

GLORANTHA



L'Univers épique de Greg Stafford

COUVERTURE : Célèbre fresque décorant le palais de commémoration de la naissance de la Déesse rouge, situé à Torang dan l'Empire Lunaire. Typique des influences multiples de l'empire, elle lie avec bonheur les influences carmaniennes et péloriennes de la troisième ère. Elle représente la création de Glorantha ainsi que les principales étapes des Âges mythiques. On peut y reconnaître l'apparition des Éléments, le sacre de Yelm, sa mort et sa descente aux enfers, le règne turbulent des dieux de l'Orage, la danse maudite des montres du Chaos, la quête des Porteurs de Lumière, les filets d'Arachne Solara et bien d'autres scènes si importantes à la vie de tout gloranthien.

Crédits

GLORANTHA Le monde épique de Greg Stafford

Par Greg Stafford et Peter Metcalfe

Sections par Roderick Robertson

Version française

TRADUCTEUR : Guillaume Fournier

COUVERTURE : Bernard Bittler & Franck Achard

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Bernard Bittler

CARTES : Cyrille Daujean

MAQUETTE : Cyrille Daujean

RUNES : Scriptorium

RUNES SUPPLÉMENTAIRES : Jim Catel

FABRICATION : Nicolas Hutter

CORRECTION : Caroline Guay

PRÉ-ÉDITION ET ÉDITION : Fabrice Lamidey & Frédéric Weil

DIRECTION DE COLLECTION : Frédéric Weil

Remerciements de l'éditeur

À Greg en premier lieu pour avoir inventé Glorantha et redonné naissance à un jeu de rôle.
À Oriflam pour avoir, durant presque dix ans, fait vivre la passion pour les créations de Greg Stafford.
À tous les lecteurs de *Broos*, premier fanzine dédié à RQ à l'origine de notre passion pour ces métiers si prenants.
À Fabrice Lamidey et Guillaume Fournier, notre premier vrai groupe créatif.
À Léo pour avoir rejoint la cohorte des passionnés, à Marc Moreno pour sa patience et son talent, à Stéphane Bura, Denis Ros, Didier Escodemaison et Nicolas Sanchez pour avoir été les premiers héros français.

Publié aux USA par Issaries, Inc.

Arachne Solara, Lumière de l'Ombre, protège ce livre et ses secrets. Les dérober, c'est vous voler !

Publié en France par MultiSim sous licence exclusive Issaries Inc



Issaries Inc.

900 Murmansk Street, Suite 5

Oakland CA 94607 USA

www.glorantha.com



MultiSim
EDITIONS.

MultiSim

13 passage du Clos Bruneau

75005 Paris France

www.multisim.com

info@multisim.com

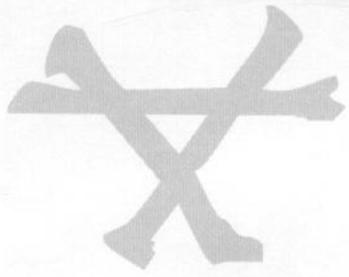
Table des matières

PRÉFACE	p. 05
INTRODUCTION	p. 07
GLORANTHA	p. 11
HISTOIRE	p. 27
FRONÉLA	p. 43
RALIOS	p. 67
SESHNÉLA	p. 83
L'EMPIRE LUNAIRE	p. 91
MANIRIE	p. 141
PENT	p. 169
LA DÉSOLATION	p. 177
KRALORÉLA	p. 189
TESHNOS	p. 209
LES OCÉANS	p. 219
PAMALTÉLA	p. 233
LES RACES AÎNÉES	p. 245
AU-DELÀ DE L'HUMANITÉ	p. 273

Table des matières

p. 02
p. 07
p. 11
p. 27
p. 43
p. 67
p. 83
p. 91
p. 141
p. 169
p. 177
p. 189
p. 209
p. 219
p. 225
p. 245
p. 275

☩
☰
☱
☲
☵
☶
●
□
W



○
▽
□
大
⋈
H
Y
⊕
⊙
☯
☳
☱
▽

PRÉFACE
INTRODUCTION
GÉNÉRALITÉ
HISTOIRE
FRONTA
RACIS
SÉRIÉLITÉ
L'ÉPIQUE LITTÉRAIRE
MÉTAPHYSIQUE
PENT
LA DISCUTION
RÉALITÉ
TÉMOINS
LES Océans
PANTHÉON
LES RACES ANCIENNES
AL-BELA DE L'HUMANITÉ



Préface

par Greg Stafford

Un monde d'aventure vous attend !
Aurez-vous le courage de vous mesurer aux dieux
pour le reconstruire ?
Cri de bataille de la Guerre des Héros

Glorantha a été découvert par moi et partagé avec le reste du monde. Glorantha est ma mythologie personnelle, engendrée par un désir adolescent, mûrissant jusqu'au fruit pour choir une première fois. Voilà de nouveau ici une nouvelle maturation due à la grande roue gémissante de la vie éditoriale.

Le Mythe a un pouvoir important qui est presque trop simple à croire. Prosaiquement, une bonne histoire peut vous faire sentir bien. Vous pouvez parler de mêmes, de phéromones, de vibrations ou bien de théories sociobiologiques ; quelle que soit la manière dont vous en parlez, la vérité est : une bonne histoire peut vous faire sentir mieux. C'est le pouvoir du mythe.

L'histoire de Glorantha a été, dans sa grande partie, une bonne histoire et ceci uniquement parce qu'elle a été le fruit d'un effort créatif de coopération. Cette co-création a de nombreux participants majeurs outre ma personne. Alors que Glorantha renaît, je souhaite présenter la part de chacun de ces acteurs majeurs de notre œuvre collective façonnée par de nombreuses personnes. Je tiens ici à les remercier. Cette histoire plonge loin dans le passé et je vais oublier des personnes importantes. Je m'en excuse.

En premier, aux milliers de gens qui ont adoré Glorantha par le jeu ou la lecture, vous êtes la tribu. À mes amis et mes petites amis qui ont écouté ces trucs il y a longtemps durant le collège sans rire sauf pour les choses stupides. Aux trois éditeurs qui ont refusé mon premier jeu et qui m'ont poussé à fonder Chaosium. À Chaosium, et Chaosium Inc. pour l'aide et le travail qui ont permis les premières grandes publications gloranthiennes. À ma première femme pour la patience qu'elle a manifestée. À mes enfants, Noah, Alisha et Jason pour les heures d'attention perdues quand la prose gloranthienne et les stats de jeu jaillissaient à grands flots. Les gars

créatifs pendant les années sombres de Avalon Hill, spécialement Ken Rolston et Michael O'Brien. À l'Inconnu qui au Japon a maintenu brillamment la flamme. À Andrew Dallman, pour Conjunction 90 qui a rallumé ma flamme. Aux personnes qui continuent la tradition de cette grande convention : Ingo Tschinke, la branche allemande de la société Chaos, Kevin Jacklin et Convulsion qui continuent à rassembler la tribu. Aux personnes qui ont sponsorisé les conventions à leur risque et péril : David Cheng, Eric Rowe, Andrew Joelson, Neil Robinson, Andrew Bean. Aux gens qui conservent les listes de diffusion les plus anciennes : Andrew Bell, Henk Langeveld, Loren Miller et Shannon Appel. Pour les contributions créatives : Sandy Petersen est le premier dans mon livre de gens qui connaissent Glorantha et qui ont contribué de manière significative à sa réalité. D'autres gros morceaux furent apportés par Steve Perrin, Nick Brooke et les autres de *Tales of the Reaching Moon*. À Dave Dunham, un homme d'action et de détermination et mon designer favori de jeux vidéo, qui a apporté une aide extraordinaire et de manière unique ; Lynn Willis pour ses enseignements ; Charlie Krank pour être toujours là afin de me soutenir et ses enfants, Brian et Meghan qui l'aident ; À David Hall dont la persévérance et la force mise au service de la publication de *Tales of the Reaching Moon* lui font obtenir le trophée Elmal ; À Rick Meints pour ses publications et son aide amicale. À Mark Leymaster pour son aide loyale et amicale, spécialement durant les périodes GTA. Steve Martin mérite une attention spécifique. Il a dépensé plus de temps que n'importe qui d'autres faisant un précieux travail volontaire pour Issaries aussi bien en publiant les « résolutions drastiques » qu'en partageant des heures de discussion, vérifiant tous les points importants et ceci durant des déjeuners agréables. Finalement, à ma femme actuelle Suzanne, pour son aide et pour être elle-même, la plus grande des femmes que j'ai jamais rencontrée.

C'est le but de *Glorantha* et de *Hero Wars* : concentrer cette énergie, cet intérêt et ces idées dans une création commune, de co-crée une bonne histoire qui nous permet à tous d'être mieux. Merci à vous tous qui avez aidé à ceci. La dernière chose. J'espère que vous aller apprécier.



COSMOGRAPHIE

Glorantha se conforme davantage aux lois mystérieuses du mythe qu'aux règles immuables de la science. Ce n'est pas un globe, mais un gigantesque cube de terre flottant sur une mer infinie, et dont la face supérieure affleure à la surface de l'eau. En son centre s'ouvre un gigantesque tourbillon qui attire à lui toutes les eaux du monde. Le ciel qui le domine se présente comme un dôme où pendent le soleil, la lune et les étoiles, surplombé par le Monde Céleste, où vivent les dieux. Sous le monde s'étend le Monde Inférieur, pays des monstres et de quelques divinités.

Aux frontières du monde, là où les mers immortelles battent des grèves éternelles et où le ciel sans limite touche le Monde Inférieur, sont des lieux où vivent des dieux et des demi-dieux. Au milieu se trouve le monde des hommes.

LE MONDE DES HOMMES

Le monde des hommes est aussi appelé Monde Intérieur. Les races mortelles n'en occupent qu'une infime partie, grossièrement définie par un cercle de 8 000 km autour du tourbillon de Magasta. Cette zone comprend deux grands continents, les vestiges de deux autres, plus une multitude d'îles.

Génertéla, le continent nord, où est située la passe du Dragon, est le plus peuplé. Sa masse continentale est comparable à celle des États-Unis. Son climat, tempéré pour l'essentiel, est suffisamment contrasté pour englober aussi bien une toundra arctique qu'un immense désert.

Le continent sud, Pamaltéla, est d'une taille équivalente à celle de Génertéla. Son climat est tropical dans le nord et à l'est, et désertique dans le sud et le sud-ouest, avec de vastes plaines vallonnées entre les deux.

Vithéla, à l'est, se compose de mille îles de toutes les tailles possédant chacune ses dieux et sa culture, derniers vestiges d'un continent qui fut englouti des milliers d'années auparavant. Le continent ouest fut submergé à la fin de l'Âge Impérial, et il n'en subsiste plus que quelques îles éparses.

LES ORIGINES

Au commencement, avant la Création, existaient quatre mondes distincts. Chacun était l'image de la félicité et de la perfection, mais, pour des raisons incertaines, ils se heurtèrent violemment. Ce fut la Guerre des Dieux, un conflit cosmique qui précipita la naissance du monde actuel de Glorantha. Aujourd'hui, trois de ces univers continuent d'exister séparément, tout en débordant sur le monde des hommes. Ce dernier constitue un espace commun dans lequel on connaît quatre façons de faire de la magie.

LA MAGIE

Toutes les civilisations de Glorantha pratiquent la magie. Leurs quatre explications mutuellement contradictoires du phénomène magique n'enlèvent rien à son efficacité. L'existence

Glorantha



Avant la Création

Nul ne sait ce que fut le commencement du monde. Nul n'était là pour en être témoin. Mais on peut explorer, croire, expérimenter ou découvrir en quoi il a pu consister.

L'analyse des mythes gloranthiens est dominée par quatre courants de pensée, qui parfois se rejoignent et parfois se séparent, mais qui s'écoulent chacun dans la même direction. Les quatre offrent une méthode éprouvée de compréhension du cosmos. En se laissant porter par l'un de ces courants, on embrasse le monde dans une perspective complète et cohérente, très utile au développement personnel. Dans la vie de tous les jours, chacune de ces méthodes en vaut une autre ; c'est quand on prétend les comparer que les difficultés surgissent. On risque alors de considérer que son propre point de vue, sa propre manière de vivre, est l'expression d'une vérité universelle et que les autres sont dans l'erreur. Cela s'est souvent produit au long de l'histoire de Glorantha. Le lecteur doit en être averti : ce genre d'étroussure de vue est fréquemment la source d'une grave incompréhension entre les êtres.

Les quatre philosophies de Glorantha sont le *mysticisme* (dans lequel les puissances et la véritable connaissance du monde ne sont accessibles que par le truchement d'expériences surnaturelles, bien au-delà des capacités ordinaires des mortels), le *théisme* (selon lequel le monde fut engendré par de puissantes entités appelées dieux et déesses), la *sorcellerie* (qui voit le monde comme un processus naturel que les races mortelles peuvent domestiquer et manipuler consciemment à leurs propres fins), et l'*animisme* (pour lequel le cosmos se décompose entre un monde physique et un monde spirituel).

Beaucoup de gens s'imaginent que quatre mondes distincts furent créés à l'origine, et qu'ils s'entrechoquèrent par la suite pour différentes raisons. Glorantha serait alors la région, l'espace, qu'ils auraient en commun et où vivraient les humains et les autres mortels. Le conflit entraîné par leur fusion correspondrait à l'Âge des Tempêtes et aux Grandes Ténèbres. C'est la mythologie qui prédomine parmi les ignorants.

Les Érudits de l'Ambigu voient là une interprétation erronée de l'ordre naturel de ces quatre théories. Elles forment en fait un concept unique insaisissable, évoluant d'une forme à l'autre dans le cadre de la création. Elles sont présentées ici par ordre d'évolution.

LE VIDE est l'origine mystique de l'univers. Sa préexistence serait indescriptible : « Moins que néant, informe au-delà du rien » comme le dit un poème kralori. Les mystiques prétendent que les puissances draconiques se seraient manifestées dans le vide en se laissant capturer par le monde en devenir, et qu'elles auraient engendré ainsi la barrière scintillante entre le vide parfait et la compréhension que nous en avons. La religion kralori (basée sur une croyance draconique) décrit le vide comme un état de béatitude devant être recherché par tous les moyens, et dont l'expérience, même la plus brève, suscite en nous la foi qui nous place en harmonie avec le cosmos.

Jamais cette force inconnaissable n'est présentée comme hostile ; s'il faut lui attacher une étiquette, on peut la considérer comme neutre.

L'École de la Synthèse Mystique

Les Érudits de l'Ambigu

À l'Âge Impérial, l'École de la Synthèse Mystique des Érudits de l'Ambigu étudia chaque dieu gloranthien qu'elle put trouver afin de répondre à cette question déroutante : Pourquoi étaient-ils aussi nombreux ? Voici, brièvement résumées, les conclusions auxquelles elle parvint. À l'époque de la Guerre des Héros, bon nombre de ces théories sont considérées comme infamantes, et l'imprudent qui les colporte devant un adorateur des divinités concernées voit souvent son espérance de vie dramatiquement raccourcie.

L'École décréta que toutes les religions, la sienne exceptée, pouvaient être rattachées à l'un des quatre modes d'appréhension de l'Être Suprême, le Dieu Invisible. Ces traditions étaient l'animisme — croyance selon laquelle une force vitale imprègne le cosmos tout entier ; le rationalisme — pour lequel le cosmos représente un ensemble de processus naturels impersonnels et répétitifs ; le théisme — d'après lequel le cosmos est engendré par les dieux, et le mysticisme — qui considère le cosmos comme une illusion occultant la véritable réalité. Chacune de ces traditions a ses faiblesses.

Leur propre philosophie, affirmaient les Érudits de l'Ambigu, ne comportait nulle faiblesse dans la compréhension de Dieu car sa perspective était celle du Centre. Ils voulaient bien concéder à d'autres cultes une perspective similaire — mais inférieure, et forcément déséquilibrée, car n'exploitant pas la totalité des ressources religieuses.

Les Érudits de l'Ambigu ne se contentèrent pas de cataloguer les dieux ; ils les soumirent encore à une expérimentation vivace. Leur théorie de la mythologie unifiée leur permit de dégager des correspondances et des points communs entre les dieux de différentes régions. Dans leur quête de simplification, ils s'appliquèrent à fusionner les divinités similaires en entités uniques. Au cours de l'une de ces expériences, ils permutèrent même deux déesses de la Terre ! Cette interversion divine n'entraîna aucun effet manifeste, et les Érudits de l'Ambigu y virent une sorte de preuve et de justification à faire ce qu'ils voulaient de tous les dieux du monde. Des années plus tard, certains firent observer que les effets de la permutation, s'ils ne s'étaient pas fait sentir immédiatement, n'en étaient pas moins bien réels, mais personne ne voulut les écouter.

L'empire de la Mer du Milieu des Érudits de l'Ambigu englobait Jrustéla, Slontos, Salfester, Loskalm, et possédait des colonies jusqu'en Pamaltéla et Kraloréla. Il succomba à la fin du Second Âge sous les coups de boutoir d'une succession de cataclysmes et d'agressions militaires. Traqués par leurs sujets, les Érudits de l'Ambigu furent éliminés jusqu'au dernier par les Porteurs de Cadeaux des Dieux Expéditeurs, et le secret de leurs pouvoirs disparut avec eux.

Voici succinctement la cosmologie et l'Histoire de Glorantha vues sous la perspective des Érudits de l'Ambigu. Chaque culture en approuve une partie, mais aucune ne l'admet telle quelle dans sa totalité. La guerre entre Arkat et Nysalor, par exemple, est vue de manière très différente par les Dara Happiens !

LA CAUSE PREMIÈRE est le point de départ de l'univers des sorciers. Jamais personnifiée, elle ne possède aucun attribut divin d'aucune sorte. Cette force strictement impartiale peut être captée et/ou exploitée par les races mortelles dominantes grâce à la manipulation du Savoir et du Pouvoir. La religion malkioni est la principale tenante de cette croyance, et comme elle soutient par ailleurs la thèse de la suprématie humaine sur le monde, on suppose que les secrets de cette cause première furent découverts par son dieu et transmis à son peuple. Les Malkioni furent les premiers sorciers, ces gens qui estiment pouvoir modeler l'univers sans le consentement de dieux pourtant considérés partout ailleurs comme omnipotents.

LE SILENCE est à l'origine de l'univers théiste. Il s'agit d'une grande puissance, dormante et impersonnelle, qui contiendrait « tout ce qui est en elle, toujours Une, l'émerveillement de l'univers qui viendra après elle. » Les théistes la personnifient parfois comme un être sans commencement, ni fin, la mère de Glorantha, reine de l'univers. Cette entité aussi admirable qu'impressionnante serait douée d'une intelligence et d'une bonté sans limites. Un poète anonyme de la passe du Dragon l'a décrite en ces termes : « La source fabuleuse, l'Œuf de vie, le creuset des merveilles. » Après la création, le silence perd de son importance ; les intermédiaires qui se dressent entre lui et les fidèles sont à la fois plus accessibles et plus susceptibles de répondre à l'adoration.

LE MANA PRIMORDIAL est la source ultime de l'univers des animistes. Leurs peintures le figurent souvent comme le Puits des Merveilles, d'où jaillit le reste du monde. Ce puits déverse une matière miraculeuse dont les éléments identifiables se scindent d'une part en monde matériel, et de l'autre en esprits qui le défendent et veillent sur lui. Le mana n'est pas crédité d'intelligence ni d'ailleurs de la moindre activité consciente.

Par leurs travaux, les philosophes jurstéli affirmaient ordonner et synthétiser ces différentes origines, dont chacune n'était qu'une représentation plus ou moins fine du cordon ombilical tendu entre le réel et l'inconnaissable. Pour citer le poète :

Le vide, inconnaissable, ne put jamais saisir le monde.
La cause première se tendit vers le monde, mais sans jamais l'atteindre.
Le silence s'éveilla, appela le monde de ses vœux, et espéra l'êtreindre.
Le mana chanta, et survint, et embrassa le monde enfin.

Chaque récit ou concept de la création connut son heure de gloire chez un peuple ou un autre pendant l'Âge de l'Aurore. Leurs différences furent parfois sources de conflit, comme au cours de la Guerre des Dieux, antérieurement et postérieurement aux Érudits de l'Ambigu. La théorie mystique se concentra surtout en orient, en Kraloréla principalement. La position théiste circula dans les terres centrales de Génertéla et à travers les océans. Les sorciers propagèrent leur idée à partir des régions occidentales, tandis que la thèse animiste se rencontrait partout où les trois autres n'étaient pas – en particulier chez les animaux, les sauvages et en Pamaltéla.

La Cour céleste

La création du monde est attribuée à un corps de divinités appelé la Cour céleste. Les mystiques prétendent que ces divinités, constituant les premières fausses vérités, ne peuvent amener qu'à une vie d'erreurs et d'incompréhension. Les animistes affirment pour leur part que ces puissances présentées comme des dieux étaient en réalité des runes inertes, qui délimitèrent le cadre des interactions futures entre les schémas de création émergeant. Animistes et théistes s'accordent cependant sur la nature divine des membres de la cour. La Cour céleste se composait de trois parties distinctes : le Conseil des Pairs, les Grands Élémentaires et les Dieux Aînés.

Les huit membres du Conseil des Pairs sont également appelés les divinités de pouvoir, car à chacun d'eux était associée l'une des anciennes runes de Pouvoir :

D

Acos, dieu de la Loi et de la Stabilité

Z

Larnste, dieu du Changement et du Mouvement

X

Uléria, déesse de l'Amour

T

Kargan Tor, dieu du Conflit et de la Guerre

Y

Oréonar, déesse de la Vérité

..

Tylénéa, déesse de l'Illusion

III

Harana Ilor, déesse de l'Harmonie

Z

Rastlaff, dieu du Désordre et de la Confusion

Les Grands Élémentaires fournirent la base physique de l'univers. Ces entités prodigieuses, où la matière prenait largement le pas sur l'intelligence ou sur l'esprit, entamèrent un processus d'exploration de leur potentiel appelé *morcellement*. Par ce processus, elles se divisèrent en multiples portions qui devinrent autant d'entités autonomes. Certaines de ces portions étaient principalement matérielles, tandis que d'autres affichaient un haut degré de développement spirituel ; ainsi furent constitués les panthéons élémentaires des animistes. Si tous les Grands Élémentaires suivirent ce même processus, chacun se morcela différemment selon sa nature. En prouvant que certains le firent d'après des lois mathématiques, les sorciers purent établir que la généalogie divine n'était qu'une personnification superstitieuse de formules mathématiques.

On distingue quatre Grands Élémentaires, auquel s'ajoute généralement un cinquième :

W
V
U
T
S
R
Q
P
O
N
M
L
K
J
I
H
G
F
E
D
C
B
A

- Nakala, la Dame Sombre, déesse des Ténèbres et du Froid
- W Zaramaka, Sire Océan, le dieu des Eaux
- Ga, l'Impératrice Terre, déesse des Terres
- Aether, le Seigneur Lumière, dieu de la Lumière et de la Chaleur
- G Umath, le Roi Tempête, dieu de l'Air et des Tempêtes

Les Dieux Aînés sont des entités impersonnelles dont l'existence est essentielle à Glorantha, mais qui ne parvinrent jamais à atteindre un statut personnel dans le cosmos. Les divinités qui les suivirent absorbèrent ou imitèrent leurs attributs et leurs fonctions. On trouve ainsi des dieux appelés le Constructeur et la Germinatrice, ou la Grande Mère et le Témoin, par exemple.

La Cour céleste combina leurs pouvoirs et s'en servit pour bâtir le centre du monde, la montagne cosmique qu'on appela Palais Parfait à l'intérieur, et Aiguille à l'extérieur. Mostal le Constructeur, qui avait supervisé les travaux et adorait les outils, avait imaginé ce nom d'Aiguille pour indiquer que la montagne cousait la trame de la réalité et la maintenait solidement en place. Le Palais Parfait était un lieu d'harmonie, de beauté et de singularité. Entre ses murs se trouvait la plus belle part de toute chose, rangée selon un ordre parfait. Mais les puissances de la création se répandirent progressivement au-delà de la protection de la montagne, et de jeunes dieux quittèrent l'Aiguille et ses secrets pour emplir l'univers avec des variantes des anciens thèmes. Ainsi grandit le monde.

L'Âge d'Or

L'Âge d'Or des dieux fut une époque où les rêves devinrent réalité, avant d'être mis de côté à la disposition des générations futures. La paix et l'harmonie régnaient partout, et le cosmos s'accroissait dans l'amour. Tout n'était qu'innocence. Rien de mal ne pouvait arriver.

Cette époque vit l'émergence de nouvelles entités, avec les runes de Formes et les Jeunes Dieux. Chaque membre de la Cour céleste contribua ainsi à la création d'une rune de Forme. Les Éléments mirent ensuite ces formes à l'épreuve, chacun selon sa nature. La première créée fut la rune du Dragonewt, et le monde vit naître des races aujourd'hui éteintes, sur l'aspect et l'existence desquelles on ne peut que spéculer. Puis vint l'Âge Vert, lorsque le monde se couvrit de vastes montagnes, de collines, de forêts et de prairies à mesure que les dieux expérimentaient les runes du Minéral et de la Plante. Apparurent ensuite des créatures modelées sur la rune de la Bête. Enfin, la rune de l'Homme fut découverte, et les races humanoïdes se répandirent à la surface de la terre.

Les runes de Formes font l'objet d'un débat virulent entre les théistes et les sorciers. Les pre-

miers affirment qu'il existait des entités ou des êtres pour incarner ces Formes ; le plus connu d'entre eux étant Grand-père Mortel, que l'on appelle aussi le Vieil Homme. Les sorciers réfutent cette interprétation fantaisiste et affirment que ces prétendues Formes seraient issues de forces naturelles qui se seraient développées de manière impersonnelle. Les deux arguments dépeignent le même résultat : la population du monde.

Lorsque les déités élémentaires et les divinités de pouvoir atteignirent les limites de leur accomplissement et emplirent la totalité de leur domaine naturel, les Jeunes Dieux naquirent. Et là, à la lisière des éléments, ils se découvrirent les uns les autres. Le monde était alors le siège d'un tel foisonnement créatif que les divisions naturelles entre éléments n'étaient pas un obstacle à l'expansion. Esprits et divinités se combinèrent pour produire de nouvelles entités.

Au début, seuls les plus faibles des esprits de la nature s'engagèrent dans ce processus, et les fruits de leur union restaient mineurs. Mais à mesure que des entités plus puissantes s'y intéressèrent, on assista à des naissances de plus en plus importantes. Les Jeunes Dieux firent le ravissement de la Cour céleste, qui leur apprit à développer leurs étranges pouvoirs et leur enseigna son savoir.

De nombreuses races et créatures apparurent durant l'Âge d'Or, emplissant toute la création du tumulte de leur existence. Toutes vivaient en bonne entente et harmonie, sous la houlette paternelle d'une bienveillante administration.

Yelm, le soleil, était alors empereur de l'univers. Il était conseillé par son frère aîné Dayzatar, et assisté de son autre frère, le jeune et bouillant Lodril. Yelm épousa Dendara, l'Épouse et la Mère, et de nombreuses autres divinités rejoignirent son panthéon.

Cette époque vit se multiplier les villes et les nations. Nul n'était besoin de travailler, car la terre produisait d'elle-même la nourriture en abondance, l'eau était toujours fraîche et pure, et chacun apportait aide et assistance à son prochain. La paix s'étendait partout comme le Manteau de Yelm ; ainsi vivait le monde antérieurement au Temps.

La Guerre des Dieux

La tranquillité de l'Âge d'Or céda progressivement le pas au tumulte de la Guerre des Dieux. Le processus fut lent, et s'accomplit par étapes. Mais avec le recul, son issue était inévitable. C'est la naissance du dieu Umath qui initia la Guerre des Dieux. Sans être une lutte ni un conflit, elle déboucha immédiatement sur la violence. La première chose qu'il fit en effet fut d'exiger son espace propre, égal à celui de ses parents. Comme il n'en existait aucun de disponible, Umath s'en tailla un lui-même en arrachant son père à sa mère. Ainsi furent séparés à tout jamais le ciel et la terre. Cette violence primordiale devait par la suite être la marque de tous les enfants d'Umath.

Umath se morcela brutalement et engendra une succession d'entités turbulentes, enclines à conquérir ou à créer leur propre sphère d'influence. Elles furent rejointes par de nombreux autres Jeunes Dieux ambitieux ou frustrés. S'ensuivit une longue période de croissance, de changement et de mouvement pour le cosmos, comme ces forces nouvelles trouvaient leur place. Le pouvoir des dieux des tempêtes s'accrut au détriment des autres panthéons.

À cette même époque, la pratique de l'adoration se répandit à mesure que les races inférieures recherchaient la protection et le soutien des entités plus puissantes. Parfois, la vio-

lence des dieux se laissait dompter, mais c'était rare. Les tensions s'aggravèrent, et les races devinrent de plus en plus dépendantes des dieux pour leur survie.

Quand les divinités commencèrent à se disputer l'adoration des races inférieures, le conflit se propagea rapidement. L'Âge d'Or s'épuisait. L'impérial Yelm était si affaibli qu'il faisait désormais jeu égal avec son rival, le barbare Orlanth.

Le pouvoir de la Mort était soit le premier des nouveaux pouvoirs, soit le dernier des anciens. Issu de quelque lieu obscur du Monde Inférieur, il aboutit entre les mains d'Humakt, qui s'en servit contre Grand-père Mortel; puis entre celles d'Orlanth, qui l'utilisa pour tuer Yelm. La mort de l'empereur de la Lumière porta un coup fatal à la sérénité de l'Âge d'Or et institua un nouveau règne.

L'Âge des Tempêtes

Cet âge est aussi appelé Ténèbres Inférieures par les philosophes. Il s'ouvrit lorsque Yelm mourut et quitta le monde des vivants pour suivre Grand-père Mortel au pays des morts. D'autres dieux de la Lumière connurent également la défaite : Dayzatar, le dieu du Ciel, fut repoussé une fois de plus, Lodril fut enterré puis emprisonné par un dieu des Ténèbres, et d'autres dieux mineurs furent blessés ou contraints de se cacher.

Alors que les Ténèbres s'étendaient sur le monde, la vie suivit la lumière au pays des morts, et l'esprit des plantes, des bêtes et des minéraux partit avec elle. Privée de lumière, la terre s'endormit bientôt, et le monde sembla vide et désolé en comparaison de ce qu'il était pendant l'Âge d'Or.

Les dieux se déchiraient. Ceux des Tempêtes avaient le dessus, mais les panthéons des Ténèbres et de la Mer n'étaient pas en reste. Glorantha devint une lande sauvage balayée par les tempêtes impétueuses, la glace rampante, les volcans tumultueux et les pans de ciel dégringolant, éteints, sur la terre.

De nouvelles races d'humains apparurent; certaines des anciennes réussirent à s'adapter, ou survécurent comme esclaves. Malgré la rigueur des conditions, de nouvelles cultures émergèrent, et des sociétés au faste barbare s'affrontèrent farouchement pour leur survie.

La Cour céleste restait imperturbable au milieu du tumulte. Ses membres s'étaient tenus à l'écart des disputes mesquines qui transformaient la face du monde, et se prêtaient de manière impartiale à tous ceux qui étaient capables de manier leurs pouvoirs; et quand l'imagination des protagonistes trouvait de nouvelles applications à leur puissance, ils s'exécutaient de bonne grâce. La crise prit de l'importance, mais les membres de la Cour céleste ne faisaient rien pour mettre un frein à cette exploitation d'eux-mêmes. Ils se plongeaient dans « des discours immortels, de célestes débats, et le griffonnage de parchemins. »

Le monde se désintégraît autour d'eux et finit par épuiser leurs capacités de résistance. Imaginez le dilemme de Kargan Tor, le dieu de la Guerre, se retrouvant face à lui-même en plein combat, ou celui d'Uléria, déesse de l'Amour, contrainte de se séduire elle-même, ou encore celui d'Acos, dieu de la Loi, amené à décréter injuste un de ses propres arrêts. C'était comme si quelque maladie cosmique s'était abattue sur les dieux. L'Aiguille immuable en tremblait sur ses bases, et le cosmos s'affaiblit.

La naissance du Chaos

L'instabilité croissante rendit plus difficiles encore la vie des dieux et des hommes, qui n'aspiraient plus qu'à la paix et à la sécurité. Les perturbations initiales furent accélérées par Rastlaff, dieu du Désordre, et ses créatures, les souris cosmiques. Certains rejettent sur eux toute la responsabilité du désastre, mais leur rôle ne doit pas occulter celui des véritables coupables, les dieux eux-mêmes, qui persistèrent à agir contrairement à leur propre intérêt.

Graduellement, d'autres créatures firent leur apparition. S'insinuant comme une sanie à travers les fissures de la logique du monde, elles empoisonnèrent la surface et l'intérieur de la réalité.

