

JOUEZ LYONESSE !



LA TRILOGIE

Murgen s'est projeté dans l'avenir pour atterrir le 28 Août 1916 au pied d'un berceau. Il touche le front du nouveau-né et repart pour son époque. Le bébé en question s'appelle Jack Vance.

À l'âge de 67 ans il se lance dans la rédaction de la trilogie de Lyonesse. Certaines personnes se demandent pourquoi il a attendu aussi longtemps pour révéler cette univers à ses lecteurs. La réponse est simple : quant Murgen lui a caressé le front, il avait 67 ans dans son cycle d'évolution. Le verrou mental de protection implanté lors de cette rencontre ne pouvait s'ouvrir qu'au moment de synchronisation des deux horloges biologiques.

En 1983, il rédige le premier volume de la série. Deux ans plus tard il est traduit en français. Le jardin de Suldrun débute par la naissance de la princesse Suldrun. Il plante le décor dans lequel vont s'affronter les différents personnages. Du côté des sorciers, Tamurello et Murgen s'affrontent par rejets interposés. Du côté de la noblesse, Casmir et Audry commencent à affûter leurs armes pour dominer les îles Anciennes. Dans le Troicinet la situation se dégrade rapidement, le prince Aillas en fera les frais.

Trois ans plus tard il sort le tome deux. Il nous raconte le voyage de la perle verte née de la fumée du volume précédent et les difficultés rencontrées par Aillas pour rassembler les barons ulfs. Les intrigues du premier volume se compliquent. Le sorcier Visbhume entre en jeu et ouvre de nouveaux passages hors du temps.

Jack Vance pris de nouveau trois ans pour rédiger le dernier volume de la série. Madouc en est l'héroïne, l'histoire arrive à sa fin. Les événements s'accroissent. Aillas triomphe et réunit les îles anciennes. Le rythme du ce dernier volume est moins soutenu, certains passages peuvent sembler longs, mais ces quelques défauts n'altèrent pas la valeur de l'ensemble.

Cette trilogie est une mine pour un meneur de jeux voulant se donner le peine de l'exploiter.

LE SYSTEME DE JEU

Depuis maintenant plus de 10 ans que le Jeu de Rôle existe, une multitude de jeux sont apparus sur le marché. Nous ne pouvions faire l'adaptation pour tous aussi nous avons dû faire des choix. Nous avons pris les jeux qui nous paraissaient assez génériques pour que l'adaptation n'en soit pas trop délicate et que le MJ puisse utiliser son système de jeu sans avoir à créer des bouts de règles pour combler les vides.

Ce n'est donc pas par hasard si des jeux anciens, voire mythiques, ont une place importante dans ces colonnes. La mode actuelle dans le JdR étant de calquer un système de jeu sur un univers et non plus l'inverse, les jeux récents ont leurs règles trop typées et trop limitées pour être utilisables dans un autre univers sans avoir à (ré)écrire une part importante du système.

De plus, MéluZine a toujours promu des jeux anciens qui datent de la première époque dont la presse spécialisée ou les zines ne parlent pas ou très rarement. Peut-être sommes-nous devenus de vieux ringards qui avons du mal à nous adapter. Il semble cependant qu'un noyau de lecteurs nous reste fidèle ce qui sous entend que les dinosaures ont la vie dure (non mais, ça veut vivre!).

Pour ceux qui ont soif de nouveautés, nous avons créé un système de règles qui prend en compte les spécificités du monde de Lyonesse. Vous pourrez l'utiliser comme tel ou l'inclure dans votre JdR favori (merci qui?).

Chivalry & Sorcery

Il y a de grandes lignes communes entre Lyonesse et C&S. Historiquement, le monde de Vance se situe à l'époque du moyen âge Français. Nous sommes en présence d'un système féodal avec ses seigneurs, suzerains et chevaliers. La magie est rare et puissante et est crainte par le roturier moyen. Seuls les magiciens et les puissants l'utilisent à leurs fins.

Cependant certains points divergent. Ainsi il n'y a pas d'Elfes, de Nains ou de Hobbits. En fait le bestiaire de Tolkien n'a pas lieu d'être (et pour cause). Les Trolls

existent mais ils ne sont pas aussi terrifiants et sont plutôt rattachés aux êtres féeriques comme les Gobelins. Si des êtres mythiques, comme les licornes, sont rencontrés à la cour du roi Casmir il n'est jamais fait mention de Dragons sur l'île de Lyonesse.

Certains sorts décrits dans les romans n'ont pas d'équivalents dans les règles. Il suffit de les rajouter au chapitre «Legend Lore» (Sciences légendaires), il est en fait là pour cela. Sinon la plupart d'entre eux peuvent facilement être classés dans les différentes classes de magie.

Advanced D&D

Globalement, le monde de Lyonesse est assez similaire à la plupart des mondes d'AD&D. Les classes de personnages sont évidentes: les guerriers au service des seigneurs locaux ou des rois abondent, de formidables magiciens manipulent des forces colossales, des prêtres religieux et des druides font partie intégrantes de la vie quotidienne, etc...

Il est connu de façon populaire que des artefacts ou des objets magiques existent et des portails permettent de passer dans d'autres mondes.

Le seul véritable problème est de pouvoir adapter la magie au monde de Lyonesse. Il n'existe pas de système de magie consistant dans les romans. Certains sorts sont redondants, d'autres d'une puissance phénoménale.

Il y a deux façons de résoudre ce dilemme: le DM peut essayer d'inventer de nouvelles écoles de magie ou il peut tenter de faire rentrer tel ou tel magicien dans un archétype et ajuster uniquement quand cela s'avère nécessaire.

En transposant Lyonesse dans un monde d'AD&D, gardez à l'esprit que Lyonesse apparaît comme un monde magiquement assez pauvre: les magiciens sont rares, de même que les objets magiques (exceptés ceux détenus par les sorciers ou les rois).

En adaptant Lyonesse, souvenez-vous que certains personnages sont très puissants. Chacun ont été adaptés en fonction de ce qu'ils ont réalisé (et non pas en fonction de ce qu'ils ont dit avoir fait ou avoir été). Les NPC ont un niveau correspondant à celui qu'ils ont atteint quand les persos débutent leurs carrière (entre le niveau 1 et 3). Pour les persos de niveau supérieur, les caractéristiques des PNJ doivent être augmentées dans les mêmes proportions.

RuneQuest

Contrairement aux cultes de Glorantha, les religions de Lyonesse n'ont pas une structure élaborée de prêtres, Seigneurs des Runes, initiés et membres avec des bénéfices accordés selon le rang. Par simplicité nous pouvons accorder aux prêtres l'accès à toute la magie runique usuelle. Aucune religion de Lyonesse n'a l'équivalent d'un sort Runique d'intervention Divine. A la place, un prêtre peut appeler son Dieu à travers un sort de divination pour attirer son attention sur une situation précise. A ce moment, le Dieu en question décidera d'intervenir ou non. Les Dieux sont tout à fait capables par eux mêmes d'observer le monde

des hommes et d'agir sans avoir été appelé par leurs prêtres.

Aucun personnage de Lyonesse ne possède de sorts de bataille. De même pour les dispositifs pouvant stocker des point de POU, les cristaux ou les esprits liés (sauf pour les magiciens, les prêtres de rang élevé ou certains rois).

Mon Mélu bien aimé



DragonQuest

Les lois de Lyonesse et de l'univers de DragonQuest ont certains points en commun. La correspondance la plus frappante est la présence de magie. La technologie ressemble fortement à celle de l'Europe pendant le Haut moyen-âge et, en dépit d'êtres surnaturels, l'humanité est dominante.

La magie est le principal problème d'adaptation car elle fonctionne différemment dans chacun des deux mondes. L'absence apparente de races non humanoïdes (tels les Elfes) et, dans une moindre proportion, la présence d'êtres mythiques peuvent causer un choc culturel au visiteur de l'univers de DragonQuest.

Quand un personnage de DragonQuest pénètre dans le monde de Lyonesse, les ajustements suivants doivent être effectués:

- son Aspect n'a aucun effet.
- un astrologue ne peut utiliser ses pouvoirs sans avoir passé un mois complet à étudier le ciel de Lyonesse. Son rang et ses capacités sont diminués de moitié.
- des aptitudes uniques à l'univers de DragonQuest ne fonctionnent pas dans le monde de Lyonesse.
- tout être magique (comme les familiers) natifs de DragonQuest disparaissent au bout d'une heure après être entré dans le monde de Lyonesse. Diminuez de moitié la Fatigue, l'Endurance et les aptitudes de telles créatures.

Exception: les Démons invoqués ne souffrent pas de ces effets. Cependant, les chances de pouvoir les invoquer sont divisées par 4 et il n'y a aucune chance pour que le démon en question accorde les services d'un esprit inférieur. Les Succubes, Incubes et les héros ne sont pas affectés par cette règle.

Les Nains, les Elfes et les Orcs sont inconnus dans le monde de Lyonesse. Les Elfes et les Nains peuvent passer pour des humains avec du sang Hafelin

dans leurs veines et avec un effort d'imagination, les Orcs peuvent passer pour une sorte d'humain dégénéré.

Le monde de Lyonesse souffre de la récession. L'or et l'argent ont bien plus de valeur que dans le monde de DragonQuest. Le MJ devra diviser les prix par 10 environ. Les récompenses pour les services rendus devront être baissées en conséquence.

WarHammer

WarHammer se prête assez bien à l'adaptation dans le monde de Vance. Le plan de carrière des personnages en facilite l'intégration à Lyonesse de même que le contexte historique et géographique par rapport au vieux monde. Par contre le chapitre du bestiaire doit être revu de façon significative à la baisse. Pas d'Orcs, d'Elfes, de Skavens ni de créatures du Chaos. En fait le Chaos n'apparaît pas en Lyonesse, du moins à visage découvert.

Si vous voulez intégrer cette notion nous vous conseillons de le faire de manière subtile et discrète. L'invasion des Skas se prête bien à cela. Ainsi le Chaos peut avoir placé des agents parmi certains dirigeants haut placés afin de conquérir la totalité de Lyonesse puis de pervertir les populations à la religion impie du Chaos sans qu'il y ait d'opposition.

Tunnels & Trolls

Le monde de Vance est assez différent du monde fantastique de T&T. Pour la bonne et simple raison que c'est un monde d'humains. Il n'y a pas de Nains, d'Elfes, de Hobbits, d'Orcs ou de monstre mythique comme les Dragons.

Cela ne veut pas dire que c'est une mauvaise chose: quand tous les PJ incarnent des humains leurs relations ont tendance à être plus naturelles et réalistes.

Les joueurs de T&T ne réalisent pas la chance qu'ils ont en comparaison d'autres mondes fantastiques. Nous crânonnons avec nos armes magiques, nos armures magiques et nos centaines de pièces d'or. Si la pauvreté nous menace, il suffit d'entrer dans un tunnel, de combattre un petit peu et bingo! nous sommes soit renfloués soit morts. Dans le monde de Lyonesse les choses ne se passent pas de cette façon. La monnaie d'échange est le cuivre et non l'or; les seuls donjons qui existent sont ceux des seigneurs; les magiciens sont rares et poursuivent leurs buts personnels.

A ma connaissance, Vance ne joue pas à T&T et pour cette raison la magie ressemble assez peu à celle de T&T. Utilisez la magie de manière parcimonieuse. Limitez les joueurs à en dessous du niveau 10 à raison d'un sort par niveau. Les sorciers au delà du 10ème niveau dans Lyonesse semblent pouvoir faire ce que bon leur semble du moment qu'ils ne tombent pas sous l'édit de Murgan.

MERP

Entre Lyonesse et les Terres du Milieu se heurtent l'imagination et la vision de deux écrivains. Pour être clair, les deux univers n'ont rien en commun si ce n'est le niveau technologique qui correspond à celui de l'Europe moyenâgeuse ainsi que son système féodal. Bref, on pourrait dire: on jette tout et on recommence.

Cependant, si vous tenez à découvrir Lyonesse nous vous conseillons de procéder par étapes successives:

- ne tenez compte que de la race humaine (Homme normal) lors de la création de personnage.
- vous pouvez conserver les professions et le système de magie (ce dernier découle de «spell law»).
- le bestiaire n'a plus de raison d'être (si possible procurez-vous «claw law»).

BUSHIDO

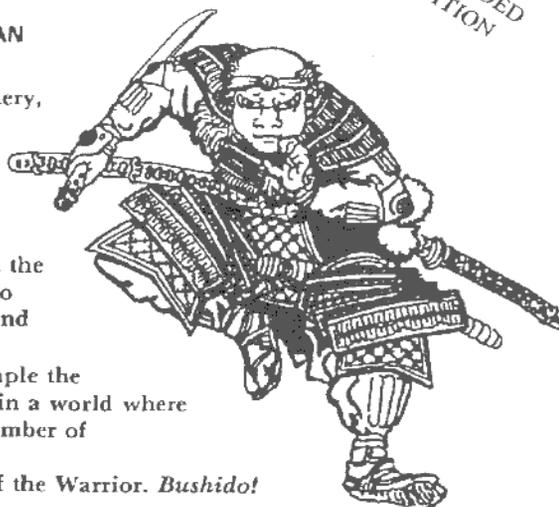
ROLE PLAYING ADVENTURE IN FEUDAL JAPAN

Flashing bladework, brave warriors, martial mastery, wise priests, honor, stealthy assassins, demons, magicians, spirits, war — the stuff of Legends, the Legends of Japan. *Bushido* is a role playing game that allows you to adventure on the Misty Isles of Nippon.

Players in *Bushido* design their characters to suit the profession that they choose. A skill system is used to determine the character's success in both martial and peaceful endeavors.

Take a break from the western european and sample the mysterious world of the Far East. Try adventuring in a world where a man's honor and fame are as important as the number of foemen he has slain.

Come follow the code of the Samurai, the Way of the Warrior. *Bushido!*



Available from better shops or direct from
Fantasy Games Unlimited for \$16.00 postpaid

Fantasy Games Unlimited, Inc.
213 N. Gilbert Rd
P.O. BOX 1082, GILBERT, AZ 85235



N°19 Juin 96

ENTREZ DANS LA LIGNE - DEVIENEZ LES MEILLEURS JOUEURS DU ROYAUME - FAITES VOUS
 REMARQUER DES DAMES - DEMANDEZ LES COULTEURS A LA PUCELLE DE VOS REVES
 OU BIEN DEVIENEZ CHEVALIER D'UN ORDRE RELIGIEUX
 DEVIENEZ VOTRE HONNEUR A LA POINTE DE VOTRE EPÉE - ENTREZ AU SERVICE D'UN
 SEIGNEUR - DEVIENEZ VOUS MEME SEIGNEUR - GEREZ UN FIEF OU UN MONASTÈRE
 FONDEZ VOTRE MESSIE - DEVIENEZ DUC OU GRAND MAITRE D'UN ORDRE DE CHEVALERIE
 FAITES LA GUERRE A VOS ENNEMIS - DÉPLAISSEZ VOTRE POLITIQUE - FAITES JOUER
 VOTRE CHARISME PERSONNEL - RÉUNISSEZ LE ROYAUME - MONTEZ SUR LE TRÔNE.

vivez dangereusement et passionnément !

QUELQUES MOTS SUR LE JEU

Mellice-warlord est un jeu par correspondance avec un arbitrage par ordinateur où vous incarnerez un chevalier qui, dans un premier temps jeune écuyer, va participer aux joutes. Là il progressera au fil de ses défis, pourra entrer au service d'un seigneur ou d'un duc, acquérir un fief ou un domaine, devenir lui même seigneur puis duc, tenter, s'il a su se créer les occasions nécessaires, de se faire élire Roi pour réunir sous sa bannière les ducs du «royaume désuni». Il peut aussi préférer faire carrière dans les ordres religieux.

Jeu de rôle? Aucun jeu par correspondance ne peut être qualifié de jeu de rôle au sens strict du terme. L'orientation «texte» de Mélulice (nous avons préféré aux tableaux de chiffres, du texte rendant compte des actions de votre personnage), l'importance accordée à la gazette et à l'expression des personnages accentue cet aspect nettement présent dans le jeu, en soi déjà suffisant pour passionner le rôliste le plus exigeant. Il est d'ailleurs parfaitement possible de se contenter de cet aspect du jeu.

Jeu de diplomatie? la diplomatie est un passage obligé pour qui veut arriver jusqu'au trône et vient assez naturellement assoir le côté rôle. A la différence d'autres jeux, la diplomatie dans Mélulice n'est pas «sauvage»: vous pouvez avoir à répondre sur votre vie de vos engagements, faire l'objet d'un procès en félonie. Vous pouvez donc raisonnablement compter sur vos alliés: vous trahir risque de leur coûter cher...

wargame? la guerre est loin d'être absente dans Mélulice, c'est même un très important aspect du jeu, mais elle n'est pas un but en soi: le but du jeu est de se faire élire roi, non d'écraser militairement tous les joueurs. Il n'empêche que l'aspect guerre est suffisamment détaillé pour faire plaisir à un amateur de jeux de guerre: mouvements, regroupements des troupes fortifications, engins de guerre, avantages de terrain, moral des troupes, taux d'armement, ... avec en plus: les actions de votre personnage pendant la bataille sont détaillés. La carte a son importance, la géographie politique et physique fait que certains fiefs sont «stratégiques». Les lois de la guerre peuvent être transgressées... à vos risques et périls.

Jeu de stratégie? si l'on considère que la tactique

est l'art d'exploiter les forces sur le terrain pour obtenir des victoires et la stratégie l'art d'exploiter les victoires, il est possible de dire que Mélulice est un jeu qui s'élève au niveau stratégique... Disons que ça dépend de vous.

Il s'agit donc d'un jeu complet, haut de gamme susceptible d'être abordé à tous les niveaux et de plaire à tous les types de joueurs. Il a de nombreuses originalités très marquantes qu'il est impossible de décrire ici. Tout a été fait pour que sa complexité ne soit pas un obstacle: très peu d'ordres codés, feuilles d'ordres longuement mises au point, extrêmement pratique. Le livret des règles détaillé au maximum (45 pages) donne tous les éléments, mais est conçu de telle sorte que sa lecture exhaustive n'est pas obligatoire.

Le jeu se développe en trois parties d'égale importance: le tournoi, la gestion des fiefs ou monastères, la guerre, qui forment les trois étages de la fusée Mélulice. Comme le jeu débute obligatoirement par le tournoi nous ne donnerons que les grandes lignes de cet aspect:

La partie tournoi du jeu comprend les joutes proprement dites, éventuellement complétées par le pas des armes (combat à pied en champ clos), la conquête de la barrière. Dans cette partie sont également traités les jugements de Dieu et l'exploration des fiefs. Les à côtés sont savoureux: demande de couleurs des pucelles, défis grandiloquents, beuveries, mariages... etc le tout faisant de la lecture de la volumineuse gazette un plaisir en soi.

L'arbitrage humain donne au jeu toute la souplesse désirable et, en conjonction avec la programmation, forme pour le jeu un support tel que sa qualité dépendra plus de vous que du jeu lui-même. La conception du jeu permet de manquer un tour sans que cela ait des conséquences graves.

NOTRE OFFRE

Pour vous faire une idée de la présentation du jeu, nous vous proposons d'effectuer gratuitement deux défis qui seront traités comme dans une partie normale et feront l'objet d'un compte rendu qui vous sera expédié. Il vous suffit alors de joindre à vos ordres une enveloppe timbrée à 2,80f à votre adresse.

BULLETIN-REPOSE EN DERNIERE PAGE !

LYONESSE

Les personnages et les lieux présentés dans les dictionnaires prennent place à l'époque où se déroule l'histoire décrite par Jack Vance. Les références citées dans le texte sont tirées des 3 volumes de la série et sont données, dans la plupart des cas où cela était possible, avec les abréviations des romans suivies du numéro de page.

Pour mémoire:

SG: Suldrun's Garden (Le Jardin de Suldrun - Presse Pocket 5189)

GP: The Green Pearl (La Perle Verte - Presse Pocket 5221)

M: Madouc (Madouc - Presse Pocket 5394)

1. Les Isles Anciennes et leurs populations

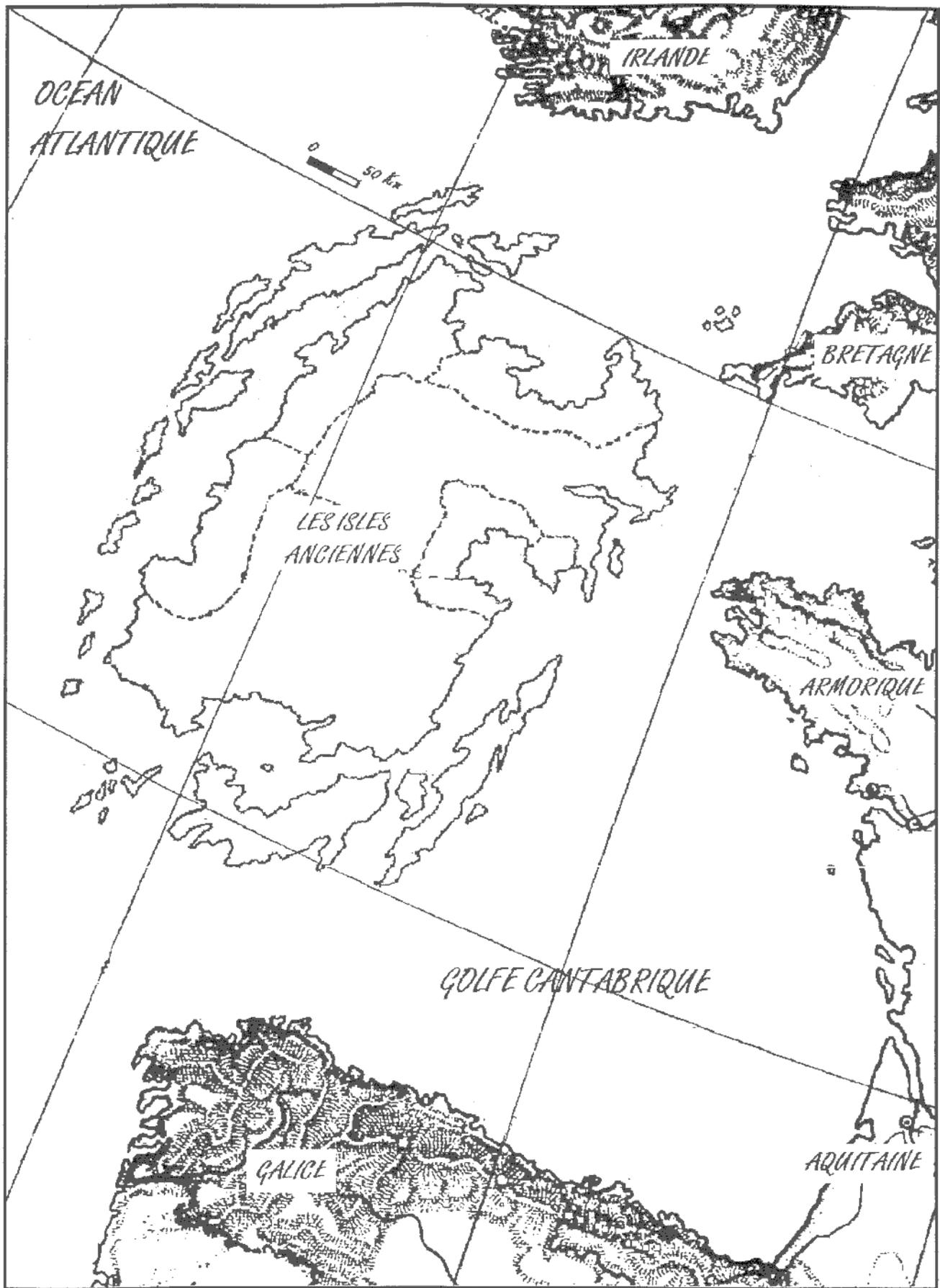
Les Isles Anciennes, aujourd'hui englouties sous les eaux de l'Atlantique, se trouvaient autrefois au large de la vieille Gaule, dont elles étaient séparées par le Golfe Cantabrique (appelé maintenant Baie de Biscaye).

