim, lieu de naissance du Sauveur, de l'occupation Ta'ashim.

Les habitants d'Ibrahim étaient tous de confession Ta'ashim et ne prêtaient que peu d'intérêts aux arguments religieux des prêtres du lointain Sélentium. Les marchands et notables des états du nord (tout particulièrement ceux de la ligue ferromanienne) assurèrent le financement d'armées entières. Les routes de pèlerinage ouvertes par les armées pourraient aussi servir aux échanges commerciaux, et les caravanes marchandes seraient placées sous la surveillance zélée et gratuite de chevaliers. De nombreux marchands voyaient déjà leurs échoppes se remplir à moindre frais de soies, ivoires et épices de Ta'ashim. L'Église ne fut pas la dernière à financer la croisade, en obligeant, à la suite de prêts assortis d'intérêts exorbitants, certaines familles nobles à partir guerroyer pour assurer le remboursement de leurs dettes.

Les croisades eurent aussi pour effets, non négligeable aux yeux des états du nord, de voir émigrer vers le sud tout ou partie des brigands et

des têtes brûlées.

Les premières régions envahies furent les cotes au sud de la Molasarie, où les croisés établirent solidement des bastions contre le Ta'ashim (Crescentium devint la capitale de ces nouveaux territoires. Le Prince Estabulo d'Algandie, commandant la première vague d'attaque choisit ce port dont la surveillance était facile du haut des trois collines entourant la ville. Pris de passion pour cette magnifique cité, il lui consacra de nombreux ouvrages.) . Zenhir et Marazid furent prises de court par cette brusque invasion et, le temps qu'elles concluent une alliance et réunissent leurs troupes, les armées croisées avaient déjà investi un territoire de la superficie de l'Algandie et pénétraient dans Ibrahim. Deux ans plus tard, les forces du Ta'ashim parvinrent à reprendre Ibrahim et récupérèrent la moitié des territoires envahis. Depuis lors, la situation n'a guère évoluée.

Les terres de la croisade sont réparties en quatre principautés distinctes. Ibrahim constitue une principauté à elle seule. La ville est gouvernée par Fengor Svartsen, seigneur de guerre mercanien inféodé au pontife. Les frontières des quatre principautés sont fluctuantes et varient au gré des divers gouvernements. Il est important de se souvenir qu'il s'agit de territoires occupés, gouvernés par des hommes du nord mis en place par différents états et qui cohabitent avec les populations autochtones. Les envahisseurs croisés sont en proportion de un pour douze autochtones. Quand le soir descend sur Ibrahim, l'appel à la prière des prêtres Ta'ashim se mêle au son des cloches des églises. La menace de rébellions plane en permanence sur les principautés. Il n'est pas de maison qui n'abrite de complot. Ceux-ci ne sont pas d'ailleurs toujours le fait des hommes du Ta'ashim. La secte des Marijahs, appelée sur place, s'en rendit vite compte. Les gouvernements ne sont pas solidement implantés et les allégeances varient au gré de la situation politique dans les états du nord. Les chevaliers de la chapelle, tout particulièrement, sont connus pour la manière expéditive qu'ils ont de s'assurer les postes clefs. Ils sont d'ailleurs en contact avec les Marijahs, qu'ils emploient pour les basses besognes. Ces imbrications rendent la situation politique complexe et entretiennent un état de guerre larvée dont profitent certains, qu'ils soient du Ta'ashim ou de Sélentine.

LE HAROGARN:

La chaîne montagneuse du Harogarn est la frontière naturelle à l'est de Zenhir. Les contreforts ouest du Harogarn sont peuplés d'éleveurs de Yaks, convertis à la foi Ta'ashim et qui acceptent la souveraineté du calife. Ces territoires sont désignés sur la carte sous le nom de Harogarn Ta'ashim. Le cœur de cette chaîne abrite, quant à elle, des populations de Nains.



De nature farouche, ils gardent jalousement les mines qu'ils ont ouvertes dans les montagnes. Les troupes du Ta'ashim ont souvent monté des expéditions pour s'emparer de ces montagnes, riches en métaux précieux et en gemmes. Ces expéditions ont donné lieu à d'effroyables tueries, qui expliquent la haine farouche des Nains envers les humains.

A l'est du Harogarn, protégé par les plus hauts sommets, s'élève le

Plateau du Gonthala, habité par des Centaures et par quelques peuplades humaines demeurées à l'état primitif. Certaines légendes prétendent que des veines de diamant affleuraient le sol du plateau. A l'ouest du Gonthala se dresse la Chaîne Olympienne, formée par les Monts Danak, Lurkun et Vasgor, noms des trois Titans gardiens de la Porte du Temps dans la mythologie emphidorienne. Une vaste émergence rocheuse, haute de deux cents mètres et large de cinq cents surplombe la plaine. L'antique Citadelle des Chevaliers de l'Ombre s'élève à cet endroit.

Quelque part dans ces ruines désertes se trouve l'entrée du labyrinthe magique qui mène aux tombeaux des chevaliers.

LA JUNGLE DE MUNGODA:

Le continent noir est un territoire vierge dont les limites demeurent à ce jour inconnues. La majorité de ces terres est occupée par le gigantesque bassin du Mungoda. Ce territoire est recouvert d'une jungle luxuriante dont des arbres s'élèvent tels les piliers d'une cathédrale. La densité du feuillage forme un réseau impénétrable pour les rayons du soleil, ce qui raréfie la végétation du sous-bois. Le sol spongieux, épais matelas de terreau et d'humus, est semé de fleurs étranges aux vives couleurs. La lumière diffuse qui perce la cime des arbres ajoute à l'atmosphère irréelle. La nuit venue, des plaques couleur de mousse s'avancent lentement et émettent des petits sons grinçants. Des lianes venimeuses s'enroulent autour des troncs et, dans les branchages, s'agitent singes et oiseaux aux couleurs chatoyantes.

Près des cours d'eau, la forêt adopte des formes différentes. Lors des crues, les affluents du Mungoda charrient un limon fertile d'où naissent à profusion des plants de coton, des fougères et des palmiers. En aval des rivières seuls les palmiers peuvent encore prospérer, l'essentiel du limon ayant été retenu plus haut.

L'embouchure du Mungoda s'étend sur plusieurs dizaines d'hectares. Au sud de cet estuaire se trouve la région marécageuse du Cosh Goyopé. Les peuplades qui y vivent de déplacent sur de longues barques creusées à même les troncs d'arbres et vivent de chasse et de pêche. Elles doivent prendre garde aux Draconiens qui hantent les eaux stagnantes.



Ces peuplades traitent avec les marchands Coradiens ou du Ta'ashim. Ils échangent des singes et des perroquets, leur fournissent des esclaves. Les bois exotiques, acajou ou ébène, charriés le long du fleuve, font l'objet d'un commerce lucratif.

Plus au sud, vers l'équateur, commence le Territoire des Volcrath. Nous ne nous attarderons pas sur ce peuple guerrier, décrits en détails dans le livre des règles. Rappelons toutefois que le voyageur, s'il tient à la vie, devra éviter ce territoire....

Au nord se dresse les Monts Thanagost. Cette région est recouverte de forêts de conifères et d'ahurissantes chutes d'eau marquent la frontière entre la forêt et les hauts plateaux. Cette région est habitée par quelques tribus isolées de chasseurs barbares. Surplombant les plateaux, les Monts Thanagost disparaissent dans les nuages, leurs sommets blanchis par les neiges éternelles se confondant avec le ciel. De l'autre côté des Monts Thanagost, les parois abruptes chutent brusquement en à-pics de six cents mètres. Ici commence le désert. Les populations du désert appellent ces parois la Muraille du Monde.

Le Désert des Chants est inexploré. Même les hommes du désert évitent de s'y enfoncer. Leurs légendes rapportent l'existence d'une civilisation d'avant le monde, brusquement anéantie, dont les rares vestiges sont désormais hantés par des entités innommables.

Mythes et Légendes



La meilleure manière de comprendre un peuple est d'étudier ses mythes et son folklore. L'univers qui nous intéresse est à cet égard particulièrement riche. Les descriptions qui vont suivre concernent divers lieux et personnages importants. Ils fourniront au Maître de Jeu des éléments indispensables à la création de ses aventures.

Les Fantômes des Archimages

Certaines nuits, au dessus de Krarth, il est possible de voir tour à tour cinq comètes traverser le ciel. Elles sont visibles d'autres parties du monde, mais c'est à Krarth qu'elles sont le plus apparentes. Selon les croyances locales, il s'agirait des Fantômes des cinq Archimages fondateurs de Spyte qui disparurent lors de l'Anéantissement. Les paysans attribuent à chacune des pouvoirs particuliers. Ces étoiles ont pour nom: La Mort Rouge, La Lune Bleue, L'Étoile des Pestiférés, L'Étoile des Dons et l'Albane. Les Légendes de Krarth affirment qu'en l'an 1000, elles apparaîtront toutes en même temps et qu'alors les portes de la Cité Maudite s'ouvriront avec fracas pour libérer la mort et la désolation. Les astronomes du Khitaï ou de Ta'ashim, dont les connaissances astrales sont très avancées, pourraient calculer les trajectoires de ces comètes, mais jusqu'à présent elles n'ont fait l'objet d'aucune recherche particulière.

L'Immortel Roi Sauveur

Il fut un temps où le légendaire Empire de Kaïkuru s'étendait le long des berges de l'Isis. La nuit venue, les senteurs du jasmin, portées par la brise, caressaient la soie chamarrée des tentures, le ciel constellé formait un écrin de velours noir au dessus des palais, protégeant la grande civilisation qui se croyait éternelle....

