



Dunahor

mercredi 14 avril 2004, par [Nemesis](#)

Dunahor

Le pays

Le Dunahor est une contrée de la Terre des Dieux qui balance entre la Terre et le Feu. Ce royaume est une vaste plaine aride au pied d'une chaîne de montagnes qui sépare l'Occident et l'Orient de Sandorfell. Il se situe également au pied de la Passe du Destin, le seul passage entre l'Orient et l'Occident suffisamment praticable pour y faire passer des armées. Le Dunahor est donc le rempart de l'Occident de Sandorfell face aux hordes de la [Flamme](#) Noire ou des Cendres. On dit que la plaine du Dunahor a bu autant de sang que d'eau. Et ceux qui y ont vécu sont d'accord sur ce point. Et certains « sangs » qui y ont coulés ont été des plus néfastes. Il en résulte que cette terre a quelque chose de sinistre. La [Flamme](#) y est de moins en moins vive, la nature est moribonde et le désespoir flotte dans l'air. Les forêts sans feuillage ne laisse aucun doute sur la destinée de la région. La vie est rude au Dunahor et les hommes qui survivent ont une volonté de fer qui maintient tant bien que mal le désespoir hors de portée. Les troupeaux se sont autant endurcis que les hommes et leur viande est à l'image de la rudesse du pays. La partie à l'ouest de Dunorn est un peu plus privilégiée, notamment le long du Kuanpour où se trouvent les seules terres véritablement fertiles de tout le pays. Si le danger le plus important se profile au travers de la Passe du Destin, au sud, le Dunahor subit régulièrement les attaques de pillards d'Al-Ahsul.

L'emblème du Dunahor est le Rempart rouge sur fond noir.

Les habitants

Le peuple du Dunahor est un peuple fier. Il n'est pas arrogant mais a hautement conscience de sa position. Son rôle de rempart de Sandorfell fait à la fois son honneur et sa malédiction. La vie très dure de ce peuple en a fait un peuple dur. Chaque homme, femme, enfant a appris à survivre aussi bien qu'à manier l'épée. Ils ont prouvé par le passé qu'ils étaient formidablement aptes à défendre leur pays et à tenir leur poste jusqu'au bout, que ce soit par la défense ou la guérilla. Rien ni personne ne pourra les laisser abandonner leur patrie avant que le dernier ne soit tombé. Ce n'est moins une marque courage qu'une sombre détermination. Malgré leur forte volonté, la [Flamme](#), regressant, accorde au peuple du Dunahor des vies très courtes. C'est peut être aussi pour cela qu'aucun n'a peur de mourir au combat. Les rires et les chants ne s'y trouvent pas en terre amicale bien que de temps à autre s'y élèvent des sons graves et lents, des litanies qui retracent le destin de cette terre, de leur terre... L'honneur de leur patrie forme une espèce de solidarité entre eux, néanmoins le destin des « faibles » n'est pas tendre. Malgré leur fierté, ils ont besoin de l'appui des nations de Sandorfell et notamment de [Kerahn](#). Ils considèrent cette aide comme leur revenant de



droit et sont révoltés de voir qu'aussi peu de nations les appuient pour défendre l'ensemble de Sandorfell.

Bonus de création : 4 points de [Flamme](#) de moins, D4 survie, D4 combat, +2 pour résister aux tests d'intimidation, de moral ou de corruption (comme celle de la [Flamme](#) Noire).