Les chroniqueurs chrétiens n'ont pas grand-chose à dire sur les Isles Anciennes. Gildas et Nennius mentionnent l'un et l'autre Hybras, par contre Bede n'en parle pas. Geoffrey de Monmouth fait allusion au Lyonesse ainsi qu'à Avallon, et peut-être à d'autres lieux ou événements plus malaisés à identifier avec certitude. Chrétien de Troyes s'extasie sur Ys et ses plaisirs; et Ys sert aussi fréquemment de cadre aux vieux contes populaires armoricains. Les références irlandaises sont nombreuses mais déroutantes et contradictoires. Saint Bresabius de Cardiff propose une liste assez fantaisiste des rois de Lyonesse; saint Colomban tonne contre les «hérétiques, sorcières, idolâtres et Druides» de l'île qu'il appelle «Hy Brasill», le terme médiéval pour «Hybras». A part cela, les archives sont muettes.

Les Grecs et les Phiniciens ont commercé avec les isles Anciennes. Les Romains sont venus visiter Hybras et beaucoup s'y sont installés, laissant derrière eux des aqueducs, des routes, des villas et des temples. A l'époque de la décadence de l'Empire, des dignitaires chrétiens ont débarqué en grand appareil à Avallon. Ils ont créé des évêchés, nommé les titulaires appropriés et dépensé du bon or romain pour construire leurs basiliques, dont aucune n'a prospéré. Les évêques ont bataillé avec vaillance contre les dieux d'autrefois, les hafelins et aussi les magiciens, mais peu d'entre eux ont osé pénétrer dans la Forêt de Tantrevalles. Goupillons, encensoirs et anathèmes se sont révélés inopérants contre tels que Dankvin le géant, Taudry Grand-Gosier, les fées de Pithpenny Shee. Des douzaines de missionnaires, exaltés par la foi, ont payé leur zèle un prix terrible. Saint Elric s'était rendu pieds nus au Roc-du-Baiser-Volé avec l'intention de subjuguier l'ogre

Magre et de l'amener à la Foi. Selon la relation qu'en transmirent plus tard des conteurs, saint Elric était arrivé à midi et Magre accepta courtoisement d'entendre ce qu'il avait à dire. Elric prononça un sermon vigoureux, tandis que Magre allumait du feu sous sa rotissoire. Elric exposa sa doctrine, cita l'Écriture et chanta les gloires de la Foi. Quand il eut fini et prononcé son dernier «Alleluia!», Magre lui donna un cruchon de bière légère pour se rafraîchir la gorge. Tout en aiguisant son couteau, il complimenta Elric sur la ferveur de son éloquence. Puis il trancha la tête d'Elric, découpa, vida, embrocha, fit rôtir et dévora la savoureuse nourriture consacrée, accompagnée d'une garniture de poireaux et de choux. Sainte Uldine avait voulu baptiser un troll dans les eaux d'un lac montagnard, le tarn de la Meira Noire. Elle se montra infatigable; il la viola quatre fois pendant qu'elle s'efforçait de le baptiser, tant et si bien qu'à la fin elle perdit tout espoir d'y réussir. Le temps venu, elle donna naissance à quatre lutins. Le premier de ceux-ci, Ignaldus, devint le père du terrifiant chevalier sire Sacrontine Qui ne pouvait pas s'endormir le soir sans avoir tué un chrétien. Les autres enfants de sainte Uldine étaient Drathe, Alleia et Bazille». En Godélie, les Druides ne cessèrent jamais de célébrer le culte de l'ug le Soleil, de Matrone la Lune, d'Adonis le Beau, de Kernuun le Cerf, de Mokous le Sanglier, de Kai le Brun, de Sheah le Gracieux et d'innombrables demi-dieux du pays.

Pendant cette période, Olam Magnus de Lyonesse aidé par persilien, dit son «Miroir Magique», avait étendu sa souveraineté sur toutes les Isles Anciennes (à l'exception de Skaghane et de la Godélie). Sous le nom d'Olam Ier qu'il s'était donné, il connut un règne long et prospère et eut comme successeurs Rordec Ier, Olam II, puis - pour une brève période - les «Coucous Galiciens»: Quarnitz Ier et Niffith Ier. Après quoi, Fafhion au Long Nez rétablit dans ses droits l'ancienne lignée. Il engendra Olam III, qui transféra de la ville de Lyonesse à celle d'Avallon dans le duché de Dahaut



UN MELUZINE SINON RIEN

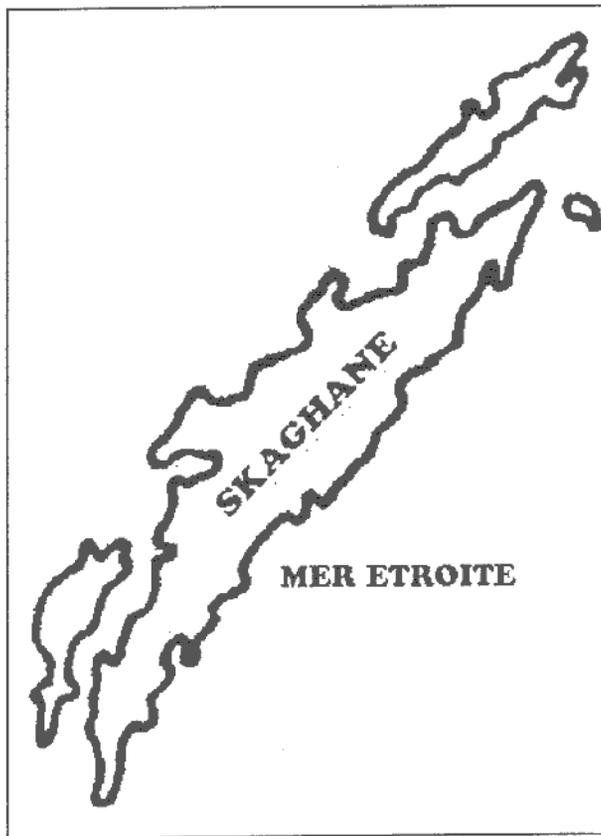


son trône Evandig et cette grande table dénommée la Cairbra an Meadhan, la «Table des Notables» «». Quand Uther II, petit-fils d'Olam III, s'est enfui en Bretagne (où il a engendré Uther Pendragon, père d'Arthur, roi de Cornouaille), le pays s'est divisé en dix royaumes : le Dahaut, le Lyonesse, l'Ulfland du Nord, l'Ulfland du Sud, la Godélie, le Blaloc, le Caduz, le Pomperol, le Dascinet et le Troicinet.

Les nouveaux rois trouvèrent de multiples prétextes à querelle et les Isles Anciennes entrèrent dans une période troublée. L'Ulfland du Nord et l'Ulfland du Sud, exposés aux attaques des Skas, devinrent des régions incultes livrées à l'anarchie, occupées par des chevaliers pillards et des bêtes horribles. Seul le Val Evandre, protégé à l'est par le château Tintzin Fyral et à l'ouest par la cité d'Ys, demeura un havre de paix. Finalement, le roi Audry Ier de Dahaut adopta une attitude aux conséquences fatales. Il déclara que, puisqu'il était assis sur le trône Evandig, il devrait être reconnu comme roi des Isles Anciennes.

Le roi Phristan de Lyonesse lui lança aussitôt un défi. Audry rassembla une grande armée et s'achemina par la Voie d'Icniel à travers le Pomperol jusqu'en Lyonesse. Le roi Phristan conduisit son armée vers le nord. A la bataille du Mont Orme, les armées s'affrontèrent pendant deux jours et finirent par se séparer pour cause d'épuisement mutuel. Phristan et Audry avaient tous deux péri au combat et les deux armées se retirèrent. Audry II ne reprit pas à son compte les prétentions de son père; sur ce plan pratique, Phristan avait gagné la bataille.

Vingt ans passent. Les Skas ont fait d'importantes incursions en Ulfland du Nord et se sont emparés d'une zone appelée l'Estran du Nord. Le roi Gax, vieux, demi aveugle et désarmé, s'est caché. Les Skas ne se donnent même pas la peine de le chercher. Le roi de l'Ulfland du Sud est Oriante qui réside au château de Sfan Sfeg près de la ville d'Oaldes. Son fils unique; le prince Quiley, est faible d'esprit et passe son temps à jouer avec de fantastiques poupées et maisons de poupée: Audry II est roi de Dahaut et Casmir est roi de Lyonesse - et tous deux ont la ferme intention de devenir roi des Isles Anciennes et d'occuper légitimement le trône Evandig.



1. Pour mémoire : Gildas, barde et soldat légendaire de Grande Bretagne, appartient au VII^e siècle. Nennius est un chroniqueur anglais de la fin du IX^e siècle qui a rassemblé les principaux épisodes de la légende des chevaliers de la Table Ronde sous le titre : *Historica Britannorum*. Saint Bède est un moine et historien anglais (673-135) surnommé le Vénérable, célèbre pour son savoir encyclopédique; il a écrit entre autres une Histoire ecclésiastique de la nation anglaise et des Commentaires de l'écriture sainte. Geoffrey (ou Gaufréy) de Monmouth (1100-1154) est un chroniqueur gallois qui s'est inspiré des légendes populaires pour écrire l'*Historia regum Britanniae* allant jusqu'à la domination saxonne où l'on trouve les Prophéties de Merlin et une peinture de la cour du roi Arthur. Son œuvre a eu une grande influence sur le développement de l'esprit courtois dans la chevalerie. Chrétien de Troyes (XII^e siècle) est l'initiateur de la littérature courtoise. Saint Colomban (VI-VII^e siècle) est un moine irlandais fondateur de monastères en France (Luxeuil) et en Italie.

2. Les faits et gestes des quatre ont été relatés dans un volume précieux intitulé «Les enfants de Sainte Uldine».

3. La Cairbra an Meadhan a servi, par la suite, de modèle à la Table Ronde du roi Arthur.

2. Géographie des Isles Anciennes

2.1. SKAGHANE

L'histoire des Skas est en soi une épopée. Pendant dix mille ans ou plus, les Skas ont maintenu la pureté de leur race et la continuité de leurs traditions, se servant de la même langue avec tant de conservatisme que les plus anciennes chroniques, aussi bien orales qu'écrites, sont restées intelligibles à toutes les époques sans se teinter d'archaïsme. Leurs mythes rappellent des migrations au nord par-delà les glaciers de Würm ; leurs plus vieux bestiaires comprennent des mastodontes, des ours des cavernes et des loups féroces¹. Leurs sagas célèbrent des combats contre des cannibales de Néanderthal, se terminant par une victoire d'extermination où le sang rouge coulait à flots sur la glace du Lac Ko (en Danemark). Ils ont suivi les glaciers vers le nord et abouti dans les terres vierges et sauvages de la Scandinavie, qu'ils revendiquèrent comme patrie. Là, ils ont appris à fondre le fer des marais, à forger des outils, des armes et des charpentes métalliques; ils ont construit des vaisseaux capables de tenir la mer et se sont dirigés à la boussole.

Vers 2500 avant J.-C., une horde d'Aryens, les Ur-Goths, a émigré en direction du nord et pénétré en Scandinavie, repoussant les Skas relativement civilisés à l'ouest, jusqu'aux rives de la Norvège et, finalement, dans la mer. Les Ur-Goths, maîtres désormais de la Scandinavie, adoptèrent les mœurs skas et le temps vint où ils renvoyèrent en Europe des hordes : Ostrogoths, Visigoths, Vandales, Gépides, Lombards, Angles, Saxons et autres tribus germaniques. Ceux qui restèrent en Scandinavie se donnèrent le nom de « Vikings » et, utilisant des bateaux construits d'après les dessins skas, sillonnèrent l'Atlantique, la Méditerranée et les fleuves navigables d'Europe.

Les Skas survivants ont fait irruption en Irlande et se sont intégrés au mythe irlandais sous le nom de « Nemediens » : les fils de Nemed. Les Ur-Goths adoptèrent les manières de vivre des Skas et sont devenus les ancêtres des divers peuples gothiques, en particulier notamment les Germains et les Vikings.

De Fomoiric (Ulfland du Nord), les Fomoirs ont émigré en Irlande et ont livré aux Skas trois grandes batailles, les forçant à quitter l'Irlande. Cette fois, les Skas sont partis au sud; à Skaghane qu'ils jurèrent de ne plus jamais quitter. A une Grande Assemblée, ils se lièrent par trois serments sotennels, qui sont essentiels pour comprendre le caractère complexe et contradictoire des Skas :

- Premièrement : Plus jamais les Skas ne se laisseraient chasser de leur pays.
- Deuxièmement : les Skas étaient en guerre avec les peuples du monde entier - ainsi en avait-il été démontré, ainsi était-ce.
- Troisièmement : Le sang de la race ska coulait pur. Le croisement avec les Autrelins, les sous-hommes, était

un crime aussi abominable que la trahison, la lâcheté ou le meurtre.

Modelés par une cruelle adversité, ils étaient devenus une race de guerriers aristocratiques et se considéraient comme étant en guerre ouverte avec tout le reste du monde. Les autres peuples sans exception, ils les jugeaient sous-humains et de bien-peu supérieurs aux animaux. Entre eux, ils étaient loyaux, doux et raisonnables; à l'égard des autres, ils se montraient impartialement impitoyables : cette philosophie était devenue leur moyen de survie.

Leur culture est unique en son genre et sans point commun avec aucune autre en Europe; par certains aspects sobre ou même austère, par d'autres témoignant d'une grande richesse dans le détail. Chaque individu était éduqué de façon à être virtuellement à même de réussir n'importe quoi; nul n'aurait songé à admettre qu'il ou elle était stupide ou incapable de pratiquer n'importe quelle activité imaginable; en tant que Ska, sa compétence universelle était considérée comme allant de soi. Des mots comme « artiste » et « créativité » étaient inconnus : chaque homme; chaque femme exécutait des œuvres magnifiques sans penser que c'était extraordinaire.

Sur le champ de bataille, les Skas étaient intrépides dans le plein sens du terme, pour des raisons diverses. Un « ordinaire » n'avait de chances de devenir « chevalier » qu'en massacrant trois ennemis. Aucun Ska ne pouvait survivre au mépris de ses pairs ; en pareil cas, il dépérissait et mourait de pur dégoût de lui-même.

En dépit de la conviction des Skas concernant l'égalité des citoyens, la société ska était fortement stratifiée. Le roi ska avait le privilège de nommer son successeur : en général mais pas obligatoirement son fils aîné. Au bout d'un an, le nouveau roi devait obtenir l'approbation d'une assemblée de la haute noblesse, approbation qui devait être renouvelée après trois ans de règne.

Selon les normes de l'époque, la loi ska était modérée et libérale. Les Skas n'utilisaient jamais la torture et un esclave était traité avec le même genre de bienveillance que celle témoignée à un animal domestique, impersonnelle mais tolérante. Si l'esclave se montrait rebelle, il était puni en étant soit fouetté sans sévérité, soit isolé dans un enclos au régime du pain sec et de l'eau, soit mis aussitôt à mort. Entre eux, les Skas étaient ouverts, généreux et d'une franchise totale. Les duels étaient illégaux; le viol, l'adultère, les perversions sexuelles étaient considérés comme des aberrations bizarres et les coupables étaient éliminés pour maintenir la salubrité publique. Les Skas estimaient être le seul peuple éclairé de l'époque; d'autres les considéraient comme des brigands, voleurs et meurtriers sans merci.

Les Skas n'avaient pas de religion organisée, mais ils vénéraient un panthéon de divinités représentant les forces de la nature.

1. terme classique désignant le grand mammifère carnassier fossile du genre chien : l'aenocyon dirus ou canis dirus, découvert dans les couches du pléistocène de l'ère quaternaire. C'est toute l'époque de l'Age de la pierre taillée qui est évoquée ici avec les glaciers de Würm (Alpes) : le Würmien désigne la 3ème phase glaciaire, la plus récente datant du Paléolithique inférieur (le XXème siècle appartient à la phase suivante dite post-glaciaire) - et les hommes de Néanderthal ont été nommés ainsi d'après le site de la vallée de la Dusselr, en Prusse Rhénane, où ont été trouvés les vestiges humains fossiles appartenant à cette période.

Autrelins: tous les êtres humains qui ne sont pas des Skas, donc des êtres inférieurs selon la façon de penser ska.

2.2. ULFLAND DU NORD

L'Ulfland de quatre siècles auparavant était un puissant royaume, comprenant les Ulfland du Nord et du Sud (mais ni Ys ni le Val Evandre), la Godélie et ce qui est à présent les Marches du Dahaut, au delà de Poëlitetz.

Alziel: îlot sacré du lac Quyvern où se trouve un corbeau géant en osier. A l'automne, la veille du jour que les druides appellent «Suaughille», ils mettent le feu au corbeau et se livrent au dessous à une grande orgie. A l'intérieur du corbeau ils auront livré deux douzaines de leurs ennemis.

Auberge des bords du Lac (I'): auberge située sur la rive du lac Quyvern. Elle s'appelait autrefois la Ramure de Kernuun jusqu'à ce que l'ancien propriétaire ne la cède à Dussel pour rester en vie. L'auberge est devenue maintenant un lieu de séjour rustique pour la noblesse de Xounges.

Estran: zone cotière au nord envahit par les Skas.

Fourré de Tolerby (Ie): lieu sur la route de la Lande de l'Épine Noire au château Sank où se déroula la bataille décisive entre les armées skas et ulfes.

Grand Escarpement (Ie): crête qui marque la frontière avec le Dahaut à la place des eaux du Teach tac Teach depuis la victoire de l'armée ulfe sur les Skas.

Haut Chemin des Quatre-Vents (Ie): chemin de montagne au pied du Teach tac Teach qui relie la Haute Terre de Sank à Poëlitetz. Il serpente dans des brandes que ne sillonne nul chemin. A l'est, dans le lointain, se dresse la crête protectrice qui, dans cette région, sépare le Dahaut de l'Ulfland du Nord. Sur ce haut plateau, seuls prospèrent les ajoncs, les roseaux et des herbes rudes, avec de temps à autre un bouquet d'ifs dressés par le vent ou un petit bois de mélèzes déchiquetés. Parfois, un faucon vole le ciel chargé, en quête de cailles ou de lapereaux, et des corbeaux traversent les lointains désolés à grands coups d'ailes

Lande de l'Épine Noire (Ia): lande située au centre de l'Ulfland du Nord.

Malkish: rivière coulant à 5 km de Château Sank.

Paliers de Cam: série de corniches ou de terrasses, disposées comme des marches, qui partent du lac Quyvern et montent jusqu'aux landes des hautes terres de la région de l'Estran.

Sur le premier palier, le plus élevé, on trouve de nombreuses tombes très anciennes. Cet endroit était sacré pour les Rhedasiens de jadis, qui ont habité le pays il y a trois mille ans. Les fantômes abondent et on raconte que parfois de - vieilles amitiés sont renouvelées et de vieux antagonismes se font jour. Si par hasard vous voyez de ces fantômes, ne proférez aucun son, n'interférez pas et, surtout n'acceptez jamais d'exercer le rôle d'arbitre dans un de leurs tribunaux fantômes. Agissez comme si vous ne voyiez ou n'entendiez rien et ils ne s'occuperont pas de vous.

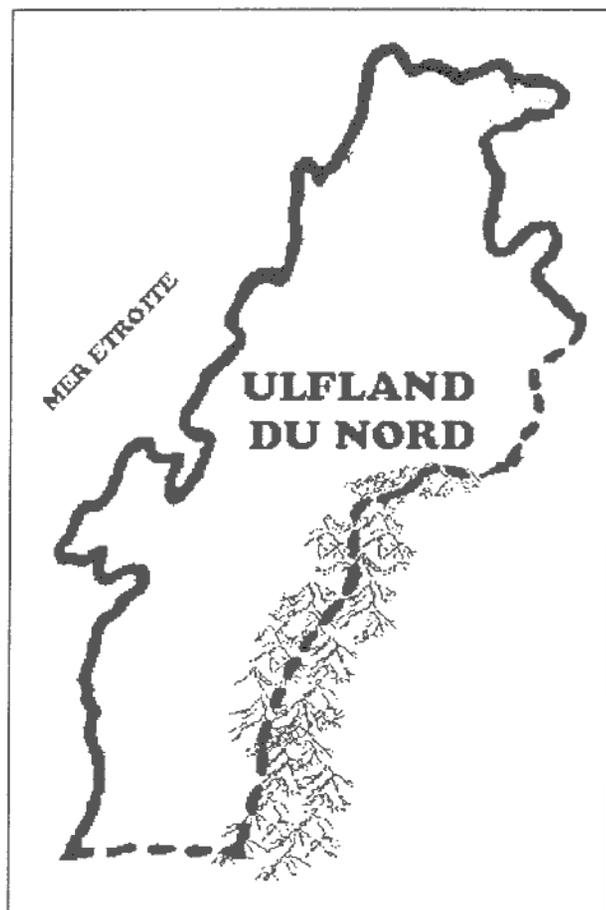
Sur le deuxième palier demeure un vampire qui a le

pouvoir de changer son apparence. Il vient à la rencontre du voyageur de la façon la plus obligeante et offre du vin, de la nourriture et un abri accueillant. Il ne faut rien accepter, pas même une gorgée d'eau froide, et traverser ce palier à n'importe quel prix pendant que le soleil est dans le ciel; au crépuscule, le vampire reprend sa forme réelle et la vie du voyageur est en jeu. Si vous acceptez son cadeau, vous êtes perdu.