Imref Kharid est le nouveau pharaon. Il vient de s'emparer du pouvoir en noyant la neuvième dynastie dans un bain de sang. Il trône maintenant, entouré de sa cour et de ses conseillers, vêtu de la robe sable à fermoirs d'opale de son prédécesseur et arborant les dagues incrustées de bijoux, symboles du pouvoir. Hélas, son règne sera de courte durée, comme nous l'apprennent les rares écrits qui subsistent de l'é trouble qui verra le déclin de l'empire ! Imref Kharid ne compte pas que des alliés. Les lois qu'il vient de promulguer vont à l'encontre des intérêts de la noblesse. Déjà, de sourds complots se trament dans

les couloirs du palais et un soir, une horde d'assassins, sous la conduite du Général Khorpepsa, investit le palais royal. Imref Kharid ne devra son salut qu'à la fidélité de quelques serviteurs. L'histoire relate qu'il parvint à se cacher dans le désert, protégé dans sa fuite par une violente tempête de sable qui ensevelit les troupes lancées à sa poursuite. Parvenu aux limites du désert, Imref Kharid donna libre cours à sa colère: 'Je ne connaîtrai le repos avant que ces traîtres ne soient balayés par les neuf vents du désert et que je ne remonte sur le trône !'.....

Le temps a passé, des armées venues de l'ouest ont envahi les citadelles Ta'ashim et repris la Ville Sainte d'Ibrahim. Ils ont tracé par le fer et le feu les frontières des Principautés de la Croisade. Devant cette menace venue du nord, les états Ta'ashim ont oublié pour un temps leurs querelles et lancé sur l'ennemi leurs redoutables cavaliers Harbians.

Les deux camps se livrent à présent une guerre impitoyable. Certains soldats, de retour des croisades, racontent souvent cette étrange histoire: alors qu'ils se trouvaient à la merci des guerriers Ta'ashim, un homme a surgi de nulle part pour leur venir en aide. Il s'est rué sans pitié sur les hérétiques et les a massacrés. Après quoi, l'inconnu les a escorté sans un mot jusqu'à la plus proche citadelle croisée. Sa peau était tannée par le soleil du désert, il était vêtu d'une robe sable usée jusqu'à la corde et portait avec fierté à la ceinture deux coutelas ornés de bijoux. Dans les baraquements croisés, les soldats l'appelèrent l'Immortel Roi Sauveur. Nul ne sut ce qui pouvait justifier la haine qu'il vouait au Ta'ashim.

Sahaknathur

Les textes de l'Empire de Kaïkuru mentionnent souvent Sahaknathur, appelé aussi le Sorcier de l'Ouest. Sahaknathur possédait le contrôle des vents. Il pouvait de cette manière attirer les navires vers les côtes et les fracassait contre les récifs pour s'emparer de leur cargaison. Sephru, le magicien qui servit neuf dynasties de pharaons, tenta à plusieurs reprises de conclure une alliance. Il lui révéla même, en gage d'amitié, le nom secret de trois démons, qu'il put ainsi contrôler. Mais Sahaknathur demeurait intraitable. Il vivait reclus sur le Roc des Ombres, îlot perdu dans la Mer des Lament. De là, il abaissait le niveau des océans au gré de son humeur ou provoquait l'apparition des récifs qui bloquaient l'accès des ports. Vers la fin de son existence (que l'on situe aux alentours de -450 A.C), il n'utilisait plus ce pouvoir, mais continuait de perturber le trafic maritime. Il périt sous les coups de Hunguk le Roi Pirate, qui avait su découvrir son point faible. La Forteresse du Roc des Ombres existe toujours, mais elle n'a été que partiellement explorée.

Lieux magiques et mystérieux

Les endroits que nous allons décrire n'ont volontairement pas été localisés avec précision. Le Maître de Jeu peut de cette manière les placer à sa guise dans l'univers qu'il construit.

Le monde de légende abonde en lieux mystérieux, en forêts abandonnées, entourées de superstitions locales. Nous avons déjà mentionné la Forteresse de Sahaknathur, ainsi que celle de Spyte ou des Chevaliers de l'Ombre. Nous pouvons encore citer la Muraille de Trickster, de proportions gigantesques, qui se trouve quelque part dans les Montagnes de Thulane. Si ces lieux maudits sont évités par la population du pays, ils sont prisés des chercheurs d'aventure, toujours en quête de sensations fortes et de trésors. Tous les aventuriers ont ainsi entendu parler des Pyramides de Kaïkuru, qui abritent les tombeaux des Dieux-Rois, du Jardin des Colonnes ou bien encore de la curieuse architecture circulaire du Shab-ab-Din. Cette construction primitive, formée de pierres brutes érigées, est entourée de nombreuses légendes. Certains prétendent que ces pierres sont d'anciens guerriers pétrifiés, d'autres affirment qu'à certaines périodes de l'année, elles permettent le passage dans un autre monde. Cette croyance est à rapprocher de celle qui se rapporte à la Tour de Cuivre, qui surplombe les Marais de Jinn. D'autres lieux sont associés à de fabuleuses richesses. Ainsi en est-il de la Cité Perdue de Rakundus, qui servit de place forte à la sixième légion de Séentine. Cette armée disparut corps et biens après avoir découvert un trésor inestimable. Le

Temple de Faresh, dans les montagnes de la cote de Marazid, serait recouvert de feuilles d'or, mais le trésor qu'il renferme est farouchement gardé par des soldats immortels dans le regard desquels brille une flamme bleue. Les montagnards affirment que la garnison en est composée d'aventuriers...

S'il est des endroits d'où l'on ne revient jamais, il en est d'autres qu'il est impossible de localiser avec précision. Le Castel de la Danse Macabre se trouve quelque part dans le Marais des Glaces, mais les rares personnes qui en sont revenues n'ont jamais pu en retrouver l'emplacement. Il semble que l'édifice se déplace constamment dans les brumes qui flottent sur le marais.

Le castel fut la résidence de Cathédron, considéré par les occultistes comme l'un des Sept Sorciers Éternels (parmi lesquels nous retrouvons Sahaknathur, Imref Kharid, Torso le nécromant et Chang, le Cavalier de la Foudre). Il est fort possible que ce dernier ait entouré sa demeure d'un maléfice.

Cathédron tirait son pouvoir d'un étrange bâton d'ébène qu'il avait dérobé au Seigneur Fektis, comme le rapporte un manuscrit datant du IV^{ème} siècle. Peut être a-t-il acquis une certaine forme d'immortalité grâce à ce bâton ? Toujours est il que l'ombre du sorcier plane encore entre les murs du castel.

Alafalak est la forteresse des guerriers Marijahs. Elle se trouverait quelque part dans le Tahaquan, cette région montagneuse à l'est d'Opalar. Personne n'est jamais parvenu à la localiser et certains affirment qu'elle n'a pas d'existence réelle dans ce monde. La forteresse est constituée de sept remparts concentriques correspondant aux sept éléments de la philosophie Ta'ashim. Selon les érudits, l'accès à la forteresse se ferait par l'intermédiaire des Neufs Portes de Vent, passages invisibles qui permettent aux assassins Marijahs de se téléporter en divers points du territoire.

Un fantastique labyrinthe souterrain s'étend sous la cité de Kalidexor, dans l'île Emphidorienne de Kaxos. Ce dédale de plusieurs kilomètres carrés forme une vaste cité creusée dans la roche de l'île. Le labyrinthe, étagé sur plusieurs niveaux, recèle de nombreux temples, ainsi que des tombeaux. Une partie du labyrinthe servait à d'obscurs rituels d'initiation. Les étages inférieurs de ce complexe souterrain sont maintenant envahis par les eaux et ne peuvent être explorés qu'en barque. Une lueur diffuse éclaire les parties inondées. Ceux que la témérité a poussés vers ces lieux peuvent contempler d'extraordinaires compositions où les colonnes de marbre se mêlent aux stalactites, où les fontaines crachent des jets de calcaire que le temps a figés. Il existe une salle où des miroirs de cuivre poli reflètent encore l'image des sages d'Emphidor. Ces pales apparitions avertissent les intrus, sous forme d'énigmes, des périls qui les attendent. Au delà de cette salle s'ouvre une vaste crypte au centre de laquelle un Cercle de Télamons danse inlassablement. Les murs de la crypte donnent naissance à une centaine de couloirs; certains mènent à la richesse, d'autres à une mort atroce.

Les chercheurs d'aventures sont aussi d'infatigables voyageurs et il se peut que leurs pérégrinations les entraînent par delà les frontières du monde connu. L'empire millénaire de Khitaï est parsemé de trésor enfouis et de tombeaux oubliés. Les légendes du royaume de Minj font souvent référence à la Bannière du Mystagogue, drapeau doté de hauts pouvoirs, mais que seul un adepte peut contrôler.

Dans une auberge isolée des Montagnes du Bathubatan, le voyageur remarque d'étranges rouleaux de parchemin, accrochés au dessus de l'âtre. Ils sont censés refouler Gudrune la sorcière, dont la hutte infâme est composée de tibias humains! Cette région est dominée par l'inaccessible Mont Tlingat, au sommet duquel se trouve la Perspective Sacrée, cercle magique qui accroît les pouvoirs de celui qui y pénètre.

Le voyageur qui traverse les steppes de l'est est mis en garde par les nomades contre ces antiques cités qui apparaissent parfois et dans lesquelles nul ne peut pénétrer sans risquer de perdre sa raison.

Les marins, dans les tavernes, racontent à qui veut les entendre les récits merveilleux qu'ils ont rapportés de leurs lointains voyages par delà les mers. Ils décrivent les cités de corail rose qui jaillissent brusquement de l'océan, leurs remparts gardés par des créatures dont les membres décharnés croulent sous les joyaux. Les vieux loups de mer disent que certains soirs, quand la brume se lève, des lueurs

illuminent le fond des océans. Ils mettent en garde contre ces ports lointains voués à la recherche du plaisir, où les meilleurs d'entre eux ont trouvé la mort et la déchéance entre les voiles de soie et les cousins moelleux. Ils parlent de ces prêtresses démoniaques qui dansent sur les grèves et dont les litanies envoûtantes attirent les navires contre les récifs.

Les récits de voyage

Dans un monde dont les frontières sont incertaines, les récits de voyage sont teintés de merveilleux. Mais les histoires fantastiques se révèlent souvent exactes. Le MJ ne doit toutefois pas oublier que le merveilleux devient vite banal. De même, les aventuriers doivent demeurer vigilants. Les récits et les rumeurs qui circulent dans les auberges sont éloignés de la réalité. Le vieil aventurier qui raconte ses voyages à qui veut l'entendre fait son possible pour maintenir l'intérêt de son auditoire et enjolive ses récits. Ainsi naissent les légendes. Prenons pour exemple celle des Ascians, les hommes sans ombre. Cette histoire part d'un fait réel: dans le grand sud, à l'équateur, le soleil de midi ne projette aucune ombre. Cette observation rapportée par les premiers voyageurs, donna naissance à la légende des Ascians, au fur et à mesure que le récit remonta vers le nord. C'est ainsi qu'en Cornombrie, les vieux marins racontent que les Ascians sont les esclaves des chamanes, qui conservent les ombres dans des jarres pour s'assurer l'obéissance de leurs propriétaires....