L'une d'entre elles est bien connue dans les contes. Son nom véritable demeure un mystère, mais elle est toujours appelée Krarsht. C'est peut-être elle que Larnste décrit une fois comme « une minuscule chose grouillante, écœurante à voir et à sentir, qui se tordait au sol et changeait la poussière en cendres. » Le dieu du Mouvement lui marcha dessus, espérant l'écraser sous son talon divin, mais la chose visqueuse le mordit et ses crocs lui transpercèrent la peau. Aussitôt souillé, Larnste en conserva toujours un boitillement. Pire encore, son sang infecté créa désormais un marais nauséabond partout où il tombait. Le lieu où le monstre avait été piétiné, baigné de l'ichor contaminé, ne guérit jamais. C'est aujourd'hui la forêt du Sang Maudit, dans le Pays Saint.

Il y eut d'autres infiltrations mineures du même type, mais aucune ne fit autant de mal au monde que les dieux ne s'en firent à eux-mêmes.

La conspiration du Trio Impie

Un des dieux de cette époque était le dernier-né des Jeunes Dieux. Il s'appelait Rashoran, et nul ne sait qui furent ses parents. Au début, Rashoran s'appliqua à rassurer les autres dieux pris de frayeur. Seul entre tous les êtres du cosmos, il ne craignait pas ce qu'il ignorait. Il enseigna le secret de sa sérénité à d'autres dieux ; la plupart de ceux qui l'écoutèrent succombèrent aux Ténèbres sans résistance, quoique certains, comme Humakt et Uléria, en parurent fortifiés. Trois autres dieux découvrirent qu'eux non plus n'avaient pas peur, et qu'ils pouvaient utiliser la crainte des autres à leurs propres desseins. Leur première réaction fut d'éliminer Rashoran afin de garder son secret pour eux.

Ces meurtriers formèrent le Trio Impie. La haine, l'égoïsme, l'avidité et la jalousie étaient leur credo. Ces émotions à courte vue, désormais considérées comme des symptômes universels du chaos, naquirent de ces divinités, qui combinèrent leur force et leur volonté pour créer quelque chose de nouveau. Le premier membre du trio était Ragnagnar, que d'aucuns disent parent du Taureau-Tempête, poussé à la haine par la jalousie et par des actes déshonorants. Le second était Thed, qui fut un temps l'épouse de Ragnagnar. Le troisième était Malia, autre déesse douée de grands pouvoirs dans les domaines de la naissance et de la croissance. En joignant leurs efforts, ces trois-là pervertirent leur nature et en firent une arme de haine et de vengeance.

Le Trio Impie consacra la fin du monde. Il accomplit un rituel magique d'une puissance inconnue jusqu'alors, car il avait découvert les merveilles et le pouvoir du chaos primordial et décidé de s'en servir pour se préparer au cataclysme. Il s'engagea alors dans un rituel de renaissance au chaos. Le monde s'en trouva à tout jamais transformé.

Le diable : Wakboth et Kajabor

De ce rituel impie sortit le diable, le fruit empoisonné de trois âmes corrompues. Les documents et la mémoire orale des cultes des tempêtes, des ténèbres et de la terre lui donnent le nom de Wakboth. À sa suite naquirent d'autres divinités et d'autres esprits du chaos et de la destruction.

Wakboth le diable représente le mal incarné. Cette entité insensible et terrifiante se nourrit de tous les irrespects pour la vie et encourage une continuelle et brutale destruction. Difforme et fou, il est le grand profanateur du monde. Son existence était une pure insulte, puisque le monde était condamné de toute façon, et il ne fit que rendre la fin plus pénible pour tous. Wakboth avait d'immenses avantages à proposer, et la crainte lui fit gagner beaucoup d'adorateurs, qui renforcèrent le chaos et amenèrent la création à son point de rupture.

Kajabor est un autre ennemi majeur de cette époque. C'est lui le « diable » original – terme qui fit son apparition dans l'Ouest. Certains documents anciens le confondent avec Wakboth. Les deux sont similaires, car ils furent chacun de grands dieux pendant une courte période, et eurent tous les deux beaucoup de fidèles qu'ils finirent par trahir. Mais il faut savoir que Kajabor le fit parce qu'il devait le faire, alors que Wakboth le fit pour le plaisir. Kajabor détient l'entropie du monde. Souvent appelé le Décide, le Trou Noir ou la Grande Peur, il détruit jusqu'au dernier vestige de matière ou d'énergie, annihile toute possibilité d'individualité ou d'unité. Ses victimes ne reviennent jamais d'entre les morts, et on oublie souvent jusqu'à leur nom. La Grande Peur joua un rôle décisif dans le comportement des autres déités. Certains lui prêtent le pouvoir d'amener les gens et les dieux à suivre des entités corrompues telles que Wakboth. C'est pourquoi Kajabor est un adversaire aussi redoutable que le mal pur, bien qu'il soit totalement impersonnel et, d'une certaine façon, aussi naturel que les forces de la création.

L'ultime résistance des dieux

Plusieurs endroits sont supposés être la source d'où les armées chaotiques auraient déferlé sur le monde. La plupart sont situés dans la lointaine bordure de Glorantha, là où les puissances de l'ordre étaient les plus faibles. La légende génertélienne raconte que la plus vaste de ces armées descendit du nord, et que Wakboth marchait à sa tête.

Les chefs des dieux étaient tous de valeureux guerriers et meneurs d'hommes, ne craignant ni la mort ni les rigueurs de la guerre. Une grande alliance de divinités se réunit sur les Champs d'Abondance pour combattre ces nouveaux adversaires. Génert en prit la tête, même s'il n'était pas le meilleur combattant, car le combat se livrait dans son jardin. D'autres marchaient à ses côtés, parmi lesquels Yamsur le Splendide, fils du soleil, et Séolinthur, dieu d'un fleuve du domaine de Génert. À leur désappointement, certains manquaient à l'appel, notamment leurs alliés le Taureau-Tempête et Tada, ainsi que leurs amis de la Cour céleste.

Le chaos remporta la victoire. Les dieux disparurent dans un abominable déchaînement de forces inconnues jusqu'alors. Leur corps fut changé en masse amorphe, et leur âme soumise au Hurllement Fatal. Souillés à tout jamais, les Champs d'Abondance devinrent les marais des Krjalki. Certaines races mortelles qui tentaient d'échapper à la déroute furent sauvées par Génert, lequel se changea en nuage de cuivre aveuglant pour protéger leur fuite. La trace de son sa-

crifice subsiste encore à l'heure actuelle dans les Sables de Cuivre de la Désolation. Quoique la mort fit désormais partie de leur vie, les entités de l'Âge des Tempêtes furent choquées par ce désastre, comme elles l'avaient été par le décès de Yelm à l'Âge d'Or. Mais en pire. Car désormais la Vraie Mort, l'entropie divine, envoyait même des dieux dans les limbes de l'oubli. Certains dieux s'enfuirent, d'autres s'abandonnèrent à l'inertie, d'autres encore improvisèrent une défense désespérée. Bon nombre de dieux incapables de se battre ou de résister cherchèrent refuge dans l'Aiguille, comptant sur la vénérable Cour céleste pour les protéger.

De tous côtés, les armées du chaos marchaient sur l'Aiguille. Ses occupants se préparèrent à une résistance aussi glorieuse que désespérée. L'Aiguille, autrefois impénétrable, se fissurait de toutes parts et grinçait comme un vieux navire à l'abandon. Les plus anciennes puissances du cosmos avaient sombré dans la décrépitude et l'indifférence. Les Jeunes Dieux firent de leur mieux et ils firent bien; en retardant le chaos, ils découvrirent plusieurs moyens de le contrer. Mais Kargan Tor abandonna son poste et les hordes du chaos s'engouffrèrent aussitôt dans la brèche, au cœur de la stabilité. Les dieux résistèrent pied à pied, mais les envahisseurs eurent tôt fait de les submerger dans les couloirs et les hautes salles où la Cour céleste se préparait à la fin. Les forces du chaos s'abattirent sur les puissances de la création, brisant les anciennes runes et les dispersant aux quatre vents. Dieux et déesses s'effondrèrent et furent taillés en pièces ou profanés par leurs adversaires.

Cet ultime combat déchaîna des énergies sous tension, ployées et comprimées par des éons d'abus divins qui finirent par vaporiser l'Aiguille avec tous ses occupants en une gigantesque explosion cosmique. Un grand vide s'ouvrit au centre du monde, d'où débouchèrent les dieux du chaos. Ainsi débutèrent les Grandes Ténèbres.

L'Âge de la Terreur

L'Âge de la Terreur est l'autre nom de cette période appelée les Grandes Ténèbres. Ce fut la fin du monde pour la plupart des entités gloranthiennes, et une ère de souffrance, de crainte et de misère pour le reste. Des contrées entières disparurent. D'autres, isolées, s'enfoncèrent dans une existence informe et sans espoir. Même dans le changement, il n'y avait plus de certitude qui tînt.

Les débuts de cette ère furent marqués par l'anéantissement de l'Aiguille, dont l'explosion fit trembler le monde sur ses bases et scella le sort de nombreuses divinités.

Tout d'abord, on crut que le vide au centre du monde allait tout aspirer à lui; mais nombre de dieux se jetèrent héroïquement dans le trou pour le combler, et leur sacrifice parut servir à quelque chose. Les dieux qui firent ce don d'eux-mêmes en sortirent transformés, même si beaucoup réussirent par cette action à survivre à la mort de leur univers. Le premier d'entre eux fut Magasta, le grand dieu marin qui rallia à lui toutes les eaux du monde pour l'aider à boucher le trou. Depuis ce jour, tous les fleuves du monde redescendent vers l'océan et le tourbillon de Magasta, au lieu de poursuivre leur lente infiltration des terres.

Les combats se soldèrent rarement par un tel succès. La mort et l'entropie dévastaient le monde et le transformaient en désolation pourrissante. Les Jeunes Dieux étaient désormais des fugitifs. L'air vint à manquer par endroits, l'eau se volatilisa ou se figea, la terre commença à perdre de sa stabilité. Des dieux moururent. Des races disparurent. La vie s'éteignait.

Les dieux de cet Âge de la Terreur avaient pour chefs Kajabor et Wakboth. Le Trio Impie poursuivait ses ravages, et les noms de Ragnagnar, de Thed et de Malia devinrent synonymes d'effroi. Mais il y eut d'autres envahisseurs, tels que Tien le Chasseur de Têtes et Krashst l'Affamée. Des entités autrefois gloranthiennes qui s'étaient tournées vers Wakboth à des fins égoïstes (telles que Vivamort), rôdaient à travers le monde. Des régions conquises s'emplirent d'une substance limoneuse sous l'action d'une sorte de vase malveillante géante appelée dieu des gorps. De nouvelles races de créatures, issues du chaos ou de la mutation d'espèces traîtresses, se répandirent partout. Les bêtes sauvages qui s'étaient d'abord opposées à l'invasion, telles que la Chauve-souris Pourpre, furent vaincues et maîtrisées. Mais des foyers de résistance subsistaient. Partout où il se poursuivait le combat bénéficiait d'une assistance divine, aussi faible fut-elle. Les capitaines stellaires descendirent du ciel pour sauver leurs tribus. Les Feux Inférieurs furent libérés; Oakfed devint un puissant instrument de purification par les flammes. L'Enfant Trouvé apparut et apprit aux populations à chasser pour se nourrir. Les derniers survivants réussirent tant bien que mal à assurer une maigre subsistance. Les armées de leurs ennemis se déchiraient. Car la terrifiante unité – accidentelle ou malencontreuse – qui avait permis la prise de l'Aiguille avait vécu. La destruction du monde et de ses occupants réduisit en effet le nombre des victimes potentielles pour les dieux et les monstres du chaos, et ces derniers en arrivèrent à se retourner les uns contre les autres pour assouvir leur faim. On vit même à un moment les armées de Kajabor et de Wakboth se dévorer entre elles; mais les philosophes ne savent pas avec certitude laquelle finit par l'emporter, car quel être vivant ou sain d'esprit pourrait prétendre connaître ces choses? La croyance dominante veut cependant que Kajabor ait été tué par Wakboth, ce qui laissait le profanateur du monde face au Taureau-Tempête et le dieu de l'entropie face à la mort. Cette théorie semble la plus valide, car le monde physique (qui fut reconstruit plus tard) est généralement considéré comme l'origine de l'immoralité, tandis que la combinaison de l'entropie et de l'existence aboutit à la synthèse du Temps, qui devint par la suite le maître du cosmos.

La contre-attaque des mortels

J'AI COMBATTU, NOUS AVONS VAINCU

Les peuples de la passe du Dragon sauvèrent leur monde. Le chaos grouillait sur ses lambeaux lacérés; ses habitants, séparés les uns des autres par des abîmes infranchissables, ne semblaient guère en mesure de s'unir contre les forces du chaos. La puissante forteresse des elfes, par exemple, qui défendait âprement ses forêts stériles avec le secours d'Arroin et de Yelmalio, était incapable d'établir la jonction avec le Château de Plomb des trolls voisins. Ils partageaient toutefois une irrépressible volonté de survivre, qui permit à certains individus hors du commun de s'affranchir des limitations de l'espace et du temps pour empêcher la dissolution totale du monde. Peu importe d'où ils venaient ou en quel endroit ils se trouvaient. Chacune de ces personnalités clefs, animée d'un farouche désir de survie et déterminée à faire de son mieux, livra seule un ultime combat désespéré contre un adversaire bien supérieur en nombre. Malgré leur isolement, tous combattirent à l'unisson, chacun aidant inconsciemment les autres à triompher de leurs propres peurs. Ils étaient seuls, mais puisaient leur énergie dans le sentiment qu'il devait en exister d'autres comme eux. Une

grande bataille eut lieu, et les forces du chaos furent éliminées, neutralisées ou dispersées. J'Ai Combattu, Nous Avons Vaincu, disent les conteurs en évoquant cet événement à l'origine de la préservation du monde. Entre tous ceux qui prirent part à cette bataille héroïque, citons Ezkankekko et Héort, deux chefs parmi les trolls et les humains de la passe du Dragon. Par la suite, ils rallièrent leurs peuples respectifs et la région connut un regain de vie et d'espoir, bien qu'il fit encore nuit et que les monstres rôdaient.

LE GRAND SORTILÈGE DE ZZABUR

Dans les Terres Occidentales, les disciples de Malkion, prophète du Dieu Unique, étaient dispersés. La thaumaturgie cataclysmique déployée par leurs sorciers et enchanteurs, capable de fendre le sol et de refroidir le soleil, avait fini par faire sombrer leur continent tout entier sous les mers froides. Un Âge de Glace s'ouvrit, et un immense glacier couvrit inexorablement les dernières colonies malkioni frileusement recroquevillées dans la mer Néliomi. En Brithos, Zzabur prépara un grand sortilège et réclama l'assistance de tous pour le lancer. Les adversaires de la veille mirent de côté leurs griefs et tous, des coreligionnaires de Seshnéla aux adorateurs du prophète en Loskalm, concentrèrent leur énergie pour lui prêter main-forte. De violentes tempêtes et des sauvages fanatiques tentèrent de rompre le sort. Des forces désespérées luttèrent jusqu'au point de rupture, mais finalement ce fut la magie unifiée des Malkioni qui prévalut. Un vent chaud se mit à souffler, la glace gémit, grinça puis finit par craquer avec un tel fracas que les faibles y perdirent l'ouïe ; haut dans le ciel, les nuages gris s'écartèrent pour dévoiler le soleil en train de se lever dans le lointain.

La riposte divine

On raconte de nombreuses histoires sur la manière dont les dieux combattirent le chaos. Toutes s'accordent à reconnaître que seuls quelques-uns furent vraiment efficaces contre les dieux du chaos. Beaucoup de divinités locales mineures n'avaient plus que quelques adorateurs, un clan parfois, ou bien un minuscule village menacé par les hordes infernales. Les actes de celles qui survécurent devaient modeler le monde à tout jamais.

OUROX ABAT WAKBOTH

Certaines divinités avaient conservé un peu de leur puissance. En Prax se trouvait Oourox, l'impétueux Taureau-Tempête qui rassembla ses troupes pour affronter le Diable. Il était la terrible tempête du désert, qui ne laisse que ruines et dévastation dans son sillage et dont la morsure ronge la chair jusqu'à l'os. Il était soutenu par un juste courroux et par la compassion, deux sentiments sur lesquels le chaos ne pouvait s'appuyer. Bien que tous ses parents et amis eussent été tués à ses côtés, il continuait à se battre, encouragé par tous ses adorateurs. Lorsqu'il était jeté au sol, la terre lui donnait de la force, et quand il était soulevé dans les airs, il puisait de l'énergie dans son souffle. Le feu lui prêtait son concours, le froid aussi, et quand il vint à manquer d'alliés le cosmos lui-même répondit à son cri. Un énorme bloc de pierre magique, éclat de Loi projeté dans les airs lors de l'explosion de l'Aiguille, tomba du ciel et s'abattit sur son adversaire. Broyé et disloqué, le diable se vida de sa force. Par la suite, d'autres forces et entités contribuèrent encore à l'affaiblir et ruinèrent définitivement son intégrité.

Privées de chef, les forces du chaos perdirent du terrain. Dieux, mortels et esprits déclenchèrent une vaste offensive et se lancèrent dans la difficile reconquête de leur monde. Daka Fal apparut, qui enseigna aux gens à distinguer les vivants des morts. Des héros se levèrent, et transmirent aux peuples les leçons de la survie et de la compassion. Lentement, le monde se reforma. Les survivants rebâtirent, emplis d'un nouvel espoir.

LA QUÊTE DES PORTEURS DE LUMIÈRE

Orlanth avait toujours été un chef parmi les dieux des tempêtes. À l'instar des autres, il était sauvage et indomptable, puissant et brutal. Mais chaque dieu grandit différemment au cours de l'Âge des Dieux, et Orlanth prit d'abord la tête de son clan turbulent, puis étendit sa protection aux étrangers disposés à le servir loyalement. Il maîtrisa sa propre violence, découvrit l'amour et fit montre d'honneur et de justice.

Quand le chaos submergea ses frères et plongea son épouse dans un sommeil perpétuel, Orlanth ouvrit les yeux sur le sort du monde. Il comprit qu'il en avait lui-même précipité la destruction en tuant Yelm, et, bien décidé à prendre ses responsabilités, il entreprit de forger un nouveau moyen de redresser les torts. Rejetant de côté ses anciennes attaches, il se mit en quête de nouvelles chaînes, se sacrifiant volontairement pour le salut de l'univers.

Orlanth avait été roi d'entre les dieux des tempêtes, et les Porteurs de Lumière étaient ses conseillers. Ils acceptèrent de l'accompagner dans sa quête vers le Monde Inférieur, voyage au cours duquel chacun fut poussé à la limite de son savoir et de son endurance et au-delà, au cours d'une succession d'épreuves sans précédents. Ils traversèrent des plaines invivables, franchirent à gué des rivières d'acide et de haine, affrontèrent leurs plus redoutables adversaires, leurs pires cauchemars, et se retrouvèrent enfin face à leurs propres doubles condamnés qui tâchèrent de leur barrer la route.

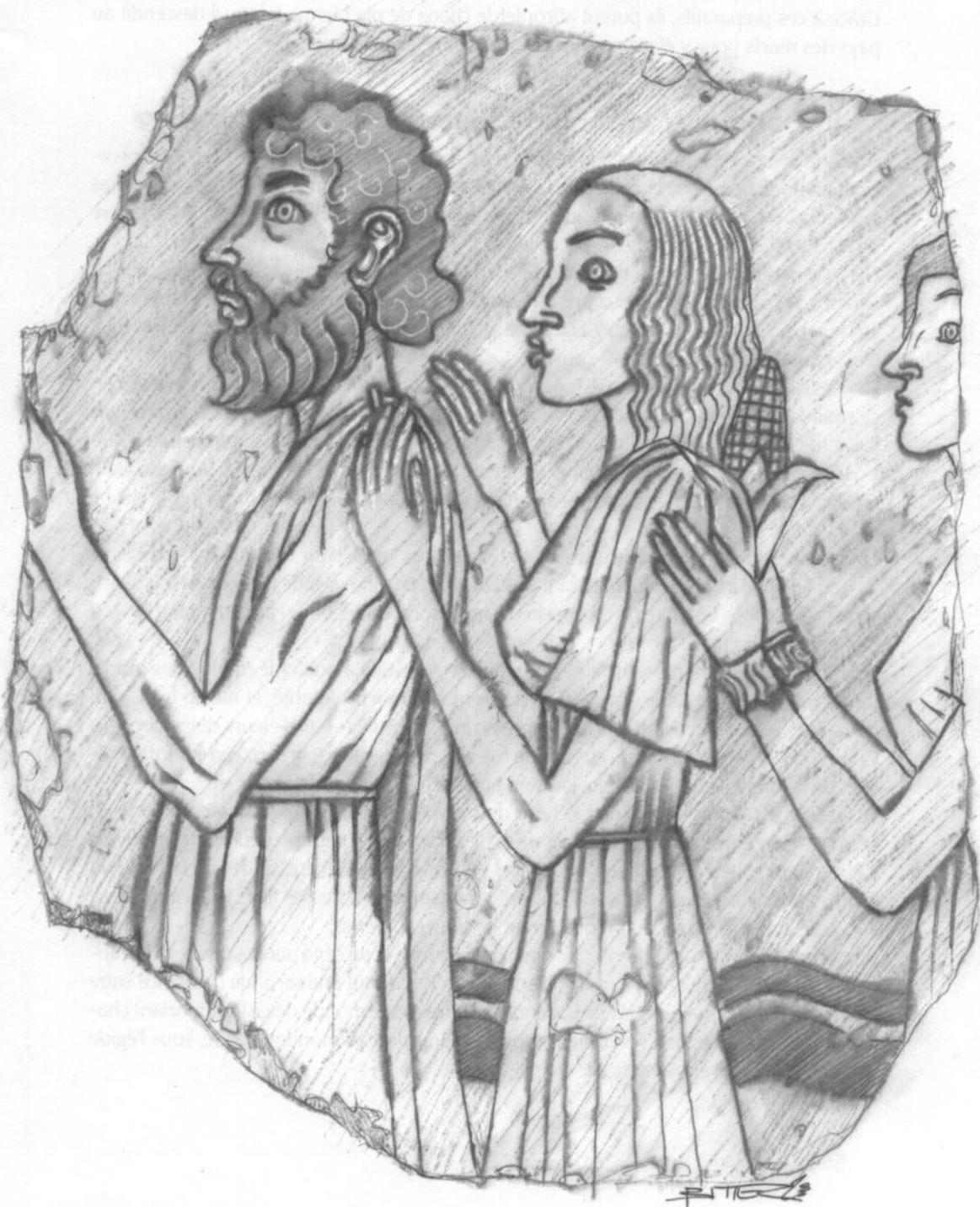
Le récit de leurs aventures sort largement du cadre de cet essai. Ils œuvrèrent, luttèrent, et souffrirent à la tâche, et chacun perdit une part de lui-même à tout jamais. Cependant, ils réussirent et pénétrèrent vivants au pays des morts, où ils trouvèrent leur chemin jusque devant le Roi des Morts. Là, Orlanth, grâce à la puissance de sa vertu et de son courage, libéra Yelm des chaînes de la mort.

LA JUSTICE DE L'EMPEREUR YELM

Yelm, qui avait régné sur le monde des vivants, était descendu dans le Monde Inférieur à la suite d'une rébellion de ses pires sujets. Il trouva sa place et, comme il était l'autorité incarnée, se mit aussitôt à régner sur le pays des morts. Son pouvoir n'était en rien diminué, et il appela à lui tous ceux qui lui étaient restés fidèles. Les dieux et déesses de son panthéon le rejoignirent en masses, et le Monde Supérieur fut privé de lumière et d'amour.

En surface, les rebelles et les meurtriers se retrouvèrent livrés à eux mêmes, et leur situation ne fit qu'empirer. Ils se mirent à s'entre-tuer et à se réduire les uns les autres en esclavage, avant de créer ou d'invoquer des entités encore plus malfaisantes. Tel était le châtiment que leur avait réservé Yelm. Lorsqu'ils eurent suffisamment souffert, Yelm convoqua son meurtrier pour qu'il puisse exprimer son repentir.

Dans le Monde Inférieur, donc, Yelm et Orlanth conclurent un pacte. Chacun prononça de grands serments d'honneur et de vérité. Une déesse nommée Arachné Solara tissa entre eux de vastes plans et stratagèmes, auxquels les grandes divinités jurèrent de se confor-





Histoire



Le chaos et le Compromis

L'Histoire gloranthienne est la somme des événements ayant eu lieu depuis le commencement du Temps. Les événements antérieurs, mythiques, sont des actions simultanées non séquentielles, échappant totalement à la chronologie linéaire habituelle.

Le Temps représente le Compromis Cosmique. Son monde est encadré par des lois qu'il lui faut observer. Quand ces lois sont brisées, l'impossible se produit et le chaos pénètre à nouveau dans le monde. C'est ce qui se produisit notamment lors des guerres de Gbaji qui referment l'Âge de l'Aurore, comme nous le verrons plus loin.

Le Temps dresse une barrière définitive entre les dieux, leur monde, et la destruction à laquelle qu'ils subirent à l'Âge des Dieux. Ils conclurent ce pacte pour assurer leur survie, et le monde opta pour la stagnation de préférence à la non-existence. Les dieux sacrifièrent leur liberté en échange de l'immortalité. La tension entre ces deux extrêmes que sont la création et la destruction fut tempérée par une répartition périodique entre tous les participants; ceux qui avaient été tués durant la Guerre des Dieux resteraient morts la moitié du temps, et vivraient l'autre moitié. Par là, même le monde qui constituait le corps des dieux devint soumis à ce mouvement cyclique, ainsi que l'ensemble des énergies magiques de l'univers. C'est pourquoi les divinités de la terre et du feu sont faibles en hiver, et puissantes en été. Mais le monde temporel héberge également de nombreuses créatures qui ne prirent aucune part dans le Grand Compromis; ce sont les races mortelles qui survécurent. Au contraire des dieux, les mortels conservèrent leur liberté, avec le pouvoir de s'imposer dans le monde et de le transformer dans une certaine mesure.

Les créatures du chaos qui survécurent aux Ténèbres et à l'Aurore entrent également dans cette catégorie. Rares furent les esprits du chaos qui vécurent assez longtemps pour se faire adorer comme divinités, et c'est pourquoi le panthéon des dieux du chaos est si restreint. Mais les races mortelles eurent plus de chance, et les créatures du chaos réussirent à se dissimuler dans certains lieux reculés, ou à s'accrocher dans certaines places-fortes.

Une distinction nette établie par le Grand Compromis fut que le chaos n'appartenait pas à ce monde. Les déités et les puissances du monde avaient éprouvé son pouvoir, et le craignaient encore; elles savaient que la continuation de leur existence exigeait qu'elles le tiennent à distance. Pour tous et toutes, le chaos devint l'ennemi à combattre et à éliminer. Les divinités querelleuses étaient enfin unies, grâce à un adversaire commun clairement identifié.

L'Âge de l'Aurore

Les années qui suivirent le lever du soleil virent les races survivantes s'épanouir et prospérer. Les terres brisées et ravagées par la Guerre des Dieux et les Grandes Ténèbres furent ravivées à mesure que les dieux se réaffirmaient au sein de la froide matière du monde. L'Âge de l'Aurore s'ouvrit sur une croissance calme et tranquille, évocatrice de l'Âge d'Or.

Après une période de développement, de nombreuses cultures commencèrent à se heurter violemment aux frontières. Les races anciennes ranimèrent leurs querelles ancestrales, et la guerre fit rage de nouveau entre les trolls, les nains et les elfes. Les cultures humaines

n'étaient pas en reste, et en Pélorie, les cavaliers nomades adorateurs du soleil bataillaient contre les adorateurs des tempêtes du Premier Conseil.

Cette période ne connut guère d'incursion majeure de la part du chaos, mise à part l'apparition de deux entités monstrueuses d'une puissance démesurée. La Chauve-souris Pourpre, par exemple, brillait déjà d'une lueur rouge abominable à travers tout Génertéla, semant ruines et désolation sur son passage. Elle fut repoussée à différentes époques par les héros de plusieurs civilisations.

Quatre cultures principales émergent des Grandes Ténèbres et dessinèrent les contours des cultures dominantes. Chacune apparut en une ou deux régions, ou bien fut propagée par une personne originaire de l'endroit. Ces régions sont les foyers originels des quatre modes de pensée proposant une vision de ce qu'était le chaos avant la création. L'ouest de Génertéla fut le lieu d'émergence des sorciers. Leur civilisation apparut dans la région primitive de Danmalastan, et se perpétua sur l'île de Brithos. Antérieure au commencement des temps, elle est si vieille qu'elle connaissait déjà des schismes dès l'Âge de l'Aurore. L'ancienne religion malkioni était oubliée depuis longtemps, tombée en désuétude après le meurtre de leur divin prophète. Sur Brithos, les secrets des sorciers apportaient au peuple la maîtrise spirituelle et l'accomplissement individuel, tandis qu'à Loskalm une déité personnalisée lui procurait son réconfort et que les prêtres-sorciers de Seshnéla célébraient l'office en l'honneur du Dieu Invisible. De plus, un an après l'Aurore, une nouvelle religion malkioni se fit connaître, offrant au peuple un nouveau soutien spirituel et fondant l'institution des chevaliers hrestoli. Ces centres culturels se répandirent dans les terres enténébrées et chassèrent ou absorbèrent les sauvages qui les hantaient. Ils étaient alliés à la race marine des Waertagi, qui se faisaient une religion de ne jamais poser le pied sur la terre ferme. Les Waertagi transportaient des colons aux quatre coins de la mer Néliomi et assuraient la liaison commerciale entre Seshnéla, Fronéla et Slontos, mais ils gardèrent par-devers eux le secret de la navigation vers des rivages plus lointains.

La Pélorie Centrale donna naissance au mode de vie théiste. Les peuples y nouèrent des relations formelles puissantes avec les intelligences de l'univers, et en retour, les dieux vénérés leur apportèrent leur magie, selon les termes du Grand Compromis. Quand ils entreprirent la libération de la Pélorie, les peuples des Porteurs de Lumière rencontrèrent d'abord les cavaliers nomades adorateurs du soleil, puis l'Empire dara happien, adorateur du soleil lui aussi. Leurs représentants allaient partout; partout, ils furent des ferments de civilisation qui éveillèrent les dieux et les esprits de chaque région par leur vénération et leur magie. Les théistes trouvèrent également une autre source de pouvoir dans les océans, où la multitude des races marines adorait d'immenses déités des abysses.

Le vaste empire spirituel de l'est de Génertéla s'en tint pour sa part aux secrets mystiques de l'univers. Autre siège d'une culture immémoriale, il avait déjà une longue liste de souverains avant l'Aurore. On prétend que son peuple fut épargné par les Grandes Ténèbres, car les pouvoirs de ses mystiques en grande méditation le protégèrent. Ils auraient reçu l'enseignement des dragons de Kraloréla; les dragons de la passe du Dragon sont un autre témoignage de la voie mystique. Plus loin à l'est, on trouverait encore des mystiques mais sans dragons.

Les animistes étaient autrefois largement répandus en Glorantha. À travers leurs rituels extatiques, ils communiaient avec les esprits locaux, les objets, certains lieux ou d'autres forces

vagues, puissantes et impersonnelles. L'animisme est la religion des animaux, des plantes et des esprits. En Génertéla, de nombreux clans qui avaient survécu aux Grandes Ténèbres grâce à leur association chamaniq ue furent intégrés dans les cultures théistes consécutives, qui finirent inexorablement par les absorber. En Pamaltéla, le continent sud, ce mode d'existence demeura dominant, et les races continuent d'y vivre dans la simplicité, en harmonie étroite avec leur monde.

Les cultures expansives de Génertéla rencontrèrent fréquemment des peuplades indigènes qu'elles taxèrent de sauvages et de primitives. Abstraction faite de tout préjugé, ces indigènes étaient la plupart du temps des adorateurs des esprits à tendance animiste, même si cette tendance demeurait incomplète ou limitée.

Pendant l'Âge de l'Aurore, toutes ces cultures n'eurent que peu de contacts les unes avec les autres. Si les régions frontalières étaient des lieux de confrontation et de métissage, où les gens renonçaient à une vision trop monolithique du monde pour intégrer de nouvelles connaissances et expériences, la pénétration des idées extérieures s'effectuait très mal au centre des cultures proprement dites. L'ouest demeurait pragmatique et sans dieu, les terres du milieu étaient un foyer d'entités et de lieux magiques, et l'est restait un royaume de paix mystique et d'études étranges. Le reste restait sauvage.

Mais Dorastor était un pays différent. Ses chefs, issus de la passe du Dragon, étaient venus s'y établir pour étudier les vestiges d'une ancienne civilisation. Leurs découvertes leur permirent d'arriver à une compréhension nouvelle, et bientôt elles attirèrent les érudits des quatre coins du monde.