Gouvernement

Le Dunahor est une monarchie. Il n'y a toujours eu qu'un seul clan dans les plaines arides de cette contrée. Ce clan est rapidement devenue la famille dirigeante. Une grande partie de la population a un lien de parenté plus ou moins étroit avec la famille Variloth, beaucoup en porte d'ailleurs le nom. Le souverain **Dorath Variloth**, commence à se faire vieux... du moins selon les critères du Dunahor. Il a vu bien trop de sang couler pour que son âme n'en porte quelques sombres traces. La détermination est toujours présente mais le désespoir et la lassitude s'insinue un peu plus chaque jour. Le sang de son peuple, le sang des siens, le sang de ses deux fils aînés. Le sang versé pour Sandorfell tandis que les ingrats festoient. Son jeune fils **Feldan Variloth** devrait bientôt lui succéder lorsque Dorath s'éteindra. Feldan est très jeune mais la vie dure du Dunahor l'a mûri plus vite que qu'il ne l'aurait voulu. Difficile de conserver son innocence lorsque le sang des siens coule à flot à vos pieds. Le peuple est loyal au souverain, il y a un certain esprit de famille entre tous dans cette crise permanente dans laquelle vit le Dunahor. Le Dunahor est peut-être la seule contrée à n'avoir jamais eu de mauvais souverain. Cela vient peut-être du fait qu'il n'y a aucun plaisir ni aucun bonheur à gouverner le Dunahor, rien

que la peine et la douleur, la fierté et l'honneur.

Relations

Le Dunahor est sous le protectorat de [Kerahn](#) et leurs relations sont plutôt bonnes. Cela faisant, il semblerait logique que le Dunahor soit allié à [Ofiolyn](#) ou à [Absalon](#) mais les relations ne sont pas aussi cordiales que cela. Les clans de la partie australe de l'Ignésie ont pour leur part de bons contacts avec le Dunahor car leurs destins ne sont pas si différents. Même à cette distance, le Dunahor ne ressent que mépris pour la [Varynie](#) et si les marchands et leurs denrées sont acceptés, ils sont toujours reçus avec une grande froideur. Le Dunahor est par contre en guerre permanente avec tout ce qui se profile à l'est de leur position.

Villes, lieux et curiosités

Dunorn

Dunorn est une cité fortifiée massive taillée dans une pierre aussi noire que l'allure des gens qui y survivent. Au sommet d'une légère colline, elle domine les environs. Ses murailles sont excessivement larges et en parties creuses. Ces dernières contiennent la garnison surveillant le territoire et défendant la capitale. Le Donjon d'Obsidienne se dresse au centre de la cité et possède des lignes dures et froides emplissant d'une peur muette ceux qui le contemple. En son sein siège Dorath Variloth et sa famille. Les chapelles du panthéon y sont présentes également. La cité en elle-même est froide et structurée de façon très militaire. Les



gens ont tous le deuil au fond de leurs yeux et vaquent sombrement à leurs occupations. La cité est presque muette en dehors du choc des armes de l'arène d'entraînement. Dunorn est prête pour la guerre, cela va-t-il la sauver ou la détruire ?

La Passe du Destin

Certains dans Sandorfell ne voient en la Passe du Destin qu'une trouée dans la montagne. D'autres savent qu'elle a une importance stratégique puisqu'elle est le seul endroit où une armée peut rejoindre l'orient ou l'occident. Mais pour ceux qui vivent de par et d'autre de cette passe, elle est non seulement une dure réalité mais une part intégrante de leur culture, un symbole de leurs croyances et de leur histoire ainsi qu'une plaie béante dans leurs possibilités de paix comme elle est une plaie béante dans la montagne. La légende de sa

création court dans la Terre des Dieux. On dit que le Mur des Dieux est né lors des premières confrontations entre Dévenn et Krysanir. A la fois tranchée et séparation, ses montagnes sont nées de leur haine et grandissaient de plus en plus, blessant Gaïa dans sa chair. Dans un vain effort pour les réconcilier, Gaïa mis un terme à l'imperméabilité de ce mur. Elle sacrifia une partie de cette chair cancéreuse et creusa une passe si vaste que Dévenn et Krysanir pouvaient y passer pour se réconcilier. Mais cela arriva juste avant leur ultime confrontation avec les conséquences que l'on connaît. Ainsi fut creusé cette vaste et improbable passe, la Passe du Destin. Aujourd'hui source d'invasion, ses contreforts abritent néanmoins des peuples étranges et hétéroclites qui ont trouvé refuge au cœur de la montagne où se fait sentir l'influence des trois divinité majeures du panthéon de la Terre des Dieux.