Le troisième palier, qui se trouve au milieu, est beau et paisible, vous pouvez vous y reposer si vous voulez... Toutefois, ne pénétrer pas à l'intérieur d'aucune clôture, cabane ou cavité et quels que soient les bienfaits dispensés par la terre, remerciez-en le dieu Spirifume. Les quatrième et cinquième paliers ne comporte généralement pas de danger pour le voyageur, encore que tous les paliers soient hantés jusqu'à un certain point. Franchissez ceux-là sans vous attarder.

Quyvern: lac à la frontière de la Godélie dont la douzaine îles recouvertes de forêt sont sacrées pour les druides qui sont légion, ainsi que pour une secte complémentaire d'archidruidesses. Sur deux d'entre elles, deux antiques châteaux s'affrontent, séparés par 1500 mètres d'eau, et l'air entre eux semble vibrer du souvenir de milles aventures.

La rive orientale du lac est dangereuse du fait de bourbiers, marais et fondrières. A son extrémité nord, il devient peu profond et tout encombré de roseaux mais il finit par s'en dégager pour former le cour supérieur de la rivière Solandre.



Ramure de Kernuun (la): auberge située sur la rive du lac Quyvern dont le propriétaire, Dildahl le Druide, abuse ses clients et fini par les ruiner.

Solandre: rivière qui a pour origine le lac Quyvern et dont l'estuaire, flanqué de falaises, se déverse dans le Skyre au bout de trois jours de navigation à la barque.

Skyre: longue baie aux eaux abritées séparant l'Ulfland du Nord de l'ancien duché de fer d'Aquila.

Tawzy Head: pointe septentrionale de l'Estran.

2.3. ULFLAND DU SUD

La côte, en majeure partie déserte et désolée, est une succession de grèves couvertes de galets et de caps rocheux. Quant aux Hautes Terres, elles sont formées de landes peu accueillantes, les témoins des raids, pillages et vengeances des 45 barons qui y ont érigés leurs domaines.

Arra Kaw: pic sinistre et désolé au nord du Mont Sobh.

Auberge du Soleil Couchant (l'): la plus importante des auberges d'Ys. Située sur le port.

Bas-Fond d'Aiguail: village au pied du Tor Dinkin en direction de l'ouest, rejoint une vieille route allant au nord vers la forêt de la Dravenshaw.

Cochon qui Danse: auberge à 6 miles au nord de Kaul Bocach qui sert de repaire aux hommes de Torqual.

Coupe-Nuages: trois pics désolés de montagne où les hors-la-loi sont légion.

Crâne-de-Chèvre: col du Mont Molk qui permet de redescendre dans la lande Noire.

Crête du Casse Reins: en face de Tintzin Fyral

Dent de Cronus (la): lieu par où arrive la branche nord de l'Evandre, les deux branches se réunissent entre le Tor Tac et le piton de Tintzin Fyral.

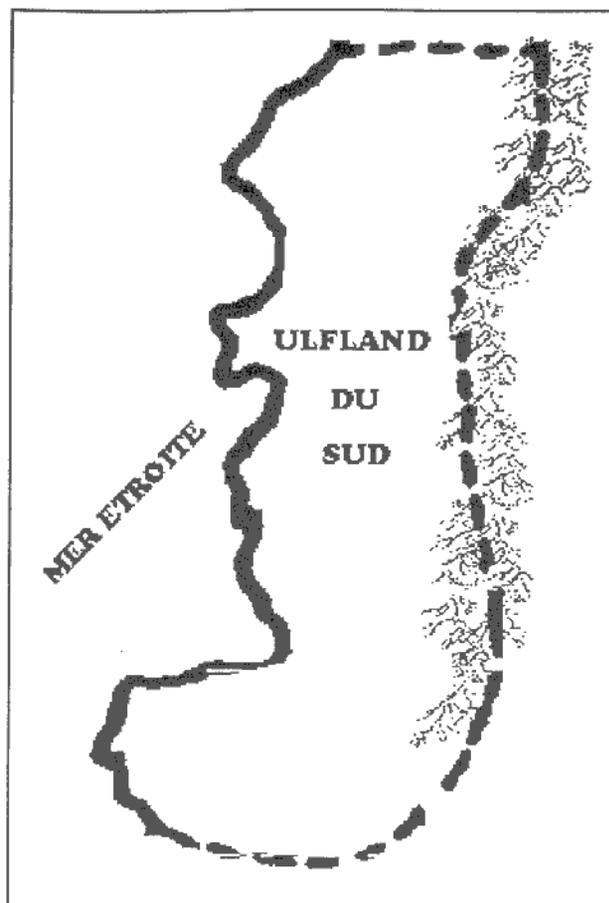
Dravenshaw: forêt au sud des Hauteurs de Dunton à l'ouest de Tor Dinkin.

Evandre (l'): fleuve qui se jette près du port de la cite d'Ys en Ulfland du Sud.

Fils d'Arra Kaw (les): cercle de 5 grands dolmen qui ferment un terrain de 40 pieds de diamètre à l'endroit où les brandes se brisent à la base du Mont Arra Kaw. Près de la pierre la plus occidentale, on peut trouver les ruines d'une cahute grossière, bâtie avec des pierres et du gazon, qui servie d'abri à Torqual et Mélanthe.

Glen Dagach: Partie de la chaîne du Teach tac Teach.

Gris Girsvre: seigneurie à la frontière de Dahaut près du carrefour de Camperdilly.



Hauteurs de Dunton: falaises de la côte au sud de Kaber Keep.

Homard Rouge (le): auberge d'Oaldcs située sur les quais.

Hybras: île à l'Ouest de la côte qui sombra dans les flots lors du réveil de Joald.

Kaugh: forêt à l'est du Mont Molk qui s'étend après le col du Crâne-de-Chèvre entre la lande Noire et le pré de Lammon. La route de la Mine d'Etain passe en dessous de la forêt de Kaugh.

Malheu: vallée qui mène à la maison des Trois Pins par la route de la Mine d'Etain..

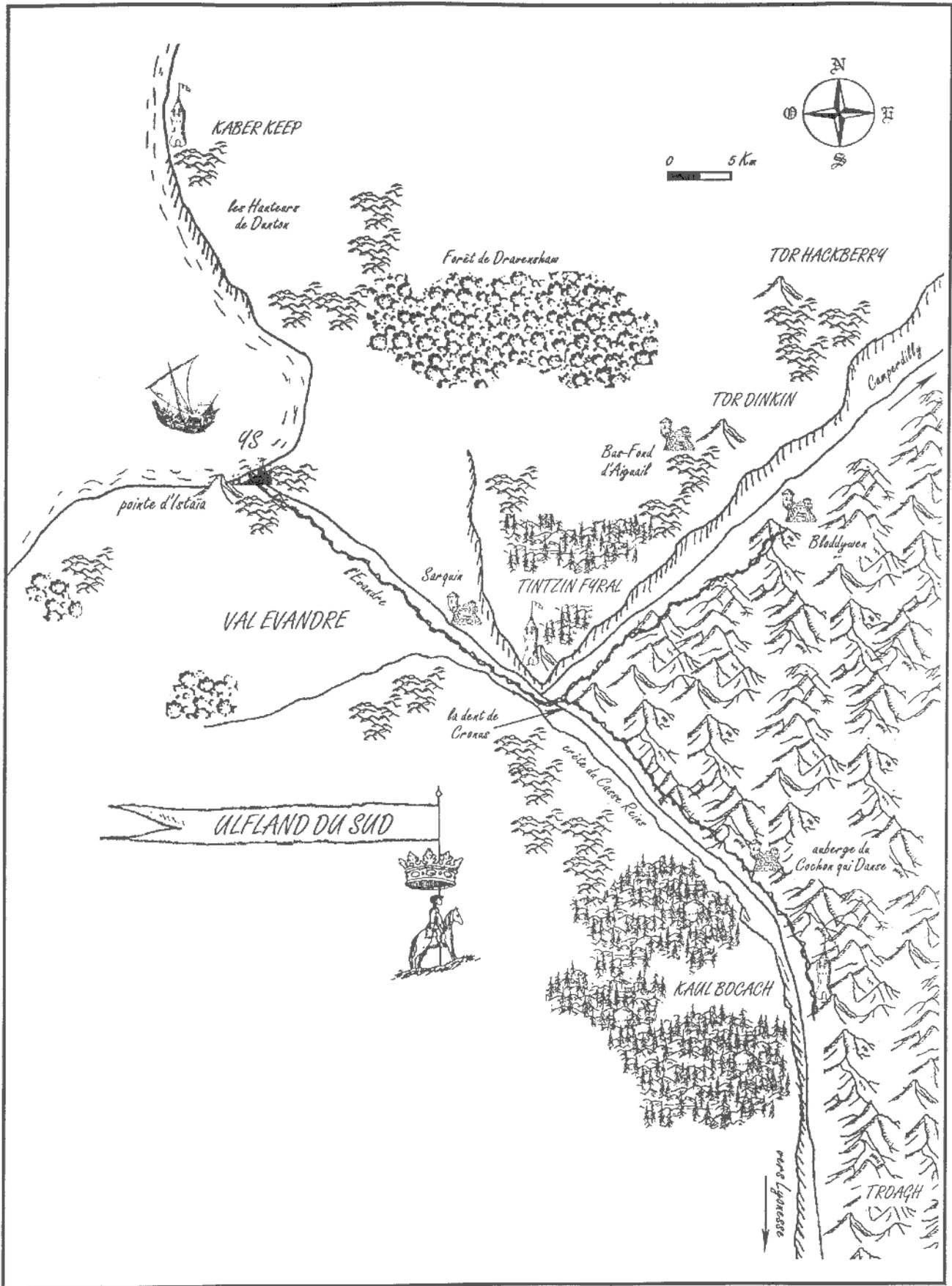
Mont Molk: un des sommets du Teach tac Teach.

Mont Noc: un des sommets du Teach tac Teach.

Pointe d'Istaia: piton rocheux protégeant le port d'Ys.

Portes de Cerbère: passage verrouillé par le Kaul Bocach. Zone très escarpée, la route ne fait que 3 mètres de large au grand maximum. Source sud de la rivière Evandre

Pré du Vieux Navet: petite vallée située au pied du mont Sobh.



Route Haute: route à quelques kilomètres à l'est de Château Clarrie qui mène en Ulfland du Nord et qui était souvent empruntée par les skas pour leurs expéditions.

Sobh: mont qui se dresse dans le Glen Dagach au milieu de la chaîne du Teach tac Teach en un bloc de granit trapézoïdal.

Sternes (Ile des): groupe d'îlots désertiques à proximité d'Ys.

Tangue Fna: bloc du Teach tac Teach à 10 miles au nord du mont Arra Kaw.

Taverne du Cordage et de l'Ancre (la): taverne du port d'Ys qui a la préférence du sorcier Shimrod.

Teach tac Teach: chaîne de montagnes qui s'étend depuis le Troagh au sud, non loin d'Ys jusqu'à la Faille de Gwyr Aig au nord, vers la forêt de Tantrevalles. Le long de la crête, un alignement de roches se dressent en enfilade sévère, chacune plus rude et inhospitalière que les suivantes.

Tor Dinkin: piton rocheux situé à l'est de la Forêt de la Dravenshaw et au nord ouest du village de Bloodywen.

Tor Hackberry: piton rocheux au nord de Tor Dinkin.

Tor Tac: montagne couronnée par la forteresse de Kaul Bocach.

Trompada: route verrouillée au sud par le Château de Tintzin Fyral.

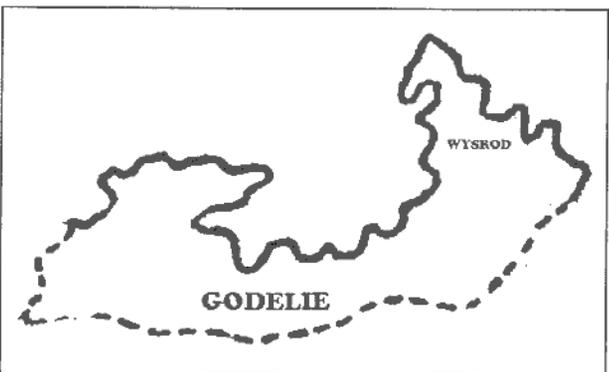
Tournoyante (la): rivière qui sépare les domaines de Gosse et de Château Clarie.

Val Evandre: région d'Ulfland du Sud à proximité de la forteresse de Tintzin Fyral. Il est devenu un golfe marin lors du réveil de Joald où toute la côte fut noyée jusqu'à Oaldes.

2.4. GODELIE

Boeuf Bleu (le): taverne la plus réputée de Dun Cruighre pour ses services et son excellente nourriture.

Confrérie de St-Bac (la): monastère chrétien de Dun Cruighre qui se glorifie de posséder une douzaine de reliques célèbres et d'attirer les pèlerins par centaines.



Wysrod: région du nord occupée par les Celtes et revendiquée par le Dahaut.

2.5. DAHAUT

A-pic de la Rivière: point d'enclage nord de la chaîne du bac traversant l'Embouchure de la Cambre.

Bassin de Slange: lieu où se trouve le débarcadère nord du bac de l'Embouchure de la Cambre. A une heure à cheval d'Avallon.

Cambre: rivière qui se jette dans la Murmeil pour former un estuaire.

Cap Cogstone: point d'enclage sud du bac pour traverser l'Embouchure de la Cambre en venant de la Voie d'Icniel. Il se trouve à côté du phare.

Carrefour des Trois Milles: carrefour entre Wookin et Lumarth.

Champ de Chastain (le): lieu de la première grande bataille entre les armées du roi Audry du Dahaut et du roi Casmir de Lyonesse.

Chat qui pêche (le): auberge d'Avallon. Son propriétaire touche une commission sur ce que Rughalt dérobe aux clients.

Collines Lointaines: collines au nord des Maigres Terres.

Couronne et la Licorne (la): auberge du village de Phaidig dans le Dahaut renommée pour ses patés de mouton.

Dhéfiants: bois à 25 km au nord de Lumarth.

Douce Yellow: rivière passant dans la forêt de Tantrevalles.

Embouchure de la Cambre: estuaire long de 50 km et large de 200 m qui permet d'accéder au port d'Avallon. Ce secteur est dangereux surtout lors des changements de marée.

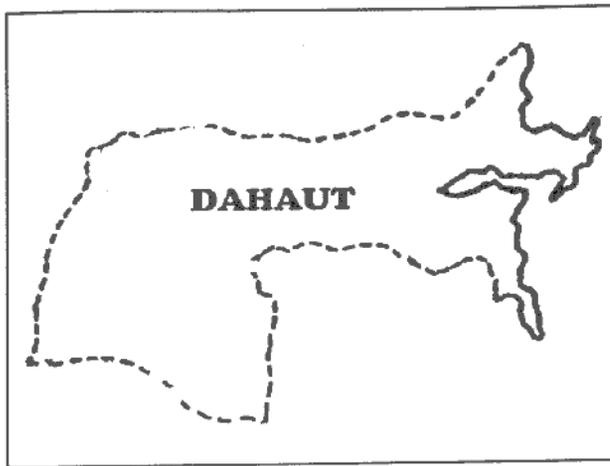
Étoile et la Licorne (l): auberge se trouvant au carrefour de la Route Est-Ouest et de la Trompada, à 2 jours au sud de Vervold. Le propriétaire escroque facilement ses clients. Ses deux jeunes servantes proposent leurs services la nuit aux voyageurs et en profitent pour les dévaliser.

Fausse Rivière: rivière qui serpente entre les Collines Lointaines et Coudrai.

Ganion (le chemin de): sentier obscur au cœur de la forêt de Tantrevalles.

Gloden: rivière passant par le Poëlitetz, arrose la plaine des Ombres.

Labyrinthe Entre-Sors: série de Dolmens dessinant un labyrinthe à la sortie nord de Wookin.



Landes de Breeknock: landes où se rencontrèrent les armées du roi Aillas et du roi Casmir.

Lally (étang): étang situé dans la forêt de Tantrevalles près de la demeure du sorcier Shimrod. Un embarcadère de bucherons a été aménagé sur le bord.

Lillery: ruisseau passant devant le manoir de Trilda. Il se jette dans la Douce Yallow.

Lingolen: lac au nord est du Château d'Arbogast

Longue Dann: escarpement haut de 300 pieds et long de 50 milles. Il sépare la Marche Occidentale de l'Ulfland du Nord.

Longue Dann (la): large rivière qui coule le long du Teach tac Teach et qui sépare la Plaine des Ombres des plateaux ulfs.

Maïgres Terres: plaines au nord des bois Dhéfiants.

Marche Occidentale (la): contreforts au pieds du Teach tac Teach, à l'ouest de la forêt de Tantrevalles.

Mont Agon: sommet du Teach tac Teach près de Poëlitetz.

Murmeil: rivière se jetant dans le lac Lingomen, elle continu de l'autre côté pour devenir un large fleuve qui arrose Avallon.

Oie Bleu (l'): auberge de Lumarth.

Pierre Sainte: lieu de pèlerinage chrétien où se trouve une pierre rapportée d'Irlande par Saint Colomban.

Plaine des Ombres (la): plaine à l'ouest de la Marche Occidentale.

Poëlitetz: col du Teach tac Teach, au sud de Throckshaw. Lieu de passage obligatoire pour rentrer dans le pays en venant de l'Ulfland du Nord.

Pré de la Pomme Sauvage (le): lieu de l'affrontement final entre les armées du roi Audry du Dahaut et du roi Casmir de Lyonesse.

Pré Lally (le): situé au milieu de la Forêt de Tantrevalles.

Signe de la Mandragore (le): auberge du village de Glimwillow.

Six-d'un-Coup: gibet sur le Carrefour des 3 milles.

Squigh: Marais au nord de la Plaine des Ombres.

Tamsour: rivière prenant sa source dans le Mont Agon, a creusé son lit au niveau du col de Poëlitetz, se jette dans la Gloden.

Taureau Noir (le): auberge d'Avallon, ses prix sont élevés.

Trompada: région frontière avec l'Ulfland du Nord.

Wysrod: Région du nord, en partie aux mains des Celtes.

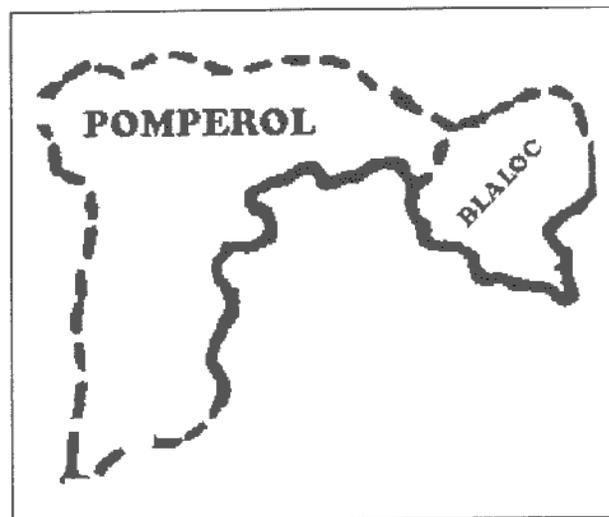
2.6. BLALOC

Murmeil: fleuve dont l'estuaire a été aménagé pour recevoir un chantier naval en vue de concurrencer la flotte troice.

2.7. POMPEROL

Poirier (le): auberge de Gargano, au centre ville.

Valcreux: région au nord de Gargano.



2.8. LYONESSE

Arc-qui-claque (l'): étang à côté du Pré Follet.

Archets (les): rocs jumeaux Maegher et Yax situés sur la route du Chemin Inférieur.

Aux Quatre Guimauves: auberge située au croisement de Sfer Arct et du Chale dans la ville de Lyonesse.

Baie Balte: dans le duché de Fetz abrite de nombreux chantiers navaux.

Boeuf Noir (le): auberge située au centre de Petit-Saffield.

Brèche des Restanques: col dans les Monts Gaboon.

Butte Herbue: colline à côté du Pré Follet.

Carrefour de Camperdilly: c'est un carrefour situé au croisement des routes de la Trompada et de la route de l'Est.

Carrefour de Twitten: c'est un carrefour qui se trouve au coeur même de la forêt de Tantrevalles. Chaque année il est le site de 3 foires que fréquentent les commerçants et acheteurs de toutes les Isles Anciennes, humains et hafelins de même, chacun avec l'espoir de découvrir quelque merveilleux charme, objet ou élixir qui mette de l'agrément dans son existence ou de l'or dans sa bourse.

La première et la dernière de ce qu'on appelait les «Foires des Gobelins» coïncidaient respectivement avec les équinoxes de printemps et d'automne. La deuxième foire, ou celle du mitan, débutait le soir de ce qui se nommait chez les druides «Pignal aan Haag», chez les fées de la Forêt de Tantrevalles «Fonte de l'Été», chez les archivistes skas «Soltra Nurre», dans la langue de la Norvège préhistorique: un moment marquant le début de l'année lunaire défini comme étant la nuit de la première nouvelle lune après le solstice d'été. Pour des raisons ignorées, cette nuit était devenue une période d'influences inhabituelles et de pressions obliques exercées par des entités qui s'éveillaient à un état de conscience élémentaire. Des voyageurs parcourant de

hauts lieux avaient souvent l'impression d'entendre des voix résonnant dans le vent et le martèlement de sabots lancés au galop dans le lointain.

Chale: esplanade de la ville de Lyonesse qui donne sur le port.

Cheval Blanc (du): auberge de Nolsby Sevan.

Cirque de Stollshot: cirque de collines réputé pour ses dolmens situés dans les Collines Longues.