Les dirigeants de Dorastor avaient cru mettre à jour les secrets de l'univers, ainsi qu'un moyen de déterminer la vérité de la matière. Après de nombreux débats, ils décidèrent de tenter de ramener le monde à l'Âge d'Or en créant de toutes pièces un nouveau dieu, en tout point parfait pour son peuple, qui aurait nom Osentalka – le Parfait.

À mesure que s'élaborait le projet, la dissension se faisait jour au sein de ceux qu'on n'avait pas consultés ; des glaives scintillèrent dans le Hall des Questions, des régiments se heurtèrent en Dorastor, et la guerre éclata dans quelques provinces lointaines. Les trolls et les dragonewts, en particulier, se montrèrent violemment hostiles au projet, mais leur opposition ne suffit pas à le faire avorter. De grands rituels furent mis en œuvre, et de puissants esprits invoqués, le tout sous l'œil curieux des dieux. Des milliers de personnes originaires de très nombreux pays vinrent apporter leur concours et l'entreprise se déroula finalement avec plus de facilité que prévu.

Tout le monde était convaincu qu'elle se solderait par un succès.

L'arrêt du soleil

L'an 374 se révéla critique pour Glorantha. De nombreux événements simultanés d'une magnitude sans précédent s'y concentrèrent pour forcer la réalisation d'un acte impossible.

Dans le centre de Génertéla, la grande genèse du Parfait atteignit un moment culminant.

En Fronéla, les sorciers engagèrent un conflit thaumaturgique avec un puissant dieu païen, dans une démonstration de force à destination de leurs adversaires.

Dans l'est de Génertéla, au pays de Kraloréla, le dernier des empereurs-dragons médita au

sujet d'un symbole de pouvoir dont les conséquences et le fonctionnement interne étaient inconnus. Sans même sans rendre compte ou s'en préoccuper, il appela l'Œil du Dragon à rayonner sur lui.

En Pamaltéla, cent mille hommes et femmes dansèrent avec Pamalt et leurs autres dieux et déesses au son d'un tambour inconnu jusqu'alors. À la même époque, les elfes de la jungle, sous la conduite de leurs propres esprits, projetèrent leur énergie à travers le monde pour invoquer une puissance bienveillante ; ils cherchaient un allié pour combattre la pourriture virulente qui attaquait leurs fibres internes.

Le soleil interrompit sa course en plein ciel. Nul ne sait combien de temps il resta là, immobile, car cet acte stoppa le cours du Temps. Certains manuscrits de l'ouest affirment que le temps ne fut plus jamais le même après l'arrêt du soleil, quoique ce point reste à confirmer. Tous les mortels du monde tournèrent leur regard vers le ciel ; mais le soleil conserva sa fixité, et les gens reprirent leurs activités.

Au début, il ne se passa pas grand-chose. Puis, de sombres filaments se dessinèrent dans les cieux, montant du bord occidental du monde ; ils eurent bientôt tissé un immense filet ténébreux autour de l'astre. Ils se tendirent pour lui faire reprendre sa course ; des mailles cédèrent, et des ombres surnaturelles furent projetées sur le monde.

Un vaste disque sombre s'éleva alors dans le ciel jusqu'au filet. Cette ombre boursoufflée, qui scintillait d'une lueur cendreuse, vint grignoter peu à peu le disque solaire et finit par l'occulter totalement, jetant un froid sur le monde. Un moment de terreur absolue parcourut Glorantha, puis le réseau de mailles sombres disparut et le bord du disque solaire réapparut de l'autre côté de l'ombre. Cette dernière s'évanouit à son tour et le soleil se remit à briller, mais chacun s'accorda à le trouver plus pâle que précédemment. D'aucuns prétendirent même que sa course avait changé.

En Pamaltéla, la chaleur renforça les nombreux esprits du continent. Ils s'infiltrèrent dans les jungles, les plantes et les elfes, et combattirent le pourrissement des fibres.

En Kraloréla, l'empereur-dragon perça les mystères du symbole et fut libéré d'un nouveau degré de conscience.

En Fronéla, le dieu des envahisseurs fut frappé de faiblesse ; les sorciers usèrent de leur magie pour détruire son armée et ses troupes s'enfuirent en ordre dispersé ; jamais plus elles ne constitueraient une menace.

En Dorastor, se produisit une naissance : celle d'Osentalka, le Parfait, que les gens appelèrent Nysalor — la Lumière Blanche — et vénérèrent sous ce nom. C'était merveille de le voir ; ceux qui avaient contribué à sa création l'acceptèrent comme dieu, et lui rendirent un culte. Le culte de Nysalor se diffusa progressivement dans la paix et la douceur ; vers l'Est, en Pélorie, et vers l'ouest, en Ralios, à travers la passe de Kartolin. Beaucoup d'elfes de Pélorie développèrent une profonde tendresse pour ce dieu de lumière.

Contre les elfes et les dragonewts, le culte adopta des méthodes plus vigoureuses. Les armées de Nysalor vinrent porter la guerre dans la passe du Dragon. Lors de la bataille de la Nuit et du Jour, le dieu maudit ses adversaires ; la lumière de ses imprécations devait affaiblir à jamais leur descendance. Voilà pourquoi les enfants de Kyger Litor souffrent désormais de la malédiction des trolliniens. Quant aux dragonewts, vaincus, ils devinrent des mercenaires au service de Dorastor.

Dans l'ouest, les adorateurs de Nysalor se heurtèrent aux monothéistes et aux sorciers des cultures seshnégi et brithini, et le nouveau culte fut mal accueilli. Mais en aidant à guérir une épidémie qui avait éclaté en Tanisor, avant de gagner Seshnéla et Arolanit, les adeptes illuminés de Nysalor parvinrent à se faire accepter de la population.

Arkat et les guerres de Gbaji

Arkat arriva de l'île occidentale de Brithos. Le héros possédait une arme merveilleuse qu'il appelait son « couperet à dieux » – il pourrait s'agir de l'Épée Incassable de la légende. Avec elle, il livra une guerre aussi longue que victorieuse contre le culte de Nysalor.

Sa mère avait été chassée loin de chez elle par la guerre, et Arkat grandit au sein des Aldryami de Brithos. Élevé selon les préceptes de la caste guerrière de son grand-père, il se révéla un prodigieux combattant. Par la suite, dans sa jeunesse, il perçut la dimension obscure du culte étranger Nysalor ; que ses ennemis appelaient Gbaji – le Trompeur – et participa à la chasse aux illuminés dans toutes les villes de Brithos. C'est à cette époque qu'il décida de consacrer sa vie à l'éradication totale du culte de Gbaji.

En tant qu'officier, Arkat participa à une expédition brithini chargée de libérer les provinces d'Arolanit de l'influence de Gbaji. Les adorateurs du dieu, avaient séduit les populations en soignant gratuitement plusieurs épidémies inconnues jusqu'alors. Les sorciers brithini ne furent pas longs à découvrir qu'ils avaient eux-mêmes introduit ces maladies dans la région. C'est ce genre de trahisures qui valut à Nysalor son nouveau nom de Gbaji.

Les cités-États d'Arolanit, une fois libérées, délèguèrent des troupes pour suivre l'armée d'Arkat à la conquête de centres de pouvoirs étrangers, le royaume de Tanisor en particulier. Les hommes se mirent en route dans la joie et l'allégresse, mais un assaut de vampires élimina nombre de leurs chefs, et la tentative brithini se solda par un désastre à la première grande bataille. Arkat n'avait plus les moyens de tenir le serment qu'il s'était fait. Comprenant que la structure de castes des Brithini rendait impossible toute utilisation efficace des forces disponibles, il partit en quête de nouveaux alliés en Seshnéla.

Ce puissant royaume était alors envahi par le culte de Gbaji. Arkat leva et organisa de puissantes milices locales pour lui résister et pourchasser ses zéloteurs.

Il commença aussi à s'entraîner pour devenir un authentique chevalier de Hrestol. C'est à cette période qu'il découvrit les premiers rudiments de la quête héroïque, quoique sans progresser beaucoup dans ce domaine. Il devint rapidement un chevalier accompli et, à la tête d'une magnifique armée, partit en guerre contre Tanisor.

Tanisor était depuis toujours l'ennemi de Seshnéla. Le culte de Gbaji y avait naturellement trouvé refuge, mais son répit devait être de courte durée. Après plusieurs années de conflit, la capitale assiégée tombait, et même sa fameuse légion vampirique fut détruite par Arkat. Pénétrant plus profondément en Ralios, Arkat et son armée découvrirent que plus d'une nation barbare ou non-humaine avait rejoint le culte. Comme les non-humains étaient rares en Seshnéla et en Brithos, les envahisseurs baptisèrent Ligue des monstres les forces dressées devant eux, utilisant le terme générique de *krjalki* pour décrire leurs adversaires. Dans leur ignorance, ils étaient nombreux à croire que les *krjalki* étaient des sortes de mutants vendus au chaos.

Au cours de sa campagne en Ralios, Arkat bénéficia de différents soutiens. Au début, même les sorciers brithini lui obéissaient, contrairement à leur tradition de méfiance en-

vers les chevaliers. Beaucoup de tribus païennes le suivirent également, en dépit de leur aversion pour le monothéisme malkioni. L'un après l'autre, les bastions du culte tombaient, et les forces adverses finirent par se retrouver acculées dans la partie orientale de Ralios, en particulier dans la cité des Loups et la forteresse de Kartolin.

La cité des Loups était la capitale des Telmori, qui vénéraient cet animal ; en acceptant le stigmate du chaos contre une puissance accrue, ils étaient devenus une race de loups-garous. Depuis leur cité, ils contrôlaient la passe du Haut Lama entre Ralios et Fronéla. La forteresse de Kartolin, pour sa part, dominait la passe du même nom qui débouchait sur Dorastor. Tenu en échec sous les murailles de Kartolin, Arkat mit à sac la cité des Loups et en passa toute la population au fil de l'épée. Des poches de résistance survécurent ici et là, et l'endroit conserva leur nom, mais en tant que peuple les Telmori avaient vécu ; par la suite, ils furent chassés de Fronéla également, cette fois par Talor, le Guerrier Hilare. Ils entamèrent alors leur longue marche à travers le continent, qui les conduisit jusqu'aux abords des déserts infranchissables. En Ralios, Arkat perfectionna l'art de la quête héroïque. Cette technique de maîtrise et de développement spirituel n'était pas inconnue, mais personne n'avait encore su, ou pu, en exploiter les possibilités. Arkat fit de nombreuses incursions dans le plan des héros à la recherche d'outils magiques et d'alliés contre le culte qu'il avait juré d'éliminer. Parfois, ces quêtes se soldèrent par un échec cuisant, comme lorsqu'il fut blessé au pied par une javeline magique qui se retourna en plein vol ; cette blessure devait le tenailler longtemps. Après de nombreuses années de campagne et la mort de milliers d'âmes, Arkat conduisit son armée devant Kartolin et réfléchit à un nouveau moyen d'atteindre le culte en Dorastor. Au cours de son voyage spirituel, il rencontra un redoutable adversaire dara happien qui le tua.

La Pélorie connaissait Gbaji sous les noms de Nysalor ou d'Osentalka. Le dieu y était connu et accepté par la population sous les traits d'une divinité bienveillante de lumière et de pouvoir, dont l'adoration procurait paix et abondance. Les Péloriens devaient se rappeler plus tard de cette période sous le nom de Paix Dorée. Quand la guerre vint frapper à leur porte, ils offrirent volontiers de l'argent et des troupes. Ces armées furent tout d'abord employées à punir les races qui avaient trahi le conseil et s'étaient désengagées de la création de Gbaji, en particulier les trolls (affligés de la tragique malédiction des trolliniens) et les dragonewts (humiliés et contraints à la servitude).

Dans la passe du Dragon, le culte avait un autre ennemi en la personne des Héortiens. Vaincus, ces derniers virent leur pays occupé, et les autels d'Orlanth renversés au profit du nouveau dieu. Après une génération d'oppression sévère, le héros Harmast parcourut les royaumes nébuleux de la mythologie en quête d'un libérateur. Ce fut le premier humain à reproduire la quête des Porteurs de Lumière. Lui et ses compagnons finirent par découvrir l'entrée du Monde Inférieur, où ils retrouvèrent Arkat. Ils le ramenèrent à la vie et sortirent avec lui de son mausolée en Ralios. Ils lui expliquèrent qu'il pourrait atteindre Dorastor depuis la passe du Dragon, et qu'il trouverait de puissants alliés dans la région. Ils lui révélèrent aussi de précieux détails concernant son épée magique et celui qui l'avait forgée. Arkat décida de rompre avec sa tradition de chevalier et d'entrer dans le culte d'Humakt, dont certains disaient qu'il était le fils. Cette conversion lui attira d'emblée la sympathie des Héortiens qui l'attendaient.

À la tête d'une armée occidentale, Arkat débarqua en Slontos et marcha sur les Terres de l'Ombre, le futur Pays Saint. Il y trouva de nombreux alliés, en particulier chez les trolls dont

une armée entière vint se rallier à son drapeau. Malgré sa méfiance initiale, il accepta cette aide inhumaine et s'en porta bien, car les pouvoirs antichaotiques des trolls jouèrent un rôle décisif dans sa victoire contre les forces du chaos sorties du gouffre du Serpent-Pipe. La région fut nettoyée au prix fort, et un an plus tard, le culte de Gbaji/Nysalor avait disparu de la passe du Dragon. Une armée de dragonewts vint encore grossir les rangs des forces d'Arkat. Les batailles consécutives qui se déroulèrent en Pélorie furent moins faciles, et Arkat connut autant de revers que de victoires. Ses troupes occidentales fondirent, remplacées par des barbares orlanthi et des trolls. Frappé par l'efficacité des trolls dans la guerre contre le chaos, Arkat choisit d'en devenir un lui-même pour mieux atteindre ses objectifs. Il commença par rejoindre le culte de Kyger Litor, sous le nom de Roi-Troll, puis celui de Zorak Zoran, pour porter le carnage chez ses ennemis.

Cette dernière conversion lui aliéna beaucoup de monde, en particulier ceux qui l'avaient ramené d'entre les morts et qui considéraient désormais avoir échoué dans leur quête, puisqu'elle aboutissait aux ténèbres et non à la lumière. L'armée dépareillée se remit en marche tant bien que mal ; mais les Humakti furent choqués de voir ce chef qu'ils avaient vénéré se comporter en véritable troll, dévastant tout sur son passage ; et de nombreux occidentaux, déjà décimés et démoralisés, retournèrent dans leur pays en racontant comment leur chef s'était transformé en krjalki assoiffé de sang semblable à ceux qu'il combattait. Malgré tout, l'armée d'Arkat continuait son avance, terre après terre, cité après cité, sans laisser âme qui vive derrière elle.

Arkat n'épargna aucun recoin de Dorastor. Les armées qui lui restaient s'amenuisèrent au fil des batailles de plus en plus titanesques qui secouaient la région et la purgeaient du chaos. Arkat et Nysalor invoquèrent de puissants héros et demi-dieux pour leur prêter main-forte dans leur ultime combat. Enfin, au sommet de la tour des Rêves, au cœur de la cité des Miracles, les deux adversaires s'affrontèrent en combat singulier tandis que tout s'écroulait autour d'eux. La ville tomba en poussière, et nombre de héros périrent suffoqués. Seul Arkat se dégagna des ruines. La chute de Nysalor était consacrée ; il ne serait plus désormais appelé que Gbaji, le Trompeur. Le dieu vaincu fut démembré, et les parties de son corps furent inhumées en différents lieux sous des monceaux de roc et de magie.

Après la bataille, Arkat cessa d'être un troll ; c'est du moins ce qu'affirmèrent ses amis, et de nombreux trolls avec eux. La guerre contre Gbaji avait duré soixante-quinze ans. Arkat se retira dans les terres paisibles de Ralios, qu'il avait pu apprécier dans sa jeunesse, et se tailla un petit domaine qu'il administra sagement pendant soixante-quinze ans supplémentaires. La paix d'Arkat s'imposa dans la région.

Quand ils évoquaient ces événements, une fois la guerre finie, les gens se demandaient toujours comment Arkat avait pu échapper aux esprits de représailles de tous les cultes qu'il avait bafoués, ou ce qu'il était advenu de sa fameuse épée ; tous s'accordaient à voir en lui un homme impitoyable, doué d'une volonté hors du commun.

Les habitants de Pélorie regrettèrent le règne de Nysalor, qu'ils assimilaient dans leur mémoire à un nouvel Âge d'Or. Mais tous les sacrifices et les prières qu'ils purent lui adresser restèrent lettre morte, et ils comprirent qu'il était bien mort.

Le culte de Gbaji avait vécu. Les Péloriens qui avaient adoré Nysalor se retournèrent vers leurs anciens dieux, mais conservèrent toujours un vieux fond de rancœur envers Arkat, le demi-dieu qui avait tué un être cher.

[Nos] philosophes en déduisent que le chaos procède du rejet viscéral des limitations de l'univers naturel et moral. Ce rejet joue un rôle décisif dans la conduite de toute vie honorable; la condition mortelle est ainsi faite. Mais poussé à l'extrême, il se manifeste par ces créatures que l'on dit chaotiques et dont il représente virtuellement la seule passion. Son mécontentement chronique face aux limitations du monde amène le chaotique à [...] mépriser la vie et le bonheur restreint qu'elle peut lui offrir, au regard des possibilités de la transcendance. Le chaotique est arrogant : il veut avoir sa place dans le monde, mais sans en faire partie.

Ce rejet viscéral entraîne de curieuses conséquences. Alors qu'un homme peut envisager un meurtre pour des raisons financières ou morales, le chaotique l'envisagera plutôt parce qu'il est interdit, et que cette interdiction lui est insupportable. Son insoumission permet au chaotique de puiser dans l'énergie du chaos primordial et, par là même, de s'élever partiellement au-dessus des lois du monde. Pourtant, ce sont encore elles qui régissent sa conduite. Vous et moi obéissons aux lois, parce qu'elles sont la loi; le chaotique les transgresse pour la même raison. Mais nul ne saurait transgresser toutes les lois à la fois; le chaotique a donc en permanence le sentiment d'être entravé. Le vrai chaotique, tel l'escargot-dragon à deux têtes, est à la fois une créature qui souffre et une menace pour tous. Le héros qui l'élimine lui rend service au même titre qu'à l'ensemble des peuples de Glorantha.

[...] Les traits chaotiques résultent d'une combinaison particulière de sentiments et [...] philosophie caractéristique d'un esprit chaotique. Il faut au minimum l'harmonisation d'un cristal maudit pour qu'ils se manifestent chez quelqu'un comme vous et moi. Une liaison moins intime, comme cette faculté qu'ont certains de converser mentalement, peut autoriser la transmission des pensées et des sentiments mais n'altère pas suffisamment la structure de la personnalité pour...

- Traduction de Ray Turney

pour sauver leur progéniture. Peu d'humains survécurent à ce désastre pélorien, qui suscita un nouveau respect pour les races anciennes.

LES ÉRUDITS DE L'AMBIGU

La seconde école fut celle des Érudits de l'Ambigu. Leurs recherches en sorcellerie furent à l'origine d'une religion nouvelle pour l'époque, basée sur un strict monothéisme. Leur secret consistait à s'appuyer sur une synthèse de différentes cultures ouvrant la voie à de nouveaux types de magie. Exploitant habilement les similitudes et les différences qu'ils relevaient dans tout ce qu'ils étudiaient, élaborant des artefacts grandioses ou des sorts somptueux, ils réunirent les quatre modes de magie en un même tissu éthérique de pouvoirs et d'énergies qui semblait envelopper tout le cosmos.

Ils parvinrent à une liberté inconnue des dieux et des mortels, firent toutes sortes de trouvailles, inventèrent un système de mesures et d'archivage, et mirent leurs découvertes à l'épreuve sur le monde des dieux. Les deux textes qui suivent offrent un échantillon de leur manière de raisonner et éclairent d'un jour nouveau certains des mystères du chaos.

Les Érudits de l'Ambigu furent les pionniers de l'étude du plan des héros. Ils connaissaient les voyages d'Arkat, comme ceux d'autres avant lui qui, bien souvent, n'avaient même pas

conscience de ce qu'ils vivaient. Ils mirent au point des mythes standardisés et des méthodes pour atteindre le secret des dieux. Ils passèrent à maintes reprises de l'Autre Côté afin d'y récupérer des artefacts légendaires, ou d'assister à des événements cosmiques dont le souvenir s'était perdu. C'étaient des mages accomplis, et plusieurs d'entre eux devinrent des héros aux âges suivants.

L'empire de la Mer du Milieu, dit également Empire jurstéli d'après le nom de l'île dont il était originaire, était analogue aux Érudits de l'Ambigu dans la sphère politique. Bien qu'il dominât les océans, dont il avait chassé les navigateurs waertagi, il s'emparait rarement d'un pays par la force ; il préférait conquérir quelques villes ou fonder des colonies, puis laisser sa culture s'imposer d'elle-même. Au Second Âge, il régnait sur la quasi-totalité des grandes régions côtières de Glorantha.

Il entraîna sa propre chute à force de plier les lois de la Nature à sa convenance. Les puissances de l'ancien monde et les anciens dieux provoquèrent des bouleversements abrupts qui éliminèrent les nouveaux venus. Les Waertagi réapparurent brutalement et se mirent non seulement à couler des navires, mais également des terres. Les Kralori concentrèrent l'immensité de leurs pouvoirs mentaux pour chasser leurs oppresseurs, d'abord dans les ports, puis sur l'ensemble des terres. Les pays de Seshnéla, Jrustéla et Slontos s'enfoncèrent dans la mer, et Brithos disparut également.

Une malédiction balaya la mer et rendit impossible toute traversée en surface. Pour la civilisation jurstéli, ce fut le coup de grâce. Le choc n'épargna pas les Waertagi non plus, et ils accusèrent Zzabur, le vieux sorcier de Brithos, d'en être responsable. Les côtes se vidèrent de leurs habitants, et le pouvoir se déplaça à l'intérieur des terres.

L'EMPIRE STYGIEN

Quand il se retira en Ralios, Arkat donna naissance à une nation forte et agressive, baptisée autarchie d'Arkat par ses habitants et Empire stygien par ses ennemis. Ces deux noms étaient parfaitement mérités. L'Empire stygien étendit rapidement ses frontières grâce à d'audacieuses campagnes ainsiqu'à une magie abominable. Bienveillant dans la paix, il se montrait cruel quand il était provoqué. Les Jrustéli vinrent aider leurs cousins seshnégi à le détruire, et participèrent au saccage de ses villes ; par la suite, on retrouva des éléments stygiens dans les secrets des Jrustéli.

La mémoire de l'Empire stygien survécut dans certaines régions de Ralios. On s'en souvenait comme d'une alliance de cités-États disséminées au long de fleuves fertiles, et dont les habitants rendaient un culte à Arkat. Mais pour beaucoup, le nom d'Arkat était devenu un juron, et les guerres de Gbaji n'étaient plus que l'affrontement fratricide de deux adversaires également détestables.

Le chaos suintant demeurait dans son lit sans venir troubler la paix du monde. Mais de grandes terres avaient coulé, la malédiction de Brithos avait nettoyé les océans et les dragons avaient tué des milliers de personnes pour se défendre. Ce fut la fin du Second Âge.

Le Troisième Âge

Les côtes de Glorantha furent bientôt laissées à l'abandon et au mystère. Les grands ports laissèrent la place à des ruines sombres hantées par les trolls. Les rivières étaient encore navigables, mais aucun marin n'osait plus prendre la mer.

En occident, Tanisor, qui avait accueilli les réfugiés d'une Seshnéla brisée, régnait sur le sud et le réseau des grands fleuves de Ralios. Le royaume de Loskalm prospérait en Fronéla, où il contrôlait une vaste baie aux eaux paisibles. Les cités-États guerroyaient entre elles, repoussaient les barbares des collines et les krjalki, ou s'unissaient temporairement contre Tanisor. En Pélorie, les satrapies de l'est, usées par le temps, tremblaient devant les cavaliers nomades. En Kraloréla, les anciens mystiques poursuivaient leur existence, diffusant leur sérénité aux paysans soumis tout en suscitant des passions indicibles dans le cœur de l'élite. En 1220 ST, une certaine agitation en Pélorie présagea un événement qui allait bouleverser à tout jamais la diffusion du chaos à travers le monde. C'était la naissance de Rufelza, déesse de la lune rouge. Sa mise au monde fut le fruit d'un processus magique complexe, au terme duquel les Sept Mères ramenèrent à la vie une déesse brisée à l'Âge des Dieux. Nul ne savait qui étaient ses parents ni quels étaient ses pouvoirs.

La Déesse Rouge fit rapidement la preuve de sa puissance en éliminant tous ses ennemis. Ses premières années d'existence furent une longue succession de batailles et de victoires, et bientôt elle inspirait crainte et méfiance à tous ceux qui l'entouraient, les peuples comme les dieux. Son combat fut d'abord temporel, puis elle se lança dans une grande quête héroïque à la découverte d'elle-même et de ses pouvoirs secrets. Elle demeura absente pendant des années ; ses terres furent lentement grignotées par ses ennemis. Mais elle finit par réapparaître, montée sur la Chauve-souris Pourpre, et sema la terreur devant elle. Par la suite, à la tête de son armée, elle étendit le cercle de ses conquêtes.

Parce que sa naissance était sans précédent et parce qu'elle avait manifestement parti lié avec le chaos, la Déesse Rouge réveilla l'antique pouvoir des Dieux Aînés. Après avoir ravagé le royaume de Carmanie, elle affronta une race d'entités magiques en un lieu appelé Château Bleu. Les anciens dieux furent attirés dans le conflit et s'efforcèrent de disperser cette éruption chaotique dans l'univers. Le monde parut se déchirer mais, lorsqu'il retrouva sa stabilité, la déesse était victorieuse. À l'issue d'un affrontement mystique et d'un jugement sibyllin, elle avait prouvé qu'elle appartenait bien au monde de Glorantha, et que la plus haute magie serait incapable de l'en chasser. Elle se drapa alors dans un immense pan de terre et s'éleva jusqu'au ciel, où elle est désormais visible sous la forme de la lune rouge. La Déesse Rouge rencontra et vainquit d'étranges divinités au cours de sa quête héroïque, et on raconte que ce serait l'origine de ses surprenants pouvoirs. On trouve notamment parmi ses victimes Arachné Solara et Nysalor, et les philosophes lui prêtent une intimité avec le Temps. Autant de puissances hors normes dans le monde des dieux, qui expliquent en partie la crainte et la méfiance qu'elle suscite.

En aucune façon la Déesse Rouge ne prône l'adoration des entités du chaos qui suivent la voie du diable et tombent dans la dépravation morale. Mais sa religion et son empire ne la condamnent pas non plus, car ce serait contraire à leur philosophie. Leurs dirigeants s'entendent à tourner les faits à leur avantage quand une brebis galeuse bascule dans le camp du chaos ; l'Histoire lunaire regorge d'ailleurs de généraux et de prêtres passés au mal.

En raison de ses croyances, l'Empire lunaire doit intégrer le chaos dans sa vision du monde

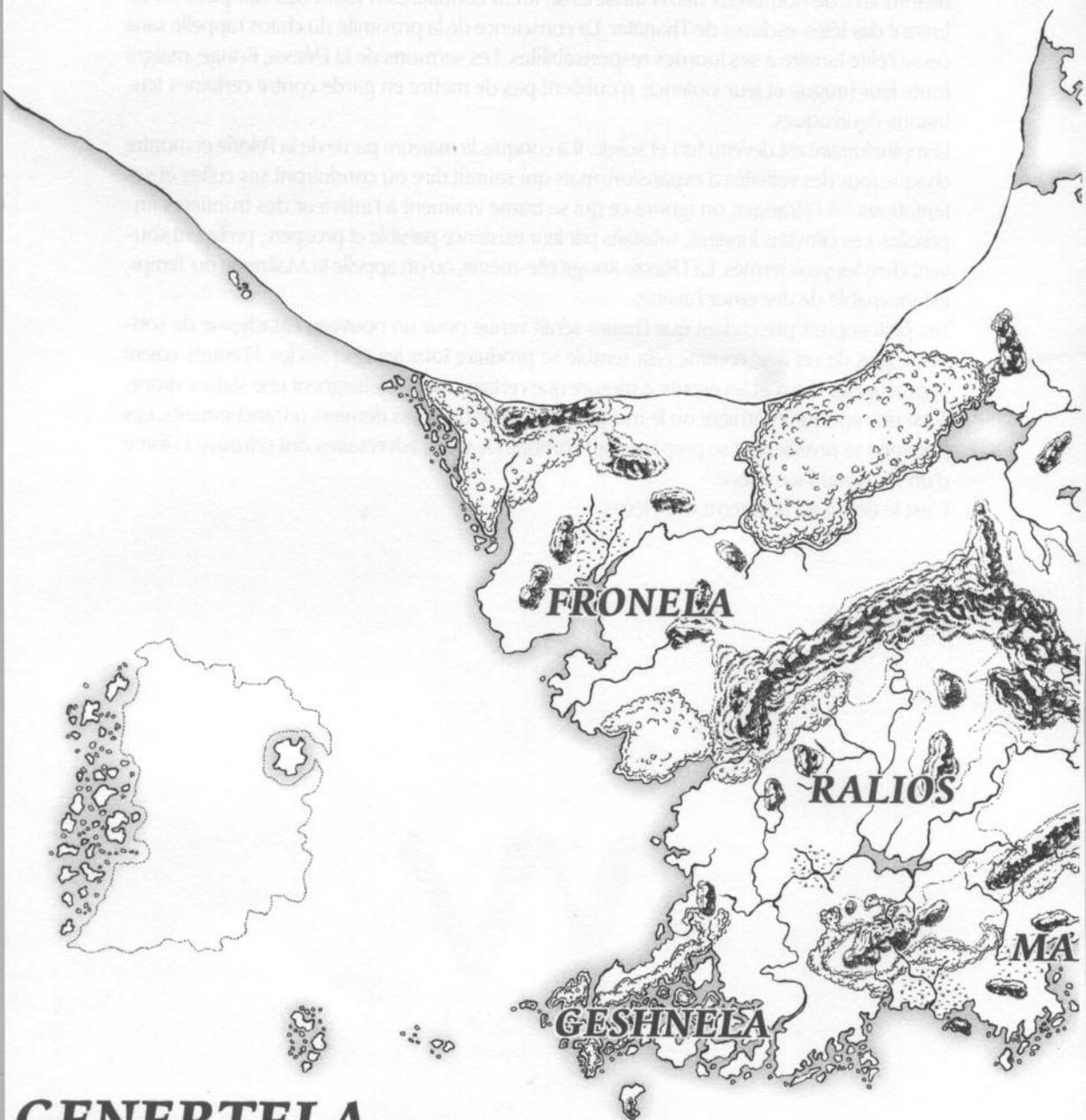
et en faire usage lorsque c'est nécessaire. La Chauve-souris Pourpre en constitue un bon exemple, de même que le régiment vampirique qui s'entraînerait dans les montagnes. Et néanmoins, de nombreux héros lunaires se firent connaître en tuant des vampires ou en brisant des têtes-esclaves de Thanatar. La conscience de la proximité du chaos rappelle sans cesse l'élite lunaire à ses lourdes responsabilités. Les sermons de la Déesse Rouge, malgré toute leur fougue et leur violence, n'oublent pas de mettre en garde contre certaines tentations équivoques.

L'Empire lunaire est devenu fort et solide. Il a conquis la majeure partie de la Pélorie et montre chaque jour des vellétés d'expansion, mais qui saurait dire où conduiront ses cultes et ses tentations? À l'étranger, on ignore ce qui se trame vraiment à l'intérieur des frontières impériales. Les citoyens lunaires, satisfaits par leur existence paisible et prospère, préfèrent souvent vivre les yeux fermés. La Déesse Rouge elle-même, qu'on appelle la Maîtresse du Temps, est incapable de discerner l'avenir.

Les philosophes prétendent que l'heure serait venue pour un nouveau cataclysme de sonner le glas de cet âge, comme cela semble se produire tous les cinq siècles. D'autres voient approcher les dieux et les esprits, à mesure que certains mortels atteignent une stature divine. C'est une époque charnière où le monde est poussé dans ses derniers retranchements. Les pouvoirs se réveillent et se préparent au combat. De vieux adversaires ont retrouvé la force d'un nouveau face à face.

C'est le début de la Guerre des Héros.





GENERTELA 1 cm = 600 km

Fronéla



Voilà plus d'un siècle, le mystérieux Interdit des Échanges enveloppa Fronéla, séparant chaque nation, chaque tribu, les unes des autres. Il y a moins de quarante ans, le Dégel commença et Fronéla émergea lentement dans l'âge moderne. Mais en supprimant la malédiction de l'Interdit, le Dégel amena un nouveau désastre sur Fronéla : le royaume de la Guerre. Par tradition, Fronéla avait toujours été divisée en sept parties : le royaume civilisé de Loskalm, l'opulente vallée du Janube, les terres sauvages de Tastolar, la farouche Rathoréla, Jonatéla la barbare et les deux régions aldryami de Bois-Hiver et de Sylveron.

Et voilà qu'une huitième, le royaume de la Guerre, apportait la catastrophe.