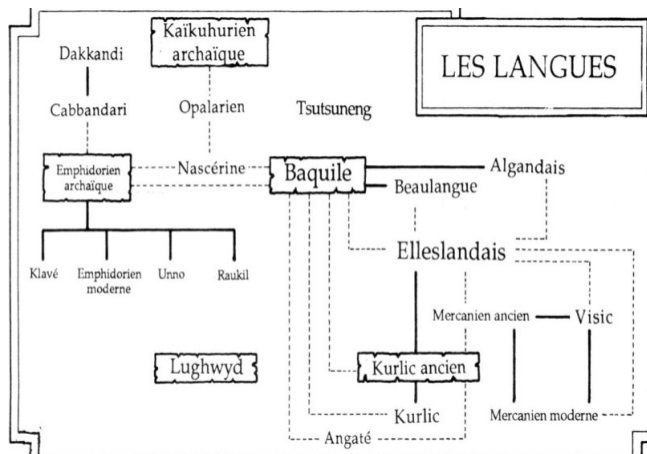
Nous pourrions encore citer les Arachnantes, peuple d'hommes-araignées qui vivent près des sources du Mungoda. Ces créatures posséderaient un corps d'homme doté de six pattes et d'une tête d'araignée. Une autre version affirme qu'il s'agit d'une tribu réduite en esclavage par des araignées géantes qui se servent des humains comme monture. Ceux qui penchent pour la deuxième version expliquent que la légende des Hommes-araignées est née du récit d'un explorateur ayant entrevu dans la jungle, les araignées chevauchant leurs esclaves humains.

Les exemples peuvent être multipliés à l'infini: les hommes sans tête de l'île d'Adamastor ne seraient en fait que des Orangs-outangs; la légende des Amazones serait née de l'imagination débordante du philosophe Cathanalidés; les Portes du Paradis qui s'ouvrent devant les guerriers égarés dans le Désert de Kaïkuru ne seraient que des mirages. Ainsi le mensonge peut il se transformer en légende et nourrir les rêves de toute une génération.

'Ailleurs, l'herbe est toujours plus verte', diront les esprits chagrins. Les rationalistes du nord expliquent que les Centaures sont nés de l'imagination de tribus primitives à leur première rencontre avec des cavaliers. Ces hommes pensaient que le cavalier et sa monture formaient une seule et même créature. Ce point de vue est tout à fait logique, si ce n'est que les centaures existent réellement; les aventuriers peuvent en attester s'ils explorent les Plaines du Gonhala. La réalité et le surnaturel s'imbriquent en un réseau confus que la logique seule ne saurait démêler.



Les Langues



L'apprentissage d'une langue

Il existe deux manières d'apprendre une langue; en l'étudiant auprès d'un professeur ou en vivant directement dans le pays (l'idéal étant bien sur de combiner les deux méthodes). La première méthode est plus chère mais plus efficace; elle permet en outre d'apprendre à écrire. Les langues sont regroupées en fonction de leur difficulté.

L'Elleslandais, par exemple, a un vocabulaire varié, mais la grammaire en est simple. Le Baquile fonctionne avec une syntaxe complexe et les mots se déclinent. Pour le Tsutsuneng, langue du Khitai, le sens d'un mot varie selon la place dans la phrase et la manière dont il est prononcé. L'apprentissage de cette langue est difficile pour un occidental.

Élémentaire: l'argot des marchands Coradiens.

Simple: l'elleslandais, le mercanien moderne, le nascerine, le visic, l'algandais, le beulangue.

Complexe: le mercanien ancien, l'opalarien, le kurlic (ancien et moderne), le lughwyd, l'emphidorien, le bas cabbandari, le klav, l'unno, le raukil.

Obscur: le Tsutsuneng, le Kaikührorien archaïque, le haut cabbandari, l'etyahbehely.

Langues vivantes

Le tableau suivant donne la liste des principales langues en usage, ainsi que les pays où elles sont parlées:

LANGUE	PAYS
Elleslandais	Cornombie, Albonie
Visic	Thulane, Erevorn
Mercanien moderne	Cote mercanienne
Cabbandari	Krarth, Wyrd
Dakkandi	Île d'Ydra
Algardais	Algandie
Beulangue	Chaubrie
Kurlic	Kurlande, asmulie
Emphidorien	Emphidor
Angaté	Sélintine, Ligue Ferromanique
Opalarien	Opalar
Nascérine	Zhénir, Marazid, Harogarn
Etyahbehely	Steppes de l'Est
Klave	Molasarie
Unno	Hudristan
Raukile	Analikie

Il serait impossible de donner une liste des multiples dialectes. Citons juste pour information le Wenbum, dialecte des plaines de la désolation, le Bakkatune, langage de l'Île d'Ydra.....

Langues mortes

Les textes anciens constituent une source inépuisable d'informations pour ceux qui désirent mieux connaître le passé. Les moines lettrés ont, pour cette raison, toujours porté un vif intérêt aux langages aujourd'hui disparus. Les aventuriers, eux aussi, s'intéressent de près aux vieux parchemins. Ils espèrent découvrir des textes ou des cartes se rapportant à des trésors ensevelis. La plupart des érudits parlent le Baquile. Cette langue morte sert d'ailleurs de langage international pour les aventuriers lettrés issus de différentes nations.

Le Kaïkührorien n'est plus parlé de nos jours et plus personne ne sait comment se prononçaient les hiéroglyphes.

La connaissance de cette langue est néanmoins indispensable pour ceux qui comptent explorer les pyramides des pharaons.

L'Emphidorien archaïque n'est plus aujourd'hui parlé que par quelques rares vieux savants, mais il est utile pour déchiffrer les nombreux messages qui recouvrent les ruines d'Emphidor.

Parmi les autres langues mortes, citons le vieux mercanien, le vieux kurlic, le lughwyd qui compte parmi les plus anciennes langues avec celle de l'ancien batubatan que l'on ne connaît que par le chant des Hautes Terres.

Langages particuliers

Les arcanes

Tous les magiciens connaissent ce langage, mélange de chants, de formules occultes et de gestes issus de temps immémoriaux. De par les liens particuliers et immuables qui l'unissent aux forces de l'univers, ce langage n'a pas évolué depuis sa création. La réussite d'un sortilège dépend en effet de sa formule, mais aussi de sa prononciation et toute modification en transformerait les effets. C'est pourquoi les magiciens actuels peuvent encore lire les papyrus magiques que l'on trouve dans certaines tombes de Kaïkühru.

La fonction particulière de ce langage des arcanes, destiné à l'invocation de pouvoirs surnaturels, le rend inutilisable pour exprimer des concepts de tous les jours. Ainsi, deux mages parlant deux langues différentes peuvent grâce aux arcanes dialoguer, mais ils sont incapables de se comprendre s'ils en viennent à parler de l'augmentation du prix du pain.

La forme écrite des arcanes est accessible à tout magicien, même débutant. La compréhension de ce qu'il lit est une autre question. En effet, la syntaxe et le vocabulaire employés augmentent en complexité suivant le niveau du sortilège. Un magicien ne peut donc comprendre un sortilège que lorsqu'il en a assimilé les principes magiques. Cela explique pourquoi un mage de niveau 1 peut lire un parchemin sur lequel est inscrit un sortilège de Résurrection, même s'il n'a pas la moindre idée de la manière dont fonctionne ce sortilège.

Note: les prêtres, et les seigneurs de la guerre ne font pas usage des arcanes. Les prêtres tirent leurs pouvoirs de la méditation et de la prière. Les seigneurs de la guerre utilisent des formules magiques, mais exprimées dans leur langue maternelle. Certains mots issus des arcanes sont présents dans ces formules, mais la force principale de la magie des seigneurs de la guerre réside dans une gestuelle.

L'argot des marchands Coradiens:

Les marchands de tous les pays qui naviguent dans les eaux conradiennes ont développé un langage simple lié au négoce. Ils peuvent ainsi s'accorder sur les prix, sur les quantités, discuter de la qualité des produits, déterminer des taux d'intérêts ou bien encore se disputer !

Le Calendrier

Le calendrier Sélentin fut mis en place à l'époque où l'Empire du Sélentium dominait le monde. Les noms des douze mois varient selon les pays. Nous vous présentons ici ceux du calendrier Elleslandais.

Frimédit (30 jours)

C'est le mois le plus froid. L'année de travail commence le premier Syfsdi après la douzième nuit. C'est la période pendant laquelle les paysans réparent leur demeure et entretiennent leurs outils.

Brûmédit (31 jours)

Les vents chauds du sud provoquent le dégel, mais les vents froids sont encore virulents. C'est l'époque à laquelle les réserves viennent à manquer, ce qui peut provoquer la disette si les récoltes de l'année précédente ont été maigres.

Arédit (30 jours)

Mois des labours

Prairedit (31 jours)

C'est le mois auquel est célébrée la mort du Sauveur. La date de cette commémoration est calculée à partir du calendrier lunaire et décidée chaque année par le souverain pontife de Sélentine.

Floril (30 jours)

Mois des semences

Fructil (31 jours)

Début de l'été, les moutons sont tondus et l'engrais est répandu sur le sol.

Messil (30 jours)

Le premier frisdid du mois marque la célébration de l'été. Cette fête d'origine païenne est tolérée par l'Église de Sélentine.

Kalabil (31 jours)

Temps des moissons, les villageois réunis fêtent les récoltes.

Pluvial (30 jours)

Époque à laquelle le blé est battu et engrangé.

Octedal (31 jours)

Début de l'automne et retour des vents froids. Les paysans se préparent pour l'hiver. Les viandes sont salées, le bois de chauffe mis au sec. C'est aussi l'époque des corvées dues au seigneur et des travaux de réparation du château. Les corvées peuvent se prolonger pendant le mois suivant.