Ellesmere: duché du Lyonesse.

Éminence de Skansea: tertre couvert d'arbres qui borde le Sfer Arctd'où il est possible de voir toute la ville de Lyonesse. Il est à dix minutes à cheval du Haidion.

Falongs: Baronnie au nord de la Province Occidentale dans le Troagh.

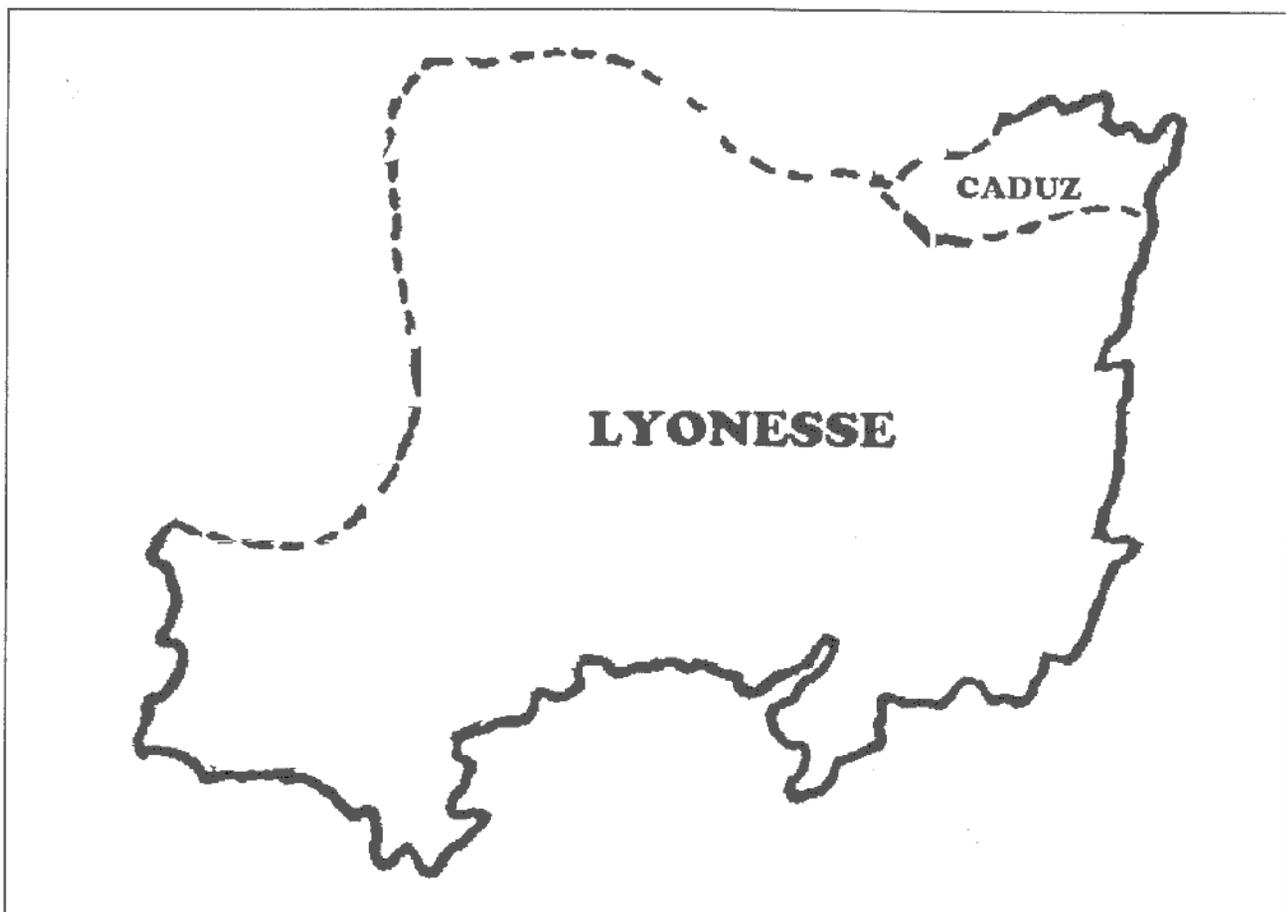
Farewell: cap à l'extrémité ouest du Lyonesse.

Fetz: duché du Lyonesse

Folize: duché qui s'étend de Bulmer Skeme jusqu'à Slute Skeme

Glame: rivière du Lyonesse

Glayscale: col sur la Trompada, une route latérale permet de rejoindre Oäldes. A une journée de cheval au sud de la bifurcation de Bois Amer.



Homme d'Étain (l'): auberge située à Flading.

Homme Jaune (l'): auberge de Glymwode.

Lir: rivière du Lyonesse.

Haidion: palais du roi. Des siècles auparavant, dans cette période intermédiaire où la légende et l'histoire commencent à se confondre Blausreddin le pirate avait construit une forteresse derrière une rade rocheuse en demi-cercle. Il ne craignait pas tant un assaut par mer que les coups de main venant des pitons et des gorges de la montagne, au nord de la rade.

Cent ans plus tard, le roi daneen Tabbro enferma la rade derrière un mole remarquable et ajouta à la forteresse la Vieille Salle, de nouvelles cuisines et une série de chambres à coucher. Son fils, Zoltra Brillante-Etoile, construisit un quai de pierre massif et dragua le port afin que n'importe quel navire au monde puisse venir s'ancre au quai.

Le Haidion du roi Casmir dressait vers le ciel cinq grosses tours : la Tour de l'Est, la Tour du Roi, la Haute Tour (également appelée le Nid-d'Aigle), la Tour de Palaemon et la Tour de l'Ouest. On y comptait cinq salles principales : la Grande Salle, la Salle d'Honneur, la Vieille Salle, la Clod an Dach Nair ou Salle de Banquet, et le Petit Réfectoire. Entre toutes, la Grande Salle était remarquable par son oppressante majesté, qui paraissait dépasser les limites de l'art humain. Les proportions, les espaces et masses, les contrastes d'ombre et de lumière qui changeaient du matin au soir et de même à l'illumination mouvante des flambeaux tout contribuait à impressionner les sens. Les voies d'accès étaient presque des atouts; en tout cas personne ne pouvait faire d'entrée spectaculaire dans la Grande Salle. A une extrémité, un porche donnait sur un étroit palier d'ou six larges marches descendaient dans la salle, entre des colonnes tellement massives que deux hommes, bras tendus, ne parvenaient pas à les étreindre. D'un côté, une rangée de hautes fenêtres, vitrées de verre épais à présent violacé par le temps, laissait pénétrer un demi-jour blafard. La nuit des torches dans des appliques de fer semblaient projeter autant de pénombre que de clarté. Douze tapis mauritaniens tempéraient la dureté du sol de pierre.

Une porte de fer à deux battants ouvrait sur la Salle d'Honneur qui, par ses dimensions et proportions, ressemblait à la nef d'une cathédrale. Un épais tapis cramois courait de l'entrée au trône royal. Le long des murs étaient alignés cinquante-quatre sièges massifs, chacun identifié par un emblème de noblesse accroché au mur au-dessus. Sur ces sièges, les jours de cérémonie, prenaient place les grands de Lyonesse, chacun sous l'emblème de ses ancêtres. Le trône royal avait été Evandig jusqu'à ce qu'Olam III l'emporte en Avallon, ainsi que la table ronde Cairbra an Meadhan. La table où les plus nobles d'entre les nobles pouvaient lire leur nom à leur place avait occupé le centre de la salle.

La Salle d'Honneur avait été ajoutée par le roi Carles, dernier de la dynastie méthévène. Chlowod le Rouge dernier des Tyrrhéniens, avait étendu les limites du Haidion à l'est du Mur de Zoltra. Il avait fait paver l'Urquial, l'ancienne place d'armes de Zoltra, et construire à l'arrière le massif Peinhador, où furent logés une infirmerie, des casernements et un pénitencier.

Les cachots sous la vieille armurerie furent abandonnés - et laissés à pourrir dans l'humidité les antiques cages, chevaux de torture, grils, roues, potences d'estrapades, étaux, coins et machines à tordre.

Les rois continuèrent à régner, l'un après l'autre, et chacun augmenta le nombre des salles, couloirs, perspectives, galeries et tourelles du Haidion, comme si chacun méditant sur la mortalité, cherchait à s'intégrer à ce Haidion éternel.

1. D'après la légende aussi bien Tabbro que Zoltra Brillante-Etoile avaient embauché Joald, un géant sous-marin, afin de les aider dans leurs entreprises, en échange d'une compensation dont on ne sait rien.

2. Le grand père de Chlowod était un Etrusque des Baléares.



Marais-aux-grenouilles: marais situé dans le Lyonesse.

Mer de Tethra: mer à l'ouest du cap Farewell

Mont Gaboon: montagne qui fait partie de la chaîne du Teach tac Teach.

Oswy-Val-d'en-bas: village sur la route Est-Ouest, à l'est du Carrefour de Twitten.

Paon (du): auberge d'Oswy Val-d'en-Bas.

Peinhador (le): géôles du palais du roi Casmir qui possèdent 33 oubliettes.

Poteau d'Idilra (le): poteau en fer de presque 1 pied de diamètre et 8 de haut, situé dans la forêt de Tantrevalles à 12 miles au nord de Pré Follet. Il se dresse au carrefour de la route de Munkins et de l'allée de la Nausée. C'est à ce poteau que la fée Twisk fut enchaînée par le Troll Mangeon. L'allée de la Nausée mène au Pré Follet et la route qui plonge d'avantage dans la forêt de Tantrevalles vers la demeure de l'ogre Throop.

Poteau de Twitten (le): poteau en fer planté au carrefour de la forêt de Tantrevalle. Sur Terre il représente le noeud central qui permet de voyager parmi les 10 mondes de Chronos (souligné alors par un léger tremblement au moment du passage d'un monde à l'autre).

Pré de Derfouy: pré situé à 3 km au sud de Lyonesse. Il est utilisé pour les grandes fêtes organisées par le roi Casmir.

Pré Follet (le): pré situé à coté du village de Glymwode à 1500 mètres dans la forêt de Tantrevalles.

Quatre Guimauves (les): auberge située à l'intersection du Chale et du Sfer Arct.

Renard et les Raisins (le): auberge de Pinkersley.

Sfer Arct: fleuve qui pénètre dans la ville de Lyonesse par le nord, longe la plus ancienne aile du Haidion, puis traverse la ville jusqu'au Chale.

Sime: fleuve du Lyonesse donc l'estuaire forme un port naturel, des chantiers navaux y sont installés

Siss: rivière prenant sa source dans les Troaghs, se jette dans la Douce Yallow. Elle suit la Trompada en direction du sud à partir de la bifurcation du Bois Amer.

Soleil Riant et La Lune en Pleurs (le): auberge située à 50 m à l'est du carrefour de Twitten et dont le propriétaire se nomme Hockshank.

Syrinx: rivière donc la vallée se trouve au nord est de Pargetta.

Tête de Cheval (la): auberge de Biddle Bray où Madouc et Sire Pompon s'arrêtèrent.

Tilhilvelly: étang du Lyonesse dans la forêt de Tantrevalles.

Timble: rivière passant à Petit-Saffield et par le village de Modoiry. Il s'écoule au nord depuis la forêt de Tantrevalles..

Tremblante: duché situé à l'extrémité ouest du Lyonesse au delà du Troagh.

Troagh: région frontalière avec l'Ulfland du Sud. Zone accidentée, constituée de pics et de précipices, au nord du Château de Twannic. Il faut un jour à cheval pour le traverser.

Vieille Tour (la): auberge sur la Trompada à 3 km au sud de la bifurcation de Bois Amer.

Voie de Bradley (la): route qui part de Lallisbrook Dingle et qui mène au nord jusqu'au Dahaut.

Wanswold: forêt de chênes sur la route de Ducasse au nord de Biddle Bray située dans les collines de Srimsour.

2.9. TROICINET

Aigle Noir (l'): auberge de Domreis.

Bois Sauvages: forêt située à coté d'Ombreleau.

Cap Brumeux:: sur la côte nord du Troicinet.

Cap Palisidra: pointe ouest du Troicinet.

Caeld: plaine intérieure du Troicinet à quelques kilomètres de Domreis.

Chanteleau: lac du Caeld à l'est du manoir d'Ombreleau.

Chat et la Charrue (le): auberge de Wysk.

Colline du Sémaphore: située près du château de Miraldra, lieu où se trouve les gibets.

Corail Marin (le): auberge du bourg de La-Tête-de-la-Sorcière.

Crochet du Lutin: barrière de récifs protégeant le port de Domreis.

Etoile Verte (l'): auberge des bas quartiers de Domreis.

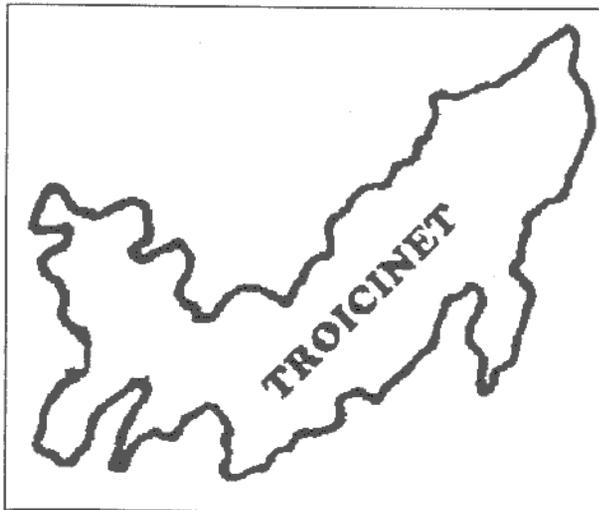
Mlia: l'île des Tritons.

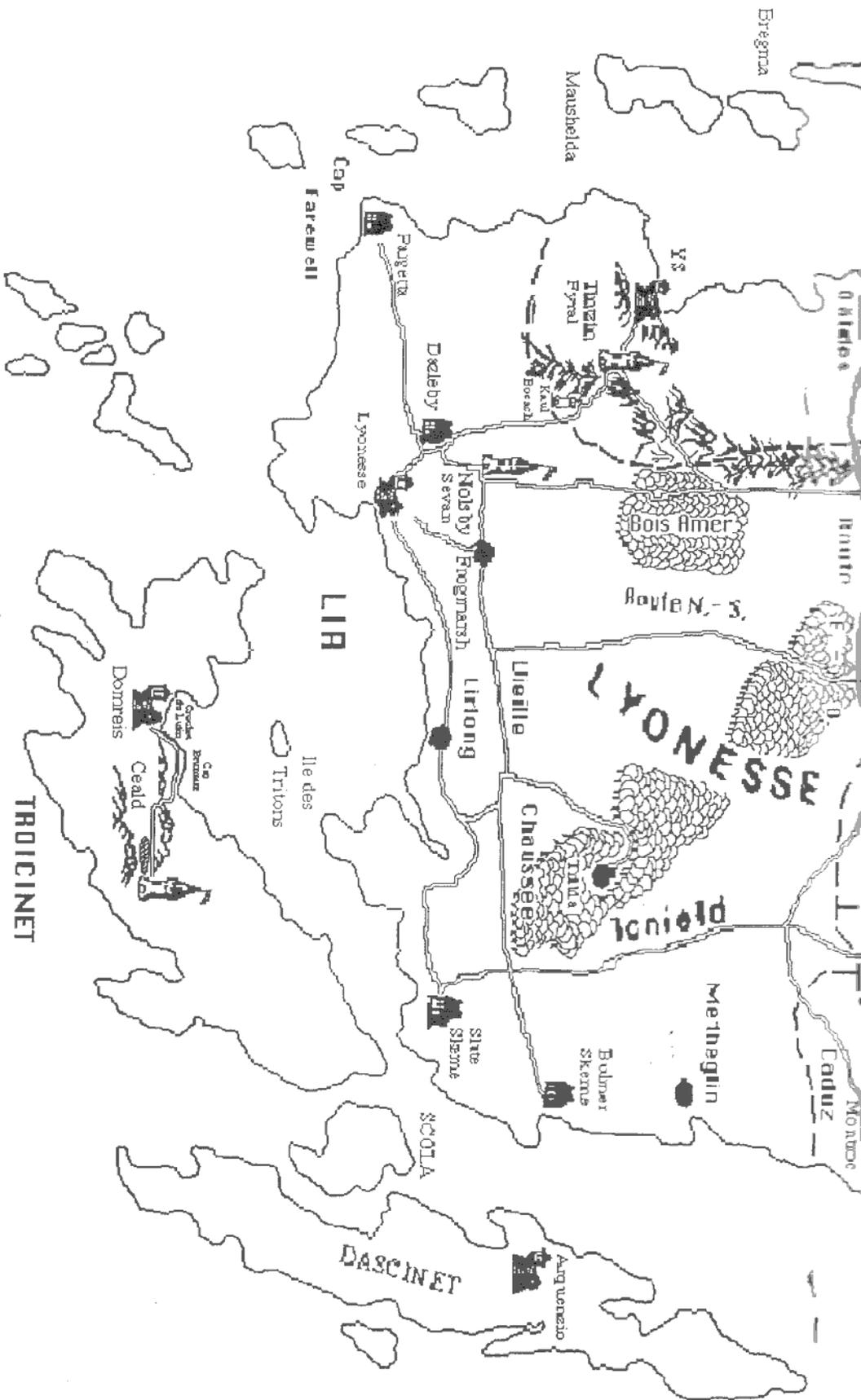
Rondante: rivière prenant sa source dans les collines au nord du Caeld.

Trois Lamproles (les): auberge confortable et comode du bourg de La-Tête-de-la-Sorcière.

Troué de l'Homme Vert: passage dans les collines du nord du Caeld.

Turbulente (la): rivière à 3 km de Domreis dans le Troicinet.

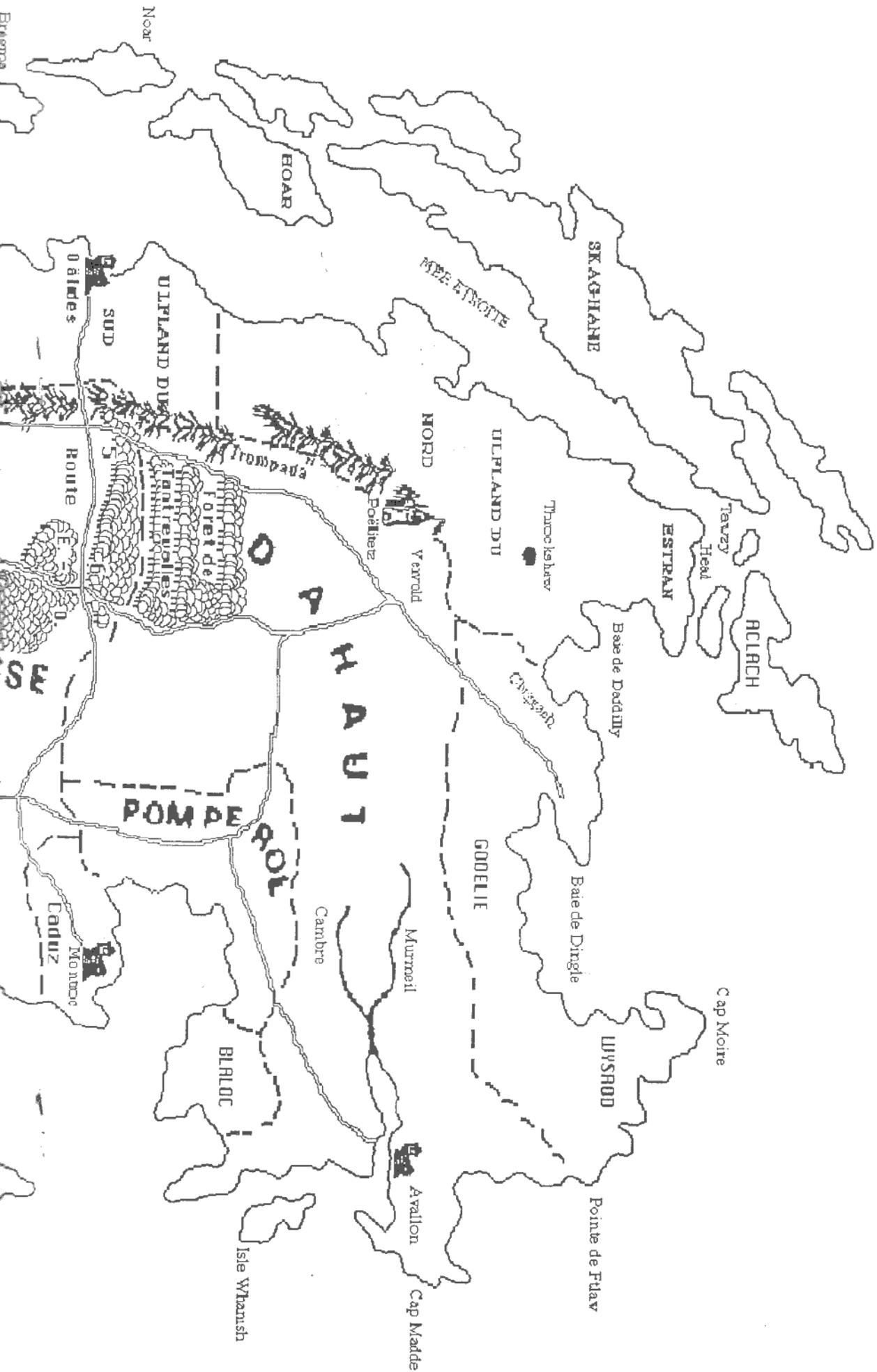




5. Carrefour de Camperdilly

6. Carrefour de Twitten

LES ISLES ANCIENNES



2.10. DASCINET

Corso: duché de l'est de l'île Scola.