Le Dieu Invisible

Dieu suprême

Le Dieu Invisible était, est et sera à jamais. Il est au-delà de tous les dieux. Il offre à ses fidèles le salut ainsi qu'un but à leur existence. Inaccessible et parfait, Il donne toujours et ne prend jamais. Comme cette attitude risquerait de Le couper de ses adorateurs, Il a dépêché ses saints et ses prophètes afin d'enseigner au peuple la manière correcte de Le vénérer. Malkion fut le premier et le plus grand des prophètes, et c'est en son honneur que les disciples du Dieu Invisible sont appelés Malkioni.

Les Malkioni ont toujours été divisés, même du vivant de Malkion ; ils débattent sans fin de la nature du Dieu Invisible et s'accusent les uns les autres d'hérésie, d'apostasie, voire d'imbécillité pure et simple. Personne n'a plus parlé d'une seule voix du Dieu Invisible depuis l'époque des Érudits de l'Ambigu, et leur damnation, avec leur élimination consécutive, montre douloureusement à quel point ils se trompaient.

Au cours des siècles qui suivirent, les Malkioni entamèrent un long travail de remise en question. Aujourd'hui, plusieurs nations, dont Loskalm et Seshnéla en tête, prétendent avoir découvert l'erreur des Érudits de l'Ambigu et entendent rallier l'ensemble des Malkioni sous leur bannière.

La Volonté Céleste

En s'appuyant sur la logique, les Malkioni identifièrent plusieurs émanations du Dieu Invisible présentes dans le cosmos. Usant de leur volonté humaine, cadeau de leur Créateur, les sorciers malkioni sont à même d'influencer ces émanations et de provoquer ainsi certains changements dans le monde matériel. La plupart des Malkioni ne cherchent pas à imposer leur volonté mais s'inclinent simplement devant sa nature sacrée et implorent le Dieu Invisible de les bénir et de les protéger dans leur vie quotidienne. Ces adorateurs ordinaires se comptent par millions.

La Consolation et la Joie

Après la mort, l'esprit des fidèles se détache de la matière brute et s'élève vers les royaumes de la Consolation et de la Joie, le paradis idéal du Dieu Invisible.

Les saints du Dieu Invisible

Bien que le Dieu Invisible soit le seul et unique dieu, nombreux sont les individus de nature sainte capables d'intercéder en faveur des mortels. Ces personnes ne sont pas des divinités, mais des saints.

◆ Gerlant le Roi de Flamme est le fameux camarade et suzerain d'Arkat, l'anti-saint. Il se sert d'Arkat pour sauver son royaume. Quand Arkat trahit ses principes malkioni, Gerlant choisit son peuple de préférence à son meilleur ami, et il fit bien. Il est adoré aujourd'hui pour sa vaillance et sa noblesse d'âme. On reconnaît ses disciples à leur épée enflammée.

◆ Saint Talor est le Guerrier Hilare qui libéra Fronéla de l'emprise du Trompeur, tout comme Arkat l'avait fait dans le sud. Mais au contraire d'Arkat, il combattit toujours dans l'honneur et la joie, là où Arkat se complaisait dans le pillage et le massacre. Tout au long de son combat épique, il conserva un sens de l'humour macabre et tordu — au point que

◆ les Érudits de l'Ambigu le prétendirent fou. Leur caractère scolastique et austère les empêchait de voir que la gaieté de Talor procédait de sa communion avec la Joie, le plus haut état de grâce offert par le Dieu Invisible. C'est uniquement par l'effet de cette grâce qu'il fut capable de sauver Fronéla et de préserver ceux qu'il aimait. Depuis, ses disciples cultivent une heureuse disposition dont ils espèrent qu'elle leur vaudra eux aussi la faveur du Dieu Invisible.

◆ Saint Hrestol enseigne aux hommes les secrets de la Joie du cœur, et adouba les premiers chevaliers. Il est aujourd'hui le saint patron de toute la chevalerie.

◆ Saint Onokos montra aux hommes comment se protéger contre la corruption étrangère. La ligue quimpolique chérit sa mémoire, même si certains estiment qu'il s'égara et se trompa de combat.

◆ Saint Paslac, dernier autarque de l'Empire stygien, lutta assidûment contre les Érudits de l'Ambigu et ne fut vaincu qu'à la suite d'une trahison. En Ralios, on l'honore comme le meilleur des souverains.

◆ Sainte Xemela, mère de Hrestol, sacrifia sa vie et son âme pour prémunir son peuple des ravages de la boursoufflure noire. Hrestol sauva son âme afin qu'elle puisse être béatifiée et étendre sa bénédiction à tous les Malkioni.

◆ Saint Waertag est le père des navigateurs waertagi qui dominèrent les océans à l'Âge de l'Aurore. Il conserve des fidèles parmi leurs descendants installés à terre et dans le duché de Pasos.

◆ Zzabur fut le premier sorcier, celui qui découvrit comment transcrire les vérités immanentes du Dieu Invisible en réalité matérielle. La sorcellerie découle tout entière de son enseignement, même si la plupart de ses adeptes sont incapables de reproduire son hubris.

Les faux dieux

Le fait d'honorer le seul vrai dieu n'empêche pas les Malkioni de reconnaître l'existence d'autres esprits et divinités. Pour eux, ces entités sont des apparitions issues d'une mauvaise compréhension du cosmos. La raison leur affirme que le Dieu Invisible est la seule véritable source, et que tout sacrifice ou rituel célébré au nom d'un autre est au mieux une perte de temps, au pire une aide apportée au mal. En conséquence, ces entités sont appelées faux dieux. Leur adoration est une erreur qui empêche l'homme de connaître le Dieu Invisible et d'atteindre après sa mort la Consolation et la Joie.

Les Malkioni

Le peuple des Malkioni domine la partie occidentale de Génertéla. On en trouve parfois quelques communautés autre part, témoignage d'anciens avant-postes d'empires aujourd'hui disparus.

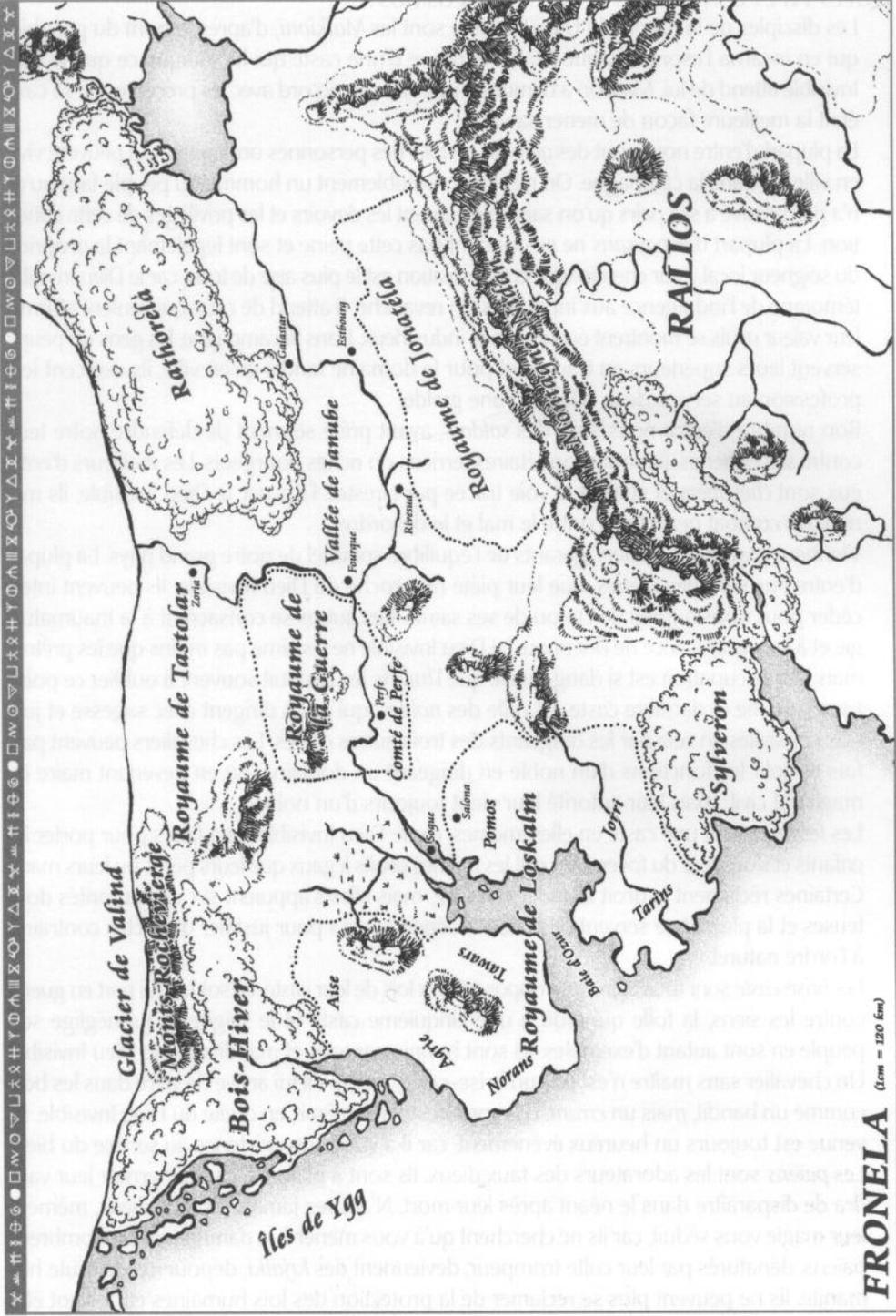
La culture malkioni est hiérarchisée, patriarcale, monothéiste et matérialiste. Malkion le prophète jeta les bases des anciennes lois qui sont encore en application de nos jours, même si leur interprétation peut varier d'une nation à l'autre. La division est particulièrement sensible entre les Loskalmi du nord et les Rokari du sud. Malgré tout, chacun s'accorde sur le fait que la société doit être organisée en strates, divisées par professions et régions par des hommes supérieurs. La femme, dont le statut est naturel, involontaire et innocent, n'en est pas moins inférieure à l'homme. Le Dieu Invisible est le créateur et l'être ultime ; la nature et la société furent modelées selon ses lois. Le monde sombre dans la décadence à cause de l'ignorance de personnes fourvoyées, devenues des étrangers. La raison et la logique sont les instruments confiés à l'homme par le Dieu Invisible afin d'appréhender l'univers ; leur application au monde matériel débouche sur la sorcellerie, qui est la propre magie du Dieu Invisible utilisée par les mortels. Le monde matériel est réel, quantifiable et prévisible. Tout ce qui ne répond pas à ces trois exigences, comme les esprits et les dieux, est illogique et faux, mauvais et/ou maléfique.

QUELLE EST NOTRE HISTOIRE ?

Le Dieu Invisible est, a toujours été et sera à jamais. Il fit la première action, la Création ; et la seconde, la Manifestation. La troisième action, l'Identification, fonda le royaume de la Logique, une terre heureuse dont les habitants se vouaient à l'étude du Dieu Invisible et de ses lois. L'esprit du Dieu Invisible marchait au milieu des hommes en ce temps-là, et tout était bien. Chacun guettait impatiemment le moment de la quatrième action, la Duplication, qui agrandirait encore le royaume de la Logique.

Mais l'esprit est faible, sujet à la tentation et aux erreurs de jugement. Beaucoup abusèrent de la troisième action pour s'identifier à tort ; ce n'était plus dans le Dieu Invisible, mais en eux-mêmes, qu'ils voyaient la source de toute puissance. Ils devinrent les faux dieux, et leur grande erreur causa la ruine du monde. Au début, le vrai peuple ne leur prêta aucune attention, mais la grande erreur le pervertit peu à peu. Guerres et inondations frappèrent le royaume de la Logique. Vadel et son peuple explorèrent les royaumes Illégitimes et ne trouvèrent que la mort. Valind envoya son immense glacier broyer nos cités. Suite aux abus collectifs des faux dieux et des Vadelis, la cinquième action prit le visage de la Destruction ; sa venue présageait la fin du monde.

Le vieux Malkion tenta de sauver le vrai peuple en rétablissant le contact avec le Dieu Invisible et en révélant la véritable nature de la cinquième action. Mais Zzabur, gagné à son tour par la grande erreur, succomba à l'orgueil et trahit Malkion à l'heure du péril. Malkion et ceux qui le soutenaient furent réduits en poussière, et le monde sembla bel et bien condamné. La cinquième action était en réalité le Sacrifice ; celui de Malkion permit d'intégrer son essence au cosmos et d'en racheter les péchés. Malkion révéla aux humaines la vérité éternelle de la Consolation. Les faux dieux, rendus conscients de leur erreur, firent amende ho-



FRONELA (1cm = 120 km)

QUELS TYPES D'INDIVIDUS HABITENT CE COSMOS ?

Les disciples de la parole du Dieu Invisible sont les *Malkioni*, d'après le nom du prophète qui en incarna l'esprit. Chaque Malkioni relève d'une caste qui lui indique ce que le Dieu Invisible attend de lui. Malkion a démontré que vivre en accord avec les préceptes de sa caste était la meilleure façon de mener sa vie.

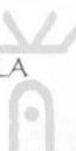
La plupart d'entre nous sont des *gens du peuple*, des personnes ordinaires, qui peuvent vivre en ville ou dans la campagne. On n'est pas véritablement un homme du peuple tant qu'on n'a pas prouvé à ses pairs qu'on saisit pleinement les devoirs et les privilèges de cette condition. La plupart des *paysans* ne se donnent pas cette peine et sont légalement la propriété du seigneur local. Leur chemin vers la Consolation est le plus aisé de tous, car le Dieu Invisible témoigne de l'indulgence aux innocents. En revanche, Il attend de ceux qui veulent affirmer leur valeur qu'ils se montrent économes et industriels. Dans la campagne, les gens du peuple servent leurs supérieurs en travaillant pour le domaine tandis qu'en ville, ils exercent leur profession au service de la ville ou d'une guilde.

Bon nombre d'entre nous sont des *soldats*, ayant prêté serment de défendre notre terre contre ses ennemis. Ils sont propriétaires terriens ou riches bourgeois. Les meilleurs d'entre eux sont *chevaliers* et suivent la voie tracée par Hrestol. Élus par le Dieu Invisible, ils mènent un combat perpétuel contre le mal et le désordre.

Viennent ensuite les *sorciers*, garants de l'équilibre spirituel de notre grand pays. La plupart d'entre eux sont des *prêtres*, que leur piété rapproche du Dieu Invisible. Ils peuvent intercéder pour nous auprès de Lui ou de ses saints. Les autres se consacrent à la thaumaturgie et à la connaissance de l'inconnu. Le Dieu Invisible ne les aime pas moins que les prêtres, mais leur occupation est si dangereuse que *l'hubris* les conduit souvent à oublier ce point. La quatrième et dernière caste est celle des *nobles*, qui nous dirigent avec sagesse et justice, conseillés en cela par les dirigeants des trois autres castes. Les chevaliers peuvent parfois remplir les fonctions d'un noble en dirigeant un domaine, ou en devenant maire ou magistrat civil ; mais leur autorité leur vient toujours d'un noble.

Les *femmes* sont une caste en elles-mêmes, car le Dieu Invisible les a faites pour porter les enfants et s'occuper du foyer. Elles ont les mêmes droits légaux que leurs pères ou leurs maris. Certaines réclament le droit à l'indépendance, mais elles s'appuient sur des autorités douteuses et la plupart se servent de cette « indépendance » pour justifier des actes contraires à l'ordre naturel.

Les *brise-caste* sont tous ceux qui s'opposent aux lois de leur caste. Le soldat qui part en guerre contre les siens, la folle qui croit à une cinquième caste et le seigneur qui néglige son peuple en sont autant d'exemples. Ils sont honnis par tous et maudits par le Dieu Invisible. Un chevalier sans maître n'est pas un brise-caste, même s'il lui arrive de vivre dans les bois comme un bandit, mais un *errant*, comme Hrestol lui-même, en quête du Dieu Invisible. Sa venue est toujours un heureux événement, car il a voué son existence au service du bien. Les *païens* sont les adorateurs des faux dieux. Ils sont à plaindre, car leur erreur leur vaudra de disparaître dans le néant après leur mort. N'adorez jamais les faux dieux, même si leur magie vous séduit, car ils ne cherchent qu'à vous mener à la damnation. De nombreux païens, dénaturés par leur culte trompeur, deviennent des *krjalki*, dépourvus de toute humanité. Ils ne peuvent plus se réclamer de la protection des lois humaines et doivent être éliminés sans pitié.



Les *hérétiques* et les *schismatiques* connaissent les vérités du Dieu Invisible mais les dénaturent volontairement à leurs propres fins perverses. Ce sont toujours des Malkioni et ils ont droit à notre courtoisie, mais on ne peut pas leur faire confiance. Signalez-les aux autorités ecclésiastiques les plus proches.

QUELLES SONT LES ATTENTES DU DIEU INVISIBLE À MON ÉGARD ?

Le minimum que le dieu Invisible attende de vous est que vous viviez en accord avec votre caste.

Les gens du peuple doivent se montrer travailleurs et pleins de ressources. Soldats et chevaliers doivent faire preuve de bravoure et de discipline. Les sorciers doivent être des exemples de sagesse et de piété, et les nobles doivent régner avec justice pour le plus grand bénéfice de tous.

Malheureusement, nombre de personnes s'écartent de la voie tracée par leur caste ; les chevaliers-brigands, les sorciers corrompus et les usurpateurs ne cessent d'affliger la civilisation malkioni. Quoi qu'il en soit, le Dieu Invisible attend de chaque Malkioni qu'il obéisse à son seigneur selon sa caste. Se rebeller contre l'ordre social, aussi imparfaits que puissent être ses membres, revient à défier le Dieu Invisible.

D'autres vertus ont été codifiées par Hrestol dans une ancienne liste de préceptes chevaleresques. Celui qui les observe renforce sa communion avec le Dieu Invisible. Leur pratique dépend largement de l'endroit où l'on se trouve ; en Seshnéla, la chevalerie est une doctrine condamnée à laquelle n'adhèrent plus que quelques exaltés dans leurs châteaux en ruines, tandis qu'en Loskalm, les hommes supérieurs se font un devoir d'en incarner les idéaux.

LE ROYAUME DE LOSKALM

Le pays du rêve de Siglat

Loskalm est un vaste et opulent royaume, doté d'un gouvernement fort et d'une Église, d'une armée et d'une marine puissantes. Sa population vigoureuse a prospéré sous l'Interdit des Échanges, et plus encore depuis que ce dernier a été levé. Il possède de nombreuses cités ceintes de très anciennes murailles, en particulier le long des côtes. Ses frontières sont constellées de châteaux. Il est dirigé par des chevaliers-sorciers.

Présentation

Loskalm comporte trois grandes parties, le Nord, le Sud et Junora. Le Nord comprend toutes les terres au-dessus de la baie d'Ozur, avec les provinces d'Aise, Agrie, Norans, Tawars et Nèves. Dilis était autrefois rattachée au royaume, mais fut maudite il y a plus de mille ans quand ses soldats envahirent Sogue pour y fomenter une rébellion ; aujourd'hui, ce n'est plus qu'un marais nauséabond où règne le chaos. Le Sud regroupe les terres en dessous de la baie d'Ozur et comprend les provinces de Tarins, Jorri et Pomons. Certaines régions de Junora en faisaient partie autrefois mais, séparées du reste du royaume par l'Interdit des Échanges, elles en profitèrent pour revendiquer leur autonomie.

Junora est très semblable à Loskalm, bien qu'elle sorte du cadre de ses frontières politiques. Elle est divisée en plusieurs petits comtés, dont chacun est une imitation de Loskalm. Certains paysans du sud et de l'est sont encore des païens orlanthi, cousins des habitants

d'Oranor; d'autres ont fait serment d'allégeance à l'ecclésiarque de Port-Sud, et d'autres encore appartiennent à l'Église de Syanor, dont le chef spirituel réside à Okarnia.

Culture

Les Loskalmi représentent l'une des deux grandes cultures malkioni de Glorantha. Leur principale particularité est d'avoir fait une méritocratie du système de castes inventé par Malkion. Ainsi les castes au-dessus de celle de paysan comprennent exclusivement des personnes ayant elles-mêmes été paysans un jour. Cette doctrine se fonde sur une révélation de Hrestol à Siglat, proclamant l'égalité des hommes entre eux.

Les Loskalmi mettent cet idéal en pratique en conférant à chaque enfant le statut de *pay-san*. L'élévation vers les autres castes, celles des hommes supérieurs, est ouverte à chacun

Le duc Mériatan

Chevalier-sorcier, duc de l'ordre de l'Hirondelle

Alors que Mériatan n'était encore qu'un petit enfant de la cité de Salona, le roi Siglat lui prédit un destin grandiose. Les pillards côtiers venus de Ygg offrirent au jeune chevalier sa première chance. Lorsqu'ils coulèrent une flotte loskalmi, Mériatan renonça aussitôt à son cheval et sollicita le commandement de la marine loskalmi. Il arma une flottille et, dissimulé par sorcellerie, hissa les voiles pour les îles de Ygg. Débarquant sur l'île de Vendréog, lui et ses hardis compagnons tuèrent le roi yggite et érigèrent la citadelle de Fort-du-Froid, qui est toujours en place à l'heure actuelle. À son retour en Loskalm, Mériatan reçut un cheval magique et fut accueilli en héros.

Voilà neuf ans, Mériatan apprit la haine. Le royaume de la Guerre avait envoyé des maraudeurs jusqu'à Salona et Pomona. Le roi réagit par l'envoi d'une armée qui les repoussa au-delà des frontières, mais le temps qu'elle arrive, le frère jumeau de Mériatan avait disparu, probablement dans le chaudron des maraudeurs. Mériatan jura de le venger.

Il y a six ans, Mériatan affronta Harrek le Berserk, qui avait mis Sogue à sac à la tête de sa horde. Tombant sur les Rathori alourdis par leur butin, il contraignit le Hsunchen à s'enfuir par la mer en abandonnant ses hommes. Le roi Gundreken le nomma duc de l'ordre de l'Hirondelle en récompense de ses exploits.

Mériatan est un chef sage et souple. Lorsque les Aldryami se rebellèrent, sous la direction de Feuille Verte, il se mit en marche contre le Bois-Hiver; la paix inopinée obtenue par Nalloner le renvoya prématurément dans la capitale, mais Mériatan s'en consola, préférant perdre une occasion de se couvrir de gloire plutôt que des hommes.

Aujourd'hui, Mériatan ne songe plus qu'à raser le royaume de la Guerre. Son ordre a mis au point les Portes de Fer, un nouveau moyen d'envahir le royaume magique des barbares païens. Pareil à saint Talor et au héros Snodal, Mériatan prévoit de les dépouiller de leur magie, et même de tuer leurs dieux s'il le faut pour remporter la victoire.

« Nous devons gagner » a-t-il dit, « parce que nous combinons en nous tous les talents et les arts, comme notre Dieu combine en Lui chacun des leurs. S'ils n'insistaient pas tellement pour faire la guerre, je crois que je les prendrais en pitié. »

quels que soient sa naissance, sa richesse ou son statut, et se décide sur la seule base de sa volonté. Voici comment se déroule idéalement la carrière d'un bon Loskalmi : son adolescence se passe à travailler aux champs, en compagnie des autres paysans. S'il maîtrise les arts de la ferme à la satisfaction de ses supérieurs, il est autorisé à s'engager dans l'armée. Les bons soldats sont promus au rang de *chevalier* et ont accès à de nouveaux secrets. Certains chevaliers deviennent des *sorciers*, capables de répondre aux besoins spirituels du pays et de ses habitants. Ceux d'entre les sorciers qui montrent le plus de sagesse et de jugement deviennent *seigneurs*. Ainsi, chaque seigneur a une connaissance intime des problèmes de chaque caste, ce qui lui vaut le respect de tous ses sujets.



La plupart des paysans se satisfont de leur vie paisible et prospère sous le règne des rois de Loskalm et ne manifestent aucune ambition de s'élever dans les castes. Ceux d'entre eux qui maîtrisent les compétences des hommes du peuple et montrent des aptitudes à gouverner sont alors promus au rang de *châtelain*, et se voient confier certains droits et responsabilités seigneuriales. La majeure partie des campagnes de Loskalm est administrée par ces châtelains, sous la direction d'un président qui siège au Haut Conseil en tant que pair du royaume. Les habitants des villes et des cités sont considérés comme des paysans dans la théorie loskalmi ; leurs enfants ne sont pas envoyés aux champs, mais plutôt formés au métier de leur père.

Les femmes échappent au système des castes et, d'une manière générale, restent en marge de la méritocratie loskalmi. La plupart se voient simplement accorder le rang de leur père, jusqu'à leur mariage où elles prennent celui de leur époux. Elles sont cantonnées habituellement à un rôle subalterne. À titre d'exemple, celles qui servent dans l'armée sont le plus souvent des guérisseuses. Quelques-unes, triées sur le volet, sont effectivement formées au métier des armes, mais à ce jour ces femmes-chevaliers n'ont jamais été autorisées à prendre une part active aux combats ; elles s'occupent uniquement de porter secours aux blessés.

L'ordre de sainte Ménéna est un ordre spirituel qui attire à lui de nombreuses femmes. Elles y trouvent une liberté religieuse et magique qui leur serait normalement interdite dans cette société dominée par les mâles. Les membres de l'ordre ont ainsi le droit de porter les armes et autres privilèges masculins. Bon nombre d'hommes les désapprouvent, estimant que les

femmes devraient se satisfaire de la place que leur a assignée le Dieu Invisible à l'Église, à la cuisine et à la crèche.

Sciences

Les sorciers loskalmi s'efforcent depuis longtemps de redécouvrir les philosophies préhistoriques du royaume de la Logique. D'aucuns prétendent même que Gaiseron serait à deux doigts de renouer avec la grandeur de cette civilisation disparue. D'autres font observer que la révélation d'Irensavel n'a pas mené à grand-chose, hormis à la félicité transcendante.

La pratique de la sorcellerie est dominée par l'Église loskalmi. La plupart des anciens ordres de sorcellerie indépendants furent éliminés de fait par la concrétisation du rêve de Siglat. Certains brûlèrent leurs livres; d'autres en firent don à l'Église. Ceux qui restent sont presque tous des alliés (ou des serviteurs) de l'Église.

L'isolement unique né de l'Interdit des Échanges donna le temps aux sorciers de développer certains sorts extraordinaires, qu'ils consignèrent en secret dans de puissants ouvrages. Les sorciers s'intéressèrent également au labeur des paysans; aujourd'hui, de nouvelles charrues, de nouveaux plans de labours et de nouvelles méthodes de taxation améliorent le rendement et réduisent leurs charges.

Le *Livre au-delà du Bronze*, propriété de la guilde des forgerons, recèle certains secrets qui permirent aux chevaliers-sorciers de Loskalm de se vêtir de pied en cap d'une armure de plaques (le métal de ces armures est en soi un mystère, et son origine, un secret d'État).

Le roi Gundreken encourage les éleveurs de chevaux depuis des années. C'est lui qui a commandé à Giral *Les secrets de l'élevage*, un nouveau tome de magie dont les instructions ont permis d'aboutir à la création des swadals, une nouvelle race de destriers. Ces montures d'une puissance et d'une taille incomparables sont capables de piquer un galop même sous le poids d'un chevalier en armure complète. Le livre appartient à l'ordre de l'Hirondelle.

Gouvernement

Les nominations administratives étant déterminées par le mérite, il n'existe pas de charge héréditaire. La sélection des candidats s'effectue sur la base de principes historiques revus et corrigés par le rêve de Siglat.

Le roi et ses officiers détiennent l'autorité suprême. Les personnes nommées à des postes gouvernementaux deviennent des seigneurs. Il en existe différents types : les seigneurs *temporels*, qui administrent le pays, les seigneurs *militaires*, qui commandent les ordres combattants et les armées du royaume, et les seigneurs *spirituels*, qui veillent sur le bien-être spirituel de tous.

Le roi est le chef suprême de Loskalm. Il possède la haute main sur tout, en particulier dans les conflits entre ses sujets et les relations avec l'étranger. Un Haut Conseil composé de cinq pairs du royaume l'assiste dans sa lourde tâche. Ces pairs sont l'écclesiarque de Port-Sud, le grand duc d'Ouestbourg, le président des châtelains, le justicier royal et le trésorier royal.

L'écclesiarque est chargé du bien-être spirituel et de l'instruction du peuple. Il veille à faire appliquer l'idéal de Hrestol par la population loskalmi. Les forces armées sont placées sous

Armée

L'armée de Loskalm est importante et remarquablement organisée. Bien équipée, disciplinée et entraînée, elle manque cependant d'expérience. Ses 55 000 soldats professionnels sont répartis en huit bataillons réguliers et trois bataillons lourds. Les chevaliers en constituent l'élite mais le gros des troupes se compose surtout de fantassins, armés d'une arbalète ou d'une pique et d'un bouclier. Chaque comté, ville, baronnie ou cité entretient par ailleurs une milice locale réunissant tous les paysans en âge de se battre ; toutefois, ces unités ne bénéficient d'aucun des avantages magiques accordés aux bataillons.

Religion

Les Loskalmi vénèrent Malkion, le Dieu Unique, et considèrent Hrestol le prophète comme son idéal humain. Leur Église représente l'un des deux principaux courants du malkionisme, avec plusieurs singularités.

La plus inhabituelle est sans doute la *doctrine de l'égalité*, stipulant que tous les hommes naissent égaux. C'est elle qui a conduit le roi Siglat à la réalisation de la société parfaite de Hrestol, entièrement appuyée sur des idéaux méritocratiques. La plupart des autres courants malkioni reconnaissent le bien-fondé de cette doctrine, mais contestent qu'elle ait jamais été destinée à devenir la base de la société.

La *doctrine de la cause cachée* révèle l'identité ultime de Dieu : Irensavel. Irensavel est totalement distinct du monde et précède même la création de la matière ou de l'énergie. Voilà cinq siècles, les Érudits de l'Ambigu firent disparaître cette doctrine, mais la vérité finit toujours par resurgir. Makan, le « dieu » corrompu des Érudits de l'Ambigu, fut accusé d'être un démiurge maléfique cherchant à enchaîner les ignorants au monde matériel afin qu'ils ne connaissent jamais la Consolation. Aux yeux des tenants de cette doctrine, les Rokari passent bien entendu pour les dupes de Makan.

Pour comprendre la cause cachée, il faut observer une philosophie fondée sur le développement personnel de la volonté, et calquer cette volonté sur les voies de la cause cachée en appliquant les pouvoirs impersonnels au monde matériel. Cette philosophie comprend un code de comportement très strict qui transcenderait l'humanité, et même la divinité.

Les Malkioni fronéliens vivant hors de Loskalm acceptent la validité de la doctrine de la cause cachée mais préfèrent suivre un credo moins complexe, qui ne fasse pas appel à une métaphysique aussi absconse.

LA HIÉRARCHIE DU CULTE

En Loskalm, chaque village et chaque ville possède son ou ses églises, dans lesquelles des services réguliers renforcent la matrice spirituelle qui recouvre le royaume. La mission du clergé consiste à canaliser l'énergie des adorateurs, afin de bénir le royaume selon les indications de l'Église.

L'ecclésiarque dirige les seigneurs spirituels depuis son imposante cathédrale de Port-Sud. Huit *cardinaux*, un par principauté, l'assistent dans sa tâche. Les principautés sont divisées en diocèses confiés à des *vicaires*. Sous les diocèses viennent enfin les paroisses, aux bons soins des *grands sorciers*, les plus modestes des seigneurs spirituels.

Les sorciers de l'Église, qui constituent le gros de la caste des sorciers en Loskalm, sont au



service des seigneurs spirituels. En raison de l'exigence qui préside à leur sélection, les sorciers sont rares et le royaume manque de guides spirituels, en particulier dans les régions rurales. C'est pourquoi certains paysans sont ordonnés *acolytes* afin de répondre aux besoins spirituels de leurs paroissiens. On leur enseigne un minimum de magie pour cela, mais rien de très évolué.

LES PALAIS SACRÉS

Les églises de Malkion sont des lieux magiques. Omniprésentes dans les villages, nombreuses en ville, elles deviennent dans les cités de spectaculaires cathédrales. Leur construction découle largement des sortilèges de protection que tissent les sorciers autour d'elles ; elles retiennent la magie en fonction de leurs dimensions et de leur agencement.

Les Loskalmi, dans la logique du rêve de Siglat, ont perfectionné cet art architectural. Désormais, les palais seigneuriaux eux aussi captent la bénédiction de la magie du peuple. Ne réclamant que très peu d'entretien, ils sont bardés de défenses spirituelles et magiques.

LES ORDRES DE SORCELLERIE

Plusieurs ordres de sorcellerie assistent l'Église hrestoli dans ses missions les plus nébuleuses. Depuis l'époque du roi Siglat, tous sont devenus des alliés ou des serveurs de l'Église.