Vental (30 jours)

Les nuits rallongent et les paysans se terrent dans leurs foyers. C'est l'époque des premières neiges et des superstitions.

Nival (30 jours)

Les bêtes restent à l'étable et les paysans s'occupent des réparations. Les porcs sont tués et salés. C'est l'époque des ripailles et l'on se prépare pour la grande fête de la Saint Stéphane.

Le nombre des jours de la semaine n'est pas fixé avec exactitude. En Elleslande, Algardie et Chaubrie, la semaine compte sept jours, mais elle en compte huit en Kurlande, qui a gardé le vieux système du Sélentium. Les jours en Elleslande ont pour nom: Haligdi, Syfsdi, tyrdi, votansdi, torsdi, frisdid et boldursdi.

Les années se comptent à partir du jour du martyr du Sauveur. Selon cette base, le monde de Lliland vit en l'année 993 A.S (Année du Sauveur)

Classes et Nationalités

Le propos de ce chapitre est de permettre au joueur de déterminer la vie de son personnage, de sa naissance à sa première expédition en tant que jeune aventurier de niveau 1. La même procédure est utilisée pour la création de personnages non joueurs. Souvent, le joueur préfère inventer lui-même la vie de son personnage. Le MJ peut encourager cette initiative à la condition toutefois que cette histoire soit compatible avec l'aventure qu'il développe. Il est possible en effet qu'un joueur fasse preuve d'un optimisme démesuré en se proclamant, par exemple, héritier du royaume d'Algardie. D'autres sont à court d'idées. Il est préférable dans les deux cas de se laisser guider par le hasard et de se référer aux tables. Le hasard n'exclut pas l'imagination. Le joueur peut ainsi découvrir avec surprise que son personnage de chevalier est issu d'une famille de marchands ou que l'assassin qu'il vient de créer aurait pu suivre les traces de son père et entrer dans la guilde des tailleurs de pierre. Quels événements ont permis à ce fils de charbonnier de devenir magicien? Comment ce riche héritier est-il devenu seigneur de la guerre? Les réponses à ces questions permettent d'étoffer ces personnages. Après avoir créé son personnage, le joueur jette les dés pour déterminer son origine sociale. Il peut ainsi savoir si ses parents étaient nobles, paysans ou encore marchands. Le joueur constate parfois que ses origines ne correspondent pas à son statut social.



Un aventurier de niveau 1 est en générale un jeune homme ou femme de 17 à 22 ans. De nombreux bouleversements ont pu se produire durant cette période. Prenons l'exemple de Laudéric, dont les dés indiquent qu'il est d'origine noble. Le MJ, en accord avec le joueur, décide que sa mère et lui ont été enlevés par des pirates mercenaires. La médaille qu'il porte depuis sa naissance est l'unique preuve de sa filiation avec la noblesse d'Albonie. Le MJ peut aussi lui expliquer que le père, un noble, fut recueilli, blessé, par une paysanne qu'il séduisit et abandonna après avoir passé l'hiver en sa compagnie. Le MJ peut encore imaginer que les parents du jeune Laudéric ont été assassinés par un félon qui s'est emparé de leurs terres. Le bambin ne dut son salut qu'à la vigilance d'un serviteur dévoué qui l'éleva dans la haine des meurtriers de ses parents. Cette dernière solution peut être l'occasion d'une série d'aventures palpitantes que le MJ inclura dans sa campagne. Cela permet au joueur de développer son personnage, qui n'aura de cesse d'assouvir sa vengeance.

Les classes sociales

La majorité des sociétés du monde légendaire sont féodales. Elles sont liées par un système d'obligations mutuelles. Le statut social n'est toutefois pas immuable. Un paysan engagé dans les armées de son seigneur peut être adoubé s'il a fait preuve de courage et de loyauté. De même, un seigneur peut perdre tous ses biens à l'issue d'une bataille. La renommée et la richesse sont aussi des facteurs qui permettent de s'élever. Riota magicienne de niveau 1 attire les regards sornois et les murmures des serfs, mais si elle survit jusqu'au niveau 10 et parvient à s'emparer d'une forteresse, elle sera considérée avec respect, voire avec crainte, par les nobles des châteaux environnants. La haute noblesse est composée des plus puissants seigneurs et de leur famille. Des personnalités comme Montombre, Grisaille et le baron

Comment déterminer ses origines

Le joueur se reporte aux tables qui suivent après avoir créé un personnage de niveau 1. Les joueurs qui possèdent déjà un personnage peuvent faire de même, bien qu'il soit gênant de découvrir soudain ses origines alors que le jeu dure depuis un certain temps.

Deux classes d'aventuriers n'utilisent pas ces tables: il s'agit des elementalistes et des barbares. Les elementalistes sont un groupe restreint de prêtres, originaires de Thulane et de Mercanie. Ils forment une classe d'aventure à eux seuls. Quelques rares étrangers peuvent devenir elementalistes, mais dans la majorité des cas on l'est seulement de père en fils.

Les barbares proviennent de nombreux coins du monde. Le statut social du barbare dans son pays d'origine n'est pas pris en considération dans les pays civilisés.

Père	chevalier	prêtre	magicien
Noble	1à53	1à7	1à22
Artisan	54ou55	8à14	23à26
Lettre	56ou57	15à21	27à39
Marchand	58	22à24	40à42
Manant	59à61	25à27	43à50
Gueux	62à64	28à30	51à54
négociant	65à67	31à34	55à57
Saltimbanque	68à71	35à41	58à62
Notable	72à83	42à61	63à75
Serf	84à87	62à75	76à83
Journalier	88à93	76à89	84à87
Esclave	94à96	90à92	88à95
Charbonnier	97	93à96	96
Tamorien	98ou99	/	/
Archimage	/	97	97à98
Autre	100	98à100	99ou100

Père	Seigneur de la Guerre	Assassin
Noble	1à21	1à5
Artisan	22à28	6à8
Lettre	29à35	9ou10
Marchand	36à38	11à13
Manant	39à41	14à21
Gueux	42à43	22à31
négociant	44à50	32à34
Saltimbanque	51à58	35à39
Notable	59à69	40
Serf	70à76	41à43
Journalier	77à84	44à47
Esclave	85à90	48ou49
Charbonnier	91	50à53
Marijah	-	54à65
Arbigeois	-	66à96
Archimage	92à96	97
Autre	97à100	98à100

Certaines catégories nécessitent des explications: les chevaliers tamoriens formaient les troupes d'Élite du Nouvel Empire de Sélentine. Bien que cet empire ne soit plus que l'ombre de lui-même, la grandeur de cette civilisation a engendré de nombreux mythes. Un personnage d'essence Tamorienne est un être fier, voire arrogant. Le joueur doit donc se demander les raisons pour lesquelles son personnage a choisi une vie d'aventure plutôt que de suivre les traces de son père.

Certains personnages sont les enfants des Archimages de Krarth. Les Archimages sont peu nombreux, mais ils ont engendré une importante progéniture, au gré de leurs alliances. Les demi-frères et les bâtards sont traqués par les héritiers légitimes et il est fort probable qu'un personnage né d'un Archimage doive quitter Krarth pour échapper aux persécutions.

Les assassins qui ne sont pas originaires de la secte Marijahs ou du clan des Harbigeois ont développé eux-mêmes les techniques nécessaires à leur profession. Cet apprentissage par la pratique ne saurait être comparé à l'éducation reçue dans une secte d'assassins.

Aldred en font partie. Leurs chevaliers et les vassaux forment la petite noblesse (Messire Hatnar, seigneur du village du Pont aux torches, était autrefois le sous-vassal du Baron Aldred, mais ce dernier lui retira sa charge après avoir constaté qu'il levait pour lui-même un droit de passage du pont.)

Les différences entre villes et campagnes s'affirment, mais 95% de la population demeure campagnarde (la proportion de citadins avoisine 10% le long des cotes Coradiennes). Les artisans bénéficient du plus haut statut social de la cité, après les nobles bien entendu. Les charpentiers, tailleurs de pierre et autres tisserands commencent seulement à se regrouper en guildes, dont le pouvoir ne cessera de croître avec les siècles. Ils se partagent la première place avec les lettrés, qui comportent les scribes, les hommes de lois et les médecins. viennent ensuite les marchands qui regroupent les professions de boucher, boulanger, etc.... la classe des manants est la plus nombreuse. Les manants ne possèdent pas de compétences précises et louent leurs services, le plus souvent pour une période donnée. Les plus chanceux font partie des gardes de la cité, si cet emploi n'est pas réservé aux soldats du seigneur local (certaines grandes cités embauchent parfois des troupes supplémentaires lors de grandes festivités). Les autres occupent les emplois les plus divers: porteur d'eau (sauf dans les villes du Sélentium, dotées de canalisations), crieurs, rémouleur, éboueur fossoyeur... les gueux sont en bas de l'échelle sociale: mendiants et éclopés, prostituées et autres coupes bourses. Cette dernière classe est hiérarchisée et placée sous l'autorité d'un 'roi'.

Dans certaines grandes cités, les gueux ont investis des quartiers entiers dans lesquels nul honnête homme n'ose s'aventurer. La classe dominante des campagnes est celle de notables: fermiers, artisans, forestiers, aubergistes (tel le fameux Gully, dont l'auberge est renommée dans tout le nord de l'Albonie) et les gens d'armes de la garnison du châtelain. Les gens de cette classe sont en nombre limité et le plus souvent riches. Ils sont les vassaux du seigneur et doivent servir 40 jours par an au sein de son armée. Cette distinction leur donne le droit de porter l'épée. Ils sont propriétaires de leurs terres et sont libres de leurs déplacements. après les notables viennent les colporteurs et les ménestrels (les plus talentueux d'entre eux, qui voyagent de château en château pour le divertissement des seigneurs, sont tenus en grande estime et placés parfois sous la protection directe d'un noble). Les serfs sont attachés à leur terre et à leur seigneur. Ils effectuent trois jours de corvée par semaine pour le compte du seigneur, en échange de sa protection. Quoi qu'il en soit, leur sort est plus enviable que celui des journaliers. Ces derniers n'ont pas de place dans la hiérarchie féodale. La liberté de fait s'accompagne souvent d'une pauvreté qui oblige le journalier à louer ses services en échange du gîte et du couvert. Il accepte tous les travaux, même les plus pénibles. Il creuse les tranchées, répare les toits, s'occupe des bêtes. Sa liberté n'est en aucun cas un avantage dans la société féodale et le serf préfère encore sa condition, car s'il ne possède rien, au moins est il conscient d'être reconnu.