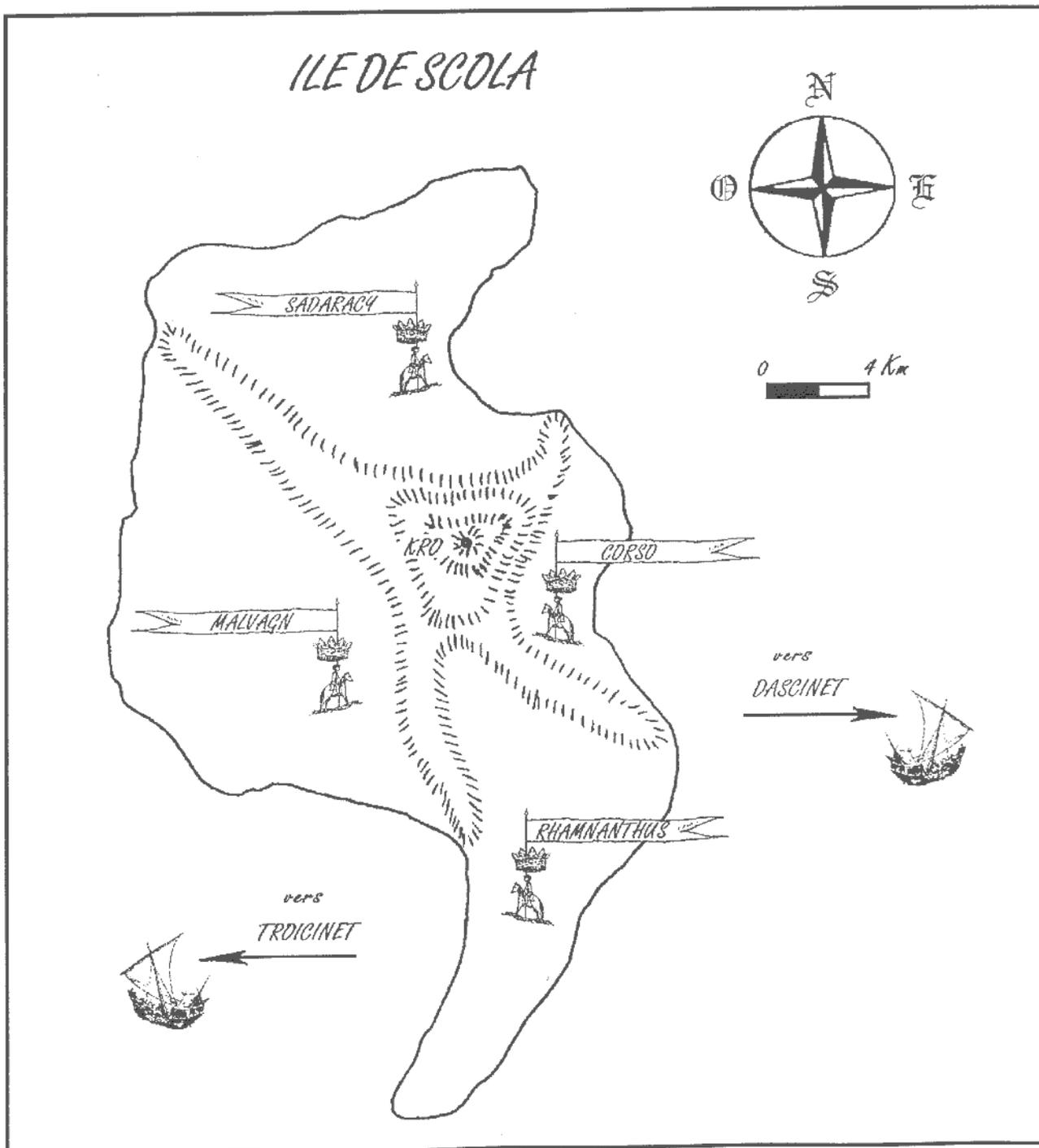
Kro: volcan central de l'île Scola, périodiquement en activité.

Malvang: duché de l'ouest de l'île Scola.

Rhamnanthus: duché du sud de l'île Scola.

Sadaracx: duché du nord de l'île Scola.

Scola: île de 30 km de large, habitée par les Skyls et sous le contrôle du Dascinet.



3. Villages, Villes & Châteaux

Abatty Dell: ville à 4 heures de cheval à l'Est d'Eau-Croupie.

Aigle Noir: fort des hautes terres en Ulfland du Sud dont le seigneur est sire Kaven.

Alcantade: palais d'été du roi Deuel de Pomperol.

Alceinor: capital du Troicinet.

Alcyone: nouvelle capitale des Isles Anciennes située à Flerency court, près du village de Tatwillow. Ce palais fut construit après l'accession du roi Aillas au titre suprême de roi des Isles Anciennes.

Ang: vieux fort d'Ulfland du Sud situé dans un lieu-dit la Gorge-au-Cri-du-Diable absolument inattaquable et qui servi de repaire à Torqual et à sa bande de coupe-jarrets.

Ardlemouth: ville portuaire située à l'ouest de Domreis.

Arquensio: ville portuaire, capitale du Dascinet.

Audelar: à 4 jours à l'est de Nolsby Sevan, sur la Vieille Chaussée.

Avallon: capitale du Dahaut. Ville possédant une université, une cathédrale, les temples de Mithra, Dis, Jupitaire, Lug, Gaea, Elil, Dagon, Baal, Cronus et Dion; des palais, des théâtres, un bain public; le Somrac Iam Dor qui abrite le trône et la table sacrés.

Bel Avrillion: château de 60 pièces appartenant au Seigneur Halies du Dahaut.

Biddle Bray: ville à 10 miles au nord d'Abatty Dell.

Blantize: Seul ville des Marches du Dahaut.

Bloddywen: village dépendant de Tintzin Fyral, au nord-est du Château et à 1,5 km au sud du plateau proche du Tor Dinkin.

Bois-Flétri: village à coté de Longs Danss dans le Dahaut.

Bulmer Skeme: port de Lyonesse situé sur la côte orientale.

Cap Cogstone: point d'encrage sud du bac pour traverser l'Embouchure de la Cambre en venant de la Voie d'Icnield. Il se trouve à coté du phare à une heure de cheval d'Avallon, la ville des Hautes Tours.

Château Foire: résidence du Duc Jocelyn près de Montjeu dans le Dahaut.

Château Nuage: demeure de Sire Jaucinet dans le Dahaut.

Chêne Noir: manoir de Dame Alicia situé près d'Ombreleau.

Cirroc: Château de la Marche Occidentale.

Clarrie: château du seigneur Loftus. Il est situé dans l'une des régions les plus reculées de l'Ulfland du Sud, à une trentaine de kilomètres de la frontière avec l'Ulfland du Nord, tout près des Coupes-Nuages.

Cluggach: cour du roi Dartweg de Godélie.

Coram-Haut: Château en ruine situé dans le Pré du Vieux Navet, sous le mont Sobh. Sert de repaire à Torqual.

Coudrai (Ia): ville à 50 km de Lumarth. Lieu où se passe Lugrasade des Druides plus connu sous le nom de Foire des Souffleurs de Verre.

Dafnes: ville du Dahaut célèbre pour sa foire, située sur la rivière Embellie

Dillydown: village à proximité du poteau d'Idilra d'où est originaire Nisby.

Doldil: château où demeure l'ogre tricéphale Throop.

Domreis: ville portuaire du Troicinet, à une demi journée à cheval à l'ouest du Port de la sorcière. Elle possède à son entrée Est, le Palaeos (temple de Gaea) et abrite la cour du roi Aillas.

Doun Daric: village en ruines sur la rivière Malheu à 5 km à peine de Stronson. Il fut l'un des premiers villages de l'Ulfland du sud à être pillé par les skas. Il devint la base permanente du roi Aillas pour faire respecter l'édit royal.

Duddlebatz: village au-dessous des landes rocheuses de Godélie, célèbre pour ses fêtes.

Dun Cruighre: port principal de la Godélie sur le Skyre faisant face à la ville de Xounges. Il s'étale derrière les quais dans un assemblage désordonné d'entrepôts, d'écuries de louage, de granges, d'ateliers de charpentiers de marine, de tavernes et d'auberges, de chaumières avec, par-ci par-là, un manoir de pierre à un étage. La grande place de Dun Cruighre, coeur bourdonnant de bruit et de vacarme, est souvent le théâtre de courses de chevaux impromptues. Le port est très animé car il existe un trafic permanent à destination ou en provenance de Bratagne ou d'Irlande.

Eau-Croupie: village à 2 heures de cheval au nord de Lyonesse.

Etains: village des Marches de l'Ulfland du nord à l'ouest de Tête-Blesse et à 50 km au nord de Poëlitetz.

Falaise: port de la côte nord du Troicinet.

Falu Ffail: cour du roi Audry.

Farewell: attaqué et pillé par les Skas quand Suldrun est âgée de 10 ans.

Faroli: manoir du sorcier Tamurello dans la forêt de Tantrevallés dans le Dahaut. C'est un splendide ma-

noir d'argent, de verre et de bois précieux. Des colonnes d'argent soutiennent le toit, pareille au toit une énorme tente à pans multiples sauf qu'il est recouvert de tuiles d'argent vert. La porte est gardée par deux lions gris, d'une taille double du fauve ordinaire, avec une fourrure brillante comme de la belle soie.

Fian Gosse: forteresse du seigneur Bodwyd d'Ulfland du Sud, qui se dresse dans une gorge à une trentaine de kilomètres au sud de château Clarrie.

Filster: village du Valcreux dans le Pomperol.

Finfond: fort où demeure dame Sipple.

Flading: bourg marchand sur la Trompada à une journée au sud de l'auberge de la Vieille Tour, dans le Lyonesse.

Flauharnet: village sur la Vieille Chaussée, prêt du palais de Sarris. Réputé pour sa foire et ses joutes.

Floon: château du seigneur Elphin en Ulfland du Sud.

Fotes Sachant: château du seigneur Imbold dans le Dahaut.

Fort Maël: fort de Lyonesse situé sur la route menant d'Avallon à la ville de Lyonesse.

Fort Motterby: forteresse du seigneur Mott d'Ulfland du Sud.

Fort Stoygaw: forteresse du seigneur Dostoy d'Ulfland du Sud.

Fort de Thripsey: cf § Lieux & places de mystères.

Fring: village à 1 heure de cheval à l'Est d'Eau-Croupie.

Gargano: ville importante du Pomperol, tout les ans se déroule le Grand Gala des Arts Aviaires sur le Kaspodel (plus grande place de la ville).

Garland's Green: village de Lyonesse à 10 milles à l'ouest de l'embouchure de la Cambre et quelques milles au nord-ouest de Lumarth.

Glen Gath: Château du Baron Nols dans l'Ulfland du sud.

Glimwillow: village du Dahaut sur la Voie d'Icniel après la frontière du Pomperol.

Glostra: village d'Ulfland du Nord à une quinzaine de km à l'ouest de la forteresse de Sank et avant poste ska, où les Skas ont une belle caserne.

Glymwode: village de Lyonesse où habitaient Graithe et Wynes. Au nord de Tawn Timble, près d'une forêt pas très loin de Lyonesse

Godwyne Foiry: ruines dans le Dahaut à la lisière de la grande forêt, de l'autre côté du Teach tac Teach.

Haidion: palais du roi Casmir, situé à Lyonesse.

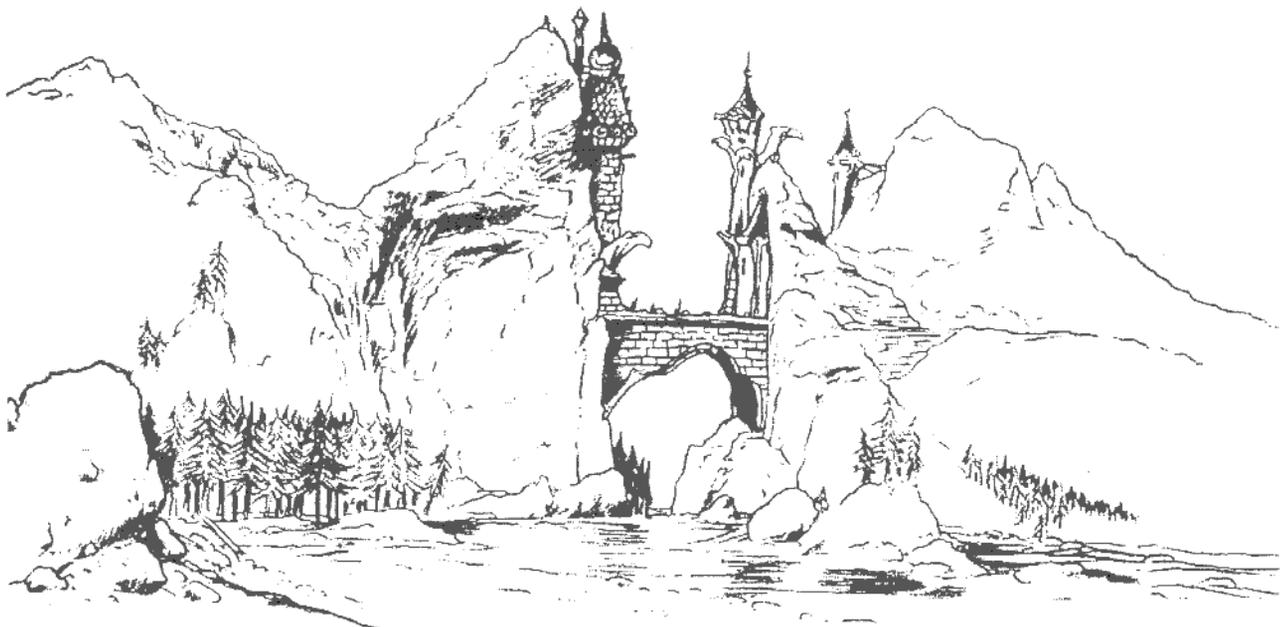
Hanch: château du Troicinet.

Honriot: bourg de Pomperol sur la voie d'Icniel. Se trouve au carrefour de la Voie d'Icniel et de la Route Est-Ouest. Fut revendiqué par le Lyonesse après le redécoupage de la région.

Inisfadhe: île à plusieurs miles marins à l'Ouest d'Ys.

Jehaundel: palais de pierre colossal du roi Gax à Xounges. Il présente une façade massive du côté de la place du marché sdans chercher à faire parade d'antique splendeur. Les ailes sont fermées, de même que les étages supérieurs sauf l'appartement utilisé par le roi Gax: une suite lugubre de salles au sol recouvert de nattes de jonc tressé et de meubles massifs portant les marques du rude usage des siècles.

Kaber Keep: château de Sire Cadwal, protégé par une douzaine d'homme. Sa situation géographique, au nord des Hauteurs de Dunton, en fait une place forte difficile à prendre. Elle se trouve dans l'Ulfland du sud.



- Kaul Bocach:** forteresse située au dessus de la gorge que traverse la route reliant Lyonesse à l'Ulfland du Sud.
- Kercelot:** ville côtière à l'est de Lyonesse.
- Kerquar:** ville située à l'ouest par rapport au centre de l'Ulfland du Nord.
- Lallisbrook Dingle:** village de Lyonesse à l'Ouest de la voie D'Icnield, près de la frontière du Dahaut.
- Longs Dannels:** village proche de la Forêt de Tantrevailles, dans le Dahaut, célèbre pour sa Foire.
- Lumarth:** village à 9,6 km de Wookin, dans le Dahaut.
- Lutez:** château du seigneur Pirmence.
- Lyonesse:** capitale du Lyonesse. Elle possède un port et un vieux fort sert de prison (à l'extrémité ouest du port).
- Maison des Trois Pins:** fort du seigneur Hune d'Ulfland du Sud qui fut détruit par le roi Aillas lors de la capture du baron.
- Malisse:** château situé juste au dessus de Pargetta dans le Lyonesse.
- Maltaing Keep:** Château du Baron Ban Oc, dans l'Ulfland du sud. détruit lors d'un incendie.
- Marais-aux-Grenouilles (Frogmarsh):** village, situé près du marais du même nom, à l'Est du croisement de la Grand' Route Nord-Sud et de la Vieille Chaussée. La route qui conduit au Sud, connue parfois sous le nom de Chemin Inférieur, mène jusqu'à la ville de Lyonesse.
- Market Chantrey:** village du Dahaut situé à une trentaine de miles au sud-ouest d'Avallon.
- Market Wyrdych:** village du Dahaut situé à proximité de la Plaine des Ombres.
- Maude:** village entre Lumarth et la Coudrai.
- Maule:** demeure du sorcier Hippolito dans le nord du Dahaut.
- Meung:** château près de Market Chantrey, à une trentaine de miles au sud-ouest d'Avallon, où eut lieu de la troisième et dernière grande bataille entre les armées du roi Audry du Dahaut et du roi Casmir de Lyonesse.
- Mildenberry:** ville du Dahaut
- Miraldra:** palais du roi Aillas. C'est un vieux château austère qui domine le port de ses 14 tours.
- Modoiry:** village sur la Vieille Chaussée à une demi journée à pied au nord de Biddle Bray par la route de Ducasse.
- Montjeu:** ville du Dahaut célèbre pour sa foire et ses tournois.
- Montroc:** capitale du Caduz.
- Mulvanie:** village du Dahaut où eut lieu de la deuxième grande bataille entre les armées du roi Audry du Dahaut et du roi Casmir de Lyonesse.
- Mynault:** port de pêche abrité par un piton rocheux et situé à une trentaine de kilomètres au sud d'Oäldes. On dénombre en général une douzaine de barques de pêche.
- Mythric:** château de sire Tristano dans le Troicinet.
- Nolsby Sevan:** place forte du Lyonesse utilisable pour le regroupement des forces d'invasion vers l'ouest du Dahaut. Elle est située au nord-est à 2 jours de cheval de Pargetta. C'est un bourg marchand important situé au carrefour entre le Sfer Arct conduisant au sud vers la ville de Lyonesse et La Vieille Chaussée, et le Défilé Ulf allant au nord dans les Ulfland en passant par Kaul Bocach.
- Nulness:** château du seigneur Cléone de l'Ulfland du sud.
- Oäldes:** un des trois meilleurs ports de l'Ulfland du Sud avec Ys et Suarach. Cette ville a été pendant longtemps la résidence des rois de l'Ulfland du Sud mais cette dernière est maintenant délabrée et mal entretenue. La ville fut isolé du reste du royaume par les Skas en 517.
- Ombreleau:** fort construit il y a bien longtemps dans une période de troubles, pour assurer la libre navigation sur le Chanteleau et intimider les chevalier guerroyeurs du Ceald. Il a un aspect massif, des toits en forme de cône qui coiffent le donjon et les 4 tours trapues attenantes. Le château se dresse au ras du lac et le donjon cylindrique est planté dans l'eau même.
- Oswy Val-d'en-bas:** village de 200 habitants sur la route du Bois-Amer au nord du Marais aux Grenouilles, dans le Lyonesse.
- Pargetta:** ville côtière du Lyonesse. Elle possède un temple de Mithras et un port situé derrière le Cap Farewell.
- Petit-Saffield:** bourgade à l'est de la Vieille Chaussée. Se trouve à 2 heures de marche au nord de Modoiry.
- Phaidig:** village dans le Dahaut.
- Pinkersley:** village de Lyonesse situé à moins d'une journée de cheval à l'est de Lyonesse par la Vieille Chaussée.
- Poëlitetz:** forteresse du Dahaut dominant la Plaine des Ombres et bouchant la cluse de Longue Dann.. ses murs en maçonnerie de 9 mètres d'épaisseur, laissent un passage de 3,60 m de large sur 3 m de haut, il est fermé par 3 portes de fer, qui fut occupée par les Skas.

Poinxter: ville du comté de Graywold dans le Lyonesse.

Porroigh: bourg au nord de la Coudraie dans le Dahaut. Il s'y tient chaque année la Foire des Vendeurs de Moutons.

Port de la Sorcière: à une journée à cheval d'Ombreleau, en dessous du Cap Brumeux.

Port Mel: ville portuaire à la pointe orientale du Troicinet.

Posedel: port du Blaloc.

Ravin-Noir: château du Seigneur Langlark.

Ronart Cinquelon: château à proximité de Tatwillow, là où la Vieille Chaussée croise la Voie d'Icnield. C'est la demeure de Thaubert, duc de Moncrif. Il devint le siège du gouvernement du roi Aillas quand celui-ci fut couronné roi des Isles Anciennes.

Sank: château du seigneur Luhalex en Ulfland du Nord.

Sardilla: chantier naval du Caduz.

Sarquain: village de l'Ulfland du sud, se trouve près de Tintzin Fyral.

Sarris: palais d'été du roi Casmir, se trouve à 60 km à l'est de Lyonesse au bord de la rivière Glame.

Saule-Vert: Château protégeant la ville de Willow Wyngate. Il appartient au seigneur Minch.

Sfan Sfeg: château du roi Oriante dans l'Ulfland du Sud.

Sfeg: château du comte Julk, dans l'Ulfland du Nord.

Skave: demeure de Yane.

Slaloc: village du Troicinet à l'ouest de Falaise.

Slute Skeme: ville côtière du Lyonesse, à l'extrémité méridionale de la Voie d'Icnield, qui possède un port.

Spanglemar: château du Lyonesse qui protège le port de Bulmer Skeme.

Stronson: château du seigneur Helwig situé en plein cœur des hautes terres de l'Ulfland du Sud.

Suarach: un des trois meilleurs ports de l'Ulfland du Sud avec Ys et Oâldes, situé sur la berge sud de la rivière Tournoyante, tout près de la frontière entre les deux Ulflands. A cause de ses fortifications en ruines, la ville tomba entre les mains des Skas mais elle fut reprise plus tard par le roi Aillas lors d'une grande bataille.

Swange: château du chevalier banneret sire Garnel.

Swer Smod: vaste manoir de pierre du sorcier Murgan au nord-ouest du Lyonesse, où le Teach tac Teach plonge ses flancs dans la Forêt de Tantrevalles. Il comprend 50 grandes pièces.

Taciel: ville qui possède une cathédrale.

Tatwillow: village à 3 jours de cheval à l'est d'Audelart sur le carrefour entre la Vieille Chaussée et la Voie d'Icnield. Dhrun y pris congés de son escorte pour se rendre à Sarris

Tawn Timble: village situé au nord du carrefour de la Vieille Chaussée et du Petit Saffield à une journée de cheval environ de Pinkersley..

Tawn Twillett: village situé à l'ouest de la Vieille Chaussée et au sud de l'Allée de la Nausée. Il se trouve à mi chemin entre cap Farewell et Bulmer Skeme. Non loin de ce village, un chemin part vers le nord en direction de Trilda et mène jusqu'au Pré Lally.

Tête-Blesse: village de Godelie, à l'ouest de Valaublé.

Tête-de-la-Sorcière (la): bourg du Troicinet sur la route du littoral au-dessous du Cap Brumeux.

Throckshaw: village d'Ulfland du Nord dont la population a été décimée par les skas. Glyneth fut l'une des rares rescapés.