Durant l'Interdit des Échanges, l'ordre des *Triomphateurs* s'attaqua aux démoniaques *krjalki* qui infestaient les frontières de Loskalm. Une fois entre ses mains, les *krjalki* furent contraints de révéler leurs plus terribles secrets, lesquels furent consignés dans le *Livre du Nom des Morts*. Un seul *krjalki* réussit à s'échapper : l'Homme Sans Nom. Depuis le Dégel, les *Triomphateurs* expérimentent les secrets des *krjalki*. Dernièrement, leurs recherches aboutirent à un puissant sortilège qu'ils voulurent employer pour maudire le royaume de la Guerre. L'entreprise se solda par un désastre retentissant, dans lequel la plupart d'entre eux trouvèrent la mort. À la suite de cet échec, Gaiseron le Mystique fit suspendre toutes les activités de l'ordre et ordonna l'ouverture d'une enquête. On attend toujours la nomination d'une commission appropriée.

Gaiseron fut le fondateur de l'ordre des *Artificiers*, chargé de construire les bâtiments nécessaires à la concrétisation du rêve de Siglat. Ils savent mieux que quiconque manifester la grandeur et la gloire du Dieu Unique dans une bâtisse mortelle, comme il est écrit dans leur volume sacré, *Les Fondations de la Consolation et de la Joie*. Leur plus bel ouvrage est incontestablement le palais royal de Port-Nord, pur joyau du style idéaliste avec ses tours élégantes et ses murailles marmoréennes.

LES PARFAITS

Depuis peu, l'Église est préoccupée par le retour de l'hérésie des *Perfecti*. Les *Perfecti* rejettent le luxe clinquant qui se manifeste à travers l'idéal de Loskalm, au profit d'une sévère discipline spirituelle. Affirmant détenir la vérité du message de Hrestol, ils renoncent à exceller dans le cadre des castes et tentent au contraire de les transcender pour devenir des Hommes Parfaits ; la voie de la perfection passant, pour eux, par un ascétisme rigoureux. Une fois parvenus à la transcendance, ils cherchent à diffuser leur vérité en devenant des martyrs. Leur méthode favorite consiste pour cela à perturber les services religieux loskalmi et à en exposer les idéaux trompeurs.

LE ROYAUME DE LA GUERRE

L'INFINI CAUCHEMAR

Le royaume de la Guerre était inconnu avant l'Interdit des Échanges. Depuis le Dégel, ses armées invincibles étendent progressivement le cercle de leurs conquêtes. Son territoire entier offre un spectacle de mort et de désolation ; les rues de Perfe sont jonchées de cadavres en décomposition.

La chute de Perfe

Il y a de cela trois ans, la Mort sur son Cheval envoya des émissaires aux quatre coins du pays pour proclamer la formation du royaume de la Guerre. Tous ceux qui accepteraient de lui payer tribut seraient épargnés.

Le comte Kirdassie de Perfe résolut d'écraser une bonne foi pour toute ce prétendu royaume. Réunissant sous sa bannière des boyards jonatings, des piquiers arroliens, des éclaireurs barbares et ses propres chevaliers, il marcha sans rencontrer de résistance jusqu'aux abords de la forêt Noire. Là, il fit dresser le camp et envoya à son adversaire un défi honorable. Mais la Mort sur son Cheval montra que le vénérable code de messire Horal, qui régit la coutume et la pratique de la guerre, ne représentait pas grand-chose pour lui. Son armée attaqua de nuit, une tactique contraire aux exigences de l'honneur, et submergea les sentinelles. L'armée de Perfe fut taillée en pièces ; beaucoup n'eurent même pas le temps de se réveiller pour affronter l'ennemi. La Mort sur son Cheval pénétra même sous la tente de Kirdassie dans l'espoir de s'offrir sa tête, mais le comte était sorti pour réveiller ses hommes.

Après une telle défaite, Perfe était virtuellement privée de défenseurs. Des pillards de la Mort sur son Cheval chevauchèrent jusqu'à ses portes et se vantèrent des atrocités qu'ils avaient commises, ainsi que de celles qu'ils commettraient une fois la ville entre leurs mains. Le comte Kirdassie réclama l'aide de Junora et se vit répondre que le comte Defin Anostos arriverait au printemps, à la tête de l'ordre de la Jarretière Rouge ; mais la Mort sur son Cheval frappa le premier. Avant la fonte des neiges, son armée sortait de la forêt Noire. Le comte Kirdassie, sachant que les murailles de Perfe avaient tenu devant Varganthyr et devant Jonat, crut qu'elles résisteraient encore au royaume de la Guerre.

Mais des guerriers terrifiants furent catapultés au-dessus des fortifications ; à leur atterrissage, ils massacraient tout ce qui se trouvait à proximité, y compris la vermine. Par la suite, l'examen de leur cadavre révéla qu'ils n'étaient nullement handicapés par les fractures subies à la réception. Nuit après nuit, la Mort sur son Cheval inventait de nouvelles abominations pour démoraliser les assiégés. Des otages étaient enlevés dans les villages voisins et torturés à mort en vue des remparts. Beaucoup étaient contraints d'implorer la miséricorde de la Mort sur son Cheval. On leur demandait de nommer tous leurs parents à l'intérieur de la ville ; plus ils en citaient, que la Mort sur son Cheval s'engageait à tuer de sa main, et plus leur mort était rapide. À d'autres, on fit avaler de force une potion qui durcissait leurs entrailles, avant de les catapulter contre les murailles ; ils s'écrasaient contre la pierre avec un bruit écœurant puis glissaient au sol en poussant des hurlements déchirants. Les dégâts de ces projectiles humains furent effrayants.



Quand la neige finit par fondre, Defin Anostos et son ordre de la Jarretière Rouge se mirent en route pour Perfe. Le comte espérait surprendre l'armée de la Guerre en plein siège, mais en approchant des ruines d'Hendoros, il comprit que cet espoir était vain. La Mort sur son Cheval l'attendait de pied ferme, à la tête d'une armée en bon ordre. Avant de sonner la charge, la Mort sur son Cheval leva la visière de son casque en crâne de taureau et contempla l'ordre de la Jarretière Rouge; son regard brûlait d'une haine si féroce qu'elle frappa de terreur le cœur de ses ennemis. L'issue de la bataille ne faisait aucun doute. Seul le comte Defin Anostos réussit à reprendre suffisamment son sang-froid pour couvrir la retraite de son armée.



Perfe tomba quelques jours après la bataille d'Hendoros, et fut sauvagement mise à sac. Le comte Kirdassie put s'enfuir à bord d'un navire loskalmi bourré de réfugiés. Jetant un dernier regard sur sa ville en flammes, il soupira profondément avant de s'effondrer en larmes. La Mort sur son Cheval fit de Perfe la capitale de son royaume. Depuis, il a envoyé des éclaireurs et des espions tout au long du Janube en amont et en aval, en quête de nouvelles terres à conquérir. En Junora et en Loskalm, les plus riches régions de Fronéla, on craint d'entendre bientôt les bannières de la Mort sur son Cheval claquer aux frontières.

Culture

Le royaume de la Guerre ne possède aucune culture; ce n'est qu'un ramassis de brutes sanguinaires. On n'y rencontre que deux types d'habitants : les guerriers et les serfs.

Les guerriers sont solidement armés, bien équipés et bien nourris. D'une discipline aveugle, ils obéissent aux ordres sans poser de question. Ils font preuve de la même sauvagerie à l'encontre de chacune de leurs victimes, qu'il s'agisse d'un chevalier sur le champ de bataille ou d'un fermier sans défense. Beaucoup sont fous au point d'être incapables de voir plus loin que leur prochaine bataille. D'autres nient faire partie du royaume de la Guerre et se bercent d'illusion, affirmant n'être que des mercenaires, libres de s'en aller à leur gré. La plupart se savent condamnés et n'aspirent qu'à une mort propre et rapide. Même s'ils pouvaient partir, où iraient-ils? Le royaume de la Guerre finira tôt ou tard par englober tout Glorantha,

alors mieux vaut combattre sous sa bannière qu'attendre dans la crainte sa venue inévitable. Les serfs comptent parmi les plus pitoyables créatures de Glorantha. Leur esprit et leur âme sont à ce point dénaturés qu'ils ont à peine conscience de leur existence misérable. Ils triment comme des bêtes au service des guerriers, qui ne leur laissent pratiquement rien. Afin d'assurer leur subsistance, ils doivent chaparder les miettes des festins de leurs maîtres. Ceux qui se font prendre sont impitoyablement châtiés, et beaucoup finissent par mourir de faim et d'épuisement.

Gouvernement

Tous les émissaires envoyés auprès du roi de la Guerre ont connu un sort cruel. Les espions n'ont jamais trouvé d'autres traces d'autorité que les bandes organisées faisant régner la terreur. Le royaume n'a qu'un seul chef, la Mort sur son Cheval, dont la parole fait loi. Il suivrait les directives d'une mystérieuse reine inconnue, mais nul n'a jamais pu apprendre quoi que ce soit sur elle.

Le siège officiel du royaume de la Guerre se trouve à Perfe, et on n'en connaît pas d'autre. De hardis chevaliers ont bien tenté de découvrir la capitale qui se dissimulerait, dit-on, au fond de la forêt Noire, mais les rares qui soient revenus ont rapporté que rien ne vivait plus dans la région. Le royaume de la Guerre a fait le vide chez lui.

Armée

L'ARMÉE DE LA GUERRE

La puissance du royaume réside tout entière dans son armée. Les étrangers s'émerveillent toujours devant la diversité de ses forces. Sauvages rathori y côtoient chevaliers renégats, piquiers à la large carrure, éclaireurs graciles, cornacs de mammouths, escadrons de cavalerie légère et autres troupes inédites tout à fait étonnantes. On penserait qu'une telle confusion des genres rendrait impossible la mise au point de toute stratégie concertée et provoquerait l'éclatement de cette armée composite; et pourtant, le royaume de la Guerre possède bel et bien l'armée la plus puissante de Glorantha et n'a jamais été vaincu.

LES COMPAGNIES DE LA GUERRE

Les guerriers sont organisés en compagnies, plus ou moins uniformes au niveau de l'armement et de la tactique et dont la taille peut varier, même entre deux compagnies similaires. Chacune vénère son propre esprit patron, qui la distingue immédiatement des autres; chacune possède ses propres officiers en fonction de son esprit patron. La discipline qui règne en leur sein est absolument inhumaine; la peine encourue pour désobéissance ou abandon de poste est une mort horrible pouvant facilement s'étendre sur une semaine.

LES GÉNÉRAUX

Entre les commandants de compagnie et la Mort sur son Cheval, on trouve les généraux. Même les esprits patrons s'inclinent devant eux. Leurs régiments les adorent comme des dieux et les craignent au plus haut point; ils leur adressent toutes sortes de sacrifices abominables pour se concilier leurs bonnes grâces. Les généraux puisent dans ces rituels cer-



taines facultés magiques, telle la capacité de comprendre parfaitement leurs hommes, de discerner le point faible d'un ennemi, de connaître précisément les pensées d'un commandant adverse, ou d'autres pouvoirs plus maléfiques.

Contrairement à ce qui se passe pour la Mort sur son Cheval, le passé des généraux est bien connu. Messire Shirame, par exemple, était un comte junorien qui déserta son poste face au royaume de la Guerre, avant de passer au camp de l'ennemi. Affirmant avoir été « poignardé dans le dos » par Defin Anostos, il brûle de se venger de l'ordre de la Jarretière Rouge. Le général Palishag, quant à lui, est originaire des steppes des Kar-Oun, qu'il dut fuir après avoir offensé le roi. Il rêve d'y retourner un jour à la tête d'une armée et d'en devenir roi lui-même. En réalité, les généraux ne sont que des marionnettes au bout des doigts de la Mort sur son Cheval. Ils n'étaient rien avant lui, ne sont rien en sa présence et ne seront rien après lui. Ce constat déplaisant devint d'une évidence brutale lorsque le comte Defin Anostos abat-tit le chevalier au Bison. Harrek, qui avait déjà noté sa présence parmi ses agresseurs, croyait qu'il était le lieutenant de la Mort sur son Cheval. Au fil des guerres qui suivirent, le chevalier au Bison s'illustra à plusieurs reprises par ses dons de commandant. À sa mort, tout le monde crut qu'un coup décisif avait été porté au royaume de la Guerre et que la bataille d'Hendoros n'avait pas été livrée en vain. Mais son corps fut abandonné aux charognards et, un an plus tard, plus personne au royaume de la Guerre ne semblait le pleurer ni seulement se souvenir de lui. Et dans l'intervalle, le royaume de la Guerre n'avait fait que croître en importance et en force.

Après la bataille d'Hendoros, la Mort sur son Cheval fit de messire Shirame, venu déposer son épée à ses pieds, l'un de ses généraux. Sa première mission fut de remplacer le chevalier au Bison. Messire Shirame harcela sans pitié l'armée en retraite de la Jarretière Rouge, surprenant ses anciens compatriotes par une ressource et une compétence qu'on ne lui soupçonnait pas. Beaucoup le considèrent aujourd'hui comme l'un des plus grands généraux du royaume de la Guerre. Certains pessimistes prédisent que si la Mort sur son Cheval devait être tué, sa reine se choisirait simplement un nouveau champion.

LE RECRUTEMENT

Le royaume de la Guerre compense ses pertes militaires par un recrutement énergique. Chaque prisonnier ou prisonnière en condition de se battre est intégré de force dans la première compagnie qui passe et contraint d'obéir aux ordres. Les infractions les plus mineures sont sévèrement punies, et la nouvelle recrue perd progressivement son âme pour devenir bientôt aussi féroce et sanguinaire que n'importe quel guerrier du royaume. La mort est son seul soulagement ; encore est-ce là une perspective très sombre, car le guerrier sait bien que c'est le néant ou la damnation qui l'attend.

Parfois, des unités entières rallient la cause du royaume de la Guerre, le plus souvent par crainte d'une extermination totale. Elles sont placées sous le patronage d'un esprit de la guerre qui refond intégralement leur tactique et leur équipement, en l'espace d'une seule nuit.

QUELQUES COMPAGNIES EXOTIQUES

Chaque compagnie de l'armée de la Guerre est unique et vénère son propre dieu ou esprit. Même celles dont l'armement est identique ont souvent des tactiques radicalement différentes. Les *coureurs nu-pieds* sont des fantassins réputés pour leur vitesse de pointe. Capables de

distancer un cheval à la course, ils aiment harceler les armées en déroute. Ils sont notamment célèbres pour avoir longtemps poursuivi l'armée de Perfe après sa défaite devant la forêt Noire.

Les *archers grêleurs* sont armés d'un arc rathori, même si fort peu d'entre eux sont effectivement rathori. Dédaignant les embuscades, au contraire des Rathori, ils se plantent en masse au bord du champ de bataille et font pleuvoir une grêle de flèches sur l'ennemi. On dit que leurs projectiles auraient masqué le soleil de midi à la bataille d'Hendoros.

Les *titubeurs* sont des humains maudits qui avancent à pas lent et inexorable. Doués d'une force surnaturelle, ils déchirent leurs adversaires à mains nues. Le seul moyen de les arrêter est de les tailler en pièces; mais ils ne sont pas insensibles à la douleur, et poussent des hurlements à fendre l'âme lorsqu'ils sont blessés.

La *légion des goules* se compose d'humains dont les prouesses magiques découlent de leur consommation de cadavres humains. Ils sont fréquemment dépêchés dans les attaques nocturnes, quand on ne les charge pas de répandre d'ignobles maladies.

Parmi les nombreux engins de siège que possède le royaume de la Guerre, il en est un qu'on appelle simplement l'Engin. Sans levier ni poulies, il se présente comme un simple cylindre d'airain ciselé qui lance son projectile dans un claquement de tonnerre. Au siège de Perfe, un défenseur sur la muraille eut la malchance de se trouver dans sa ligne de mire; sa tête vola à six cents mètres de son corps.

STRATÉGIE ET TACTIQUE

En premier lieu apparaissent les réfugiés, qui fuient l'avancée du royaume et cherchent une terre d'asile. Ils perturbent l'ordre de leur pays d'accueil et peuvent dissimuler dans leurs rangs des espions qui font circuler des rumeurs et sèment la confusion.

Arrivent ensuite les bandits, brigands, déserteurs et autres rebelles peu ou mal organisés qui tentent de conserver une coudée d'avance sur les armées de la Guerre. Ils rançonnent les réfugiés ou les paysans qu'ils rencontrent. Le royaume de la Guerre leur fait peur à eux aussi, mais ils n'appartiennent plus véritablement à la société.

Pour la plupart des gens, le premier contact avec le royaume de la Guerre s'effectue par l'intermédiaire des éclaireurs, guides et autres maraudeurs venus reconnaître le terrain. Cette avant-garde pille les paysans et leur demande tribut. Ceux qui paient sont rapidement soumis à des exigences de plus en plus lourdes; ceux qui résistent se signalent à l'attention de l'armée la plus proche. Une compagnie est aussitôt dépêchée pour violer, massacrer et incendier. Ce chantage est si efficace que la plupart des paysans, perdant confiance en la protection de leur seigneur, préfèrent payer tribut au royaume de la Guerre. Mais ce faisant, ils s'attirent les foudres de leur seigneur, qui entend bien décourager ce genre de collaboration; les paysans se retrouvent ainsi pris entre le marteau et l'enclume.

Lorsqu'arrive une armée de la Guerre, elle rase tout sur son passage. Les animaux et les enfants sont jetés à la marmite, et les adultes sont réunis pour l'inspection. Ceux qui sont déclarés aptes au service rejoignent les rangs d'une compagnie; les autres sont asservis corps et âme et deviennent des serfs. Lorsque les ressources d'une région ne suffisent plus à faire vivre l'armée, elle se remet en marche. Les serfs qui n'ont pas la force de suivre sont massacrés et dévorés sur place. Il ne reste derrière qu'une immense plaine calcinée.



Religion

Le royaume de la Guerre s'enorgueillit d'adorer tous les dieux de la guerre. Une telle assertion est bien évidemment impossible à prouver, mais force est de reconnaître qu'on y retrouve plusieurs dieux jusqu'alors totalement inconnus du reste de Fronéla. Chaque dieu n'est adoré que par un régiment précis ; on trouve ainsi une bande de maraudeurs vouée au sinistre Humakt, une horde de berserks qui rugissent avec la fureur d'Ourox et un escadron de piquiers adoreurs de Lodril. Même les saints malkioni n'échappent pas à cette vénération, et on a entendu un régiment de chevaliers hilares sous les murailles de Perfe. Le culte des esprits patrons indique à ses adorateurs comment se battre et à quel moment faire retraite, piller, violer ou mourir. Les rites funéraires sont inconnus ; les morts sont abandonnés sur place aux charognards ou aux goules.

CHARG

Cette région vallonnée est toujours sous le coup de l'Interdit des Échanges. Elle est délimitée par un mur invisible le long de l'Esél, à la frontière de l'Empire lunaire, et par un brouillard impénétrable de tous les autres côtés. C'était autrefois une région infestée de barbares, semblable à d'autres contrées orlanthi. Les pays voisins craignent que le Dégel n'en fasse émerger un nouveau royaume de la Guerre, ou pire encore.

LA VALLÉE DU JANUBE (LA GRAND-ROUTE DE FRONÉLA)

Présentation

La vallée du Janube est dominée par sept grandes cités-États : Sogue, Perfe, Fourque, Zoria, Rivesud, Estbourg et Galastar. Avec plusieurs dizaines de petites villes en pleine croissance

L'Homme Sans Nom

L'Homme Sans Nom est un esprit qui hante Fronéla depuis des siècles, passant d'une région à l'autre, pareil à une brume qui congèle et possède les innocents, travaillant dans l'ombre à la destruction de l'humanité.

Ses origines sont inconnues, et beaucoup accusent les Érudits de l'Ambigu d'être responsables de son existence. On sait aujourd'hui que c'est faux ; l'Homme Sans Nom est déjà mentionné dans un très ancien parchemin antérieur à l'empire des Érudits de l'Ambigu. Après que ces derniers ont été chassés de Fronéla, ses apparitions devinrent si rares que, du temps de Snodal, personne ne l'avait aperçu depuis plus d'un siècle.

L'Homme Sans Nom revint, plus maléfique que jamais, durant l'Interdit des Échanges. Les Triomphateurs le pourchassèrent en vain pendant plusieurs décennies. On voulut croire qu'il s'en irait avec le Dégel, mais il poursuit ses déprédations. Plus alarmant, les liens renoués avec les pays voisins ont révélé que l'Homme Sans Nom y avait également fait parler de lui, ce qui semblerait indiquer qu'il n'était pas affecté par l'Interdit des Échanges. Les barbares lui attribuent parfois certaines bonnes actions.

situées comme elles le long du grand fleuve, ces sept cités vivent de l'agriculture, de la pêche et du trafic fluvial. Le culte de Malkion est largement répandu dans toute la vallée, même s'il est fréquemment mêlé à celui d'autres dieux.

Sogue est appelée la cité des Hommes Verts ; des Waertagi, jetés autrefois au rivage par la Condamnation des Mers, y séjournent en effet dans les ruines d'une ancienne cale sèche, même s'ils ne se montrent jamais au reste des habitants. La cité est administrée par une guilde de Brithini, depuis une enclave ceinte d'une muraille d'airain chauffée à blanc. Ces Brithini dirigent également une université célèbre, centre de l'enseignement malkioni.

Depuis la réouverture des mers, de nombreux immigrants sont venus s'établir à *Sogue*, dont ils ont fait l'une des villes les plus vastes et les plus cosmopolites de *Glorantha*.

Mais les coutumes « illogiques » des nouveaux venus menaçaient les sortilèges de protection brithini tissés autour de la ville. Leur importance n'était pourtant plus à démontrer depuis qu'*Harrek le Berserk* avait mis la ville à sac, voilà maintenant six ans ; c'étaient eux qui avaient permis aux Brithini et aux Waertagi d'échapper indemnes aux exactions de la horde. Afin de sauvegarder l'intégrité de leurs sortilèges, les Brithini durent donc réinstaurer la présence des juges, citoyens d'origine étrangère poussés par sorcellerie à veiller à la bonne application des lois locales. En recourant à l'intimidation et à la force, ces juges rétablirent un semblant d'ordre dans la cité, et désormais les sorts de protection ne sont plus en péril.

Perfe était autrefois une pieuse cité hrestoli, mais aujourd'hui ses églises profanées tombent en ruine et seuls les temples des dieux de la guerre y sont encore fréquentés.

Galastar fut autrefois le centre du culte des Porteurs de Lumière à l'Âge de l'Aurore. Avant l'Interdit des Échanges, elle était la capitale du royaume de *Valmark* qui dominait la région supérieure du *Janube*. Aujourd'hui, le roi ne règne plus que sur la cité elle-même et ses environs immédiats. *Orlanth* et les Porteurs de Lumière y sont toujours adorés, en dépit de plusieurs siècles d'influence lunaire et malkioni.

L'Empire *loskalmi* construisit *Estbourg* pour marquer la limite de son expansion vers l'orient. Elle fut prise et mise à sac par *Jonat*. En 1384, le roi de *Valmark* permit à des réfugiés péloriens fuyant devant *Sheng Sélér* de venir s'y installer. Ce fut la première des cités arroliennes à célébrer le culte de la lune rouge en dehors de l'Empire lunaire. Les Carmaniens s'emparèrent d'*Estbourg* huit ans après, au cours d'une campagne contre les Arroliens, mais échouèrent à prendre *Rivesud* ; ils furent finalement vaincus près d'un siècle plus tard, par l'empire de l'Ours Blanc. Depuis, les habitants d'*Estbourg* continuent à vénérer la Déesse Rouge mais se méfient des Carmaniens.

Rivesud est la seconde des cités arroliennes, fondée en 1388 par une autre vague d'immigrants péloriens. À l'origine, une ville appelée *Basse-Digue* enjambait le *Janube* à cet endroit, mais l'Interdit des Échanges la coupa de ses fermes. Confrontés à une famine imminente, les habitants rasèrent les bâtiments de la rive nord pour dégager des terres cultivables ; ne restaient plus que les maisons de la rive sud, d'où le nouveau nom de la cité. Les adorateurs du soleil prirent le pas sur les autres Arroliens durant l'Interdit des Échanges, et la cité est aujourd'hui dirigée par le *Tyran Doré*.

Fourque est la dernière des cités arroliennes, fondée en 1396 à un embranchement du *Janube* par des réfugiés d'*Estbourg* fuyant les Carmaniens. Au début, sa population mêlait *Orlanthi* et Arroliens en proportions égales, et chacun prenait soin de respecter les croyances des autres. Mais quelques années plus tard, une nouvelle oppression carmanienne à *Estbourg* apporta



un nouveau lot de réfugiés arroliens, et ces derniers devinrent majoritaires. Les pères de la cité ordonnèrent alors la construction d'un temple de la lune rouge au milieu de la grand-place. Zoria fut fondée voici quelques siècles par une incarnation d'Uléria. On la surnomme la cité de l'amour libre parce « c'est le meilleur endroit du monde pour se tenir au chaud. » Bon nombre de fermiers de la vallée s'inquiètent de la proximité du royaume de la Guerre ; mais la dirigeante de la cité, fille de la tristement célèbre reine du Baiser et qui ne prend la parole que lorsqu'elle est possédée par la fondatrice de Zoria, ne craint pas son redoutable voisin. « L'amour est plus fort que la guerre » déclare-t-elle à qui veut l'entendre.

JONATÉLA

Ce vaste royaume descend depuis les pentes escarpées des monts Nidains, au sud, jusqu'à la vallée du Janube au nord. Plusieurs rivières le traversent du sud au nord, creusant des vallées parsemées de villes et de villages. Des châteaux, opulents et modernes dans les basses-terres, pauvres et délabrés dans les hautes-terres, hébergent les boyards et les nobles de la classe dirigeante. Ces derniers sont tous malkioni, même si les paysans restent dans une large mesure païens, au grand dam de Loskalm. Le royaume fut gravement divisé par l'Interdit des Échanges, et depuis le Dégel, le roi travaille d'arrache-pied à sa réunification. Il a pour ce faire renversé l'ancienne noblesse tribale et placé les paysans sous la coupe des boyards. En contrepartie, les boyards lui fournissent un contingent de cavaliers grâce auxquels les régions orientales sont aujourd'hui revenues sous son contrôle. Désormais les efforts du roi sont principalement dirigés contre le comté de Timms, même si ses hommes d'Église préféreraient le voir se soucier davantage d'éradiquer le paganisme du royaume.

LES MONTS ROCHEVIERGE

Ces montagnes cinglées par un vent glacial sont le domaine d'une race étrange, celle des grotarons, aussi surnommés archers de Rochevierge. Atteignant trois mètres de haut, ils possèdent trois bras, le troisième se substituant à ce qui serait la nuque chez un homme ordinaire. Chacune de leur main est surmontée d'un œil jaune et s'ouvre en son centre sur une mâchoire béante. Les grotarons vivent de la chasse au mammoth à dents de sabre, dont on prétend qu'il bondirait de sommet en sommet. Même si aucun humain n'a jamais aperçu le moindre de ces mammoths, on dit que les grotarons les tirent au moyen d'arcs composites fabriqués à partir de leurs os et de leurs tendons.

RATHORÉLA

Ce pays de forêts sauvages est habité par des Hsunchens Ours, dont les clans se réunissent périodiquement pour les foires et festivités d'automne. Les Rathori ont ceci de particulier qu'ils hibernent durant l'hiver ; jadis, l'Ours Blanc leur donnait la force de rester éveillé pendant toute la saison, mais il fut tué par Harrek le Berserk. La plupart des Rathori

étaient endormis lorsque l'Interdit des Échanges s'abattit sur la région, et ils hibernèrent jusqu'au Dégel, pensant qu'un seul hiver s'était écoulé. Ils accueillirent de nombreux réfugiés elfiques en provenance d'Érigie, qui leur apprirent en retour à confectionner des arcs surpuissants, capables de transpercer un arbre à cent pas.

TASTOLAR

Les plaines de Tastolar appartiennent aux Uncolings, ces Hsunchens Rennes qui vivent de l'élevage du renne. En été, ils sillonnent la toundra de Porent ; en hiver, ils redescendent s'abriter dans la taïga de Gharkor. L'été et l'automne les voient se réunir dans d'immenses cités de tentes, pouvant atteindre des proportions prodigieuses. D'autres Hsunchens sont présents en Gharkor depuis la fin de l'Âge de l'Aurore et la destruction de l'alliance hykimi. Les plus nombreux sont le peuple du Mammouth ; les Telmori et le peuple du Rhinocéros Laineux ont quasiment disparu.

Dans les hautes-terres de Tastolar se trouve l'antique région du peuple bleu du Troisième Œil, tribu de forgerons qui travaillent tous les métaux et notamment le fer. Ce peuple prétend avoir régné jadis sur l'ensemble de Fronéla ; son royaume aurait été jeté bas par les nains, jaloux d'avoir été dépossédés de leurs secrets de métallurgistes. Il aurait survécu par la suite en offrant ses services aux différents Hsunchens de la région en échange de leur protection. Le pays des hommes bleus du Troisième Œil est toujours sous le coup de l'Interdit des Échanges.

LES ÎLES DE YGG

LA PATRIE DES PIRATES

Les îles de Ygg se déroulent en grappe le long de la côte septentrionale de Fronéla. Les Yggites occupent également la région côtière du Bois-Hiver, où ils entretiennent des relations amicales avec les elfes. Ils vénèrent la tempête sous le nom de Ygg, dieu de l'hiver et du vent du nord, et n'ont que dédain pour Orlanth, dont le culte leur fut imposé par les Érudits de l'Ambigu. Ils sont principalement pêcheurs, chasseurs de phoques et baleiniers. Durant la Condamnation des Mers, ils durent renoncer à la baleine mais continuèrent à chasser le phoque et à pêcher à bord de minuscules embarcations. Ils en arrivèrent progressivement à épuiser leurs ressources naturelles, et quand Dormal survint, ils commençaient à dévorer leurs propres enfants pour survivre. Dès qu'ils purent reprendre la mer, ils entrèrent en conflit avec les Loskalmi, qui entendaient restreindre leurs brigandages et contrôler leurs échanges commerciaux. Les décennies suivantes furent marquées par des batailles navales sporadiques, jusqu'à la mort du roi yggite et la construction de Fort-du-Froid. Harrek le Berserk emmena la moitié de la population avec lui dans le sud et l'établit en Seshnéla, dans les îles des Trois Pas et en Jrustéla. Depuis lors, la tension est un peu retombée entre Loskalmi et Yggites, les premiers préférant finalement financer l'émigration des seconds que les affronter.

Ralios



Centré sur le lac Felster, véritable mer intérieure aux eaux placides, Ralios est entouré de montagnes vertigineuses au nord, à l'est et au sud ; il est bordé à l'ouest par Seshnéla. Son territoire se décompose en trois parties : la région fortement urbanisée et densément peuplée de Salfester, les collines septentrionales de Vesmonstran, et l'Est Sauvage.

L'EST SAUVAGE

Les géographes réunissent sous cette appellation les régions de Vustrie, Déléla, Saug, Kéanos et Corola.

Saug, Kéanos et Déléla sont principalement habitées par des Orlanthis, même si on y trouve également quelques Hsunchens. Corola fait l'objet d'une âpre dispute entre Orlanthis et trolls de la région d'Halikiv.

Nul ne conteste les collines pelées de Vustrie, uniquement peuplées de bergers, de Telmori, de fous et de brigands. Dernièrement, des explorateurs y ont signalé des hordes de broos adoreurs d'Hezel Dorang venus de Dorastor. Ils portaient des colliers et s'étaient apparemment alliés à d'étranges krjalki, d'un type jusqu'alors inconnu en Ralios.

Aruzban Bras-de-Fer

Seigneur de guerre de Déléla

Une ancienne coutume veut que, chaque fois que les Déléliens sont menacés, on sonne le Cor d'Orlanth ; ce signal place tous les Déléliens sous l'autorité du clan Voshfrei jusqu'à la disparition de la menace. Aruzban, l'actuel chef des Voshfrei, fut plusieurs fois seigneur de guerre de Déléla et conduisit plusieurs campagnes victorieuses dans les basses-terres de Naskorion, où les hommes se détruisent l'âme par sorcellerie, ainsi que dans les hautes-terres d'Halikiv, où vivent les trolls mangeurs d'hommes. Beaucoup de Déléliens voient en lui leur plus grand seigneur de guerre depuis Retter le Maraudeur, ce fameux héros qui tua la reine d'Halikiv deux siècles et demi auparavant.

Aruzban est célèbre pour ses gigantesques bras de métal. Ayant perdu ses deux bras à la suite d'un combat contre un fils d'Arkat Roi-Troll, il consacra la moitié de sa fortune à convaincre l'Homme de Fer, un géant forgé par les nains, de lui en confectionner d'autres. L'Homme de Fer, naturellement, fit les bras à sa propre taille, si bien que les nouvelles mains d'Aruzban traînent désormais jusqu'au sol. Malgré tout, le héros ainsi reconstitué se vengea du troll qui l'avait estropié. C'est aujourd'hui un grand chasseur de trolls. Chaque fois qu'il en attrape un, il le saisit dans ses bras de fer et lui raconte son histoire ; c'est la dernière chose qu'entendent ses victimes pendant que le métal chauffe et les brûle lentement jusqu'à la mort.