Il n'est donc pas étonnant que les journaliers deviennent aventuriers. La société féodale ne compte plus d'esclaves. Les pays du Ta'ashim, par contre, comptent un grand nombre d'esclaves. Il est aussi possible d'en rencontrer en Erevorn, dans certaines contrées de Thulane, sur la terre de Krarth et en Mercanie. Il faut aussi mentionner les brigands qui vivent dans le plus total mépris des lois et les charbonniers qui forment une classe à part. ces derniers vivent dans les forêts et ne sont en contact avec les populations que pour de rares échanges. Sauvages et farouches, ils se méfient des étrangers. Ils vivent en haillons, noircis par la fumées des feux, et vénèrent d'obscures divinités, issues de la préhistoire.

Nous venons de survoler les diverses classes sociales auxquelles le personnage peut appartenir par sa naissance, mais il faut ajouter que le chercheur d'aventure ne reçoit pas toujours le respect dû à son rang. Tous voient d'un mauvais œil les étrangers et les inconnus; les chercheurs d'aventure sont cependant de ceux qui savent imposer le respect.

Pour cette raison, un assassin marijah ou harbigeois de niveau 1 bénéficie d'un avantage de 2D6 points d'expérience le jour de sa première aventure. Cet avantage, hélas, s'accompagne de désagréments. Les sectes d'assassins n'apprécient guère, en effet, qu'un de leurs membres quitte les rangs, car ils craignent que celui-ci divulgue leurs secrets. Ce risque est moindre lorsqu'il s'agit d'un assassin de niveau 1, qui n'a pas encore eu accès à toutes les arcanes de sa profession. Mais, si une telle situation se présente, dans 10% des cas la secte délègue plusieurs membres pour traquer le fugitif et le réduire au silence. Dans ce cas, le MJ note secrètement que le personnage est poursuivi par 1 à 3 membres de sa secte d'origine. Ils sont eux-mêmes de niveau 1, mais évoluent au même rythme que le personnage. Chaque mois, dans le temps du jeu, ils ont 3% de chances de le localiser. Ce risque bien sûr augmente si le personnage demeure longtemps au même endroit: +1% par mois, jusqu'à un maximum de 10%. Ce thème peut fournir la trame d'une histoire parallèle de la campagne. Si les émissaires de la secte débusquent le fugitif, le MJ fait en sorte que le personnage traqué ait ses chances de remporter le combat. S'il parvient à les éliminer, le personnage rompt définitivement les liens avec son passé. Si le MJ parvient à bien contrôler les événements, un tel scénario pourra être un épisode palpitant de la vie di personnage.

Si le père du personnage était artisan, lettré, marchand ou notable, un nouveau lancer de D100 doit être effectué dans les tables correspondantes afin de déterminer la nature exacte du métier pratiqué. Ce renseignement a peu de conséquences que le personnalité du personnage, mais cela lui permet de s'inventer des souvenirs d'enfance spécifiques. La mention 'autre' dans les tables se rapporte à des métiers peu courants, tels que cordier, tonnelier, etc.. il est aussi possible que le père ou la mère, voire les deux, aient été chercheurs d'aventure.

D100 Père Artisan

1à5	Armurier
6à12	Artiste
13à24	Forgeron
25à36	Charpentier
37à45	Charron
46à49	Fondeur
50à53	Luthier
54à60	Joaillier
61à62	Tisserand
63à67	Serrurier
68à74	Marin
75à84	Macon
85à90	Charpentier de marine
91à100	Autre

D100 Père Lettré

1 à 17	Administrateur
18à28	Architecte
29à32	Cartographe
33à45	Médecin
46à61	Homme de loi
62à69	Papetier
70	Professeur
71à90	Scribe
91à100	Autre

D100 Père Marchand

1à11	Boulangier
12à19	Boucher
20à21	Chandelier
22à25	Tailleur
26à29	Cordonnier
30à39	Poissonnier
40à43	Crémier
44à46	Fourreur
47à56	Épicier

57à66	Aubergiste
67à73	Négociant
74à77	Meunier
78à83	Usurier
84à87	Négociant en vins
88à100	Autre

D100 Père Notable

1à2	Éleveur
3à4	Architecte
5à11	Armurier
12à16	Forgeron
17à21	Facteur d'arcs
22à25	Charpentier
26à30	Charron
31	Chandelier
32à35	Puisatier
36à39	Macon
40	Potier
41à44	Tisserand
45à46	Cuisinier
47à48	Fauconnier
49à64	Fermier
65à71	Pêcheur
72à75	Forestier
76à78	Aubergiste
79à80	Majordome
81à85	Homme d'armes
86à87	Meunier
88	Mineur
89à90	Prêtre
91à93	Berger
94à100	Autre

Dans certaines contrées, en Archimages par exemple, les prêtres ne font pas vœu de chasteté. Le confesseur du château, par contre, fait partie de la famille du châtelain et n'est jamais marié. Les barbares utilisent la table suivante pour déterminer leur contrée d'origine.

D100

1à19 Thulane: les populations de Thulane ne sont pas complètement sauvages. Elles ont en fait développé une société pré féodale. Les guerriers de Thulane sont présentés comme des barbares à cause de leur tempérament et de leur style de combat.

20à42 La Cote Mercanienne: ainsi que les Thulaniens, les Mercaniens sont grands et de peau blanche. Leurs cheveux sont roux ou blonds.

43à55 Les steppes de l'Est: la population de ces régions se répartit en tribus de cavaliers nomades, sous l'autorité des Khans: les Oshkosas, les Katagaïs, la tribu du pavillon noir et celle du corbeau. Les nomades de steppes, petits et trapus, ont la peau mate et les cheveux noirs le plus souvent liés en catogan.

56à58 Les Terres de la Désolation: les populations de cette région sont des chasseurs de rennes, à la peau blanche et aux cheveux châtons.

59à60 La Sourdre: les hommes de tribus de chasseurs portent de lourdes boucles d'oreilles en os qui leur déforment le lobe. Les femmes, elles, ne portent aucun ornement. Ces populations sont d'apparence sèche et nerveuse.

61à68 Le Sud d'Emphidor: les populations de cette région montagnaise sont des bergers sédentaires dont le mode de vie est demeuré inchangé depuis un millénaire.

69à73 Les Monts Harogarn: cette région abrite des tribus d'éleveurs

Nationalité et langue maternelle

de Yaks. Farouches et emportés, les barbares des Monts Harogarn livrent une guerre perpétuelle aux tribus de nains qui partagent leur territoire et leur vouent une haine viscérale.

74à77 Les Monts Drakken: les contreforts de ces montagnes couvertes de forêts de conifères sont habités par une peuplade de chasseurs à la peau olivâtre et aux traits d'une finesse remarquable. Ils entretiennent peu de relations avec les autres habitants de Krarth. Les Archimages lancent parfois des expéditions contre ces tribus afin de les réduire en esclavage.

78à86 Kaikuhuru: cette région est habitée par des Bédouins à la peau sombre et aux traits aquilins. Ces nomades sont réputés pour leur fierté et pour leur sens de l'hospitalité.

87à93 Le nord de Zhénir: les nomades de ces régions sont apparentés aux Bédouins, mais ils ne partagent pas leur code d'honneur et ont acquis une réputation de trahison, à la suite de multiples escarmouches avec les croisés.

94à95 La Mer de Mistral: les cotes au nord de la Sourdre sont habitées par des pêcheurs, les Vassklavi. Cette ethnie est reconnaissable aux striures noires leur barrant l'iris.

96 La Cote Azurienne: de nombreuses tribus de pêcheurs vivent le long des cotes. Ils ont la peau noire, de petits yeux bridés. Remarquables navigateurs, leurs pérégrinations les entraînent parfois fort loin de leur patrie.

97 Les Monts Thanagost: les tribus de chasseurs de cette région montagneuse (les Makunys et les Malocas) ont la peau noire, comme toutes les ethnies de ce continent, mais sont plus petits et trapus que les tribus côtières. Leurs armes favorites sont la lance et la fronde.

98 La jungle de Mungoda: cette vaste forêt abrite un nombre incalculable de tribus. Les Uktaris, qui vivent à l'intérieur des terres, sont de redoutables chasseurs et guerriers. Ils sont reconnaissables à leurs dents pointues comme des crocs et aux scarifications qui ornent leur torse. Les Uktaris sont les ennemis jurés des tribus Ténuks, des Kalaris et des Erarutis. Ces agriculteurs paisibles vivent dans des clairières défrichées ou dans des villages lacustres. Les Uktaris mènent des expériences contre les tribus et revendent ensuite les captifs comme esclaves le long des cotes.

99 à 100 Le Cosh Goyopë: ces marécages sont habités par de nombreuses tribus qui vivent de pêche et de cueillette. La chasse au singe est rarement pratiquée, car ces animaux sont utilisés comme éclaireurs par les Draconiens qui hantent les marais. Chaque tribu se distingue par les peintures de guerre qu'elle arbore, ainsi que par les motifs peints sur ses boucliers.

Les élémentalistes utilisent la table suivante pour déterminer l'endroit où ils ont appris leur art. ce n'est pas l'élémentaliste lui-même qui est un proscrit, mais son mentor qui était exilé. Le joueur peut se reporter à la première table des origines (colonne des magiciens) afin de déterminer la classe sociale de ses parents, ou bien décider que l'élémentaliste qui lui apprend son art était aussi son père

D100

1à35	Monts Pagan/ Glisson
36à55	Thulane
56à90	Cote Mercanienne
91à94	Désert des Chants
95à96	Khitai
97à100	Proscrit

Le joueur a maintenant déterminé le milieu social dans lequel son personnage est né. Les barbares et les élémentalistes connaissent leur contrée d'origine, mais il en va autrement pour les autres personnages. Un chevalier dont le père était membre des hordes Tamoriennes sait qu'il est originaire du Nouvel Empire de Séentine, mais le fils d'un meunier ou d'un forgeron peut être né dans n'importe quel pays. Le choix du pays d'origine est laissé à l'initiative du joueur en accord avec le MJ.