Timbaugh: village de Godélie se trouvant à une journée de cheval de Dun Cruighre sur la route menant à Avallon.

Tintzin Fyral: place forte de l'Ulfland du Sud située en haut d'un piton rocheux. Demeure de Faude Carfilhiot, à 10 heures à cheval au nord de Kaul Bocach. Assiégé par les skas sans succès en 517, il est tombé l'année suivante aux mains du roi Aillas qui le fit démanteler.

Toomish: village de Godélie situé à 5km de Timbaugh sur la route d'Avallon.

Trilda: manoir du sorcier Shimrod situé à 1500 mètres de la lisière de la forêt de Tantrevalles en bordure du Pré Lally. C'est une maison de pierre et de bois au fond d'un jardin d'agrément, remarquable par ses 6 mansardes dans un haut comble en dos d'âne: deux pour chacune des chambres à coucher du premier étage sur le devant. Le rez-de-chaussé comprend un vestibule, deux salons, une salle à manger, quatre chambres à coucher, une bibliothèque et un cabinet de travail, une cuisine avec office et sommellerie attenantes ainsi que plusieurs pièces à usage de commodités. Quatre baies aux vitres en forme de losange donnent sur le jardin de devant et le verre de toutes les fenêtres est enchanté par des sorts de petite magie, si bien qu'il reste en tout temps étincelant et clair, sans aucune trace de boue, chiures de mouche ou fumée ni le voile assombrissant de la poussière.

Le manoir de Trilda avait été dessiné par Hilarion un magicien mineur à la tête pleine d'idées baroques, et bâti en une nuit par une équipe de charpentiers gobelins qui avaient demandé en paiement des fromages. Peu après, Trilda était devenu la propriété de Murgan qui la donna finalement à Shimrod. Un vieux couple de paysans s'occupe des jardin et fait le ménage dans les chambres pendant les absences de Shimrod.

Turgis: château du seigneur Dexter de l'Ulfland du sud.

Twamble: village situé près de Trilda.

Twanbow: manoir du chevalier Garstang dans le Duché d'Ellesmere à 30 km au sud d'Audelart.

Twannic: château à un jour à cheval au nord de Lyonesse.

Twissamy: capitale du Blaloc.

Twok: ville d'Ulfland du Nord située à l'ouest de l'Estran où fut signé le traité paix entre les Skas et les Ulfs.

Valaublé: village de Godelie, au nord de la Lande Rocheuse.

Vervold: village du Dahaut à une demi journée de cheval de Poëlitetz. Il Dépend du Château de Bel Avrillion.

Villa Miroï: palais en marbre habité par le seigneur Daldace. Le bâtiment sent la magie et se trouve à 2 jours à cheval à l'ouest du carrefour de Camperdilly, dans la forêt de Tantrevailles.

Willow Wyngate: ville de l'Ulfland du Sud, à 20 miles du mont Sobh.

Wookin: village au sud du Dahaut près de la forêt de Tantrevailles.

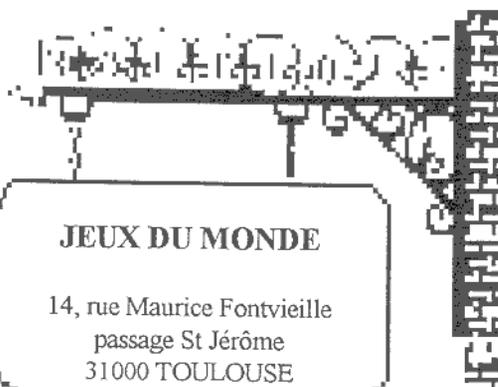
Wysk: village du Troicinet situé près d'Ombreleau.

Xounges: ville de l'Ulfland du Nord fortement fortifiée abritant le château du vieu Roi Gax située à la pointe d'une péninsule rocheuse sur le Skyre. Elle se présente comme une masse de pierre grise et d'ombre noire au dessin complexe, sous des toits de tuiles brunes qui s'effritent. La ville occupe une butte rocheuse au sommet plat présentant sur trois cotés des falaises verticales de 60 mètres plongeant dans l'eau. Sur le quatrième coté, un étroit col de granite d'un peu plus de 100 mètres relie la ville à la terre ferme.

Il y a 4 siècles, le roi Fidwig avait décrété de rendre Xounges inviolable. Dix mille hommes avait peiné pendant 20 années pour édifier un système de fortifications basé sur des murs de granite ayant 12 mètres d'épaisseur à leur pied et 36 mètres de haut, fermant la chaussée où elle était la plus étroite et où elle pénétrait dans la ville, s'avancant ensuite dans le Skyre en décrivant une courbe pour protéger le port contre une attaque par la mer.

Ys: un des trois meilleurs ports de l'Ulfland du Sud avec Oâldes et Suarach. Reçoit l'estuaire de l'Evandre, à 30 km du Val Evandre. L'ancienne ville est traversée par l'Evandre. Elle ne possède pas de temples pompeux. Les statues de héros mythiques en rang autour des quatres Consantes (batiment imposant appartenant à chacun des clans fondateur de la ville), au fond de la place centrale sont ses seuls ornements. Les palais resplendissants se trouvent sur les collines au long de l'Evandre. Douze ponts permettent de franchir le fleuve. Les routes sont pavées de granite. Les quais forment un quartier à part, les étrangers s'y retrouvent pour commercer. Ys fut détruite par un raz de marée lors du réveil de Joald. Maintenant, lorsque la lumière est bonne et l'eau claire, on peut apercevoir parfois les merveilleux édifices de marbre où rien ne bouge hormis les bancs de poissons.

Zarcone: château du prince Arbamet, dans le Troicinet.



5. Les personnages

Le symbole ?? placé à la place de la date de décès signifie que le personnage est encore vivant en 526, date du dernier recensement.

Aethel: princesse du Troicinet, seconde fille du roi Granicc.

Agwyd: Seigneur de Gyl, dans la Marche Occidentale du Dahaut.

Aillas: (497-??) fils du prince Ospero du Troicinet, roi du Troicinet, du Dascinet, de Scola et de l'Ulfland du Sud. C'est un jeune homme sérieux, courageux et honorable possédant une forte imagination. Les traits de son visage sont finement ciselés et encadrés par des cheveux plats châtain clair aux reflets dorés. Il possède des épaules larges, des hanches fines, une taille moyenne, un nez court et droit, un menton carré et des yeux gris. Très tonique, très cultivé, il connaît les mathématiques, l'astronomie, la musique, l'histoire et la géographie. Il participa à la mission diplomatique faisant le tour des îles anciennes, il fut jeté par dessus bord au large du Troicinet. Il a dérivé jusqu'à Lyonesse et il fut récupéré par la princesse Suldrun qui le soigna. Il l'aime et s'est marié avec elle suivant le rite païen du Lyonesse. Il fut jeté dans les oubliettes du Haidion suite à sa tentative d'évasion avec Suldrun (il fut dénoncé par Frère Umphred). Aillas est le père de Dhrun. Il a réussi au bout de plusieurs mois à s'échapper de son oubliette. Il a donné Persilian à Murgén pour qu'il l'aide à retrouver Dhrun. Plus tard il fut capturé et marqué au fer par les skas qui assiègent Tintzin Fyral. Il s'est retrouvé à la scierie de Château Sank dont il s'évade avec Cargus et Yane. Repris par un baron ska et emmené à Poëlitetz, il creuse avec ses compagnons un tunnel pour contourner le fort. Il s'évade une nouvelle fois avec 12 autres skalins. Il a tué avec ses compagnons les «paladins» du Seigneur Halies et a mis fin à la carrière de Sirc Descandol et de sa bande de brigands. Il a détruit par le feu la sorcière à tête de renard et a retrouvé l'Infaillible offert par le roi Rhodion. Ensuite il rencontre Shimrod à Avallon où ils recherchent ensemble les enfants volés par Faude Carfilhiot. Il repart dans le Troicinet avec ses compagnons à bord du Doux Lupus. Il confond Trewan qui tente de l'assassiner et devient le nouveau roi du Troicinet. Par la suite il prend le Pouvoir en Ulfland du sud à la mort du roi Quiley. Il détruit Tintzin Fyral, fait pendre Faude Carfilhiot et récupère son fils. Ensuite il devient roi du Dascinet et de Scola. Il reprend aux skas le fort de Poëlitets. Il garde la place forte pour contrôler le Dahaut et le Lyonesse. Shimrod lui évite de tomber dans une embuscade tendue par Torqual. Par la suite il participe à la guerre contre le Lyonesse. Après la victoire, il décide de s'installer au château d'Alyone près du village de Tatwillow. Il a réussi à unifier les Îles Anciennes pour le bien de tous. C'est un monarque courageux et honorable possédant une forte imagination.

Aïnor: princesse du Troicinet, femme du Prince Ospero, morte en donnant le jour au Prince Aillas

Aldrudin: Duc de Twarsbane, émissaire du roi Casmir envoyé à la cour du roi Aillas.

Alicia: Dame du Manoir du Chêne Noir et amie de Glyneth.

Alvicx: (596-??) ska, fils aîné du Duc Luhalcx et de Dame Chraio. C'est un jeune homme fantasque et imprévisible dans ses réactions. Il parle haut, possède un air avantageux et est réputé pour sa bravoure au combat.

Amac Eil de Caerwyddwn: sorcier. Il est grand, très mince et très pâle, avec des cheveux noirs en haute crête sur le crâne. Ses yeux brillent comme des escarboucles et sa robe est brodée de signes d'argent.

Ambre: sorcier qui aurait pétrifié 2 géants des mers à l'époque du roi Zoltar Brillante Étoile.

Ambryl: duc du Lyonesse qui arrêta le baron Cory.

Ankhalcx: duc Ska de haut rang et frère du duc Luhalcx.

Arbamet: Prince du Troicinet, frère du roi. Il demeure au Château de Zarcone, héritier présomptif du trône du Troicinet. Il est mort de ses blessures après une chute de cheval.

Arbogast: ogre de 4, 50 m de haut qui vit dans la forêt de Tantrevalles dans un château de pierre grise et au toit de cuivre où une douzaine d'enfants entre 6 et 12 ans lui servent d'esclaves. Il peut changer de taille grâce à une potion magique contenu dans deux bouteilles (une pour rétrécir et l'autre pour grandir). Il fut capturé par Dhrun et les enfants prisonniers l'ont tué.

Arresme: duchesse de Slahan, elle fait partie de la cour du roi Casmir.



Arthémus: chevalier de la cour du roi Audry du Dahaut.

Artween: Fille du seigneur de Kassie Keep. Demoiselle de compagnie de la princesse Madouc. Est autoritaire.

Arvil: garçonnet enlevé par Arbogast.

Athebanas: Duc du Dascinet.

Audry: (469-522) roi du Dahaut. C'est un grand et bel homme à la ligne de mâchoire un peu molle, à l'œil humide et rond, au postérieur massif. Des boucles noires se massent le long de ses joues; des sourcils noirs se rejoignent presque au dessus de son long nez droit. Son expression est vivante et simple et son caractère plus susceptible que méchant. Il est sentencieux, irréfléchi et vaniteux mais il a de l'humour. Il mourut au pied de Poëlitetz en couvrant la retraite de ses hommes face à sire Ettard et aux chevaliers de Lyonesse.

Bagnold: fille de cuisine au Château du Haidion, chargée de fournir la nourriture à la princesse Suldrun dans son jardin.

Baïbalidès: l'un des 8 Archimages des isles Anciennes à l'époque d'Olam III. Il habite une maison de roc noir sur île de Lamneth, à une centaine de mètres de la côte de Wysrod.

Baldred: Duc du Lyonesse, demeure à Twannic.

Balhamel: médecin du palais au service du roi Casmir au moment de la naissance de la princesse Suldrun.

Balor: un des capitaines ulf lors de la campagne du roi Aillaș en Ulfland du Nord.

Baltasar: fidèle conseiller et ambassadeur du roi Casmir.

Ban Oc: Baron ulf, mort dans l'incendie de son château lors de l'attaque menée par Torqual.

Bannoy: Duc de Tremblance, gentilshomme de la cour du roi Casmir.

Basil: cousin de Jehan de Fémus. Arrêté et torturé par Faude Carfilhiot, il a été accusé de rébellion par ce dernier.

Batinka: être fée, châtelaine de Fort Thripsey.

Baudille: reine du Troicinet, femme du roi Granice, a eut 4 filles.

Behus: reine de l'Ulfland du Sud. Femme du roi Oriante, elle est grande et corpulente.

Bellath: (490-507) prince fils du roi de Caduz. Il a 4 ans et demi de plus que Suldrun. Mince, les traits fermes, l'air un peu austère, il fut tué dans les Montagnes Longue par des brigands à 17 ans.

Bertrude: fillette enlevée par Arbogast.

Blaise: Seigneur de Benwick. Voir Glahan.

Boab: un être fée du fort Thrispey. Il ressemble à un jeune homme à la peau vert pâle. Il porte des ailes et des antennes comme les sauterelles. Il est chargé de noter tout les événements et les transactions concernant le fort.

Bode: jeune homme assez grand qui a suivi Aillaș et ses 7 compagnons. Évadé du tunnel sous le Poëlitetz, il fut tué par la sorcière au masque de renard dans l'auberge de la Vieille Tour.

Bodwy de Gosse: un des barons des hautes terres d'Ulfland du Sud et seigneur du château Fian Gosse. Sa famille est l'ennemie traditionnelle depuis des siècles de château Clarrie mais Bodwy a décidé de respecter l'Edit royal d'Aillaș.

Bortrude: Dame de compagnie de la reine Sollace.

Bosco: cuisinier du Seigneur Tremoy, condamné pour avoir uriné dans la soupe de son maître. Membre de la bande de Janton Coupe-Gorge, il fut pendu.

Bosnip: être fée, scribe royal de Throbius.

Bossum: être fée, reine du Fort de Thrimpsy.

Boudetta: intendante de la Maison du roi Casmir.

Bréan: être fée, Héraut Royal du Fort de Thrimpsy.

Brézante: prince, fils cadet du roi Milo. Il est piriforme et grassouillet et n'a rien de séduisant. Son nez accroché à un front bas retombe sur une bouche lippue; il a de grands yeux noirs et ronds qui ne cillent pas; le poil noir assez rare, tant sur le crâne que sur le menton, où il cultive une petite barbe indécise. Il s'est marié l'année des 19 ans de Cassandre avec Glodwyn, princesse du royaume de Bor en Galles du Sud. Veuf après quelque mois de mariage.

Butor: prince de Pomperol. Invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Byrin: princesse du Troicinet, quatrième fille du roi Granice.

Byssante: vieux bonhomme aux cheveux blanc soyeux, aux yeux bleu et au regard doux. Il demeure à Lyonesse.

Cadwal: seigneur de Kaber Keep. Pauvre et sans relation puissante, il est l'ennemi de Faude Carfilhiot.

Cam: géant, qui d'après la légende, a aménagé des terrasses pour se faciliter la montée depuis le lac Quyvern jusqu'aux hautes terres de l'Estran.

Camrols de Corton Banwald: noble, ami du prince Cassandre.

Camwyd: Fils aîné du baron Claunay, il est l'actuel baron de Falonges.

Carabara: ogre de la forêt de Tantrevalles. D'après la

rumeur, il possède une corneille qui parle 10 langues, annonce le temps qu'il va faire et joue aux dés en gagnant des sommes importantes à tous les passants.

Cargus: d'origine galicien, il fut aide cuisinier skalin au Château Sank. De taille moyenne, très musclé, aux cheveux et aux yeux noirs, il s'est évadé avec Aillas et Yane. Repris par un baron ska et emmené à Poëlitetz, il s'est évadé une nouvelle fois avec 12 autres skalins. Il a suivi Aillas et ses 7 compagnons. Seul avec Yane à suivre Aillas à Avallon où il l'aide à rechercher les enfants enlevés à Shimrod. Il fut fait chevalier du Troicinet par le roi Aillas.

Casmir: (471-??) Roi du Lyonesse, il possède des cheveux blond roux, une barbe blonde et des yeux bleu. Il a toujours l'air sévère et est le père de la princesse Suldrun et du prince Cassandre. Il veut à tout prix récupérer le Dahaut et c'est pour cela qu'il tente de l'isoler. Il fut impliqué dans la guerre de l'île Scola par traité. Il signe une trêve au bout de 2 ans de guerre avec le Troicinet. Peu de temps après il apprend la véritable identité du roi Aillas grâce au père Umphred. Il est devenu chrétien mais il aime la compagnie des très jeunes pages. Il fait la guerre contre le Dahaut et est obligé de fuir devant les forces du roi Aillas, qui le capture et l'emprisonne dans un cachot du Haidion.

Cassandre: Duc du Lyonesse, frère de la reine Lydia de Caduz et grand père du roi Casmir.

Cassandre (II): (502-522) fils de la Reine Sollace et du roi Casmir, il deviendra roi sous le nom de Cassandre V. Baptisé à l'âge de 7 ans par Frère Umphred, à 15 ans c'est un robuste garçon aux yeux bleus et ronds. Il fut tué au pied de Poëlitetz par les soldats dauts qui voulurent venger la mort du roi Audry.

Catraul: gentilhomme de Catalogne en Aquitaine. C'est un homme grand et mince avec un visage maigre et allongé.

Caudabil: reine du Blaloc, femme du roi Milo. Grande mangeuse, elle est en tout point du même acabit que son mari.

Cenac: jeune duc de Knook Keep. Il fut invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Cern: «grand écuyer en second de l'Écurie royale». Naguère garçon d'écurie et camarade de jeux du roi Aillas.

Chalmes: Prince de Montferrone. Il fut invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Chaskervil: être fée, Gardien des Coffres du roi Throdus.

Chil: chevalier fée possédant un Infaillible.

Chlodys: fille du seigneur de la Fanistry. Une des 6 demoiselles de compagnie de Madouc.

Chraïo: femme du seigneur Luhalcx. Elle est grande, svelte, avec des cheveux noirs mais se montre distante. Elle aime le tissage et la sculpture sur bois.



Claraetus: duc de la Marche et de Fer Aquila dans le Dahaut. Son titre est honorifique car il n'a presque plus de terres à gouverner.

Claunay: Baron de Falonges. Il a deux fils. Est décédé.

Cléone: seigneur du Château Nulness de l'Ulfland du sud, ennemi de Faude Carfilhiot.

Cloire: princesse du Dahaut, première fille du roi Audry.

Coddefut: l'un des 8 Archimages des isles Anciennes à l'époque d'Olam III. Il fut tué par Sartzanek avec un sort d'infestation d'asticots.

Collen: fils aîné d'Ehirme.

Corbeau: fils cadet du roi Crécerelle de Pomperol.

Corcas: saltimbanque vagabond, femme de Filémon. Elle est corpulente.

Cordial Corbin: sorcier.

Cory de Falonges: fils cadet du baron Claunay. Prisonnier du roi Casmir suite à la tentative d'assassinat perpétré contre son frère aîné, ce dernier voulait l'utiliser pour tuer le roi Aillas. Cory devait se faire passer pour Torqual pour éviter que Casmir soit impliqué dans cette tentative d'assassinat. Son corps fut rapporté à la cour de Casmir par Idis.

Crécerelle: roi de Pomperol.

Crinsey de Hredec: sire du Lyonesse, il possède un domaine de 30 arpents.

Cwyd: fermier d'Ulfland du Nord qui vit avec sa femme Threlka dans un cottage à une journée de cheval au sud des Paliers de Cam. C'est un petit homme vigoureux d'âge mûr, rond et rougeaud de visage avec des cheveux roux coupés courts de sorte qu'ils surplombent ses

oreilles comme le rebord d'un toit.

Cyprien: surintendant esclave de Sank. C'est un bel homme svelte au visage mobile et aux cheveux prématurément argentés. Il fut pendu par Aillas lors de la prise de la forteresse par ses troupes d'Ulfland du Sud.

Cypris: Duc de Skroy gentilhomme de la cour du roi Casmir. Marié à la duchesse Pargot. Invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Daffin: petit garçon enlevé par Arbogast.

Dafnyd: épouse du roi Audry. D'origine galloise elle a eu 3 fils et 3 filles. De robustes valets lui servent d'amants.

Daldace: seigneur de la Villa Miroï. De grande taille, aux cheveux noirs bouclés, barbe et moustache courte, il porte un loup. Il pratique la magie et est spécialiste des illusions et des rêves.

Dango: être fée du Fort de Thrimpsey.

Dangott: Gobelin battu par Flink lors d'un duel.

Dankvin: géant vivant dans la forêt de Tantrevalles.

Dansy: dame de compagnie de la reine Sollace.

Dartweg: roi de Godélie. Il a les cheveux et la barbe rousse. Il fut tué par les Skas lors d'une attaque sur l'Estran alors qu'il devait soutenir la guerre du roi Casmir.

Denking: créature monstrueuse représentant la troisième identité de Desmèi. Détruite par le feu, les vapeurs qu'elle produisit en brûlant modifièrent les personnalités de Faude Carfilhiot et de Mélanthe.

Descandol: fils cadet du Seigneur Maudelet. Juste et réservé en apparence, il est en réalité le chef d'une bande de brigands agissant près du carrefour de Camperdilly. Il fut arrêté et pendu par Aillas et ses compagnons.

Desdea Otille: (467-521) gouvernante du prince Cassandre, elle est la veuve du frère de la reine Sollace. Grande, maigre, traits épais, cheveux châtain. Elle s'occupe du maintien et des bonnes manières de la princesse Suldrun à partir de ses 12 ans. Par la suite elle s'occupe de l'éducation de la princesse Madouc. Elle meurt d'hydropisie l'année des 19 ans du prince Cassandre.

Desmèi: (??-522) magicienne qui a vécu avec Tamurello. L'une des 8 Archimages des isles Anciennes à l'époque d'Olam III, elle a persuadé ce dernier d'emmener le trône et la table sacrée à Avallon. Elle demeure à Ys et serait la mère de Faude Carfilhiot. Elle a disparu sans laisser de trace en devenant une triple identité grâce à la magie démoniaque originaire de Xabiste (le contrôle de la magie de Xabiste est très aléatoire): la première féminine du nom de Mélanthe, une masculine Faude Carfilhiot et une troisième, Denking (une créature

démone qu'elle fit brûler).

Elle réussit à se réincarner mais fut tuée par une lame vampirique qui absorba tout son fluide vital alors qu'elle aidait Tamurello à libérer Joald.