Intimidé par de tels exploits, l'archonte de Naskorion a conclu un pacte avec les Uz d'Halikiv en vue d'éliminer les Déléliens. Cette alliance impie a rencontré jusqu'ici un certain succès ; les gués de Garéma, notamment, ont été occupés dernièrement par Naskorion. Personne n'a fait retentir le Cor d'Orlanth car de l'avis général, les Garémiens l'avaient bien mérité, mais Aruzban sait que l'archonte n'entend pas s'arrêter en si bonne voie. Les heurts fréquents qui opposent Naskorion aux Déléliens laissent augurer d'un conflit imminent.

Culture

La population de Déléla, Saug et Kéanos est orlanthi. En temps de guerre, les tribus de Déléla forment une confédération placée sous l'autorité du chef des Voshfrei. Les tribus de Saug n'ont pas ce genre d'arrangement et chacune se commande elle-même, sans reconnaître de suzerain. Kéanos est une région tellement sauvage que sa population a renoncé à toute agriculture et vit exclusivement de la chasse et de l'élevage. Farouchement indépendants, les clans de Kéanos peuvent vivre en paix dans ces forêts inhospitalières qui n'intéressent personne, et dont même les elfes sont absents. Un roi sacramental prétend régner sur l'ensemble du territoire, mais les chefs de clans ne lui prêtent aucune attention.

Armée

Les barbares de l'Est Sauvage sont armés classiquement d'un épéu, d'un glaive et d'un bouclier, et protégés par un casque et une armure de cuir. Certains héros possèdent des hauberts de mailles, aussi rares que coûteux. Ils combattent en bandes, comme des frères, ou sous l'autorité de leur chef de clan. Du fait de leur haine des habitants des plaines et de leurs petits chevaux, ils montent rarement à cheval, préférant humilier leurs bêtes en les attelant à des chars de guerre.

Religion

Orlanth est le principal dieu de l'Est Sauvage. Les habitants de la région ont gardé un très mauvais souvenir des exactions d'Arkat et n'ont que mépris pour les Salfestriens des basses-terres. À l'inverse, ils n'ont pas oublié leur parenté avec les Hsunchen et entretiennent des relations cordiales avec presque tous les hommes-bêtes, exception faite des hommes-loups telmori.

SALFESTER

Salfester est le nom donné aux alentours du lac Felster. Bon nombre de cités importantes sont regroupées au bord de ses eaux poissonneuses ou le long de ses affluents.

Culture

Bien qu'ils soient ostensiblement malkioni, les Salfestriens subissent l'influence de diverses autres cultures, notamment celle de leurs ancêtres galanini, ainsi que celles des Orlanthe et des Hsunchens des hautes-terres.

Autrefois, cette région faisait partie de l'autarchie d'Arkat, que ses ennemis appelaient l'Empire stygien ; deux noms bien mérités pour une nation expansionniste qui pratiquait une magie abominable. L'empire fut détruit par les Seshnégi avec l'aide des Érudits de l'Ambigu et, par la suite, son nom fut systématiquement associé à des images d'une indicible atrocité. Certains sages protestent bien que cette légende sinistre n'est qu'un tissu de calomnies propagé par les Jrustéli, mais nul ne leur prête attention.

Pourtant, l'autarchie reste un sujet de fierté dans la plus grande partie de Salfester. Chacun

connaît sur le bout des doigts les noms et le récit des hauts faits de chaque autarque depuis Arkat jusqu'à Paslac; on se souvient comment Arkat triompha de Gbaji, et comment ses successeurs firent mordre la poussière aux Seshnégi. Laver leur nom de la réputation désastreuse associée à l'Empire stygien est devenu aujourd'hui une préoccupation majeure de bon nombre de Salfestriens.

Affirmer haut et fort, comme le font les Seshnégi et les Tanisoriens, qu'Arkat était le diable incarné, ne convainc personne; les Salfestriens savent bien, au fond d'eux-mêmes, que l'action d'Arkat fut bonne et dépourvue de mauvaises intentions. Cependant, adopter les anciennes coutumes de l'Empire stygien nécessite de mettre à mort des innocents, de boire du sang humain et de copuler avec des krjalki. Seuls une poignée de malades s'adonnent à ce genre de folies; encore ne sont-ils pas assez fous pour aller s'en vanter.

Armée

Chaque cité de Salfester entretient une petite armée de chevaliers et de fantassins, en général de qualité médiocre. En temps de crise, on fait généralement appel à des bandes de mercenaires plus aguerris.

Gouvernement

Salfester est une fédération de cités-États farouchement indépendantes, cherchant chacune à étendre son autorité au détriment des autres. convoitées par leurs grandes familles, leurs voisines et leur propre population, elles ne cessent de passer de mains en mains. À chaque changement de dirigeants, la révolte gronde; les citoyens résistent passivement ou provoquent des émeutes, selon l'autorité affichée par leurs nouveaux maîtres, et se soulèvent à la première occasion.

Les cités sont agitées par des débats houleux sur le meilleur type de gouvernement: oligarchie, tyrannie, démocratie? Tandis que philosophes et foules se jettent leurs arguments à la figure, les inquisiteurs luttent contre les ordres arkati qui intriguent dans l'ombre.

Malgré ces divisions internes, le rêve d'un Salfester unifié est largement répandu. Reste à s'entendre sur les modalités d'une telle unification, ou d'une autorité centrale... Les familles nobles se revendiquent de l'ancien régime seshnégi, imposé après la chute de l'autarchie, mais leur autorité n'a jamais été très appréciée et s'affaiblit chaque jour davantage. L'autarchie jouit d'une excellente popularité mais ses adhérents, les Arkati, se querellent sur des questions d'interprétation théologique. Les citoyens réclament une démocratie, mais chaque élection se termine en émeute.

La plupart des nobles utilisent les titres de l'ancien régime seshnégi: comte, duc, et ainsi de suite. Les populistes et autres nostalgiques d'Arkat préfèrent se donner l'ancien titre autarchique d'archonte.

En apparence, les gouvernements des cités-États de Salfester ne diffèrent guère de ceux des cités tanisoriennes; en réalité, la plupart sont manipulés discrètement par des cabales arkati. La hiérarchie des cabales ne suit pas celle des administrations, de sorte qu'un magistrat peut parfaitement chercher ses ordres auprès d'un simple scribe si ce dernier est d'un rang supérieur dans la cabale locale.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Religion

LA FOI STYGIENNE

Les fidèles stygiens font remonter leurs origines jusqu'à l'empire d'Arkat. Ils se considèrent comme de bons Malkioni et réfutent l'épithète infamante de *stygiens* qui leur fut accolée, disent-ils, par les Érudits de l'Ambigu. Le terme d'*Arkati*, qui les désigne quelquefois, ne correspond en fait qu'à certains individus précis. À l'origine, ils s'exprimaient d'une seule voix dans l'ensemble de Salfester, mais les Érudits de l'Ambigu firent voler en éclats cette belle unité à grands renforts d'arguments fallacieux, de controverses vicieuses et de mensonges soigneusement pesés.

Ce qui scandalise surtout les Malkioni étrangers dans les églises stygiennes, ce sont les autels des faux dieux. Les Stygiens se défendent en protestant qu'il s'agit de saints, ce qui est vrai, mais la présence de figures telles que Vif-Arget, le saint patron de l'alchimie, engendre une atmosphère nettement hétérodoxe. Ces saints stygiens sont le plus souvent des dieux orlanthi déguisés, mais on trouve également dans leurs rangs quelques dieux trolls, nains et même elfiques.

LES ARKATI

Les Stygiens observent les quatre castes traditionnelles du malkionisme, mais prétendent qu'Arkat en aurait institué une cinquième, celle des *Arkati*. Chacun peut en devenir membre, quelle que soit sa caste d'origine. La promotion s'effectue généralement à l'invitation d'une cabale. Un Arkati est supposé émuler Arkat dans sa pensée, son attitude et ses actes ; il obtient ainsi accès à des pouvoirs magiques et attire la bonne fortune sur sa cité.

LES CABALES

Une cabale arkati est un mélange de guilde, de cellule révolutionnaire et de cercle privé. Ses membres appartiennent à vie à l'organisation. On y entre sur recommandation, à la suite d'une longue enquête (destinée en partie à vérifier que le postulant n'est pas un espion d'une cabale adverse). Chaque cabale honore un des aspects d'Arkat.

La plupart des cités-États de Salfester sont noyautées par une cabale, dont la première préoccupation consiste à exclure ses rivales. Les membres des ordres interdits ne sont pas pourchassés par la justice, mais par des assassins ou des sorciers, qui s'efforcent de les éliminer discrètement jusqu'au dernier.

Malgré cela, chaque cité-État héberge généralement deux ou trois cabales clandestines en plus de la cabale dominante. Souvent, il s'agit d'anciennes cabales dominantes ayant perdu le pouvoir ; adorant des aspects différents d'Arkat, elles complotent dans l'ombre pour reconquérir leur influence perdue.

LE SECRET

Les ordres arkati maintiennent une tradition de secret héritée de l'époque où les inquisiteurs des Érudits de l'Ambigu les traquaient sans pitié. Ils dissimulent l'identité de leurs membres par des noms d'emprunt, des capuchons ou même des masques grotesques. Certains vont jusqu'à éviter de se réunir, et communiquent exclusivement par magie. Même au sein de la cabale dominante, il est interdit d'avouer publiquement son appartenance à un ordre arkati ; dans un ordre clandestin, c'est une faute passible de la peine capitale.



LES ASPECTS

Chaque cabale se revendique de l'authentique tradition d'Arkat et traite les autres d'imposteurs. On a pu malgré tout dégager sept aspects principaux des cabales arkati, ainsi qu'un certain nombre d'aspects mineurs. Un Arkati est généralement porté à considérer un autre Arkati du même aspect comme un parent, mais une rivalité civile éventuelle a tôt fait de changer en haine ce sentiment d'affection réciproque. Les relations entre cabales différentes sont presque toujours glaciales.

Les cabales d'*Arkat le Fléau du Chaos* honorent en la personne du héros celui qui lutta contre le chaos sous toutes ses formes, visibles ou cachées.

Arkat le Libérateur est le chevalier qui délivra Salfester d'une armée de monstres et de krjalki. Les Libérateurs font la guerre à quiconque témoigne de l'amitié envers les inhumains et les krjalki, y compris, bien sûr, ceux qui rendent un culte à leurs dieux.

Quoi qu'aient pu en dire les inquisiteurs, aucune cabale arkati n'a jamais été consacrée au *Trompeur*; l'épithète leur est cependant restée accolée dans la tradition populaire.

Le *Destructeur* est censé revenir un jour prochain afin de détruire le monde; ses fidèles, violents et brutaux, ne songent qu'à nuire à leurs concitoyens.

Le *Sauveur* est le messager de la vérité, sauvant Ralios et Tanisor des mensonges de Gbaji. Les Sauveurs sont les plus nombreux des Arkati; ils recrutent beaucoup au sein du peuple, afin de préserver les Salfestriens des mensonges de Gbaji. En contrepartie, ce sont aussi les moins dévoués à leur mission.

Le *Pacificateur* est celui qui fit naître la paix entre les espèces et scella des liens d'amitié entre les elfes, les nains et les trolls. Les Pacificateurs cherchent à nouer des alliances avec les races aînées et encouragent le culte des dieux inhumains.

Arkat le Grand est le fondateur de l'empire. Ses fidèles sont des impérialistes visant au rétablissement de l'autarchie. Jusqu'ici, ils n'ont pas réussi à grand-chose, car ils sont trop farouchement attachés à leur cité pour collaborer avec les autres cabales du même aspect dans les cités voisines.

Aucun humain sain d'esprit n'irait adorer les autres aspects connus d'Arkat, tels que le *Troll* ou le *Monstre du Chaos*. Les Arkati de ces confessions sont condamnés dans tout Salfester.

LA TRAHISON

Un Arkati est parfois amené à changer d'aspect, généralement à la suite d'une profonde crise spirituelle. Cet événement traumatique implique alors la trahison de ses anciens compagnons au profit d'une nouvelle cabale, ce qui se traduit le plus souvent par un certain nombre de disparitions brutales chez les Arkati. Le phénomène est suffisamment fréquent pour avoir été attribué à un écho psychique des propres revirements d'Arkat.

UN ARKAT UNIQUE

Des visionnaires ont quelquefois tenté de créer un ordre universel d'Arkat dans le but de mettre fin à la discorde entre cabales. Ils n'ont jamais connu qu'un succès mitigé. La dernière tentative notable fut celle d'Erengazor avec son mouvement de l'Apparition Prouvée d'Arkat, qui s'est virtuellement désintégré au cours des dernières années.

L'AUTOCRATIE DE SENTANOS

Autrefois, l'autocratie de Sentanos dominait la région orientale de Salfester, de même que Tanisor en dominait la région occidentale. Mais elle n'est plus désormais que l'ombre d'elle-même, et peu de gens s'attendent à la voir durer longtemps. Son déclin remonte à la cuisante défaite de son armée, lors d'une tentative malheureuse de rétablir les Galvosti au pouvoir à Valantia. Seules Tortune et Syran, sa capitale, prêtent encore un peu d'intérêt aux décrets de l'autocrate.

Le mouvement de l'Apparition Prouvée d'Arkat fut lancé à Tortune par l'archonte Erengazor. Il connut pendant quelques années une certaine popularité, mais la déroute de l'armée de Tortune devant les barbares de Valantia sonna le glas de son rayonnement. L'archonte n'a pas renoncé à invoquer Arkat, mais elle ne trouve plus beaucoup d'échos dans sa population.

Syran est célèbre pour ses souffleurs de verre, qui seraient les inventeurs de cette industrie.

NASKORION

Il y a peu de temps encore, Naskorion était une cité-État salfestrienne comme beaucoup d'autres ; aujourd'hui, une ombre plane sur ses habitants. Les Arkati y sont placés sous la coupe de l'archonte Reinard de Faucille, grand-maître de Zorakarkat. La noblesse ne peut rien contre lui, car il est nommément propriétaire de la totalité de Naskorion. Bien que l'essentiel de sa population soit composé de Stygiens ordinaires, l'archonte impose désormais des sacrifices aux dieux trolls.

La Chaîne stygienne

Cette confrérie clandestine, qui vénère un mystérieux dieu des Uz, fait office de police secrète de Naskorion. On sait qu'elle est présente également dans les régions environnantes. Son véritable nom est inconnu ; on l'appelle ainsi en raison de la chaîne que ses membres portent en médaillon, et qui symboliserait, dit-on, le désir de lier l'humanité au service des Uz. Les sorciers pensent que la Chaîne pourrait vénérer Argan Argar, mais les prêtres du dieu nient toute relation avec la confrérie.

La Chaîne était à l'origine une sombre cabale arkati, apparue après la chute des Érudits de l'Ambigu. Suite à l'assassinat de son grand-maître par un Libérateur, elle se fondit dans l'oubli ; ce n'est que lorsque les caravanes d'insectes des Uz commencèrent à emprunter la route de Naskorion qu'elle se remit à faire parler d'elle.

On ne lui connaît aucun lieu de réunion. Apparemment, la communication au sein de l'organisation se ferait par l'intermédiaire de la « fléchette noire » qui est par ailleurs l'une de ses armes de prédilection.

LE ROYAUME DE KUSTRIE

Quand il s'empara de la partie occidentale de Salfester, Ulianus se fit construire un château et une arène uniques en Ralios et Seshnéla, et créa un fief dans le seul but d'organiser le plus grand tournoi de tous les temps. Sa charte en fit « un lieu de prouesses pour tous les seigneurs et chevaliers de Ralios, où trancher leurs différends selon les règles de la chevalerie en épargnant craintes et souffrances inutiles à la population. »

Janus, roi du tournoi, y gagna récemment de haute lutte la main de la veuve comtesse de Galin. Galin est le pays d'origine du dieu cheval Galanin, dont le peuple régnait sur Salfester durant l'Âge de l'Aurore. Ses habitants sont aujourd'hui encore réputés pour leur cavalerie légère, justement acclamée comme étant la meilleure de Salfester. À l'occasion du mariage de leur comtesse, les maîtres des écuries de Galin créèrent une nouvelle race, le destrier kustrien, capable de porter sans faiblir le plus lourdement armé des chevaliers.

L'ARCHEVÊCHÉ D'OTKORION

Surantyr l'Inhérétique a renversé les dirigeants galvosti de Valantia pour fonder l'archevêché d'Otkorion. Son régime s'appuie sur l'Église hénothéiste, qui intègre avec succès les croyances barbares à la foi malkioni.

L'ÉGLISE HÉNOTHÉISTE

L'Église hénothéiste est la deuxième religion de Salfester. Mêlant éléments de croyance païenne et culte du Dieu Invisible, elle se distingue de la foi stygienne en ceci que les dieux païens y sont adorés directement, et non de manière détournée, par le truchement des saints. Les sorciers hénothéistes ne pratiquent pas la sorcellerie, mais rendent un culte à la foi au Dieu Invisible et aux divinités païennes.

L'ÉGLISE GALVOSTI

Jadis, les Galvosti régnaient sur Valantia et Fiesive, et Surkorion leur versait tribu. Leur puissance se fondait sur le vampirisme, malgré les avertissements du Livre Irréfutable. Comme ils ne vampirisaient jamais les Malkioni, la désapprobation de leurs cousins orthodoxes était beaucoup plus tiède qu'on aurait pu le penser.

Les Galvosti étaient très efficaces pour mater les populations barbares, et on les retrouvait en première ligne sur tous les champs de bataille, jusqu'à ce que Surantyr fonde l'Église hénothéiste. Leur avantage magique sur les barbares a été annulé et ils ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient. La plupart d'entre eux vivent désormais à Holut, sous la protection du comte.

LA LIGUE DE DARAN

Le sud de Salfester était autrefois rattaché à la ligue de Dangim, où il faisait obstacle à l'expansion tanisorienne. La cour de Tanisor, ulcérée, la surnommait ligue stygienne, malgré que ses habitants fussent de fervents Rokari. Sérieusement ébranlée par la guerre civile

d'Azilos et la révolte des moines du chaos à Tiskos, la ligue finit par s'effondrer lorsque Tanisor s'empara de la marche de Dangim et tua le comte.

Depuis, le comte de Daran a formé une nouvelle ligue – dans laquelle on retrouve bon nombre d'anciens chevaliers de Dangim – et noué des accords de défense avec Tarasdal et Tiskos. L'alliance de l'Ancien Kulte d'Arkat et le cercle des Ancêtres Animaux d'Estali lui ont également promis toute l'aide qu'ils pourraient lui apporter. Mais avec Foyalfine, archonte d'Azilos, comme épine dans son flanc, ses chances de repousser les Tanisoriens semblent minces.

Religion

L'ÉGLISE ROKARI

L'Église rokari, introduite par Bailifes le Marteau, roi de Seshnéla, voilà plus de deux siècles, représente aujourd'hui la religion dominante de la ligue de Daran. Professer des positions rokari est le plus sûr moyen de se faire traiter de laquais de Seshnéla dans tout le reste de Salfester. Pourtant, si les Rokari de la ligue reconnaissent l'autorité de l'ecclésiarque de Plaine, ils rejettent énergiquement celle des rois de Tanisor. Le roi Guilmar a d'ailleurs entrepris de corriger cette erreur, en commençant par s'emparer de la marche de Dangim.

Les Rokari de Daran sont célèbres pour leurs ordres d'Inquisition, instaurés pour la plupart par les Érudits de l'Ambigu afin d'extirper l'arkatisme de Salfester. Leur indépendance et leur mépris apparent des lois de castes ne laissent pas de faire naître quelques inquiétudes à Plaine, mais l'ecclésiarque a choisi d'ignorer ces vétilles dans l'intérêt de l'unité œcuménique.

L'ALLIANCE DE L'ANCIEN KULTE D'ARKAT

Cette alliance réunit des cabales convaincues qu'il existait *plusieurs* Arkat, que les Érudits de l'Ambigu auraient confondus en une personne unique afin de mieux diviser les Arkati. À la différence des autres cabales, elles ne se limitent pas à un aspect du culte, mais les acceptent tous. On peut ainsi retrouver dans la même cabale un Grand Arkati au côté d'un Sauveur et d'un Destructeur, par exemple.

Les Arkati de l'AKA réservent leur inimitié aux personnes extérieures à l'alliance. Les inquisiteurs les laissent tranquille, préférant s'intéresser aux autres cabales. Bien qu'ils admettent toutes les confessions arkati, aucun d'entre eux n'a jamais changé d'aspect – leurs trahisons s'effectuent plutôt au détriment de l'alliance tout entière. Ils condamnent les autres cabales pour leur hérésie d'un Arkat unique; chaque Arkati qu'ils capturent se voit offrir le choix entre la conversion ou la mort.

L'AKA est connue pour son manque étonnant d'esprit de clocher. En fin de compte cette ouverture d'esprit l'aurait plutôt gênée dans sa campagne visant à réinstaurer l'autarchie; ses membres sont moins vulnérables à la tentation du pouvoir que les autres Arkati. À ce jour, on connaît des cabales de l'AKA à Azilos, à Uton et à Tortune.

LES MOINES DU CHAOS

On prétend que les moines du chaos seraient des hérétiques boristes, mais même les Boristes sont incertains sur la question de leurs origines. Ils enlèvent des personnes au hasard et les confessent de force, au long d'un douloureux processus pouvant prendre plusieurs jours. Puis ils les assassinent, de manière à les faire mourir en état de grâce, garantissant ainsi leur

accession au royaume de la Consolation. Les moines du chaos n'extériorisent pas les péchés comme les Boristes ; ils les intériorisent au contraire, et se chargent du fardeau des péchés accumulés. Après un certain nombre de confessions, une mutation s'amorce et fait remonter leurs traits chaotiques à la surface, les signalant à l'attention de tous ; ils sont alors rapidement mis à mort.

LE COMTÉ DE TINAROS

Tinaros versait autrefois tribut à la couronne nomienne mais, depuis le sac de Valantia, le comté a retrouvé son indépendance. C'est aujourd'hui le fief d'Argin Terreur, un adepte d'Arkat le Krjalki.

Argin Terreur

Le sorcier de cauchemar

Après la disparition du comte de Jorglaban dans le lac Felster, à l'issue d'une bataille navale contre les Partaniens, sa veuve immola leurs trois enfants et coucha avec le diable pour réclamer vengeance. Argin Terreur fut le fruit de cette union impie.

Tout bébé, Argin prononça son premier mot, et cette unique syllabe suffit à éliminer la flotte partanienne. Il frappa le sol de ses petits pieds boudinés, et les murailles de Partan s'écroulèrent, permettant aux Estali qui les assiégeaient d'envahir la ville et de la mettre à feu et à sang.

De tels exploits lui valurent d'être considéré comme le magicien le plus redoutable de Ralios. Il aurait voulu conquérir le monde avant d'avoir dix ans, mais sa mère, encore pire que lui par certains côtés, le tourmentait sans répit.

Quand il atteignit l'adolescence, Argin n'en pouvait plus. Il finit par tuer sa mère d'un coup de pelle sur la tête et par la dévorer. Il espérait ainsi la réduire au silence en assimilant son esprit, mais il attendit trop longtemps et l'esprit s'échappa du cadavre. Depuis, le malheureux est hanté nuit et jour par l'ombre de sa mère.

Il essaya de l'invoquer à plusieurs reprises afin de la vampiriser définitivement, mais chaque fois, la langue acerbe de sa mère le fit sortir en hurlant de la chambre d'invocation. Argin prétend qu'il finira par réussir, et cette déclaration ne laisse pas d'être inquiétante ; sa guerre contre sa mère est probablement la seule chose qui l'empêche de devenir autarque et de partir à la conquête du monde.

LE COMTÉ DE BORIN

Borin est à la fois la source et le bastion de l'hérésie boriste. Sa capitale, Belstos, n'a jamais été prise par la force ou par la faim, mais uniquement par trahison.

L'HÉRÉSIE BORISTE

Les Boristes sont craints et redoutés dans la plus grande partie de Salfester pour leur maîtrise du chaos. Ils l'utilisent comme instrument de défense. Convaincus que le chaos s'infiltre dans les moindres aspects de la création et les empêche d'atteindre la Consolation après leur mort, ils ont perfectionné le rituel du vampirisme de manière à pouvoir vampiriser leur propre chaos intérieur. Ce processus est appelé absolution. Un Boriste absous est purifié, et peut espérer atteindre la Consolation.

Le chaos vampirisé par les Boristes n'est pas transformé en énergie pour leurs sorts, mais projeté à l'extérieur de leurs corps, où il donne naissance à des abominations chaotiques. Grâce à leur rituel d'absolution, les Boristes sont capables de dompter ces monstruosité obscènes et de les plier à leur volonté. Ils voient là une preuve de la supériorité de la Loi sur le Chaos.

Nul ne voulut jamais admettre la validité de leurs arguments, et les Boristes furent persécutés pendant des siècles, notamment par l'autarchie et les Érudits de l'Ambigu. Ils ont appris depuis à masquer leur croyance derrière une façade d'orthodoxie, dissimulant leurs monstres chaotiques au cœur des catacombes et les lâchant sur leurs ennemis quand les étoiles sont propices.

LES TERRES DES HOMMES-BÊTES

QUE NOUS EST-IL ARRIVÉ ?

Aux jours anciens, Homme et Animal ne faisaient qu'un, et il était impossible de les distinguer l'un de l'autre. Cela déplut au Bouffon, et pour nous détruire il inventa la mauvaise magie de l'agriculture, de la politique, de la guerre, des dieux et des sorciers. En apprenant cette magie, les hommes oublièrent leur bestialité et se mirent à tuer leurs frères de la veille. Les animaux, voyant approcher leur fin, se dissimulèrent aux yeux de ces hommes mauvais. Comme ils ne savaient pas en qui ils pouvaient avoir confiance, ils nous évitèrent aussi. Voilà pourquoi nous sommes humains, tout comme les hommes mauvais.

Les Hsunchens

Ces chasseurs-cueilleurs sont également appelés hommes-bêtes en raison de leurs nombreux totems animaux. Chacune de leur tribu est consacrée à un animal spécifique ; ainsi, les Rathori sont le peuple de l'Ours, les Telmori le peuple du Loup et les Uncolings le peuple du Renne.

Parce qu'ils n'ont que dédain pour l'agriculture et vivent exclusivement de la chasse et de la cueillette, ils sont sans cesse repoussés par les peuples sédentaires vers des régions de plus en plus reculées. On les trouve principalement en Fronéla, en Ralios et dans les monts Chan-chan. Pourtant, malgré leur isolement, on continue d'observer de nombreuses similitudes entre les tribus, ce qui confirmerait l'hypothèse des Érudits de l'Ambigu selon laquelle les Hsunchens ne formaient à l'origine qu'un seul et même peuple.

Ayant tué leurs frères, les hommes mauvais entreprirent de détruire le monde, et le Bouffon les applaudit. Pendant de nombreuses générations, le soleil demeura caché et seuls les cannibales mangèrent à leur fin.

Nous autres Hsunchens avons conservé notre partie animale, et nous apprîmes à la préserver en nous passant de la magie des hommes mauvais. Le Chasseur, par exemple, nous montra comment trouver les animaux cachés et les mettre à mort de telle sorte qu'ils puissent continuer à vivre. Ainsi, nous pûmes survivre à l'avancée des hommes mauvais.

Ayant détruit le monde, les hommes mauvais commencèrent à se détruire eux-mêmes, et le Bouffon avec eux. Ils se rendirent au pays des morts, où la Femme Araignée les dévora. Pour recréer le monde qui avait été détruit, la Femme Araignée se mit à pondre; de ses œufs sortit un monde neuf, engendré à partir des restes de l'ancien. Le soleil brilla de nouveau et les animaux émergèrent de leurs cachettes.

Mais les mauvais tours du Bouffon poursuivaient leur œuvre, et beaucoup d'entre nous oublièrent une fois encore leur partie animale. Aujourd'hui, les hommes mauvais sont puissants. Mais ils ignorent ce que nous savons, que la magie du Bouffon ne conduit qu'au malheur. Cela s'est déjà produit deux fois depuis le retour du soleil. D'abord, le Bouffon s'est présenté sous les traits de Gbaji, Seigneur du Mensonge Étincelant, et le tiers des hommes mauvais furent tués. Puis il vint sous les traits de l'Empereur du Monde, et la moitié des hommes mauvais furent tués. Aujourd'hui, il est revenu sous les traits de la Lune de Sang, et les hommes mauvais vont s'entre-tuer jusqu'au dernier. Il ne restera plus que les animaux et nous.

QUELS TYPES D'ANIMAUX RENCONTRE-T-ON DANS LE MONDE ?

Notre *peuple* est le plus grand du monde, car nos animaux sont les meilleurs. Nous pouvons toujours nous fier aux membres de notre peuple, ceux de notre tribu en particulier.

Les *femmes* sont détentrices de la force vitale, et par là supérieures aux hommes. Celle-qui-Doit-Être-Obéie dirige la tribu. Les *hommes* aident les femmes à engendrer une vie nouvelle. Nos tâches sont souvent différentes; certaines ne peuvent être menées à bien que par les hommes, d'autre part les femmes. Mais au combat, tout le monde prend les armes.

Les *chamans* traitent avec les esprits, qu'il s'agisse de nos ancêtres ou d'esprits locaux. Ils nous protègent contre la magie des hommes mauvais, et nous leur en sommes reconnaissants.

Il existe d'autres *animaux*, mais inférieurs à notre peuple. Certains possèdent une partie humaine, comme nous, mais aucun n'est aussi fort que nous. Eux aussi détestent les hommes mauvais, mais ils ne pensent pas toujours de la même manière que nous. Nous devons être très prudents avec eux.

Les *hommes mauvais* ont oublié leur partie animale en apprenant la magie du Bouffon. Certains sont plus faciles à comprendre que d'autres, ou moins portés à nous mentir. Mais on ne peut pas leur faire confiance.

QUE DOIS-JE FAIRE ?

Souviens-toi des tabous et respecte-les. Si tu les enfreins, ta partie animale sera détruite et tu cesseras d'être des nôtres.

Ne révèle aucun de nos secrets ou tu perdras la vue, la vigueur ou peut-être même la vie. Tiens-toi à l'écart de la mauvaise magie.

KARIE

Cette région splendide possède un lourd passé. Durant l'Âge des Ténèbres, elle était en effet rattachée à Dorastor ; brutalement nettoyée par Arkat, elle demeura inoccupée pendant des siècles. Depuis quelques décennies, plusieurs familles ont courageusement entrepris de la faire revivre, mais elles doivent subir les attaques de broos venus de Dorastor par la passe de Kartolin. On raconte que d'étranges créatures accompagneraient ces broos.

LANKST

Les nombreux clans des Alakoriens se partagent ce territoire. Ils se réunissent parfois pour constituer la confédération de Jofrain, sorte de royaume temporaire, dirigée par un Conseil de Fer auquel chacun participe. Les décisions du conseil doivent être ratifiées par la Chambre des Guerriers. Récemment, la confédération s'est vue renforcée par l'apport des tribus de Surkorion.

Culture

Les Alakoriens sont des Orlanthi, descendants des Kariens de l'Âge de l'Aurore. Vaincus par Arkat, ils furent contraints d'abjurer Nysalor ; mais Arkat les trahit et les laissa sans défense face à leurs anciens alliés. Leurs vieux voisins, les Telmori et les dragonewts d'Ormslande, sont aujourd'hui leurs ennemis jurés. Par ailleurs, ils détestent les Stygiens, à cause de leur affection pour Arkat.

Armée

Tous les hommes du clan sont des guerriers, même si les seuls qui vaillent quelque chose sont les chefs et leur garde personnelle. Kochalang, l'actuel roi de Lankst, maintient une armée permanente qu'il appelle ses chevaliers du tonnerre, car ils sont capables de lancer des éclairs.

Gouvernement

L'organisation par clans respecte le schéma orlanthi habituel. Toute instance politique supérieure n'est que temporaire. L'appartenance à une tribu conserve une certaine signification traditionnelle mais passe largement après la fidélité au clan. Toute mesure de politique générale doit être plébiscitée par la Chambre des Guerriers.

Religion

Les Lanksti sont de bons Orlanthi. Dernièrement, le culte de Siglof Brise-Nuages, ce héros capable de faire pleuvoir d'énormes rocs, s'est répandu chez eux comme en Otkorion.