Normalement, la langue maternelle d'un personnage est aussi celle de son pays d'origine mais cela n'est pas toujours le cas. Citons, par exemple, Camilla, fille d'un riche marchand Ta'ashim. Elle survécut à un naufrage le long des cotes Archimages, alors qu'elle n'était qu'un bébé, et fut recueillie par un couple de pêcheurs. Bien qu'elle soit manifestement originaire du Ta'ashim, Camilla parle l'Elleslandais avec l'accent de la côte, comme ses parents adoptifs, et ne connaît pas le moindre mot de Nascérine.

Connaissance d'une langue étrangère

A une époque où la majorité des gens ne voyage pas et est totalement illettrée, il est peu probable que les personnages aient depuis toujours connaissance de plusieurs langues. Les barbares font exception, étant de grands voyageurs.

Le personnage lance un D20 et consulte la table suivante, afin de savoir s'il parle une deuxième langue. Si tel est le cas, il la choisit dans la liste des langues modernes du chapitre 'les langues'. Ce choix doit bien sûr coïncider avec l'histoire du personnage.

D20

1	Bonne maîtrise
2à3	Connaissance moyenne
4à5	Quelques mots
6à20	Aucune

Le personnage qui possède une connaissance moyenne d'une langue étrangère est autorisé à lancer une nouvelle fois le dé pour déterminer s'il en connaît une autre. Le statut social des parents modifie le résultat.

Haute noblesse	-2
Petite noblesse	-2
Marin	-2
Négociant	-1
Majordome	-1
Barbare	-6

Quelque soit le résultat, tous les personnages d'une même campagne doivent être en mesure de se comprendre. Le MJ décide donc d'une langue commune aux membres d'une expédition. Tous la manient, au moins à un niveau moyen. Certains joueurs ont un accent étranger.

Connaissance des langues anciennes

L'instruction d'un personnage consiste surtout à apprendre à lire et à écrire. Cela suppose, dans la majorité des cas, qu'il a appris dès son plus jeune âge auprès d'un prêtre ou d'un moine lettré, mais il peut aussi avoir été instruit par ses parents. Selon son degré d'instruction, le personnage est en mesure de lire et d'écrire une ou plusieurs langues étrangères et peut être aussi quelques langues mortes.

Les magiciens et les seigneurs de la guerre sont tous instruits. L'instruction des autres personnages dépend du milieu social qui les a vu naître.

Haute noblesse	15%
Petite noblesse	10%
Artisan	10%
Lettré	35%
Marchand	7%

Les Voyages

Notable	8%
Serf	3%
Journalier	2%
Négociant	10%
Ménestrel	8%
Manant	5%
Gueux	2%
Charbonnier	1%
Autre	D20%
Barbare	1%

Si les résultats de cette table indiquent que le personnage est instruit, il se reporte à la table suivante pour déterminer sa connaissance des langues anciennes. Il lance 1D100 pour chacune des langues anciennes: si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage assigné à la langue, le personnage sait parler cette langue

Baquile	70%
Emphidorien	20%
Mercanien ancien	5%
Kurlic ancien	25%
Kaïkuhurien	3%
Lughwyd	5%
Spécial	3%

Un langage spécial signifie que le personnage a reçu une instruction d'un type particulier, il peut choisir jusqu'à trois langues supplémentaires anciennes ou modernes.

Exemple: un joueur crée un personnage d'assassin de niveau 1. Il consulte la table des origines et découvre qu'il a grandi dans la secte secrète de Marijah. Le joueur tient absolument à ce que son personnage soit natif de Kurlande. Il invente donc une histoire qui lui permet de concilier ces deux éléments: il est le fils d'un chevalier croisé, mais fut enlevé par les Marijahs lorsqu'il était bébé. Les membres de la secte l'élevèrent comme l'un des leurs. Il se nomme Maharuf et parle couramment le Nascérine. La campagne débute en Kurlande. Le joueur doit donc expliquer que son personnage se trouve aussi loin de ses terres d'origine. Il raconte que, pour clore son initiation, les Marijahs lui ont ordonné d'assassiner le grand maître des Chevaliers de la Chapelle. Hélas il échoua dans cette mission et fut fait prisonnier. Le maître de l'ordre, intrigué par ses traits, ordonna une enquête et découvrit les origines de Maharuf. Ce dernier fut envoyé en Kurlande, où il apprit son histoire. Il rejeta l'éducation qu'il avait reçue et se convertit à la vraie foi. Il doit donc maîtriser le Kurlic. Le MJ accepte, afin que l'assassin soit capable de comprendre ses compagnons. Il lui accorde donc une modification de -4 au résultat de son lancer dans la table des langues étrangères. Le résultat des dés, après modification, laisse apparaître que Maharuf maîtrise bien le Beaulangue, qu'il a une connaissance moyenne du Kurlic, et qu'il parle bien sur couramment le Nascérine.

On inscrira les résultats suivants au dos de la feuille de personnage: Fils de croisé, élevé par les assassins Marijahs. Fait prisonnier par les Chevaliers de la Chapelle et envoyé en Kurlande. S'est converti à la Vrai Foi.
Langues: Nascérine, Kurlic, Beaulangue

Plus tard, à l'insu du personnage, le MJ détermine si Maharuf est ou non poursuivi par les membres de son ancienne secte. Normalement, le risque est de 10%, mais avant de jeter les dés, le MJ réfléchit. Il s'est montré généreux en accordant à Maharuf un bonus de 4 pour la table des langues étrangères. Il double donc le risque que Maharuf soit poursuivi, pour faire bonne mesure. Le lancer indique que Maharuf sera pourchassé par deux assassins, mais cela ne devrait pas inquiéter un joueur aussi imaginaire !

L'utilisation d'un univers entier comme toile de fond d'une campagne devrait multiplier le nombre des aventures et permettre l'exploration de contrées inconnues. Les chercheurs d'aventure qui ont entendu parler de Kaïkuhuru ont certainement hâte de partir en quête des trésors que ces lieux abritent. Cela suppose, bien entendu, des voyages de plusieurs mois, et pour le MJ une préparation soignée.

Il est essentiel de tenir un calendrier précis du voyage. Celui-ci, utile pour une petite expédition, est indispensable lorsqu'il s'agit d'un long périple, surtout si le MJ place sur le chemin des événements susceptibles de ralentir leur progression. Il peut, par exemple, joindre à l'expédition un traître chargé de saborder la mission, ou bien décider de conflits politiques qui bloquent les compagnons dans un port, etc....

Le MJ étudie le parcours avant que l'expédition n'entame son voyage. Il évalue les distances à parcourir en plaine, en forêt ou en montagne d'une étape à une autre. La progression doit être consignée sur la carte, avec pour chaque grande étape la date d'arrivée et celle de départ.

Les grandes étendues de forêt sont clairement indiquées sur les cartes, mais dans la majorité des pays du Nord-ouest (Kurlande, Chaubrie, Algandie, Elleslande et Thulane), les régions marquées 'grands espaces' sont en fait parsemées de zones boisées, d'importance variable. Les reporter toutes gênerait la lecture des cartes, le MJ considère donc que 20% des grands espaces sont couverts de bois et faiblement peuplés. Dans la pratique, cela ne gêne pas la progression mais fait que 20% des rencontres sont déterminées dans la table des forêts plutôt que dans celle des grands espaces.

Tout changement de terrain doit être décrit avec soin. Il est en effet indispensable que les joueurs aient une image précise de l'environnement dans lequel ils évoluent.

Exemple : 'vous quittez l'épaisse forêt de Kurlande et faites route vers la côte, en direction de l'Asmulie. Les bois se raréfient et, après quelques jours de voyage, vous atteignez une région agricole. La plaine qui s'étend en contrebas est semée de villages. Quel contraste avec la Kurlande, où il se passait parfois des jours sans rencontrer le moindre hameau ! Vous repérez non loin de là une villa entourée d'oliviers. Le nord de la vallée est recouvert de vignes, mais au sud, où vous vous trouvez actuellement, ce n'est que garrigue. Une brise tiède transporte des senteurs de thym et de lavande....'

Lors d'un très long périple, des périodes de plusieurs mois dans le temps du jeu peuvent être couvertes en quelques minutes de temps réel. N'oubliez pas toutefois que l'aventure perd beaucoup de son intérêt si vous en venez à trop forcer l'allure. La description suivante est l'exemple même de ce qu'il faut éviter : 'Vous traversez l'Algandie, chevauchant vers le sud. Vous vous accordez quelques jours de répit en République de Ferromaine, le temps de louer un bateau. Bientôt, vous naviguez sur la Mer Coradienne. Vous longez les côtes de Molasarie et entrez dans le Golfe de Marazide. Un mois plus tard, vous atteignez l'embouchure du Mungoda. Sur place, vous trouvez un guide et des porteurs. Vous vous enfoncez dans la jungle et trois mois plus tard, les portes gigantesques du Temple de Sengool s'ouvrent devant vous, à demi masquées par la végétation....'

Une telle entrée en matière ôte tout crédit à l'aventure qu'elle annonce. Il est recommandé de consacrer au minimum une demi heure de temps réel pour un mois de campagne. Provoquez, si besoin est, de petits incidents de parcours : l'expédition peut être arrêtée à tort par les gardes, ou le marin qui devait la prendre à son bord s'est volatilisé avec l'argent du voyage. Il est aussi possible de consacrer une séance de jeu à une aventure parallèle : l'expédition, s'étant fait voler tous ses biens, se voit contrainte d'accepter une mission pour récupérer un peu d'argent.

En règle générale, accélérez le temps de jeu si vous n'avez prévu aucun événement majeur en cours de route. Par exemple, si les personnages voguent en plein été le long des côtes de Marazid, poussés par une brise constante, la traversée peut être résumée en quelques minutes. Attendez que les joueurs discutent entre eux, relatant les événements passés ou réfléchissant sur ceux à venir, et intervenez brièvement de temps à autre, sous les traits, par exemple du capitaine de bord, venu les avertir que telle côte est en vue....