Deuel: Roi de Pomperol. D'âge mur, le corps sec et musclé, les cheveux roux, énergique, il est passionné par les oiseaux et a un fils unique. Il fut enlevé par Faude Carfilhiot pour se venger de l'avoir mal traité en lui enfonçant des plumes dans le postérieur.

Devonet: fille du Duc Malnoyard, demeurant à Château Folize, une des 6 demoiselles de compagnie de Madouc. C'est une jeune fille qui possède de longs cheveux blonds.

Dexter: seigneur du Château Turgis de l'Ulfland du sud et ennemi de Faude Carfilhiot.

Dhrun: (516-??) c'est le fils du roi Aillas et de Suldrun que les fées du Fort de Thripsey enlevèrent et remplacèrent par ce changelin à demi fée qui devint la princesse Madouc de Lyonesse. Dhrun est blond aux yeux bleu foncé. Il connaît le langage de la Terre et la langue secrète des fées. Il vécut un peu plus d'une année au Fort de Thrimpsey selon la façon de compter des mortels. Le temps chez les fées s'écoule bien plus vite et, pour les perceptions de Dhrun, il avait passé plus de neuf ans au Fort. En quittant le fort des fées il reçut en cadeau des mains de Flink l'épée Dassenach et un talisman contre la peur offert par Boab et qui fut cassé accidentellement. Une flûte de Pan renfermant les sorts de vitesse et de charme lui fut offert en cadeau par Nismus ainsi que la bourse magique de la reine Bossum qui fut volée. Il a neutralisé l'ogre Arbogast et lui a volé sa potion d'agrandissement et sa potion de diminution. Les potions furent volées et détruites par Nerulf, rendu aveugle à l'aide d'abeilles par des dryades. Il fut recueilli par le docteur Fidélius. Par la suite le roi Rhodion lui enlève un mordet de malédiction que lui a lancé Falaël. Faude Carfilhiot l'a enlevé à Avallon mais fut libéré par son père lors de l'attaque de Tintzin Fyral. Il rencontre Madouc pour les 18 ans de Cassandre. Elle ne se souvenait pas de leur première rencontre à Domreis. Il s'est cassé une côte en tombant de cheval. Il doit succéder à son père pour gouverner les Isles Anciennes

Didas: très vieille femme qui vit avec Dame Melissa. Elle fut habitée par l'esprit d'un porc mais l'authentique Didas parvint à reprendre son corps qu'avait empruntée dame Mélissa.

Digby: être fée du fort Thrispey. Elle possède des ailes.

Dikken: mari d'Ehrime.

Dildahl le Druide: aubergiste de «la Ramure de Kernuun» en Ulfland du Nord. C'est un personnage maigre de haute taille avec un long visage blême et des cheveux noirs plats qui lui tombent jusqu'aux épaules. Il avait l'habitude d'escroquer ses clients, mais, pris à son propre jeu, il dû céder son établissement à Dussel (l'ancien cuisinier de Jehaundel) et est devenu le serveur et l'aide-cuisinier de son ancienne auberge.

Dildreth: Prince de Man. Invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Dingle: habitant du Lyonesse, a reçu un mauvais sort de la part des fées du fort de Thripsey.

Dodar: montagne parlante d'Irerly, philosophe superstitieux.

Dominic: homme d'arme du roi Casmir.

Dorcias: prince du Dahaut, premier fils du roi Audry.

Doutain: maître fauconnier du roi Casmir.

Dostoy: baron des landes de l'Ulfland du Sud. Il a tué deux des quatre fils du seigneur Hune et ce dernier lui tendit une embuscade pour se venger. Dostoy fut cloué sur la porte du fenil où il servit de cible aux archers du baron Hune.

Duirdry: Héraut du roi Aillas.

Duisane: fait partie des dames de la cour du roi Casmir.

Dussel: ancien cuisinier de Jehaundel qui a repris l'auberge «le Ramure de Kernuun» après la mort du roi Gax.

Dyldra: vieille sorcière toute ridée au service de la reine Sollace.

Ehirme: jeune paysanne d'origine celte, nièce d'un aide jardinier du Château Haidion. Nourrice puis femme de chambre de la princesse Suldrun, elle a aidé Suldrun à accoucher et à cacher son fils. Capturée et torturée par le bourreau du roi elle avoue et Casmir lui fit trancher la langue. Après le couronnement d'Aillas elle partie avec le reste de sa famille dans le Troicinet.

Elfard: montagne parlante d'Irerly, protège les Oeufs-de-Tonnerre.

Elissia: Fille du seigneur de Yorn, une des 6 demoiselles de compagnie de Madouc.

Elmoret: officier sur la falouch troice Smaadra en mission diplomatique à Ys.

Elphin: baron des hautes terres d'Ulfland du Sud.

Elric: fils du forgeron de Vervold dans le Dahaut, environ 17 ans.

Elsiflor: épouse du seigneur Uls de Glyvern Ware. Invitée à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Emmence: comte de Dun Cruighre.

Enric: patron de l'auberge de l'Oie Bleu à Lumarth.

Erls: Chancelier d'état du roi Casmir.

Ermelgart: servante de la reine Sollace.

Ermice Propyrogeros: général en chef des armées du Dahaut.

Ermoly: fait partie des dames de la cour du roi Casmir.

Erwig: Grand Duc de l'Ulfland du Sud.

Eschar: sous sénéchal au palais du Haidion.

Este: sénéchal à la cour du roi Granice, demeure au palais de Miraldra.

Este le Suave: il est d'origine romaine. Espion de Casmir, au service du baron Cory, il devait rejoindre ensuite la bande de Torqual. Son corps fut rapporté à la cour de Casmir par Idis.

Etaine: soeur cadette du roi Casmir, épouse de Thirlach Duc de Halle. Elle a une forte personnalité.

Étourneau: prince du Pomperol, gardien de la frontière avec le Lyonesse.

Ettard d'Arquimbal: chevalier de Lyonesse. C'est un chef de guerre rusé et expérimenté. Il fut tué dans son sommeil au pied de Poëlitetz par un commando ulf.

Eukanor: factorier et un des six conseillers qui forment le gouvernement d'Ys en Ulfland du Sud. Il est le précepteur des impôts pour le Val Evandre.

Eulinette: princesse du Dascinet, femme du prince Othmar, née en Aquitaine.

Evan: dignitaire de la cour Royale du Dahaut.

Ewaldo Idra: Adeptes des Mystères Caucasiens.

Facque: sandestin déguisé en gargouille sculptée dans le panneau ornemental au dessus de la cheminée du cabinet de travail du manoir de Trilda.

Falaël: être fée du fort Thrispey. Sa peau est brun clair, il a un corps de garçon avec un visage de fille. Très espiègle, il joue souvent des tours aux humains. Il déteste Dhrun. Il a le don pour contrôler les animaux de petite taille et est doué pour la musique. Il fut plusieurs fois punis par le roi Throbius pour avoir lancé des sorts contre Dhrun. La dernière punition en date lui valu un Sort de la Démangeaison qui dura 7 ans.

Faloury: puissant magicien des isles Anciennes, il reste très discret sur ses activités.

Famet: diplomate troice. Son visage possède des traits saillants et des cheveux blancs. Vigoureux et intelligent, il fut responsable de la mission diplomatique faisant le tour des isles anciennes où il fut tué par des pirates ska au large d'Ys.

Fanishe: comte du Château de Stranlip, émissaire du roi Casmir envoyé à la cour du roi Aillas.

Farence: fillette brune de 12 ans enlevée et violée par l'ogre Arbogast.

Fareult: Duchesse de Relsimore, gouvernante de la princesse Madouc.

Faude Carfilhiot: (503-518) Duc de Val Evandre, il demeure au Château de Tintzin Fyral qui protège l'Ulfland du Sud en verrouillant le carrefour du Val Evandre et de la Trompada. Il ne reconnaît pas le roi Oriante comme suzerain. Il est vaniteux et arrogant et possède des cheveux brun bouclé, le teint clair, les traits réguliers et plaisants. Il est une réincarnation de Desmêl, obtenue par le sort de dualité. Il vit avec Tamurello dont il a reçu une carte avec figurines mobiles. Pour affaiblir Murgén, il fit voler les objets magiques de Shimrod. Il a échappé de justesse à une embuscade tendu par Cadwal, Cléone et Dexter où 20 de ses meilleurs hommes ont trouvé la mort dans cette attaque. Trahi par Mélancthe, mal traité par le roi Deuel, il est parti à Avallon où il enlève Dhrun et Glyneth. Il a également enlevé le roi Deuel qu'il a mutilé pour qu'il ressemble à un oiseau et qu'il a enfermé dans une cage avec d'autres personnes ayant subis le même sort. Il fut capturé lors du siège de Tintzin Fyral par Aillas. Condamné et pendu son corps fut brûlé. Une étrange fumée verte s'envola en direction de la mer et elle se transforma en une perle verte qu'avalait un turbo.

Faurfisk: fils d'un pirate Goths et d'une celte, c'est un grand blond massif aux yeux bleus, laid, avec des marques de variole, de brûlures et des balafres souvenirs de tortures infligés par un petit baron de l'Ulfland du Sud. Il suivit Aillas et ses 7 compagnons en s'évadant du tunnel sous le Poëlitetz. Il fut tué lors d'une embuscade de brigand après le carrefour de Camperdilly.

Fedrik le Serpent: bandit au service de Torqual. C'est un homme d'environ 35 ans, sec, nerveux et dur. Son visage est blême et inquiétant, avec des pommettes curieusement écartées, des yeux ronds gris et une petite bouche aux lèvres minces qui lui donne un aspect presque ophidien. Il fut tué d'une flèche par Aillas alors qu'il attendait de violer Tatzel avec un autre bandit.

Felice: fille du Grand Sénéchal Mungo, une des 6 demoiselles de compagnie de Madouc.

Femus: Duc de Galway. Il fut invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Fentoral de Châteaugris: Baron de l'Ulfland du sud, respecté par un grand nombre de noble du pays. Il est le chef de l'armée lancée contre Tintzin Fyral.

Féodosia: dryade qui a lancé un sort d'aveuglement sur Dhrun.

Ferniste: princesse du Troicinet, troisième fille du roi Granice.

Fidaugh: Ogre qui vécu dans des ruines situées dans la forêt de Tantrevalles.

Fidélius (docteur): bateleur et guérisseur, spécialiste du genou malade. Il fréquente la Foire de Coudrai où il prit Dhrun et Glyneth à son service. C'est l'une des différentes identités que prend Shimrod quand il parcourt le Dahaut. Son chariot est tiré par des chevaux noirs à 2 têtes et à pâtes de tigre.

Filémon: saltimbanque vagabond, mari de Corcas. C'est un petit homme corpulent au visage rond, avec de gros cheveux noirs, un petit nez en forme d'oignon et des yeux noirs tout ronds.

Flary: joueur professionnel dépourvu de scrupule. Il devint un pirate sanguinaire après avoir volé la Perle Verte et se fit appelé «Flary le Roux». Il répandit la terreur sur la mer pendant une année avant de se faire capturer et décapiter à Dun Cruighre.

Flews: aide de camp du roi Aillas lors de la campagne en Ulfland du Nord.

Flink: forgeron du fort Thrispey. Il fabrique des épées magique, s'est un vantard qui chante des ballades racontants ses exploits guerriers.

Flora: Ancienne cuisinière devenue «châtelaine» d'Ombreleau.

Foirry: un des six ministres du roi Aillas et seigneur du royaume. Seigneur de Suanetta. C'est un homme frêle avec des épaules un peu voûtées, chauve à part une frange de boucles noires. Des mouvements vifs de tête, des yeux bruns au regard alerte, avec un long nez mince en bec-de-corbin et une bouche au rictus cynique lui donnent une expression de vigilance menaçante. Il fait autorité dans l'architecture navale.



Fonsel: employé à l'auberge du Soleil Couchant à Ys.

Fottern: paysan qui a eut les oreilles changées en oreilles d'âne par les fées pour avoir uriné dans le Pré Follet.

Fulk: Seigneur de Thwist. Client de l'auberge du Soleil Couchant.

Fulp: garçonnet enlevé par Arbogast.

Fuluot: ogre qui vit dans la forêt de Tantrevalles.

Gahaun: un des chevaliers de l'état major du roi Aillas en Ulfland du Sud.

Galgus le noir: Originaire du Dahaut. Spécialiste du lancé de couteau. Espion de Casmir au service du baron Cory, il devait rejoindre ensuite la bande de Torqual. Son corps fut rapporté à la cour de Casmir par Idis.

Ganwy: seigneur de Fort Koll et frère de Hilgretz.

Garcelin: Prince d'Aquitaine. Invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Garnel: Chevalier banneret du Château de Swange, gentilhomme de la cour et neveu du roi Casmir.

Garstang: il suivit Aillas et ses 7 compagnons, évadés du tunnel sous le Poëlitz. Gentilhomme peu bavard, c'est un chevalier originaire de Twanbow dans le Lyonesse. Seigneur de Château Twanbow. Grand-père du futur Tristan de Lyonesse (compagnon du roi Arthur). Il fut présent à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre. L'année suivante il se fiança à Dame Lavelle, la préceptrice de Madouc.

Gax: (455-520) roi de l'Ulfland du Nord dont la cour siége à Xounges. C'est un vieil homme de 70 ans maigre et sec de corps qui parle d'une voix coupante comme le vent du nord.

Dans la fleur de l'âge, Gax avait été un homme de stature remarquable, au corps solide. Pendant trente ans, à mesure que les Skas faisaient avancer leurs noirs bataillons d'abord dans l'Estran, puis à travers l'Ulfland du Nord, son pouvoir s'était effrité. Il avait lutté avec vaillance et avait reçu des blessures, mais les Skas étaient acharnés. Ils anéantirent ses soldats et écrasèrent trois superbes armées dantes engagées dans cette guerre en vertu d'un traité d'assistance mutuelle. Finalement, les Skas avaient acculé Gax derrière les murs de Xounges en 502. La situation avait abouti à une impasse. Les Skas étaient dans l'impossibilité de l'atteindre ; et lui-même pouvait encore moins exercer de pression sur les Skas.

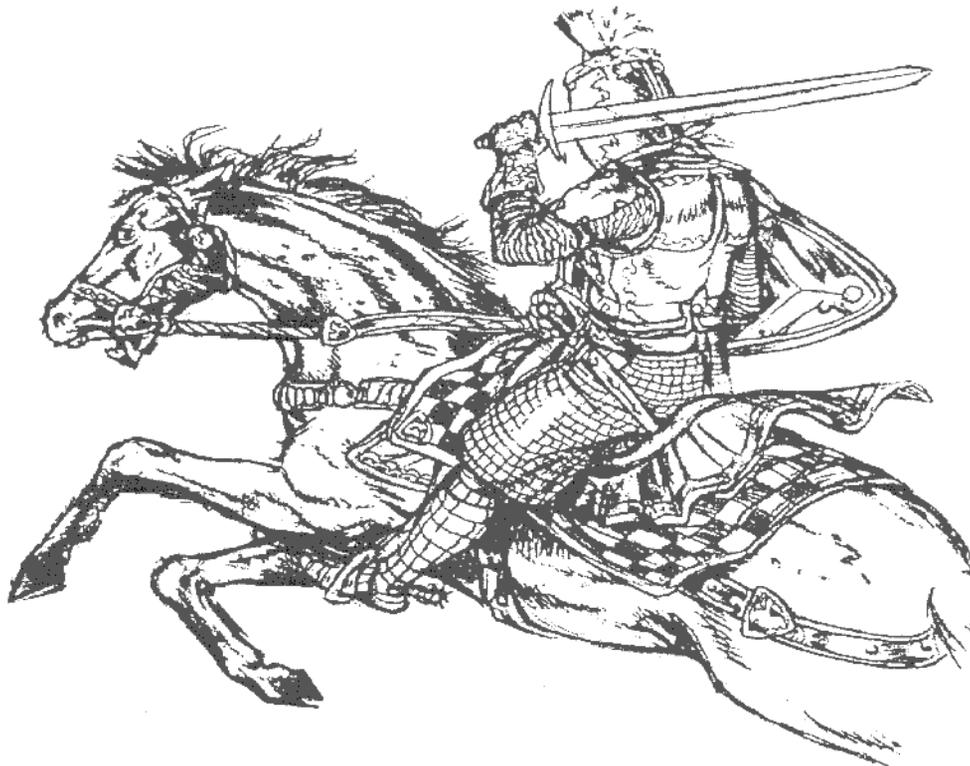
De temps à autre, des émissaires skas apportaient à Gax de tièdes offres d'amnistie s'il voulait ouvrir les portes de Xounges et abdiquer en faveur du successeur désigné par eux. Gax rejetait toutes ces ouvertures dans l'espoir mélancolique de voir le roi Audry honorer à nouveau le pacte ancien et envoyer une grande armée pour rejeter les Skas à la mer.

Il mourut tranquillement à la cérémonie du couronnement quand il abdiqua en faveur d'Aillas, roi de Dascinet et Troicinet, de Scola et d'Ulfland du Sud.

Gissie: un des trois tortionnaires de la Maison des Trois Pins. Il fut pendu par le roi Aillas.

Glahan: Seigneur de Benwick. C'est le père du futur paladin Lancelot du Lac. Présent à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Glide de Fairsted: chevalier émissaire du roi Aillas, envoyé chez Faude Carfilhiot.



Gligrory: chevalier de la cour du roi Audry du Dahaut.

Glodwyn: Princesse de Bor. Jeune épouse du prince Brézante, future roi de Blaloc. Morte en couche.

Glyn: un des chevaliers de l'état major du roi Aillas en Ulfland du Sud.

Glyneth: (505-??) fille d'un gentilhomme fermier de Throckshaw dans l'Ulfland du Nord, ses parents furent tués par les skas à l'âge de 12 ans et elle s'est enfuit. Enlevée par Arbogast, elle parvint à s'enfuir avec Dhrun et fut recueillie par Shimrod. Elle reçut du roi Rhodion un talisman permettant de communiquer avec les mammifères et les oiseaux. Elle fut enlevée à Avallon par Faude Carfilhiot et fut libérée lors de l'attaque de Tintzin Fyral par les troupes du roi Aillas. Elle est partie avec Shimrod et est devenue pupille du roi Aillas avant de devenir sa femme.

Gois: ogre de la forêt de Tantrevalles. D'après la rumeur, il a volé, pillé et confisqué 30 tonnes d'or que, dans sa vanité, il a utilisées pour édifier une statue monumentale à son image.

Goles: Baron du Château de Cleadstone, capitaine des armées Ulf à Kaul Bocach qu'il a repris aux hommes du roi Casmir.

Graine: frère du roi Audry du Dahaut.

Graith: bûcheron à Glymwode père d'Ehirme. Très vieux, il connaît l'emplacement du fort Thripsey.

Granice: Roi du Troicinet, mince, le visage anguleux, les cheveux grisonnant, il est brusque et s'emporte facilement. Marié avec la reine Baudille, il a 4 filles et 2 frères. Il demeure à Alceinor, suite à l'affaire Retherd. Il s'est impliqué dans la guerre de l'île Scola et est mort en 518.

Gretina: fillette enlevée par Arbogast.

Grofinet: sorte d'hafelin, maigre avec de longues jambes très velues, une longue queue fine, il est serviable mais a peur du feu. Il fut sauvé d'un troll par Shimrod et il rentre à son service. Il fut torturé et tué alors qu'il gardait la maison de Shimrod.

Grundle: Magicien assez puissant. Il ne respecta pas le Décret de Murgan. Il fut téléporté de l'autre côté de l'étoile Achernar où il mourut.

Gundeline: fée du fort Thripsey. Elle a l'apparence d'une mince jeune femme au charme enchanteur. Ses cheveux longs sont couleur lavande, ses ongles et sa langue sont verts. Elle ne parle pas mais s'exprime par gestes. Elle adore le safran du pistil des pavots.

Gurdy: patron du Chat qui pêche à Avallon. Il est très grand, gros, avec une face rougeaude et de grands yeux ronds. Il est méfiant et peu bavard et est le complice de Rughalt.

Halies: seigneur du Dahaut, cruel et despotique. Il s'est fait frapper par le forgeron de Vervold qu'il a condamné

à cuire dans le chaudron. Il entretient une garnison de 20 «paladins»... Il fut tué par les villageois de Vervold.

Hambol: fil de Jehan de Fémus, arrêté et torturé par Faude Carfilhiot. Il fut accusé de rébellion par ce dernier.

Harbig: capitaine dans l'armée ulfe. C'est lui qui a amené Dildahl à céder son auberge.

Heaulmes: chevalier du Dahaut.

Helingas: Duc du Dascinet.

Helwig: baron de l'Ulfland du Sud.

Higlau: ogre, frère de Throop. Il vit au château de Tromsk-le-Haut près de l'Udovna en Moscovie.

Hilarion: Magicien mineur à la tête pleines d'idées baroques, il fit construire au siècle dernier, par des charpentiers gobelins, le manoir de Trilda. Sa demeure précédente (Tour de Sheur) se trouvait sur un îlot au large du Dahaut. Mort de façon mystérieuse.

Hilgretz: capitaine des policiers lors de la campagne du roi Aillas en Ulfland du Nord et frère cadet de sire Ganwy de Fort Koll.

Hippolito: sorcier. Il y a 10 ans, à la veille de Glamus, il s'est envolé de Maule sur un bardeau et n'a jamais été revu.

Hloude: garçonnet enlevé par Arbogast.

Hockshank: propriétaire de l'auberge «Le Soleil Riant et La Lune en Pleurs» située au carrefour de Twitten. Du sang Hafelin coule dans ses veines. Ses cheveux sont pareils à de la fourrure couleur de paille pourrissante, il est légèrement voûté, ses pieds sont couverts de fourrure jaune grisâtre et, en fait d'ongles à ses orteils, il a de petites serres noires, ses jambes sont courtes, il n'a pas de cou, ses yeux dorés et ses oreilles pointues complètent le portrait. Il détecte la magie, possède une licorne noire.

Hulda: couturière en chef de la maison Royale de Lyonesse.

Hune: seigneur de la Maison des Trois Pins dans les hautes terres de l'Ulfland du Sud. C'est un personnage presque d'âge mûr, grand et massif, avec une grosse barbe noire touffue. Il fut pendu par Aillas pour n'avoir pas respecté l'édit royal.

Hunolt: archer en chef et bourreau au service du Seigneur Halies. Il fut tué par les villageois de Vervold.