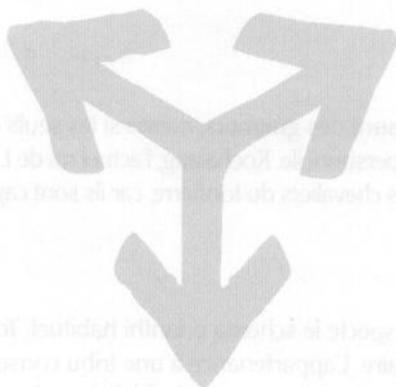
Où vivent les sinistres hommes-serpents

Ormslande est une région sauvage et fruste habitée par des dragonewts. Alakoring le Briseur-de-Dragons, un héros lanksti, tua leur dernier Roi Inhumain au cours d'une guerre contre l'empire des Amis des Wyrms; c'est pourquoi leur comportement est souvent moins erratique et irrationnel que celui des dragonewts de la passe du Dragon. Leurs partis de chasse sillonnent l'ensemble de Vesmonstran, mais ce n'est qu'en Ormslande même qu'ils traquent les humains comme gibier.

TELMORIE

Le pays des loups-garous

Cette région est le berceau des Telmori, derniers survivants des Hsunchens Loups qui furent maudits il y a plus de mille ans par Talor. La malédiction du Guerrier Hilare les transforme tous les sept jours en bêtes fauves. Bien que certaines de leurs familles aient évolué au point d'avoir des maisons, des armures et du bétail, la plupart battent les collines au hasard, ne possédant que les bâtons et les pierres qu'ils ramassent un jour et perdent le lendemain. Leurs meutes de chasse sont le fléau des barbares du nord.



Seshnéla



Seshnéla fut au cœur de l'empire des Érudits de l'Ambigu pendant l'Âge Impérial. Quand les Luatha firent s'enfoncer le pays sous la mer pour le punir de ses péchés, les quelques survivants remontèrent vers l'intérieur des terres en Tanisor, emportant avec eux les derniers trésors des rois seshnégi. Seshnéla comporte deux parties : à l'est, le royaume proprement dit, centré sur le fleuve Tanier, et à l'ouest, le Vieux Seshnéla, retourné à la sauvagerie.

LE ROYAUME DE SESHNÉLA

LE ROYAUME ÉTERNEL DE DIEU

Le royaume de Seshnéla est centré sur la région de Tanisor. L'actuelle dynastie des rois seshnégi fut fondée par Bailifes le Marteau il y a deux siècles, après sa victoire aux Champs d'Asgolán, qui assit définitivement son autorité. Ulianus III élargit les frontières du royaume vers l'ouest de Salfester, mais les extravagances de son petit-fils, Vikard des Tournois, dilapidèrent cet héritage. Les nobles des domaines frontaliers dénoncèrent un à un à leur serment de vassalité, et le royaume périclita ; même les pairs défiaient ouvertement leur souverain. Guilmarñ l'Imposant a réussi à inverser le cours des choses et à ramener les pairs du royaume à plus d'humilité. Il cherche aujourd'hui à consolider sa position et à regagner les territoires perdus par la folie de ses prédécesseurs.

Le royaume de Seshnéla est divisé en neuf principaux fiefs, qui sont les duchés de Rindlande et Tanisor, les comtés de Noyelles, Estaurenic, Diou et Voi, les baronnies de Gilboch et Vogai, et la marche de Dangim. La plupart font aujourd'hui partie du propre domaine de Guilmarñ. Les duchés de Nolos et Pasos étaient autrefois rattachés au royaume, mais plus maintenant. Quant aux régions de la Côte des Châteaux et d'Arolaniñ, elles sont trop pauvres pour mériter l'attention du roi dans l'immédiat.

Culture

La population de Tanisor observe les préceptes de la religion rokari, l'un des deux grands courants du malkionisme, fondé sur la croyance en un système de castes rigides. Un bon Rokari naît, vit et meurt dans la même caste. Aspirer à s'élever au-dessus des conditions de sa caste est un grave péché. Les droits et obligations de chaque caste sont fixés de manière tout aussi définitive. Tout manquement à ces obligations constitue un *crime de caste* et appelle un châtement sévère.

La plupart des paysans sont liés à un domaine appartenant un chevalier et à sa famille. Le chevalier a prêté serment d'allégeance à un noble, ou bien directement au roi. Parfois, les paysans sont attachés à un monastère ou à une autre institution religieuse quelconque. Les villes de Seshnéla se voient conférer certains droits par leur charte. Villes et cités sont administrées par des maires choisis par les bourgeois.

Selon les saintes Écritures, la seule manière pour les femmes de connaître Dieu consiste à imiter sainte Ménéna, qui se soumit humblement à Malkion et lui donna quatre fils. La femme fut créée par Dieu pour porter les enfants, tenir le foyer et être soumise à son époux.

Quelques rares femmes préfèrent suivre l'exemple de sainte Elleish et prendre les armes au

Guilmarn l'Imposant

Roi de Seshnéla, Défenseur de la Foi, duc de Rindlande et de Tanisor, comte de Diou et de Voï, comte de la marche de Dangim, etc.

Le père de Guilmarn, Lofting IV, enraya le déclin du royaume en faisant murer le duc félon de Tanisor, avec ses enfants en bas âge, dans la Tour de la Faim. Il laissa le titre vacant et nomma des sénéchaux royaux à la tête de la région.

À l'occasion de son couronnement, les pairs du royaume tentèrent de piéger Guilmarn en réclamant, lors de la diète de Ségurane, la désignation d'un nouveau duc de Tanisor. Le jeune roi réagit en s'octroyant lui-même ce titre. Les pairs eurent beau protester, rien n'y fit. Discrédités à la cour, bon nombre d'entre eux se mirent à comploter en secret contre Guilmarn. Mais la méchanceté de leur caractère et leurs mœurs dépravées leur valaient des ennemis, et ils furent dénoncés au roi. Mis au pied du mur, ils donnèrent prématurément le signal de la rébellion et subirent une cuisante défaite. Leurs fiefs allèrent grossir les terres de Guilmarn.

Théoblanc le Pieux, ecclésiarque de l'Église rokari, nomma Guilmarn Défenseur de la Foi en hommage à sa réaction vigoureuse face aux missionnaires loskalmi, dont les doctrines égalitaires subversives menaçaient de renverser l'ordre établi par le Vrai Dieu. Guilmarn s'est également distingué par plusieurs guérisons miraculeuses, rendant la vue à l'aveugle, redressant le boiteux et faisant parler le muet.

La révolte des pairs entraîna un certain nombre de confiscations de terres au sein de la noblesse. Des familles entières furent jetées brutalement sur les routes, pleurant la rigueur de leur sort. Beaucoup de ces Dépossédés, comme on les appela, vêtus de grosse toile et couverts de cendres, vinrent implorer miséricorde aux portes du palais royal à Ségurane. Ému par leur détresse, Guilmarn leur offrit une chance de se racheter en servant dans l'armée royale. Il jura de leur attribuer toute nouvelle terre qui tomberait entre ses mains. Et pour donner plus de poids à son serment, il annonça qu'il envisageait d'écraser aussi bien la ligue quimpolique que la ligue stygienne.

La guerre stygienne fut un succès, et la marche de Dangim tomba dans l'escarcelle de Seshnéla, malgré le soutien du reste de la ligue.

La guerre contre le doge démarra bien elle aussi, mais les perfides sorciers du doge firent miroiter monts et merveilles aux Dépossédés seshnégi, et ils désertèrent la bannière royale en masse pour se rallier à la ligue. Le comte Lemar Hedenveld poursuivit courageusement sa campagne, mais fut incapable de conserver ses gains initiaux. Le doge de Nolos pilla Estaurenic et fit assassiner le comte alors qu'il défendait vaillamment ses terres.

Le trésorier royal annonça que la conquête de Nolos ne saurait se poursuivre sans or. Guilmarn s'en prit à la prodigalité du clergé alors que les Dépossédés devaient mendier leur subsistance. Beaucoup d'hommes d'Église, piqués au vif, fondirent leurs reliques en or pour financer la poursuite de la campagne. Mais d'autres revendiquèrent leur indépendance. Guilmarn voulut réaffirmer l'ancienne inféodation de l'Église à la Couronne, mais à sa profonde déconvenue, l'ecclésiarque répondit qu'un synode examinerait la question. Ce différend a jeté un froid sur les relations entre les deux hommes, et le roi se demande aujourd'hui s'il n'a pas nourri une vipère dans son Église.

repentis ou cadets de petite noblesse ; les nobles engagent un sorcier dans leur suite pour leur fournir une assistance et une protection magiques.

L'infanterie, pauvrement équipée et peu motivée, est recrutée dans la paysannerie. Ses soldats, légèrement armés d'une lance ou d'un arc, se prêtent mieux à des tâches de garnison qu'à la bataille rangée.

AROLANIT

LE PAYS HORS DU TEMPS

Cette côte pelée abrite la dernière colonie importante d'immortels brithini. Ils vivent en stricte conformité avec leurs anciennes coutumes. La région est surtout connue pour ses sorciers d'âge indéfinissable, dont plusieurs naquirent en Brithos avant le commencement du Temps. La plupart des voyageurs qui reviennent d'Arolanit parlent d'une impression de grisaille perpétuelle. Selon le témoignage d'un marchand d'Handra, ce serait « comme si la lumière avait perdu tout éclat ; mais le plus effrayant, c'est encore l'absence totale d'enfants. »

LA CÔTE DES CHÂTEAUX

LES SEIGNEURS DES RUINES

La Côte des Châteaux est tout ce qui subsiste de l'ancien royaume de Seshnéla. Quelques hobereaux bardés de titres ronflants s'accrochent encore aux ruines de leurs forteresses cyclopéennes. Le sol est impropre à l'agriculture depuis que la déesse de la terre locale, libérée des entraves des Érudits de l'Ambigu par l'intervention des Luatha, lui a retiré ses faveurs ; mais les gens restent dans la région, car la majeure partie du fer de Glorantha continue de s'y échanger aux comptoirs nains des anciennes ruines de Laurmal.

Quelques elfes, centaures et autres hommes-bêtes peuplent les forêts du sud ainsi que l'île de Guébelles.

LES ÎLES DE KANTHOR

Ces îles représentent les rares portions de terre épargnées par les Luatha quand ils firent s'abîmer Seshnéla sous la mer. Ces demi-dieux à la peau pourpre, originaires du pays du Couchant, vivent toujours dans les parages ; mais nul n'a jamais pu trouver leur fameux château des Ombres Pourpres. La forêt elfique s'est développée au point de recouvrir la quasi-totalité des îles, aidée en cela par les patrouilles de Luatha, qui tiennent les humains à distance.

LA LIGUE QUIMPOLIQUE

Description

La ligue quimpolique, à qui la réouverture des mers a donné accès aux fabuleuses richesses de Justéla et d'Esrolie, constitue la principale puissance maritime de l'occident. Elle défend



actuellement son indépendance contre le royaume de Seshnéla. Bien que ses habitants soient tous de fervents Rokari, ils ne partagent pas la répugnance obsessionnelle de leurs voisins tanisoriens vis-à-vis de l'argent. Ils le doivent à saint Onokos, qui leur apprit à sanctifier les monnaies et les biens des contrées lointaines.

La ligue repose sur une alliance entre les doges de Pasos et de Nolos. Les cinq cités qui la constituent sont Arsdén, Égarune, Manday, la Nouvelle-Noloswal et Pithdaros. Pithdaros était une cité indépendante, la Nouvelle-Noloswal est la capitale du doge de Nolos, et les trois autres appartenaient à l'ancienne fédération de Pasos. Il existe en Nolos nombre de villes plus importantes que celles-ci mais, aucune ne possédant de flotte, ce ne sont pas des cités de la ligue.

Les habitants à la peau sombre de Pithdaros sont originaires de la lointaine Pamaltéla. Leurs ancêtres débarquèrent à l'Âge Impérial, affirmant être venus combattre Gbaji, le Dieu Mauvais ; quand on leur apprit qu'ils avaient onze générations de retard, ils s'installèrent sur place en promettant d'attendre son retour. Ce sont de bons Malkioni, mais ils ne sont jamais à l'heure.





L'Empire Lunaire



Voilà quatre siècles, Sédénia, la Déesse Rouge, naquit dans la petite ville de Torang, dans l'actuelle satrapie Bénie. Elle se rebella contre l'empire tyrannique des Carmaniens et finit par détruire leur emprise sur la Pélorie ; mais malgré tout le mal qu'elle avait pu en dire, elle fit de l'empire l'instrument de la diffusion de son message. Ce fut la première des nombreuses contradictions qui sous-tendent aujourd'hui l'Empire lunaire.

L'Empire lunaire régit la vie religieuse et politique des millions d'habitants de Pélorie. Les autres nations l'accusent de pactiser avec le chaos ; pourtant, c'est certainement l'un des endroits où il fait le mieux vivre dans tout Glorantha. On y apprécie la tradition, sans pour autant s'y soumettre aveuglément ; c'est le pays des opportunités, de la mobilité sociale et géographique, de la paix – voilà plus de cent ans que l'intérieur des frontières impériales n'a pas connu la guerre ; son gouvernement est stable, et sa population satisfaite. La plupart des citoyens lunaires se tiennent soigneusement à l'écart de « l'inférieure présence du chaos » qui scandalise tellement le monde extérieur, et « l'empreinte du mal » ne touche que ceux qui le veulent bien.

Yelm et Sédénia



Le soleil et la lune

Depuis l'aube de la création, il est une chose fiable et solide que tous les mortels peuvent contempler en levant les yeux au ciel : le soleil. Il est connu sous de nombreux noms à travers Glorantha, mais ses plus fervents adorateurs, les Dara Happiens de Pélorie, l'appellent Yelm. Il est si proche de l'Être Suprême que seuls l'empereur et ses descendants sont capables de le vénérer directement ; les autres dieux le servent, et le peuple l'adore à travers eux.

La proximité de Yelm avec l'Être Suprême était telle que son éclat projetait une ombre intense, dans laquelle se dissimulaient des rebelles sournois et des monstres abominables. L'Âge d'Or fut une période de bonheur sans pareil, où Yelm régnait sur le cosmos depuis son trône incandescent au firmament. Il prit fin quand les rebelles jaillirent de l'ombre et le tuèrent. Privé de la lumière du monde, le cosmos commença à s'autodétruire de la façon la plus horrible qui fût.

Précipité sans vie dans les ténèbres infernales, Yelm réussit néanmoins à sauver le cosmos en se jugeant lui-même. Il rendit sa sentence et obligea ses pires ennemis à lui prêter serment d'obéissance. L'un après l'autre, ils vinrent se prosterner devant lui et, proférant de pitoyables suppliques, s'immolèrent afin qu'il vécût. Libéré par leur sacrifice, Yelm reprit sa place dans le ciel à la satisfaction universelle. Ce fut la première Aurore.

La mort et la résurrection de Yelm lui permirent de contenir les rebelles au sein de l'ombre ; ils s'y trouvent encore, sous la garde vigilante de ses dieux serveurs.

Sédénia, la lune rouge, rejoignit Yelm dans les cieux il y a moins de trois siècles. C'était à l'origine une de ses filles, qui fut démembrée durant la Guerre des Dieux. Les rebelles, peu soucieux d'atteindre l'illumination, avaient si bien dissimulé ses différents morceaux qu'elle ne put réapparaître à l'Aurore aux côtés de son père. Il fallut l'intervention des Sept Mères pour la reconstituer dans son intégralité. Pendant vingt-sept ans la déesse demeura humaine, prenant peu à peu la mesure de ce qu'elle était, avant de découvrir comment se fondre dans les ombres pour les amener, indemnes, à la lumière.

Au début, de nombreuses nations — La Carmanie en tête, qui régnait sur l'empire à cette époque — refusèrent de voir la lumière et s'opposèrent à la déesse. Mais à la bataille des Quatre Flèches de Lumière, cette dernière triompha des Carmaniens et de leurs alliés grâce à l'illumination de leurs dieux. Depuis, son enseignement s'est répandu dans toute la Pélurie et Yelm a fait d'elle la patronne de l'empire.

La flamme et le combustible

Les métaphysiciens péloriens divisent le monde en flamme et combustible ou, plus précisément, en ce qui consume et ce qui est consommé. La flamme est l'essence de l'Être Suprême, tandis que le combustible est le monde matériel où nous vivons. La magie, selon les métaphysiciens, correspondrait à l'instant où flamme et combustible ne font qu'un et où l'Être Suprême devient visible.

Les humains sont doués de magie car ils sont capables de faire du feu. La lumière du soleil est une pure flamme mystique que seuls les plus saints d'entre les dévots sont en mesure de manipuler, car elle est son propre combustible. Les autres en sont réduits, s'ils veulent voir les dieux répondre à leurs supplications à employer des feux inférieurs pour consumer leurs offrandes selon les prescriptions de Yelm. La pratique des sacrifices maintient l'ordre cosmique, et la myriade de prêtres de Pélurie trime inlassablement afin que les rituels soient accomplis en temps et en heure.

Mais Sédénia montre à son peuple une voie différente. Loin d'elle, les libations quotidiennes de sang de bœuf sur le bûcher sacrificiel; elle enseigne comment intégrer directement les pouvoirs divins, de sorte que le feu devient inutile pour voir l'Être Suprême. Elle est le parfait combustible, qui recèle sa propre flamme intérieure.

Le cycle de la vie et de la mort

Quand les gens meurent, leur âme descend dans le Monde Inférieur de leur divinité pour y être purgée de l'existence, avant de renaître à une vie nouvelle. La religion solaire enseigne comment se purifier, de manière à renaître sous une forme toujours plus élevée et à se réincarner finalement dans la peau d'un habitant céleste immortel. Ses adeptes tendent ainsi à une spiritualité de plus en plus haute et méprisent le matérialisme.

Sédénia apprend à échapper au cycle de la vie et de la mort en le comprenant et en le bouclant définitivement.

Les dieux serviteurs

Bien que Yelm et Sédénia soient les principaux dieux de l'empire, ils ont à leur service plus d'une centaine de divinités majeures. Chacune tient son nom et ses attributions de Yelm en personne. La cour de Yelm servant de modèle à la société dara happienne, on y trouve un dieu des paysans, un dieu des pêcheurs, un dieu des guérisseurs, et ainsi de suite.

Lodril est le frère cadet de Yelm. Durant l'Âge d'Or, il descendit du ciel pour conquérir le Monde Inférieur et libérer Oria, qui y était prisonnière. Mais il souilla sa nature céleste en partageant la couche d'Oria, et depuis lors, même ses flammes ont gardé un aspect rustique. Yelm a fait de lui le maître de la terre et le patron des paysans. Comme eux, Lodril

se montre respectueux envers ses supérieurs mais ne possède ni savoir-vivre ni la moindre modération. Lorsqu'il se sent insulté, il se rebelle, et sa fureur est redoutable car elle se manifeste par les tremblements de terre et les éruptions volcaniques.



Oria est la Grande Mère et la déesse de la terre. Sa fécondité est invoquée dans les cérémonies de la plupart des déesses de Pélorie, que ce soit pour obtenir une récolte abondante ou pour avoir de beaux enfants.



Shargash est le Destructeur. Quand il était encore empereur, Yelm essaya de l'empêcher de détruire ses ennemis, mais après sa mort, Shargash les massacra jusqu'au dernier. Ensuite, il tua tous ceux qu'il n'aimait pas, puis les autres, et pour finir il se tua lui-même.

La dévastation totale qu'il entraîna était cependant nécessaire à la régénération du monde, car de la mort naît la vie. Les victimes de Shargash furent ainsi précipitées dans le Monde Inférieur où elles purent faire leur soumission à Yelm et permettre sa résurrection.

Aujourd'hui, le culte de Shargash est largement répandu, même si la plupart des sacrifices qui lui sont adressés ont surtout pour objectif de le tenir à distance. Un jour, l'Empereur Rouge le libérera, afin qu'il fasse disparaître ses ennemis de la surface de la terre; mais l'heure n'est pas encore venue.

Antirius incarne les rayons fécondants que Yelm projette sur la terre. Il est adoré par les gens de basse extraction, qui reçoivent grâce à lui les bienfaits de l'empereur Yelm.

Dendara, la Bonne Déesse, est l'épouse de Yelm. Les femmes de l'empire honorent en elle l'image de la vertu et de la soumission.

Teelo Norri, la protectrice des enfants, est l'une des Sept Mères. Ses temples sont le refuge de tous les orphelins et indigents de l'empire.

Uléria, déesse de l'amour et de la vie, est très populaire car son adoration passe par toutes les formes de l'amour physique.

Yanafal Tarnils, le Bélier et le Guerrier, fait lui aussi partie des Sept Mères. Il est seigneur de guerre de la Déesse Rouge.

À la mort de Yelm, Yelmalio préserva la petite lumière froide et vacillante qui subsistait. Il est aujourd'hui adoré dans les temples du Dôme du Soleil par ceux qui cherchent la lumière de Yelm dans les pays barbares.

Voilà deux siècles, l'empire fut balayé par Sheng Séléris, un seigneur de guerre pentien qui s'était déjà rendu maître de Kraloréla. Sa cruauté sans limite plongea les populations conquises dans un règne de terreur. Mais le grand chronomancien leur apprit qu'elles ne faisaient que reproduire les tribulations de la Déesse Rouge avant sa libération; leurs souffrances devinrent une justification dans laquelle elles puisèrent un regain de foi en Sédénia. Sous la conduite de l'Empereur Rouge, elles finirent par triompher de l'envahis-

seur. L'interprétation traditionnelle des philosophes est que l'empire avait affronté son contraire et en était sorti renforcé. Si Sheng Séléris représentait vraiment l'envers de l'empire, les calculs des chronomanciens prédisent que ce dernier devrait atteindre sa plénitude à la fin du septième cycle, c'est-à-dire dans moins de quatre ans.

LE GOUVERNEMENT IMPÉRIAL

« Nous ne faisons qu'un », déclara Sédénia. Et de fait, son gouvernement et sa religion visent tous les deux à unir les différentes parties du monde de la manière la plus douce et la plus méthodique possible.

L'Empereur Rouge représente l'autorité suprême de l'empire. Il n'a que quelques égaux, et aucun supérieur. En tant que fils de la lune, il incarne le pouvoir impérial pour la Déesse Rouge et ne répond de ses choix que devant les mystérieux Egi. Tous les citoyens de l'empire lui rendent un culte. Il a le pouvoir d'investir certains représentants d'une partie de sa puissance magique afin de les assister dans leurs tâches.

L'Empereur Rouge

Le fils de la lune

Le maître suprême et absolu de l'empire est le dieu vivant Fils-de-la-Lune, dont la pensée fait loi. Il incarne les pouvoirs de l'empereur pour la Déesse Rouge depuis qu'Elle le vit affronter de plein fouet l'horreur de la Chauve-souris Pourpre à la première bataille du Chaos. Même son prédécesseur, le Sultan Rouge, perdit la raison devant la Chauve-souris et dut être emprisonné à Tork avec son armée de déments.

L'Empereur Rouge est capable de détourner à son profit les termes du plus solennel des accords. Les Kar-Oun et messire Ethilrist se mordent encore les doigts de lui avoir prêté serment d'allégeance contre une promesse de terres ; liés par leur parole, ils s'échinent aujourd'hui encore à arracher leur maigre subsistance à un sol ingrat.

L'Empereur Rouge dispose de toute une meute de furies démoniaques assoiffées de sang qu'il lâche sur les plus vils de tous les criminels : ceux qui se dérobent à l'impôt impérial. Ivex le Chien Dévoreur est le maître et le grand prêtre de ces démons des impôts.

Bon nombre de héros tentèrent de tuer l'Empereur Rouge pour libérer le monde de son joug. Certains mêmes réussirent, comme Sheng Séléris ou Harrek le Berserk ; mais il revient toujours. Avant que Sheng ne le tue, il revenait invariablement sous le même masque, mais désormais, ses masques sont légion.

Fort heureusement, le masque impérial actuel est celui d'un porc obèse totalement dépourvu d'ambition, ne songeant qu'à se complaire dans la débauche et à se gorger de licorne rôtie, de drogues exotiques cultivées dans quelque plan inconnu, ou encore de bébés en sauce. Il prétend que son étreinte est une bénédiction des plus édifiantes et que Send Valu, Appius Luxius et Jar-Eel n'ont eu qu'à s'en louer. La plupart des gens considèrent sa cour comme le repaire nauséabond de la décadence la plus sordide, et ne s'en plaignent pas. Chacun redoute de le voir mourir ; ceux qui ont pris leur parti de ses débordements n'ont aucune envie de découvrir les vices inédits d'un nouveau masque impérial.



LE PREMIER CERCLE

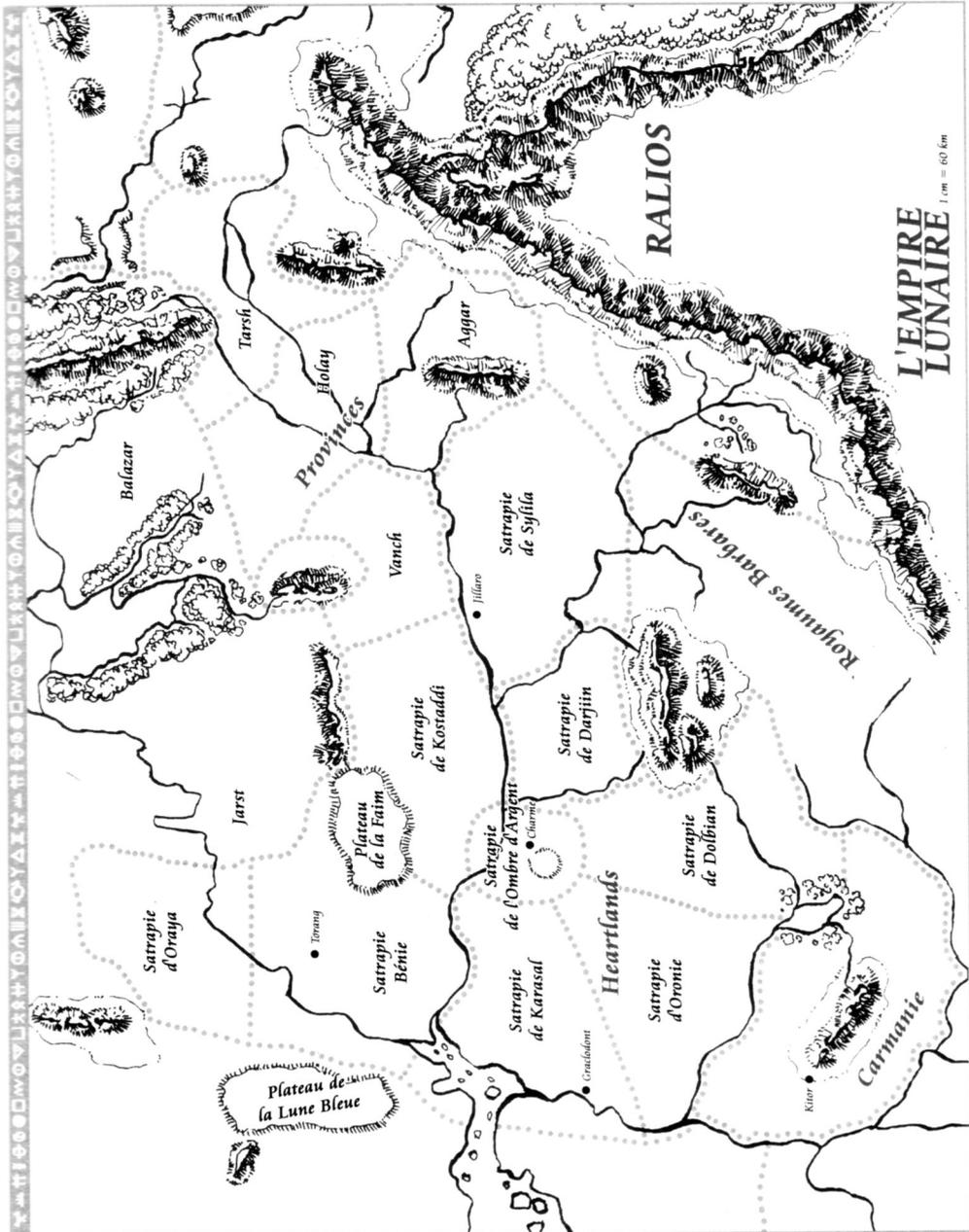
Les innombrables administrations et temples de l'empire sont placés sous la direction d'une coterie de fonctionnaires choisis, appelée le Premier Cercle d'après la ligne imaginaire qui entoure les Cieux Supérieurs dans la célestionomie yuthuppienne. On y retrouve les plus hautes autorités de l'empire, comme Bellux Maximus, le haut commandeur impérial, la Grande Sœur, ou les satrapes favoris de l'empereur. L'appartenance au Premier Cercle relève du seul caprice de l'empereur ; il peut en nommer et en défaire les membres à volonté. Étant données les inclinations de l'empereur actuel, il n'est pas étonnant que le Premier Cercle ait pris une importance de plus en plus décisive dans la gestion de l'empire. Bon nombre de ses membres sont toutefois habités par le pouvoir de l'empereur.

LES SATRAPES

Avant l'établissement de l'empire, les populations du bassin pélorien avaient chacune leurs propres autorités locales. Après l'apothéose de Sédénia, l'Empereur Rouge constata que l'unité impériale était sans cesse troublée par des conflits et des querelles entre les Carmaniens, Dara Happiens, Pélandiens et autres peuples mineurs. Il désigna donc neuf satrapes à la tête des neuf grandes régions de l'empire : le *sultanat Béni*, *Kostaddi*, *Ombre d'Argent*, *Oronin*, *Doblian*, *Karasal*, *Darjiin*, *Sylila* et *Oraya*.

Quand les aristocrates de différentes cultures ou cités de l'empire ont un différend, ils se tournent désormais vers l'arbitrage du satrape. Ce dernier tente toujours de parvenir à une décision consensuelle en s'appuyant sur sa magie d'Inclusion, mais même ainsi, certaines affaires nécessitent de longues délibérations. La plupart de ces dossiers, trop nombreux pour être traités par le satrape, sont confiés à la charge d'un substitut appelé *judex*.

Les satrapes ont également le devoir de percevoir l'impôt, de protéger leurs sujets, de veiller au respect de Sédénia, de maintenir la paix et de faire appliquer les décrets de l'empereur sur leur territoire. Ils contrôlent toutes les fonctions gouvernementales, notamment les cours d'appel, les autorisations de déplacement et de commerce interurbain, les services de police et de lutte contre les incendies, et ainsi de suite. Ils prélèvent une taxe officielle sur tout. Chacun d'eux possède une petite armée privée sur laquelle appuyer son autorité. Les satrapes sont également appelés *sultans*, titre *rinliddi* ; ou *suzerains*, titre *dara happien*. C'est le terme de sultan qui semble actuellement le plus en vogue, mais les exceptions sont nombreuses.



LES AUTORITÉS TRADITIONNELLES

L'Histoire a prouvé l'absolue nécessité d'avoir un empereur de Dara Happa. « Dix mauvais empereurs valent encore mieux qu'aucun », comme l'affirme un dicton local ; et de fait, s'il n'y avait l'empereur, la guerre ferait rage, la justice ne serait plus qu'un lointain idéal et l'ordre impérial tremblerait sur ses bases. Cette vérité a été maintes fois confirmée, à commencer par la mort de Yelm ou, plus récemment, par l'invasion de Sheng Sélérís.

Cette nécessité est bien comprise et acceptée par la noblesse des différents peuples de l'em-

pire, qui se plie généralement sans délai ni murmure à l'autorité impériale. En contrepartie, l'empereur lui permet de conserver son autorité sur la population. Toutefois, cet arrangement demeure fragile ; pour peu que les potentats locaux s'estiment injustement traités, ou frappés dans leurs privilèges traditionnels, ou encore blessés dans leur orgueil, ils sont souvent parmi les premiers à créer des difficultés.

LES CITOYENS

Toute personne se trouvant dans l'empire est normalement assujettie à la réglementation locale. Mais la citoyenneté impériale est compliquée par l'existence de nombreuses définitions légales des droits et devoirs de chacun. La plupart des codes juridiques traditionnels basent leurs distinctions sur la classe sociale, le sexe et la foi. Souvent, ces distinctions n'ont que peu de points communs les unes avec les autres ; le droit pélandien reconnaît six classes sociales, là où Dara Happa n'en voit que quatre. Par ailleurs, des classes sociales similaires peuvent bénéficier de statuts très différents ; les esclaves de Pélanda, par exemple, sont généralement beaucoup mieux traités que la paysannerie libre de Dara Happa.

Eut égard à ces complexités, c'est la classification suivante qui régit les relations entre personnes issues de régions différentes de l'empire.

Au bas de l'échelle sociale impériale se trouvent les *autres*, esclaves, criminels, boucs émissaires et étrangers. Les esclaves peuvent être achetés, vendus ou sommairement exécutés au gré de leur maître. Les boucs émissaires et les criminels, dont on attend qu'ils restent en dehors des villes, ont un sort à peine plus enviable. Les étrangers représentent un cas particulier ; en s'inscrivant auprès des autorités compétentes, ils peuvent obtenir pour la durée de leur séjour une sorte de citoyenneté rudimentaire, révocable à tout instant.