Si les aventuriers explorent une contrée sauvage, augmentez délibérément les difficultés de progression ou de ravitaillement. Dans le désert de Kaïkūhuru, le manque d'eau est une menace, dans la jungle de Mungoda, les insectes, l'humidité constante et les fièvres ralentiront la marche. Insistez sur les morsures du froid, sur les membres gelés, si l'expédition s'enfonce au nord de Krarth sans prévoir de chaudes fourrures. Selon les régions, le climat est parfois plus hostile que les monstres. La barrière des langues est elle aussi un obstacle. Les chercheurs d'aventure doivent parfois louer les services d'un interprète ou apprendre le dialecte local. N'oubliez pas que, même s'ils parviennent à communiquer, les personnages ne connaissent rien des coutumes et des usages, et que le geste le plus insignifiant peut être une offense. Au Khitai, par exemple, s'adresser à quelqu'un avec les mains derrière le dos est une insulte grave qui dans certains cas peut être punie de mort (si l'on parle à un notable). En Albonie, présenter ses mains ouvertes est un signe de paix, mais il en va tout autrement en Asmulie, où ce geste est celui de la malédiction....

Les voyages en mer

Les bateaux

Il en existe deux grandes catégories : les galères et les voiliers. Les galères sont des bateaux à fond plats, mus par quinze paires de rames et une voile carrée. Elles sont dirigées grâce à une rame placée à l'arrière. La voile est hissée pour les longues traversées, tandis que les rames servent à la manœuvre et à la navigation côtière. La vie à bord est inconfortable, l'aire de repos n'est le plus souvent qu'une bâche huilée tendue au dessus du pont. Quoi qu'il en soit, les galères sont idéales pour les combats maritimes et sont employées dans la plupart des pays du nord.

Le commerce maritime est une activité florissante entre les nations du nord. Les ports autour de la Mer Coradienne se sont développés grâce au négoce du poisson, du fer venu d'Elleslande et de la côte mercantile, du sel et de l'argent de Kurlande, du bois d'Algangie et du cuivre de Sélentine. Les transports maritimes sont effectués par des voiliers à double pont et dirigés par un gouvernail. Ces navires peuvent transporter des charges supérieures aux galères avec un effectif moindre, mais ils sont plus lents et moins maniables. Un navire marchand ne peut distancer une galère mais il a l'avantage de la hauteur, le pont est en moyenne situé à cinq mètres de la ligne de flottaison ce qui gêne l'abordage.

Les informations suivantes concernent tous les types de bateaux. L'équipage est le nombre d'officiers et de matelots nécessaires à la bonne marche du bateau. Les passagers et la cargaison indiquent la charge que le bateau peut transporter en plus de l'équipage. Chaque homme a besoin d'un espace vital, cet espace est l'équivalent d'une charge de 250Kg. Le confort est bien entendu réduit au minimum. Un aventurier avec son armure, ses armes, ou son coffre et ses grimoires occupe deux fois plus d'espace qu'un passager ordinaire. Le prix d'achat d'un vaisseau ne comprend pas les gages de l'équipage ni l'entretien.

Galère

Équipage: 1 à 3 officiers, 50 matelots
Passager ou cargaison: 20 hommes, 5 t
Prix d'achat: 5000 P.O

Birème

Équipage: 2 à 6 officiers, 70 matelots
Passager ou cargaison: 30 hommes, 7.5 t
Prix d'achat: 6500 P.O

Trirème

Équipage: 4 à 10 officiers, 170 matelots
Passager ou cargaison: 50 hommes, 12.5 t
Prix d'achat: 10000 P.O

Voilier

Équipage: 1 à 2 officiers, 10 matelots
Passager ou cargaison: 50 hommes, 12.5 t

Prix d'achat: 15000 P.O

Deux mats

Équipage: 2 à 4 officiers, 20 matelots
Passager ou cargaison: 100 hommes, 25 t
Prix d'achat: 30000 P.O

Trois mats

Équipage: 5 à 7 officiers, 30 matelots
Passager ou cargaison: 150 hommes, 38 t
Prix d'achat: 50000 P.O

A titre de comparaison une barque propulsée par six rameurs ne coûte que 75 pièces d'argent.



Chronologie des Terres de Légende

*Les Jours de Lumière : les elfes Sithi Danu d'Elleslande combattent les Kuo-Toa. Les deux peuples sont à leur apogée. Aucune archive écrite ou légende ne subsistent de cette époque.

*Les Ages Sombres :

*- 3800 : fondation de la forteresse de Khazâd Brottor par le Parangon nain Drulingen 'Malefosse' Hachepierre dans les montagnes de l'île d'Elleslande. Alliance avec les survivants des elfes de Sithi Danu dans les guerres gobelines.

- 3500: Les tribus Madhirs venues du continent accostent sur l'île d'Elleslande et commencent à se tailler un territoire en massacrant les gobelinoïdes des terres qui deviendront par la suite les royaumes d'Albonie et de Cornombrie. Leur avance se heurte cependant au peuple elfe de Sithi Danu qui habite les forêts et aux nains de la citadelle de Malefosse dans les Monts Pagan

*-3200 : La civilisation de Kaïkūhuru est à son apogée

*- 3000 : Le Dieu maléfique Balor se fait enfermer dans sa prison de glace des monts Pagan par les dieux élémentaires. Les Pics des Aigles et la cité de Nem deviennent le symbole du pouvoir obscur. Les élémentalistes s'emparent du pouvoir et fondent le royaume de Glisson. La Flamme de Feu Sacrée arrive à la capitale et continue de brûler depuis ce jour.

*-2998 : Kervalva et ses quatre vingt dix fils sont bannis de leurs terres, ils s'établissent au nord de la future Albonie. Après de nombreux

siècles, sa citadelle est assiégée par les gobelins et détruite. Le roi tombe dans un profond sommeil.

*-2995 : Fondation du culte de Balor, puissante secte d'adorateurs du dieu déchu. Des tribus Mercanienne accostent au nord de l'Elleslande et sur l'île volcanique de Katorheim, elles fondent le royaume de Thulane après avoir signé un pacte de non agression avec le peuple nain des Monts Pagan.

Les deux peuples luttent de concert contre les géants des montagnes, ennemis jurés des nains.

*-2870 : Fondation du royaume d'Emphidor

*L'Age de la Renaissance :

*-2800 : Fin des guerres contre les géants des Monts Pagan. Ces derniers décimés se retirent vers les sommets les plus inaccessibles. Fondation de la Muraille de Trickster. Le Seigneur de la Guerre Helgrim devient roi de Thulane. La majorité des grands royaumes de l'île d'Elleslande sont formés.

*-2794 : Les cinq Archimages de Krarth se transforment en liches au cours d'un vaste rituel de magie noire. Des milliers de gobelinoïdes sont rabattus vers la Citadelle de Spyte où ils sont sacrifiés. Par la suite, les Archimages s'enferment dans la citadelle et entament des recherches magiques pour atteindre un autre niveau d'existence. Les affaires courantes du royaume sont désormais gérées par leur descendance.

*-2750 : Les nains de Malefosse cessent brusquement tout contact avec le royaume de Thulane et ferment les portes de leur Royaume Souterrain sans aucune explication. La Muraille de Trickster tombe dans l'oubli.

*-2740 : Le grand dragon rouge Ashardalon établit son antre à Katorheim. Face à la destruction que fait subir le 'Vers' aux Terres du Nord, l'Archimage elfe Elvaron entoure le royaume d'Erevorn d'une barrière enchantée afin de protéger son peuple.

*-2738 : Guerre des Assassins au Khitai. Au cours d'une même nuit, les clans d'assassins du royaume éliminent tous les grands maîtres du clan des Arbigeois. Les survivants fuient vers les royaumes du couchant, bien au delà des Monts Harogarm où ils établissent des monastères dans plusieurs royaumes.

*-2600 : Cantos, Grand Prêtre de Balor, rencontre Ashardalon, se dernier lui coupe la main et s'empare de son anneau sigillaire pour l'ajouter à son trésor.

*-2300 : Prophétie d'Edducie, les livres sacrés déclarent que les prophètes reviendront hanter le pays si les infidèles sont autorisés à pénétrer dans la ville de Poncantor.

*-2200 : Naissance de Ranulf le Nécromant

*-2000 : Le Dieu Nkel-Nar se crève les yeux à la vue des horreurs que les hommes commettent en son nom. Apparition des babioles de Kao.

*- 1950 : Les prêtres de Shefru Chahaf s'exilent de Kaikuhuru suite à des divergences d'opinion théologique, ils s'établissent dans les jungles d'un continent inconnu.

*-1750 : Les nains de Malefosse rouvrent les portes d'airain de leurs cités sous la montagne, après 1000 ans de silence. Ils réclament de l'aide aux humains et aux gnomes de la région, pour les aider dans leur guerre contre les hordes de Durzavons, des demi fiélons duergar. Les nouveaux alliés parviennent à repousser les démons grâce à une magie supérieure, cependant la guerre continue toujours de faire rage dans les plus profonds tunnels.

*-1800 : L'Empire d'Emphidor crée les premiers automates à partir des grimoires secrets de la civilisation de Kaikuhuru qui commence

son lent déclin.

*-1500 : Construction des châteaux de l'air et de la terre au royaume de Glisson. Un dieu oublié connu sous le nom du 'Facétieux' lie les deux bâtiments par une chaîne aux maillons titanesques. Peu de temps après, les géants des tempêtes et ceux de la pierre se lancent à l'assaut les uns des autres accompagnés de leurs cohortes de méphits. Les plus féroces batailles se jouent sur les maillons de la chaîne, entre le château flottant dans les cieux et celui accroché au flanc de la montagne.

*-1200 : Guillaume III unifie la Kurlande grâce à la couronne des vainqueurs.

*-800 : Le cercle druidique de Dydd expédie l'âme d'Ashardalon dans le plan des ombres Sahaknathur s'installe au Roc des Ombres.

*-780 : Construction de la Pointe du Dragon en Cornombrie, le cœur d'Ashardalon y est enfermé. Le culte rouge est fondé par le vampire Gulthias qui tente de rappeler l'âme de son maître du plan des ombres.

*-500 : Le célèbre chasseur de vampire Ecgric de Cornombrie transperce le cœur de Gulthias d'un pieu de bois et met fin à son délire pour un temps !!!

*-496 : Le duc Coronach, ivre, disparaît dans les marais d'Albonie, ces derniers sont rebaptisés de son nom.