Huynemer: courtisan de la cour du roi Audry du Dahaut.

Hydelos: factorier et président du conseil des six qui forme le gouvernement d'Ys en Ulfland du Sud. C'est un homme mince, presque blême de teint, avec des traits fins, des cheveux noirs coupés courts et retenus par un bandeau doré.

Hyrcomus Galienus: médecin très célèbre dans les isles Anciennes.

Idis: jeune éclaireur au service du roi Casmir.

Idisk: montagne parlante d'Irery, protège les Oeufs-de-Tonnerre.

Imboden: (462-519) intendant ska du Château Sank. Il possède des bras et jambes maigres avec de la bedaine. Il a un visage aux traits grossiers, un long nez, de grandes oreilles, des yeux noirs et ronds. Il parle peu et utilise toute une série de signes pour communiquer avec ses subalternes. Promu majordome de Sank. Il fut pendu par Aillas lors de la prise de la forteresse par ses troupes d'Ulfland du Sud.

Imbold: seigneur de Mildenberry dans le Dahaut.

Imphal: Marquis de la Marche Celte, noble du Dahaut

Ivar Excelsus: Roi du Dascinet.

Izmaël le Hun: espion de Casmir au service du baron Cory, il devait rejoindre ensuite la bande de Torqual. Son corps fut rapporté à la cour de Casmir par Idis.

Jaines: archiviste et bibliothécaire à la cour du roi Casmir et précepteur de la princesse Suldrun. Grand, maigre, l'air sévère, le nez mince et long en forme de bec, les cheveux noirs, il est le sixième fils de sire Crinsey de Hredec. Il a fait ses études à l'université d'Avallon et à Metheglin. Il est mort d'une pneumonie.

Janglart: client de l'auberge du Soleil Couchant à Ys.

Jaswyn: prince du Dahaut, troisième fils du roi Audry. C'est un adolescent brun d'une quinzaine d'années qui mourut d'une flèche dans l'oeil à la bataille de la Plaine des Ombres.

Jaucinet de Château Nuage: chevalier du Dahaut. Il s'accoupla avec la fée Twisk qu'avait puni Mangeon. C'est un beau gentilhomme avec une longue moustache qui n'est plus de première jeunesse, ses longs cheveux jaunes, couleur de lin, encadrent un visage allongé plutôt lugubre. Ses yeux aux paupières lourdes retombent aux extrémités; une longue moustache jaune pend de part et d'autre de sa bouche, créant une impression d'aimable opiniâtreté.

Janton Coupe-Gorge: chef d'une bande de pillard sévissant dans le Dahaut entre Wookin et Lumarth, il fut capturé avec sa bande par Numinate le Preneur de Pillards.

Jehan de Fémus: noble de l'Ulfland du Sud arrêté et torturé par Faude Carfilhiot, il fut accusé de rébellion par ce dernier.

Joald: de configuration humaine, ce géant des mers possède une peau grise luisante, un cou épais et poilu, une grosse tête aux traits maculés et des yeux voilés de poisson mort. Il repose actuellement au fond de l'océan sous l'île d'Hybras, emprisonnée par de puissants liens magiques. Le sorcier Murgan a consacré sa vie à la

maîtrise de cette créature malgré toutes les forces qui lutte pour sa libération.

Jocelyn: Duc du Dahaut grand amateur de tournois et de joutes.

Joël: roi de Caduz allié de Phristan contre Audry Ier.

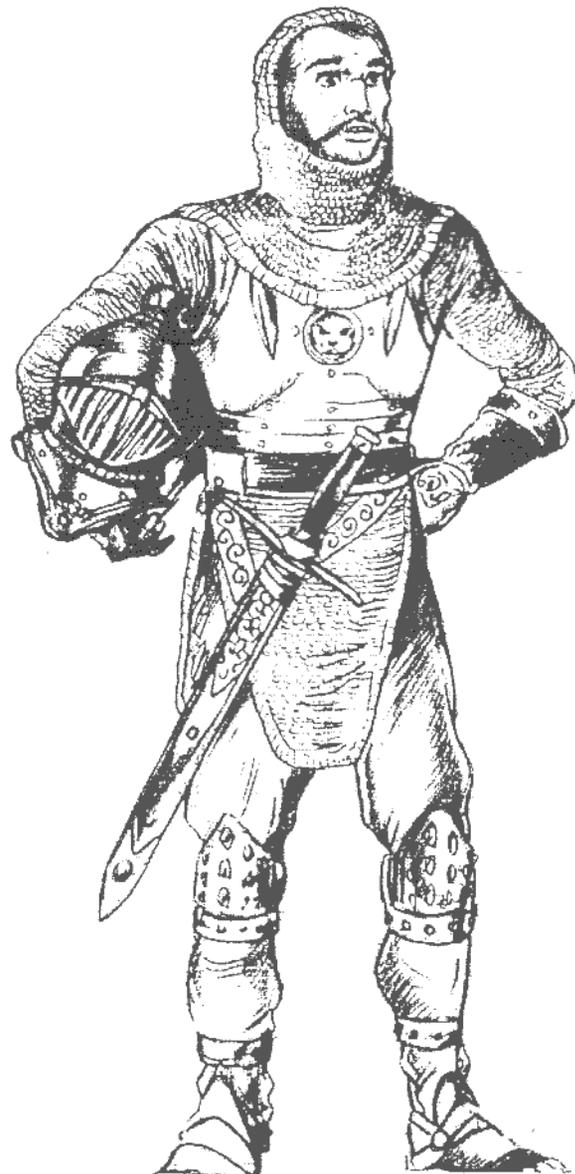
Julian: compère de Sarles.

Julias Sagamundus: archiviste et précepteur de Suldrun à partir de ses 12 ans, il lui apprend, l'orthographe, les mathématiques et l'histoire. Il est petit et pédant.

Julk: comte de l'Ulfland du Nord, il gouverne la région de Throckshaw. Très brave, il fut tué lors d'un raid skas.

Junt: pêcheur de Mynault. Il a disparu en mer alors qu'il avait emprunté le bateau de son cousin Sarles.

Kam: fermier, il a brûlé vif un lépreux accusé d'avoir tari le lait de ses vaches. Membre de la bande de Janton Coupe-Gorge, il fut pendu.



Kaven: baron des hautes terres en Ulfland du Sud.

Kegan le Celte: Originaire de Godélie. Espion de Casmir, au service du baron Cory. Doit rejoindre ensuite la bande de Torqual.

Kel: ska sénéchal du duc Luhalex, il demeure au Château Sank.

Kercé: bibliothécaire du château Haidion de Lyonesse. C'est un vieillard grand et droit, avec un front de rêveur dans un visage austère. On le dit fils d'une druidesse irlandaise et poète en propre.

Kestrel: (492-??) prince de Pomperol, fils du roi Deuel. Il a des cheveux roux, il est bien en chaire, flegmatique et a l'air posé. Il succède à son père à l'âge de 26 ans. C'est un jeune monarque sérieux, courageux et honorable mais dépourvu d'humour et timide.

Kildred: ska contremaître s'occupant du tunnel sous le Poëlitetz. D'âge mûr, distant, grand, le visage balafre, chauve, il fut tué par Cargus.

Kreim: suivant sur la liste de succession royale d'Ulfland du Nord. C'est un homme d'âge mûr solidement bâti, avec des cheveux noirs, d'épais sourcils noirs, une bouche violacée et une courte barbe noire bouclée qui tranche sur la pâleur de son teint. Ses appétits sont grands; ses goûts vulgaires; ses ambitions effrénées. Il est revêché et soupçonneux.

Il espère monter sur le trône après la mort de Gax et utiliser la charge pour son meilleur profit personnel, soit par une alliance avec les Skas, soit par l'abdication, à un prix qui lui permettrait d'acquérir un domaine luxueux dans le Dahaut.

Il fut tué d'un coup de poignard en plein coeur par un des hommes du roi Aillas alors qu'il tentait d'assassiner Gax.

Kylas: dame de compagnie occasionnelle de la princesse Madouc, âgée de 16 ans, elle est bourrée de principes élevés et de rectitude zélée. Poussée soit par la vanité, soit par une sensibilité exacerbée, elle soupçonne tous les hommes, jeunes ou vieux, passant à proximité, de lui adresser des oeillades assassines ou de lui faire des avances inconvenantes. Cette conviction la fait rengorger et hocher la tête que l'homme regarde ou non dans sa direction.

Elle possède de maigres épaules et de larges hanches, un visage taciturne au long nez, des yeux noirs protubérants et des paquets de boucles noires qui lui pendent de chaque côté comme des paniers sur un âne.

Kyr: second fils de sire Kaven.

Lafing: Duc de l'Ulfland du Sud apparenté au roi Aillas grâce à son bisaïeul qui était le frère du Duc. Cela permet au roi Aillas de revendiquer le trône de l'Ulfland du sud vaquant depuis la mort du roi Quiley.

Laletta: maîtresse de danse de la princesse Suldrun. Jeune, mince, les yeux noirs, il est de bonne naissance

Langlark: un des six ministres du roi Aillas et seigneur du royaume. Seigneur de Château Ravin-Noir. C'est un

gentilhomme corpulent, dépourvu d'élégance mais qui a le sens de l'humour, de la modération et du sens pratique. Il est chargé d'établir une université des Lettres, de Mathématiques, de Géographie et de diverses autres sciences.

Lavelle: La troisième fille du duc de Wysceog remplace Dame Desdea au près de Madouc. Elle obtient de bons résultats. Fiancé à sire Garstand de Château Twanbow.

Lavrilan dal Ponzo: chevalier de la cour du roi Audry du Dahaut.

Lenard: Duc de Mech, noble du Dahaut.

Lenore: dame de compagnie de la reine Sollace.

Levez: officier sur la falouch troice Smaadra en mission diplomatique à Ys.

Lia de Sondbehar: fille du Duc, demoiselle d'honneur de la princesse Suldrun.

Liam le Long: détrousseur. C'est un homme grand et mince avec une figure étroite à la mâchoise osseuse allongée, au grand nez cassé et au long menton pointu. Il se fait passer pour un barbier et seigneur (la haute calotte de son chapeau est entourée de rubans rouges et blancs) afin de mieux rouler ses victimes. Il fit pendu à Mildenberry pour avoir tué le valet de pied du seigneur local.

Liba: épouse du pêcheur Sarles. Tuée à coups de hachette par son mari.

Lillas: Servante de Mélanthe.

Linotte: reine de Pomperol.

Lodweg: Seigneur de Cockaigne. Invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Loftus: un des barons des hautes terres d'Ulfland du Sud et seigneur du château Clarrie. Sa famille est l'ennemie traditionnelle depuis des siècles de la famille Gosse.

Lopus: jeune valet du Château du Haidion, amant de Dame Maugelin.

Lorissa: princesse du Troicinet, première fille du roi Granice.

Lossamy: garçonnet enlevé par Arbogast.

Ludolf: vagabond roublard de la région de Maude dans le Dahaut.

Luhalex: Duc ska de haut rang et seigneur de Sank. Il contrôle la route du Dahaut. Il est le 127^{ème} de sa lignée. C'est un homme grand, maigre, aux traits durs, aux yeux vert de mer. Il sait se maîtriser et s'adapter aux circonstances.

Luton: un des trois tortionnaires de la Maison des Trois Pins. Il fut pendu par le roi Aillas.

Lydia: duchesse de Loermel.

Lydia de Caduz: soeur du duc Cassandre de Lyonesse.

Madouc: (516-??) «fille» officielle de Suldrun, elle fut mise à la place de Dhrun dans son berceau. C'est un être fée, fille de Twisk et d'un être froid et démoniaque aux apparences humaines. Pour éviter tout problème le roi Casmir la fit passer pour sa propre fille. C'est une gamine aux longues jambes et aux boucles rousses qui ne se souci pas ni de dignité et ni de l'appréciation d'autrui. Son esprit est aussi actif que ses manières; son petit visage au nez retroussé est un miroir qui reflète avec fidélité le moindre changement d'humeur. Elle s'est retrouvée dans la forêt de Tantrevalles accidentellement (poursuivit par des brigands) et y rencontre Zocco, qui lui apprend toute la vérité sur ses origines. Il lui permet même de rencontrer sa mère, la fée Twisk. Cette dernière lui apprend le sort d'Orteils papillonnants, et lui offre un peigne magique. Elle rencontre Dhrun et Shimrod (qui lui apprend le sort de Grelottis) lors des festivités organisées à Sarris pour les 18 ans de Cassandre. Après la défaite du roi Casmir elle devient princesse régnante du Lyonesse, c'est à cette époque qu'elle apprend que Shimrod est son père.

Magre: ogre vivant au Roc-du-Baiser-Volé qui dévora Saint Elric.

Mahaeve: princesse du Dahaut, née en 488. Elle est fiancée au prince Bellath de Caduz et n'est pas très belle.

Malnoyard Odo: Duc du Lyonesse, père de Devonet.

Maloof: un des six ministres du roi Aillas et seigneur du royaume. Chancelier de l'Echiquier. Il est originaire du Dascinet et fait partie de la Maison Maul. C'est un homme robuste et pas très grand, avec des cheveux noirs bouclés et une barbe épaisse encadrant un visage blanc et rond. Il administre les finances et donne son avis sur l'levée d'impôts, droits, loyer et taxes.

Malrador: sous-chambellan du roi Audry.

Maugelin: cousine de Dame Boudetta, elle appartient à la petite noblesse. Seconde femme de chambre de la princesse Suldrun, morte d'hydropisie en 506.

Mangeon: Troll de la forêt de Tantrevalles qui vit dans le ravin voisin de l'allée de la Nausée. C'est un Troll trapu au visage gris, au nez en pied de marmite, aux bajoues pendantes, aux yeux semblables à de petites billes et aux bras longs et noueux. Il tenta de violer la fée Twisk près de l'étang de Tilhilvelly et cette dernière réduisit son sexe à la taille d'un gland pour le punir. Il lui lança alors un sort à son tour.

Il a pour habitude de se couler derrière une jeune jouvencelle imprudente, de la capturer dans un filet et de l'emporter jusqu'à son sinistre manoir., où elle doit lui servir ignoblement de commodité, jusqu'au jour où elle n'est plus qu'une loque dont il s'est lassé.

Mank: montagne parlante d'Irerly, protège les Oeufs-de-Tonnerre.

Manting: ancien soldat mutilé qui exerce depuis 10 ans la fonction de bourreau dans le comté de Mildenberry. Il déchaina l'ire du sorcier Qualmes ce qui le conduisit à sa perte.

Marmoné: Dame de la cour du roi Casmir, responsable de l'éducation de la princesse Madouc.

Maudelet: Seigneur de Gris Girsvre, père de Sire Descandol.

Megweth: simple d'esprit, nièce d'Ehirme. Il a eut 3 bâtards mort nés avec Ralf. Son dernier né fut enterré à la place de Dhrun mais la supercherie fut découverte.

Mélanthe: (503-522) réincarnation de Desmëi, obtenue par le sort de dualité. Elle demeure à Ys. C'est une jeune femme belle comme l'aurore, au teint olivâtre, brune, de taille moyenne, mince, presque maigre qui se comporte comme si elle était sûre de son charme. Elle possède des yeux bleu-violet et des cheveux noirs qui dégagent un parfum de violette, et elle se comporte comme si elle était sûre de son charme.

Elle oeuvre pour le sorcier Tamurello. Dans ce but elle a contacté Shimrod en rêve et l'a rencontré lors de la Foire au Gobelins. Elle lui a demandé de rapporter 13 gemmes de couleurs différentes (pustules des montagnes vivantes) d'Irerly. Elle a voulu faire tuer Shimrod par les montagnes vivantes en changeant les oeufs de tonnerre par des galets mais fut contré par Murgén qui avait aussi utilisé un sort de Hiatus temporel. Elle fut la maîtresse d'un soir de Faude Carfilhiot et s'en est débarrassée en le téléportant dans le Pomperol. Elle est ensuite chargée de transmettre les nouvelles instructions à Torqual et s'enfuit avec ce dernier suite à l'échec de l'attaque contre le château de Saule-Vert. Elle trouva la mort à Swer Smod par les gardiens de la poterne alors qu'elle était sous l'emprise de la sorcière Desmëi.

Melissa: femme d'âge mûr, potelée mais jolie. Elle habite l'Extrême Dahaut à la lisière de la forêt de Tantrevalles. C'est une sorcière qui s'est emparée du corps de Dame Didas et qui fut vaincue par cette dernière et Glyneth.

Meorghán le Chauve: voleur de bétail celte, il s'empara d'une partie du Dahaut avec l'aide de bandits irlandais (Goidels). Il créa la Godélie, il en est le premier roi.

Mertaz: Duc ska responsable du siège de Tintzin Fyral.

Mikelaus: saltimbanque vagabond, fils de Filémon. C'est un gamin de taille réduite, à la peau de papier mâché, tout en jambes et en tête.

Milliflor: Duc de Cadwy et de Josselm, noble du Dahaut.

Milo: roi du Blaloc. Mangeur et ivrogne notoire, Il est corpulent, la tête blanche, le visage rond et coloré, semblable à un vieux paysan avisé pour le marché plutôt qu'à un souverain d'un antique royaume. Il est très malade, seul son fils cadet peut prendre sa

succession. Les deux autres fils sont morts.

Minch: Seigneur de Willow Wyngate. Il est partie avec ses fils à Doum Darris pour accueillir le roi Aillas. Il a tendu une embuscade à la bande de Torqual, ses 35 bandits furent tués et Torqual réussit à s'enfuir.

Mipps: être fée, Pourvoyeur en Chef de la Table Royale du roi Throdius.

Montfoy Clavessa: Jeune duchesse de Sansiverre (petit royaume proche de l'Aquitaine). Elle fut invitée à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Morleduc: Prince de Ting. Invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Mott: un des barons des hautes terres d'Ulfland du Sud et seigneur de Fort Motterby.

Mulsant: un des barons les plus intransigeants des hautes terres d'Ulfland du Sud.

Mungo: grand sénéchal du Haidion de Lyonesse.

Murdock: Gobelin du fort Thrispey. Il est gros, sa peau est brune, il tanne les peaux de souris et tisse le duvet de jeunes hiboux pour fabriquer des couvertures pour les enfants fées.

Murgen: sorcier qui a fixé le carrefour de la Vieille Chaussée. L'un des 8 Archimages des isles Anciennes à l'époque d'Olam III. Il demeure à Swer Smod sur le Teach tac Teach et est considéré comme le premier. Il a conseillé Shimrod pour son voyage en Irerly et lui a fourni des oeufs de tonnerre qui furent volés par des magiciens. Il a contré les plans de Mélancthe en utilisant un sort de Hiatus temporel et il a remis les oeufs de tonnerre à leur place. Il a reçu Persilian des mains d'Aillas et lui a donné en échange l'un des 13 Nonpareilles. Il est intervenu contre Tamurello qui voulait transgresser l'édit de Murgen. Il est intrigué par la disparition de Desmèi et n'a pas encore eu le temps d'étudier la magie démoniaque de Xabiste. Il consacre la plus grande partie de son énergie pour contrôler Joald.

Mynax: marchand de moutons. Client de l'auberge du Soleil Couchant à Ys.

Myolandre: l'un des 8 Archimages des isles Anciennes à l'époque d'Olam III.

Nahabod le Narrow: vieux bonhomme spécialisé dans le dépouillage des pendus. Il vit dans le Dahaut.

Namias: Chancelier du roi Audry.

Narcissa: dame de compagnie de la reine Sollace.

Narles: un des esclaves de la forteresse de Sank.

Naup: sénéchal de l'ogre Throop. C'est une créature mêlée de Troll, d'Humain et peut-être de Wefkin. En hauteur il doit faire dans les 4 pieds avec un torse du double d'un humain de même taille. Un pantalon de

futaine grise colle à ses jambes maigres et ses genoux noueux; une veste étroite grise fait de même à ses coudes pointus. Il a des boucles noires humides, un long nez tordu et des yeux noirs globuleux. Sa bouche ressemble à un bourgeon de rose gris au dessus d'un minuscule menton pointu, avec des bajoues lourdes et flasques.

Nelda : Servante de la reine Sollace.

Nerulf: régisseur du Château d'Arbogast. Il est âgé de 14 ans, le corps trapu, les cheveux noirs, la tête carré en haut et triangulaire en bas et le menton pointu.

Netta: charmante jouvencelle, amie de la fille aînée du roi Audry du Dahaut.

Nisby: jeune laboureur de la ferme Fobwiler qui s'accoupla avec la fée Twisk. Il est robuste et trapu, avec un large visage placide et de courts cheveux châtain.

Nols: baron ulf. Ancien prisonnier des cachots du baron Hunc de la Maison des Trois Pins qui fut libéré par le roi Aillas. Il fut assassiné avec ses fils par Torqual.

Nonus Roman: neveu du roi Casmir, émissaire du roi Casmir envoyé à la cour du roi Aillas.

Nook: un des trois tortionnaires de la Maison des Trois Pins. Il fut pendu par le roi Aillas.

Noumique: magicien qui a refusé de travailler pour le roi Yvar Excelsus. L'un des 8 Archimages des isles Anciennes à l'époque d'Olam III.

Numinante le Preneur de Pillard: chasseur de prime du Dahaut qui a capturé tous les membres de la bande de Janton coupe-gorge. Ce dernier est encore libre.

Odo: Duc de Folize, gentilshomme de la cour du roi Casmir.

Olave: factorier et un des six conseillers qui forment le gouvernement d'Ys en Ulfland du Sud. Il est inspecteur de la conscription militaire d'un bout à l'autre du Val Evandre.

Oldebtor: «sous-chambellan en chef chargé de missions spéciales» du roi Casmir de Lyonesse; en fait il n'est qu'un fonctionnaire sans titre spécial.

Ondel: écuyer de la cour Royale de Lyonesse.

Oriante: roi de l'Ulfland du Sud, marié à la reine Behus. Il a un fils et demeure au Château de Sfan Sfg. Petit, la tête ronde, le teint blême, velléitaire, il est extravagant et acariâtre. Il est mort en 517. Quiley le remplace mais meurt accidentellement et la couronne revint à Aillas par une ligne de succession complexe.

Orlo: prêtre défroqué pour ivresse et fornication. Son visage possède des traits fermes et intelligents, des yeux ronds et vifs, un nez court et une expression d'optimiste jovial.