*- 450 : Ecgric écrit son fameux 'Pandémonium' qui répertorie les morts vivants connus et la façon de les combattre.

*-450 : Rexulus, l'ogre vampire, prend le contrôle des landes noires en Molasarie.

Mort présumée de Sahaknathur du fait d'Hunguk le roi pirate demi orque.

*-440 : Dame Samanda crée son calice d'argent et commence à capturer les âmes dans un but invouable.

*-435 à - 425 : Les Volcrates entrent en guerre contre les Hommes lézards en Mungoda.

*-260 : Ranulf le nécromant devenu liche s'empare du pouvoir grâce à ses hordes de morts vivants dans les royaumes de Molasarie, d'Analikie et d'Urdristan.

*-250 : Fondation de l'Empire de Sélentine

*-240 : Le Jarl Felgor fait forger son heaume magique, il s'attaque ensuite au dragon blanc connu sous le nom de Glace-neige et le tue après un duel épique. Il devient roi de Mercanie.

*-200 : Guerre entre Emphidor et Kaikuhuru.

*-150 : Le prince Volodion d'Algandie monte sur le trône. Il tente d'asservir les elfes de Shavannir. Ces derniers, pour le punir de son manque de respect le transforment en idiot du village avant de le lâcher dans les bois où il se fait dévorer par une meute de loups affamés.

*-95 : Fin de l'Empire de Kaikuhuru, le dernier pharaon s'enfuit dans le désert.

*-80 : Début de la conquête de l'Elleslande par les légions du Sélentium.

*-76 : Le maître de guerre Saithnar de Cornombrie meurt après deux victoires majeures contre les troupes du Sélentium.

*-30 : Naissance de Gatanades dans l'Empire d'Emphidor.

*-28 : Le roi Vallandar, Mathor et les douze chevaliers Justicar affrontent les légions de Sélentine à la Bataille des Corbeaux. Le roi-guerrier se fait tuer par la trahison de son frère Morgrin. Son corps est enfermé dans une crypte secrète entouré de son fidèle conseiller et des épées de justice de ses douze paladins. Fengel le dragon d'argent veillera sur eux jusqu'à leur réveil.

*An 0 : Gatanades est crucifié par les hordes de Sélentine, la foi de ses suivants fait de lui un nouveau Dieu.

*25 : Saint Ambroise enferme le revenant Tuannon dans la passe du diable.

*50 : Actrium le mage se fait dérober son fameux palanquin volant par ses esclaves gobelins qui connaissent l'air de musique à jouer sur une flûte pour le diriger. Ils finiront par s'abîmer dans la mer des lament.

*80 : Ferromaine devient une cité état, affranchie de l'Empire de Sélentine. Elle deviendra au fils des siècles la plus importante cité portuaire du monde connue.

*85 : Début de la chute de l'Empire d'Emphidor.

*100 : Conversion de l'Empire de Sélentine à la Vraie Foi. Madrox Cosmogoran se proclame Empereur dans sa Citadelle de Tamor, il fonde le Nouvel Empire de Sélentine. La rébellion n'est pas réprimée, l'Ancien Empire ayant besoin de ses troupes pour lutter contre les barbares qui envahissent les terres de Kaikuhuru et les tribus Khanates qui attaquent par l'Est.

*102 : Fondation du Suaire de l'Épouvante, création de la créature de Skiosomar.

*106 : Fondation des territoires connus sous le nom de 'Bastion de la Foi' pour lutter contre les nomades de l'Est.

*108 : L'Empereur Josturox de l'Ancien Empire de Sélentine se convertit à la Vraie Foi pour tenter de sauver ce qui peut encore l'être de son royaume. Fondation de l'Église de Sélentine d'après les paroles du Sauveur. Ce qui reste de l'Empire se place sous la protection des Barons Asmuliens.

*110 : Création de la Confrérie du Septentrion, moines cloîtrés adorateurs d'Angaril, dieu de la vengeance. Ils créent de nombreux artefacts dont les sceptres nordiques.

*135 : Shugendo Saï affronte le mage noir Candémont. Lors de la Lutte ils rasant la cité de Dédalidos qui ne sera jamais reconstruite.

*350 : Le cristal magique assurant la protection du royaume d'Erevorn se brise en trois morceaux. Toutes sortes de maléfices abritent désormais les forêts. Une fièvre inconnue terrasse le roi et tous les autres nobles du royaume. Le Loup Sanguinaire Fiélon Fengris hante les bois. Le royaume sombre dans l'anarchie la plus complète en l'absence de toute autorité centrale.

*400 : Impéragonh, un des rejetons demi-dragon d'Ashardalon s'établit sur le cube de Kolyoral. Il commence à faire reforger la lame embrasée par les âmes des plus grands forgerons du multivers.

*500 : Prétorius crée son fameux monstre à partir de morceaux de cadavres plongés dans les eaux du fleuve des morts, La Tourmente.

*558 : Création du Codex Ta'ashim par le prophète Akkabah, cette nouvelle foi se repend parmi les habitants du désert. Nombreuses guerres entre tribus au cours des siècles qui suivent.

*670 : Construction du Rathurbosk par les mages de Krarth pour faciliter les échanges commerciaux avec le reste du continent.

*680 : Les drows de Chael-Rekshaar, les Illithids d'Ilkkool et les clans Desmodus de l'Elleslande entrent en guerre dans les profondeurs. Chael-Rekshaar sera détruite son peuple éliminé par une éruption volcanique. Les deux autres belligérants se retirent pour panser leurs plaies.

*700 : La créature de Prétorius revient à la vie le long des côtes de Mercanie. Il sera tué par Haefgalh d'Anori aidé par le dieu Loge.

*715 : Première épreuve du labyrinthe de Krarth, cette année là cinquante guerriers entrent dans le labyrinthe, aucun n'en sortira vivant.

*798 : Ascension divine des Archimages de Spyte, une courte guerre de succession commence entre leurs descendants pour savoir qui contrôlera le territoire.

*850 : Découverte du continent de Mungoda par l'explorateur Roberto Senfriti.

*835 : Début de la Croisade, créée conjointement par le Roi Vergang d'Algandie et par le Pontife de Gatanade. La ville sainte d'Ibrahim est envahie la même année

*836 : Crescentium devient la capitale des principautés de la croisade.

*837 : Les forces du Ta'ashim reprennent Ibrahim et la moitié des territoires envahis. Depuis lors la situation n'a guère évolué. L'Immortel Roi Sauveur fait de nombreuses apparitions au cours de ces années.

*854 : Clyster devient ville franche.

*860 : Nicolo de Wissenstein entame ses voyages au-delà des Monts Harogarn à la recherche d'une route commerciale vers les Royaumes de Minj, Khaïtai, Batubathan et Yamato. Il tombe en disgrâce en échouant dans cette tâche et finit sur l'échafaud

*880 : Le roi-sorcier de Wyrd impose une dictature magique sur son île. Il fait sécession d'avec les descendants de ses anciens maîtres les Archimages de Spyte et se transforme en liche.

*958 : Le roi Hadric monte sur le trône d'Albonie, il se révèle incompetent contrairement à ses ancêtres. Le Duc Darian monte la même année sur le trône vacant d'Erevorn.

*995 : Début des dissensions entre le Baron Grisaï allié au Duc de Montombre et le Baron Aldred.

*997 : Trois aventuriers renommés tentent d'éliminer Impéragonh, ils échouent lamentablement. Aidé des légions démoniaques de Lydzin le Diantrefosse et de sa lame embrasée ce dernier retourne sur le plan matériel primaire et se taille un royaume dans les terres de la désolation, asservissant les elfes noirs qui se disputaient le territoire depuis des millénaires avec les Goules des Glace.

*998 : **Année en cours.**

Agnar le loup et sa bande découvrent la tombe de Vallandar dans les bois de Fenring. Ils sont obligés de fuir après avoir été attaqués par des elfes.

Réveil de Gulthias, ce dernier réactive le Cœur d'Ashardalon, il sera définitivement éliminé par les aventuriers de la Compagnie du Clair-Obscur. Cependant le cœur continuera d'attirer des mort-vivants et des fiélons pendant des siècles, corrompant toute la région du défilé de Rohen.

Un violent tremblement de terre ouvre un passage vers la cité souterraine des Desmodus, début des relations commerciales avec ce peuple.

Montombre tente d'assassiner le Baron Aldred.

Le Duc Darian d'Erevorn se fait tuer par un groupe d'aventuriers qui tente par la suite de réhabiliter le royaume. Confrontés au Culte de

Balor, leur château est assiégé puis détruit par les adorateurs déments du Dieu Noir.

Mort du Roi Durindar de Glisson, son conseiller, un adepte secret du Culte de Balor s'empare du pouvoir en faisant croire que le Roi est toujours en vie. Par la suite il réussira à libérer Balor de sa prison de glace. Une fois libre ce dernier regagne son royaume divin dans le Séjour de Hel pour récupérer ses forces et ourdir de nouveaux plans de conquête. Le conseiller Kinded est démasqué. Galadan le prophète, le plus puissant élémentaliste du royaume monte sur le trône.

*999 : Une nouvelle menace se réveille dans les îles du diable, des marins aperçoivent des ombres mouvantes sur la grève.

*1000: Les cinq Archimages de Spyte devenus des Dieux reviennent sur Lililand et reprennent le pouvoir à Krarth en réduisant en esclavage tous leurs descendants. Ceux qui se rebellent sont éliminés.

*1005 : Le Baron Grisaï et le Comte de Montombre tentent de s'emparer du pouvoir en Albonie en réveillant la liche de Morgrin, ce dernier se libère de leur emprise, les tue, et lance une guerre de conquête. Vallandar, Mathor, Fengel et les nouveaux porteurs des douze épées de justice sont rappelés au combat. Lors de la bataille finale, le Roi Hadric est tué, le Baron Aldred monte sur le trône.

*1010 : Les élémentalistes du royaume de Glisson menés par leur Roi-Prophète Galadan commencent la conquête d'Erevorn. Les elfes qui s'étaient exilés après la destruction du cristal des elfes commencent à revenir dans les bois.

Texte original : Dave Morris
Adaptation : Baron Zéro
Illustrations : Wizards of the coast
Transworld Publisher Ltd.