Le gros de la population appartient aux *masses*, statut qui lui accorde les droits légaux élémentaires. Aristocrates, potentats ou fonctionnaires doivent traiter les masses avec autant d'égards qu'ils en témoignent aux plus modestes de leurs sujets libres. Faire partie des masses implique de prêter serment de fidélité à l'empereur, chose impossible à un esclave. En proclamant l'humanité des Sarcleurs et des Bourbeux, l'Empereur Rouge les fit entrer dans les masses. Il agissait, dit-il, par souci d'humanité, mais les Sarcleurs et les Bourbeux virent la chose d'un autre œil quand ils reçurent pour la première fois la visite des collecteurs d'impôts impériaux.

Au-dessus des masses se trouve l'*élite*, l'aristocratie traditionnelle de l'empire. Ses membres doivent être traités avec les honneurs et les privilèges de la noblesse locale.

Le mode de lunaire introduisit une nouvelle classe, celle des *choisis*, conférant la citoyenneté impériale. En faire partie est simple, il suffit d'adorer un aspect de la Déesse Rouge. Cette dernière endossa de nombreuses identités humaines ou divines au cours de ses incarnations passées. Tous les adeptes de ces déesses qui ont pour nom Vérihourousa, Natha, Lésilla, Rufelza, ou bien certains mystiques comme les sages de la montagne de Jernotius, ou encore les illuminés de Nysalor, peuvent postuler au rang de choisis. Ils doivent alors faire la démonstration de leur compréhension des mystères de Sédénia aux examinateurs impériaux qui en supervisent l'enseignement.

Les avantages des choisis sont nombreux. Ils sont exempts des prélèvements, impôts et corvées traditionnels. Ils sont également exempts de certaines condamnations, comme la crucifixion ou la castration, et ont la possibilité de faire appel devant le satrape local. En der-

nier recours, ils ont même un droit d'appel auprès d'une cour impériale. Ils sont en revanche soumis à la dîme du temple lunaire dans lequel ils ont été initiés. Ils peuvent demander à dépendre d'un autre temple par simple requête auprès des examinateurs. Les choisis constituent le gros des bureaucrates et des officiers militaires de rang moyen ou supérieur. Dans la plupart des services impériaux, il est impossible de dépasser un certain niveau sans faire partie des choisis.

LES COMPÉTITIONS DE FLÉCHETTES

Il découle de tout ceci que l'empire est dominé par une élite fermement campée sur ses positions, renforcée par les liens du sang et le clientélisme. Et pourtant, il est arrivé que de simples paysans soient devenus satrapes. Bon nombre des grands clans d'aujourd'hui n'avaient virtuellement aucune influence il y a seulement quelques siècles. Pour les Lunaires, c'est le signe que leur déesse les aide à réussir dans le monde matériel comme dans le monde magique. La vérité est plus terre-à-terre. En réalité, la promotion familiale se remporte souvent par le biais des fameuses « compétitions de fléchettes », euphémisme désignant les campagnes d'assassinats. Le terme fut inventé à la suite d'un événement sportif, au cours duquel un noble influent fut « malencontreusement » tué par la fléchette empoisonnée d'un ivrogne. Par la suite, les compétitions de fléchettes devinrent des spectacles très populaires, financés par l'aristocratie lunaire afin de régler ses différends. On y emploie surtout des mercenaires originaires des royaumes barbares, mais les plus meurtrières sont les « parties secrètes » où l'on fait appel à des assassins magiciens. Cette légitime violence maintient ainsi les ambitieux et les puissants sur le qui-vive.

L'empereur tolère ces compétitions tant qu'elles ne ralentissent pas la bonne marche des affaires. L'argent public consacré par les dirigeants au recrutement de leurs troupes d'élite représente une perte moins lourde que les ravages inévitables d'un affrontement militaire. Les compétitions de fléchettes peuvent entraîner l'élimination d'un satrape, voire de toute sa famille, mais pas l'arrêt du commerce, le siège d'une ville ou l'incendie des champs. Certains dérapages se sont néanmoins produits ; plusieurs querelles ont dégénéré au point de nécessiter l'intervention de l'armée impériale, et l'empereur lui-même fut tué par Harrek le Berserk au cours d'un incident particulièrement malheureux.

L'armée impériale

L'armée impériale est l'une des plus importantes, des plus efficaces et certainement des plus magiques de Glorantha. Elle bénéficie d'une vaste main-d'œuvre, d'énormes ressources, d'une magie bien particulière et d'un corps d'officiers très professionnel.

Le commandement suprême est confié à un conseil de généraux dirigé avec compétence par Bellux Maximus, le haut commandeur impérial. Maximus est le seul plein-général d'active, même si l'empereur et Jar-Eel ont rang de plein-généraux honoraires.

Le haut commandement lève des formations au gré des besoins et nomme des généraux à leur tête. Quatre corps permanents, chacun en ordre de bataille et dirigé par un demi-général, sont fournis par les satrapes.

Le *corps de garnisons* est le plus important des quatre. Il assure une présence militaire dans la myriade de villes et de cités de l'empire. La qualité de ses troupes est moyenne, et ses of-

ficiers supérieurs s'illustrent surtout dans les manœuvres. Les garnisons veillent au maintien de l'ordre, protègent les hauts fonctionnaires et défilent avec prestance. Elles sont supposées défendre le pays en cas d'invasion, mais seraient tout juste bonnes à faire acte de présence sur les remparts le cas échéant. Elles sont cependant plus aguerries dans certaines régions, comme en Oraya, en raison de frictions permanentes avec les nomades voisins. Le *corps de la patrie* comprend un certain nombre de régiments d'infanterie, phalanges, archers et peltastes d'une qualité bien supérieure à celle des garnisons. Le *corps de cavalerie* est d'un niveau comparable. Les demi-généraux de ces deux corps ne prennent aucune part

Jar-Eel la Tranchante

Quatrième inspiration de Fils-de-la-Lune

Célèbre dans tout l'empire pour ses hauts faits, Jar-Eel reste très peu connue au-delà. Elle est née voilà près de trente ans, issue de plusieurs générations de sélection génétique chez les plus illustres membres du clan Eel-Anash.

Sa vie n'a été qu'une longue succession de défis dans tous les domaines matériels et magiques. Ces épreuves, estime-t-on, doivent démontrer qu'elle est bien l'incarnation de la Déesse Rouge. Jusqu'ici, sa conduite est exempte de tout reproche.

Elle rencontra son premier obstacle presque aussitôt après sa naissance; Jar-Eel faisait alors partie de la légion de nourrissons qui accompagnait une expédition de vaisseaux-lune jusqu'à Estbourg, en Fronéla, pour tenter de lever l'Interdit des Échanges. On pense que c'est surtout sa présence et son innocence divines qui permirent de repousser les Uz durant la traversée des monts Nidains.

Plus tard, elle dut transformer une légion de fidèles guerriers en soldats fanatiques de la Déesse Rouge. Ses Sanguinaires purent faire leurs preuves lors de la conquête de Sartar où ils s'emparèrent de la capitale, Boldhome, en escaladant ses falaises à pic. Pourtant, la victoire de Jar-Eel lui parut creuse, car l'empereur avait été gravement blessé par Humakt dans l'assaut. Bien que Jar-Eel elle-même ne fût pas en cause, elle tomba en disgrâce.

Elle eut l'occasion de se racheter voilà six ans, en organisant la capture et le démembrement du pharaon du Pays Saint. L'élimination de ce vieil adversaire de l'empire représentait une avancée décisive, et Jar-Eel rentra en grâce.

Le plus grand défi de Jar-Eel fut la révolte d'Ælwrin le Marmiton. Ce farouche cavalier nomade, devenu esclave dans une cuisine, s'était bardé d'ustensiles culinaires et avait pris la tête d'une révolte qui dévasta la moitié de Kostaddi. La révolte elle-même fut rapidement réprimée, mais Ælwrin avait résolu de se tuer plutôt que de peler une patate de plus pour l'empire. Jar-Eel le sauva et prit sur elle de lui enseigner les bases d'un comportement convenable. Après de longues heures de discussion privée et d'instruction physique, le garçon s'amenda; il est aujourd'hui inséparable de Jar-Eel.

Jar-Eel est une femme dure, vive, dont la puissance éclate dans chacune des épreuves qu'elle a pu traverser. Le moine lunaire Fod-Ariam, qui l'aperçut brièvement par hasard et se jeta ensuite à corps perdu dans la poésie la plus navrante, la dépeint comme une personne « amicale et joyeuse, aussi belle qu'astucieuse, terrible et sainte à la fois. »

Jar-Eel s'affaire actuellement dans la patrie lunaire, où elle discute avec les zéloteurs de la lune blanche. Elle espère les convertir à ses vues et diffuser ainsi la sagesse de l'Épée-de-Lune dans l'ensemble de l'empire.

à l'action mais veillent simplement à la bonne condition de leurs troupes ; sur le terrain, ils délèguent sagement leur autorité à leurs officiers supérieurs.

Les régiments de ces deux corps sont suffisamment disciplinés pour être envoyés au-delà des frontières de l'empire. Ils sont tous basés et recrutés dans une région particulière. Les lanciers antilopes, par exemple, viennent du plateau de la Faim. Leurs critères de recrutement sont beaucoup plus élevés que ceux des régiments de garnison. Ni les corps de la patrie ni la cavalerie ne sont d'ailleurs utilisés à des missions de garnison, qu'ils considéreraient comme en dessous de leur dignité. Ce sont des troupes de choc, et lorsqu'elles sont déployées pour mater une insurrection civile, leur intervention se solde toujours par un massacre. En conséquence, elles ne sont appelées qu'en cas d'extrême urgence.

La Garde impériale regroupe les régiments d'élite de l'armée impériale. Ses unités ne sont pas recrutées localement, mais acceptent des postulants issus de tous les corps d'armée. Nombre d'entre eux sont des prêtres guerriers supérieurement entraînés, gratifiés de tous les avantages que l'empereur peut se permettre. En contrepartie, ils vouent leur âme et leur vie à la protection de l'empereur. La Garde impériale fait l'objet de toutes sortes de rumeurs ; on dit même qu'elle comporterait une légion vampirique dans ses rangs.

Un commandant de régiment de la Garde impériale a un grade équivalent à celui d'un demi-général. Le haut commandement doit solliciter son aide ; il ne peut pas l'exiger. Quand ils daignent participer à une campagne, les commandants de la Garde ne se sentent aucunement liés au général en chef et n'hésitent pas à lui désobéir (sauf bien sûr lorsqu'il s'agit d'un plein-général). Les généraux qui ont la chance de compter un régiment de la Garde impériale dans leur armée apprennent vite à ménager la susceptibilité de son commandant. En temps de guerre, le haut commandement constitue une armée en puisant les régiments nécessaires dans les différents corps et nomme un demi-général à sa tête. En cas de longue campagne, il peut aussi transférer des troupes entre les différents corps ou armées, avec ou sans le consentement des généraux concernés. Deux de ces armées sont actuellement en opérations : l'armée provinciale et l'armée des Terres Rouges. Une troisième, l'armée arrolienne, existe sur le papier mais est suspendue depuis que l'Interdit des Échanges s'est abattu sur Fronéla et que son général a été tué lors des Nuits des Horreurs.

Les généraux lunaires, en contraste aigu avec le commandement magique de l'ancienne armée dara happienne, sont capables d'organiser toutes les sous-formations qu'ils désirent. C'est parce qu'ils sont tous adorateurs de Yanafal Tarnils et obtiennent, à travers son enseignement et sa magie, une compréhension surnaturelle des capacités et des potentialités de leurs troupes. Les commandants de régiments ne sont pas tenus d'adorer Yanafal Tarnils, mais beaucoup le font. Chez certaines unités, au contraire, ce culte est interdit.

LES RÉGIMENTS DE L'EMPIRE

Les Trembleurs de Jenbarou de la ville d'Édasus, en Oraya, sont l'exemple typique du régiment de garnison. Quand Édasus fut assiégée par les nomades pentiens, la déesse Dénogoria envoya aux citoyens sa servante Jenbarou qui leur donna la force de repousser leurs assaillants à coups de bâtons, de pierres et de tuiles. Depuis lors, Jenbarou est vénérée comme l'incarnation de l'esprit de corps. Les soldats sont choisis pour leur sensibilité à sa présence, d'où leur nom de « trembleurs », car la présence de la déesse se manifeste par de violentes crises de possession chez les prêtres et les guerriers.

La légion des Bottes de Fer est un régiment du corps de la patrie stationné en Kostaddi. Quand la cité de Rone se rebella contre le satrape sable et tua tous les cavaliers sables à l'intérieur des murs, ses habitants ne se soucièrent pas de la réaction impériale, car leurs murailles imprenables les avaient toujours protégés. Les lanciers antilopes tentèrent de sauter par-dessus, mais furent repoussés avec de lourdes pertes. C'est alors que la légion des Bottes de Fer entra en scène. Ses soldats firent sept fois le tour de la ville, puis frappèrent le sol comme un seul homme, de leur pied gauche. Le tremblement de terre qui s'ensuivit fit s'effondrer les murs de Rone et permit à l'armée de passer les rebelles au fil de l'épée. La légion des Bottes de Fer est également capable de produire un séisme plus modeste sur le champ de bataille pour ébranler ses adversaires avant le combat. Aujourd'hui encore, elle a son camp au milieu des ruines de Rone. La tribu des Kar-Oun fournit à l'Empire lunaire un régiment de cosaques rattaché au corps de cavalerie. Les cosaques sont des cavaliers légers, qui préfèrent éviter la confrontation directe avec un adversaire mieux équipé. Ils ont la réputation de perpétrer les pires atrocités contre les populations sans défense. Leurs victimes sont généralement des paysans, car ils sont souvent employés pour mater les soulèvements populaires dans les campagnes. Habités à trouver leur approvisionnement sur place, les Kar-Oun font montre d'une inventivité admirable pour persuader les populations locales de collaborer avec eux.

LES VAISSEAUX-LUNE

L'empire dispose d'une flotte de vaisseaux-lune magiques capables de voler. Fiables et rapides, ils servent à transporter des messagers, des fournitures ou des passagers impériaux, et parfois même des troupes à travers tout l'empire. Ils peuvent opérer au-delà, mais non sans risques ; dépendants des rayons lunaires pour le décollage et la propulsion, ils sont cloués au sol pendant la nouvelle lune.

Les seules personnes de l'empire qui sachent faire voler les vaisseaux-lune sont les Yestendos de Darjiin, aisément identifiables à leur démarche chaloupée. L'équipage d'un vaisseau-lune est toujours sélectionné au sein d'un même clan. Comme le prestige des clans est directement proportionnel au nombre de vaisseaux-lune qu'ils équipent, la mise en service de chaque nouveau vaisseau déclenche invariablement une compétition farouche.

LE COLLÈGE DE MAGIE

Un des atouts de l'armée impériale est de pouvoir compter sur des unités entières de prêtres-sorciers. Certes, d'autres pays utilisent des unités entraînées dans un temple, qui sont capables de produire un ou deux effets magiques ; mais les Lunaires bénéficient d'un choix beaucoup plus vaste dans leur magie comme dans leur façon de l'exploiter. Issus de différents collèges de magie de l'empire, ces prêtres-soldats sont formés à employer leurs pouvoirs à l'unisson. Aucune autre nation gloranthienne n'a encore réussi à imiter leur tactique, et cela rend l'armée impériale pratiquement invincible quand elle déploie son collège de magie. Toutefois, beaucoup de généraux redoutent les ravages pouvant découler d'un usage aussi intensif de la magie et préfèrent s'en tenir aux bonnes vieilles recettes de la bataille traditionnelle.

LA PATRIE LUNAIRE

Le cœur de l'empire forme une immense cuvette de plaines et de collines, largement converties en cultures. Il est divisé en neuf sultanats, ou satrapies, dont les habitants ont la possibilité de devenir citoyens impériaux. L'Oslir et ses affluents irriguent la plus grande partie de la région, aidés par le Poralistor et l'Oronin au nord et à l'ouest, et par l'Arcos à l'est.

Ses habitants se concentrent dans l'opulente vallée de l'Oslir, dont les nombreuses cités sont réputées pour la beauté de leurs palais, la hauteur de leurs tours et la misère de leurs quartiers industriels.

Plusieurs populations distinctes cohabitent dans la patrie lunaire. Presque toutes parlent le pélorien sous une forme ou une autre, qu'il s'agisse de la langue raffinée des Dara Happiens ou du patois quasi incompréhensible des paysans. Elles appartenaient autrefois à des nations différentes avant la naissance de la Déesse Rouge. Le mode de vie lunaire fit éclater les barrières et encouragea les mélanges. Certaines nationalités purent ainsi se répandre à travers tout l'empire, comme les paysans lodrili, présents bien au-delà des anciennes frontières de Dara Happa.

LES PÉLORIENS

Les Péloriens sont originaires du bassin pélorien. Ils ont peu émigré au-delà, car des montagnes les entourent de tous côtés et la plupart d'entre eux n'ont aucune envie de quitter leur village ou leur ferme. Actuellement en guerre contre leurs ennemis mythologiques, les Orlanthi du sud, ils contrôlent de vastes portions de la passe du Dragon et du Pays Saint. La culture pélorienne est agricole, centrée sur la famille, hédoniste et polythéiste. La majeure partie des Péloriens travaillent aux champs ou aux rizières et maintiennent des liens étroits avec les déesses de l'abondance. Ils vivent avec leurs collatéraux, moins soucieux des ancêtres communs qu'ils peuvent avoir que du nombre de leurs parents. Aimant la vie, ils considèrent l'austérité, l'austérité religieuse en particulier, comme une vaine et inutile complication de l'existence. Ils aiment bien manger et bien boire, affichent des mœurs sexuelles beaucoup plus libres que celles de leurs suzerains, et donnent la préférence aux traditions sur la loi impériale. Ils vénèrent de nombreux dieux et sont souvent initiés de plusieurs cultes.

QUELLE EST L'HISTOIRE DE NOTRE EMPIRE ?

Au commencement Yelm faisait régner la paix et l'abondance. Il dirigeait avec justice, administrant l'ordre divin depuis le Ciel. Sa fille, Sédénia, était l'incarnation de la sagesse. Mais au bord de sa lumière étaient les ténèbres, et dans les ténèbres rôdaient des dieux rebelles. Sédénia quitta le palais de Yelm et se rendit parmi les rebelles pour tenter de comprendre ce qu'ils reprochaient à son père. Cette défection la fit accuser de rébellion. De là où elle se trouvait, elle vit les dieux rebelles assassiner Yelm et l'envoyer en enfer, précipitant le monde dans les Grandes Ténèbres.

Le monde privé de justice commença à s'effondrer sur lui-même. Les dieux rebelles s'entre-déchiraient. À Sédénia, ils réservèrent le plus cruel des sorts : ils la mirent en pièces. Même notre glorieux empire, malgré tous les efforts des empereurs qui suivirent Yelm, se désintégra.

Mais Yelm ne restait pas impassible en enfer. Il jugea sa conduite et la trouva bonne ; en conséquence, sa mort était injuste. Réunissant les dernières bribes de son pouvoir, il contraignit les rebelles à venir s'incliner devant lui pour se repentir. Puis il les renvoya dans le monde, préparer son impérial retour.

Sédénia elle aussi parvint à la compréhension de son sort. Mais elle était toujours éparpillée. Alors elle entreprit de préparer le monde à sa reconstitution et à sa renaissance.

Pour préserver son empire, Yelm envoya Kargzant l'Errant, dont les adorateurs étaient les seigneurs des chevaux de Pent. Ils étaient durs et cruels, mais ils luttèrent contre l'armée des monstres pendant des années. Les monstres venaient du sud et amenaient avec eux des hordes de sauvages. Ces ennemis finirent par se détruire les uns les autres, et quand l'heure fut venue, Yelm se révéla à nous et notre empire se releva [221 ST]. Même les monstres furent contraints de rendre hommage à l'empereur Khordavou et de déposer les armes.

Mais la haine des monstres envers notre empire pacifique demeurait vivace, et ils repartirent en guerre contre nous.

L'empereur Khorzanelm lança alors le projet Dieu en Dorastor, afin de créer un nouveau dieu qui ferait comprendre aux monstres leur erreur et les libérerait [355 ST]. Bon nombre de monstres, lassés de cette guerre interminable, vinrent d'ailleurs lui prêter main-forte. La naissance du nouveau dieu, Nysalor, fut un événement si miraculeux que Yelm lui-même interrompit sa course céleste pour s'en émerveiller [375 ST].

Nysalor fonda un vaste empire qui pacifia les barbares du sud. Mais au bord de sa lumière étaient les ténèbres, et de ces ténèbres sortit Gbaji, le Destructeur, que ses amis appelaient Arkat. Palangio le Vrok de Fer, le plus grand héros de l'empire, tua Gbaji et le précipita en enfer [423 ST]. Mais Gbaji en revint renforcé. Palangio leva une armée pour le tuer de nouveau, mais fut lui-même vaincu et dévoré [440 ST]. Finalement, Gbaji tua Nysalor, maudit Dorastor et livra notre empire aux mains des monstres [450 ST].

Ordanestou buta les monstres hors de l'empire et le fit renaître [459 ST], de sorte qu'en dépit de la mort de Nysalor, nous demeurions puissants sous la lumière de Yelm ; à tel point que Kastok [565 ST] chevaucha jusqu'aux plaines de Pent pour y harceler les nomades.

Les monstres devinrent jaloux de notre splendeur et complotèrent contre nous. Pour commencer, ils créèrent un sombre empire en Spol [630 ST]. Mais l'empereur Dénésiad les défit grâce à la Nouvelle Lumière [690 ST]. Toutefois, les dommages causés par les Spolites avaient été grands, et les Carmaniens en profitèrent pour s'emparer de toute la partie occidentale de l'empire [725 ST].

Les monstres eurent alors recours à une magie terrifiante pour invoquer l'ennemi suprême, les dragons, pour nous conquérir et installer l'un d'entre eux sur le trône impérial [878 ST].

Le Soleil-Dragon régna pendant de nombreuses années, jusqu'à ce que Karvanyar finisse par le tuer [910 ST] et par restaurer la justice dans l'empire. Karvanyar partit alors en guerre contre les amis des dragons avec l'appui des Carmaniens.

Six générations plus tard, l'empereur Kumardros et ses alliés carmaniens réunissaient une armée d'un million d'hommes pour descendre vers le sud, éliminer les derniers des amis des dragons [1120 ST]. Mais c'était un piège, et ils se heurtèrent aux dragons, qui les attendaient, avec à leur tête le Soleil-Dragon, que tout le monde croyait mort. L'armée entière fut dévorée, et bon nombre d'enfants grandirent sans leur père à la suite de ces funestes Guerres Dracomachiques.

Les Carmaniens profitèrent de notre brusque affaiblissement pour conquérir l'empire [1174 ST], malgré une vaillante résistance de l'empereur Vinyartou. Ils nommèrent l'un d'entre eux

empereur, et s'appuyèrent sur les pouvoirs de Yelm pour nous opprimer atrocement pendant de longues années.

La tyrannie carmanienne était tellement insupportable que sept conspirateurs se réunirent pour invoquer le pire ennemi de l'empire auquel ils purent songer. Ils réussirent, mais nous attirèrent simultanément la plus grande des bénédictions, car les deux ne faisaient qu'un et avaient nom Rufelza, la Déesse Rouge, Celle-Qui-Nous-Libère [1220 ST]. Après avoir résisté à une première tentative des Carmaniens pour l'éliminer, puis converti les Kar-Oun [1228 ST], la Déesse Rouge nous quitta pour se mettre en quête de sa vérité intérieure. Après de nombreuses années, tout le monde crut qu'elle avait échoué et les Carmaniens repartirent en guerre contre nous. Mais la Déesse Rouge revint, triomphante, portée sur les ailes de la Chauve-souris Pourpre, et anéantit leur armée à la première bataille du Chaos [1232 ST]. La Déesse Rouge poursuivit ses attaques contre les Carmaniens et les défit à la bataille des Quatre Flèches de Lumière [1241 ST]. Puis elle contraignit les anciens dieux à accepter son existence lors de la bataille du Château Bleu [1245 ST]. Les anciens dieux n'eurent pas d'autre choix que de l'acclamer comme l'une des leurs. Elle s'éleva alors au ciel sous les traits de la lune rouge, d'où elle continue à veiller sur son peuple.

L'Empire lunaire resta entre les mains de Fils-de-la-Lune. Ce dernier régna pacifiquement pendant de nombreuses années, avec l'aide de puissants héros, tels qu'Aronius Jaranthir, qui convertit les Carmaniens [1335 ST], ou Hwarin Dalthippa, qui acquit Sylila [1326 ST] et s'empara de Saird [1347 ST] au nom de la Déesse Rouge.

Mais notre empire devait suivre le cycle de la Déesse Rouge pour atteindre à sa pleine maturité ; Sheng Séléris fut le double maléfique de l'empereur, et son règne demeura dans les mémoires comme celui de l'Empereur Vide [1375 ST], durant lequel la nuit tombait à midi. Pourtant, grâce aux mystères lunaires, nous pûmes triompher de lui et le précipiter en enfer [1460 ST].

Une fois Sheng Séléris vaincu, l'empire connut une période de renaissance, et l'apparition des nouveaux moines facilita la propagation des idées lunaires. Hon-Eel nous apporta le maïs [1468 ST], fonda le sultanat d'Oraya [1480 ST] et convainquit les Pentiens qui l'habitaient de s'en aller [1486 ST]. Elle convertit le royaume de Tarsh [1490 ST] avant de se sacrifier pour sauver Oraya d'une invasion pentienne lors des Nuits des Horreurs [1506 ST]. Récemment, l'Empereur Rouge a fait savoir que, pour marquer l'achèvement du septième cycle, il présenterait à la déesse son adversaire Orlanth, enchaîné au char de Yelm. Sartar [1602 ST], Pavis [1610 ST] et le pays d'Héort [1619 ST] sont déjà entre ses mains, et seule Citadelle Blanche lui résiste encore. Tatus a promis que la ville ainsi qu'Orlanth tomberaient avant la fin de l'année.

QUELS SONT LES HABITANTS DE NOTRE EMPIRE ?

Notre empire règne sur le monde, car nous sommes les instruments de la justice de Yelm. Bon nombre de *rebelles* rejettent l'autorité de notre empereur, et il est de notre devoir de les ramener à la lumière.

Les *hommes* sont les porte-flambeau de Yelm, et pendant de nombreuses années ils bénéficièrent d'un statut privilégié au sein de notre empire. Mais la Déesse Rouge a montré que les *femmes* aussi pouvaient porter la lumière, et depuis, leur situation s'est progressivement améliorée.

Les *Lunaires* détiennent la magie de Rufelza et les mystères de Sédénya grâce auxquels ils diffusent la lumière autour d'eux. Tout le monde peut devenir un Lunaire, car le sang de la Déesse Rouge coule en chacun de nous. Les plus grands d'entre les Lunaires sont les dirigeants de notre empire.

Les *aristocrates* sont les garants de la justice de Yelm au sein de l'empire. Leur présence est nécessaire pour tenir à distance les forces de la rébellion et du désordre. Ils détiennent ce pouvoir en vertu de leur filiation directe avec Yelm et président aux sacrifices qui lui sont adressés. Les *citoyens* sont les descendants des Fils de Yelm. Ils vivent dans les villes en tant que serviteurs des Lunaires et de l'aristocratie.

Les *Lodrili* sont les enfants de Lodril, le dieu de la terre. Ils sont paysans car ils apprécient le contact avec leur dieu. Ce sont les moins nobles des Enfants du Ciel, car Lodril se coupa du Monde Céleste en étreignant la féconde Oria.

Les *logiciens* étudient le monde périssable en se fondant sur les arts de leur dieu Malakinus. Ce sont des gens incomplets, qui ont détruit leur âme immortelle. Les vizirs carmaniens sont des logiciens ; ils prétendent servir la Vérité, qui est le nom qu'ils donnent à la Justice.

Les *rebelles* ont refusé la justice de Yelm et représentent une menace pour notre empire. Ils doivent être soumis avant de provoquer d'autres dégâts. Les *esclaves* sont des rebelles soumis.

Les *Orlanthi* sont des rebelles particulièrement agressifs, fils d'Orlanatus, le Dieu Assassin. Ils vivent dans le sud et imitent leur dieu en pratiquant le meurtre au grand jour et en versant des indemnités princières à la famille de leurs victimes. Par la lumière de la Déesse Rouge, nous les libérerons de leurs odieuses coutumes.

Les *Pentiens* sont des nomades rebelles, fils de Kargzant l'Errant. Nous les avons chassés plusieurs fois de notre empire, mais ils reviennent chaque fois, dans l'espoir de profiter de ses bienfaits.

Lorsque Yelm fut assassiné, de nombreux *monstres* s'échappèrent des enfers. À l'Aurore, Yelm leur ordonna de regagner leur tanière mais quelques-uns se rebellèrent et rôdent encore parmi nous. Cependant, la Déesse Rouge nous a enseigné à ne pas avoir peur d'eux et depuis nous entretenons des relations pacifiques avec les Digijelm, les Hommes d'Enbas, les Hommes des Bois et les broos.

QU'EST-CE QUE L'EMPIRE ATTEND DE MOI ?

Tu dois aider au maintien de la justice impériale, l'ordre divin émanant du Ciel.

Si tu es un Lunaire, tu dois aider les autres à recevoir la lumière de la Déesse Rouge.

Si tu es un aristocrate, tu dois observer les préceptes d'Antirius afin que la lumière de Yelm puisse atteindre ceux qui te sont inférieurs. Si tu ne le fais pas, ils risquent de se rebeller.

Si tu es un homme du peuple, tu dois respecter et obéir à ceux qui te sont supérieurs. Généralement, tu recevras tes ordres de ton *pater*, un proche parent désigné par l'aristocratie locale pour la servir.

Les aristocrates étrangers doivent être respectés. Si leurs exigences te paraissent injustes, ne leur adresse pas de signes obscènes avec la main gauche ni ne leur dit d'aller se faire illuminer ailleurs. Agir ainsi affaiblirait l'autorité de l'aristocratie et minerait les fondations de l'empire. Feins au contraire l'incompréhension et réclame l'assistance de ton *pater*, qui est habile à régler ce genre de disputes.

Tu dois partager ce que tu possèdes avec ta famille. Si tu détiens une position importante, fais travailler tes proches comme assistants. Agir autrement est égoïste et injuste et entraîne la rébellion. D'une manière générale, tu dois toujours prendre l'avis de ton pater et des anciens.

LES CITOYENS LUNAIRES

Le peuple de la lune

La plupart des habitants de la patrie lunaire observent des coutumes remontant bien avant la naissance de la Déesse Rouge, même si l'apparition de l'astre les éclaire d'un jour nouveau. Ils forment la masse des citoyens, mentionnés dans l'encadré ci-dessus. Les Lunaires se rencontrent surtout en Dara Happa et Rinliddi, où ils constituent une substantielle minorité; mais ils sont présents partout à travers l'empire, et toujours aux plus hauts niveaux du gouvernement.

Certaines villes furent entièrement assimilées. La plus importante est Charme, la capitale impériale, où vit l'Empereur Rouge. La ville de Torang, d'où Sédénia est originaire, est devenue florissante; elle accueille les hautes prêtresses de la plupart des divinités lunaires. Les autres grandes cités lunaires sont Graclodont, où séjourne la Grande Fille, et Jilaro, fondée par Hwarin Dalthippa.

Culture

L'empire réunit de nombreuses nationalités, dont plusieurs nourrissent une haine tenace envers l'une ou l'autre. Avant la venue de Sédénia, l'empereur était seul à pouvoir imposer la paix, et non sans difficulté. Aujourd'hui, grâce aux enseignements de la Déesse Rouge, la tranquillité règne, au moins au niveau national.

Tous les échelons supérieurs du gouvernement impérial sont aux mains des Lunaires. Il n'est guère de potentat local qui ne compte au moins un assistant lunaire pour aplanir ses relations avec l'administration centrale et les autres dirigeants. En Dara Happa et Rinliddi, les citoyens lunaires sont beaucoup plus fréquents, et même les couches sociales défavorisées en comptent une large proportion. Dans la majeure partie de l'empire, la présence des Lunaires se situe entre ces deux extrêmes.

Au sens strict, seuls les adorateurs de la Déesse Rouge ou des divinités associées devraient être appelés Lunaires. Toutefois, il suffit parfois de bien parler le nouveau pélorien pour être illuminé et assimilé malgré soi; c'est pourquoi certains lunophobes limitent volontairement leur connaissance de cette langue, par crainte de devenir lunaires.

La plupart des Lunaires continuent à s'identifier à leur culture d'origine, à participer aux rites locaux et à observer les mêmes coutumes que le reste de leurs concitoyens. Un Lunaire de Raibanth, par exemple, est toujours considéré comme un Dara Happien. Ce genre d'identification est encouragé par l'empire, car Sédénia était présente sous une forme ou une autre dans les mythes fondateurs de tous les Péloriens. Ce n'est que dans certaines régions de l'empire que les Lunaires, suffisamment nombreux pour être majoritaires, donnent la priorité à leur identité lunaire.

Malgré cet attachement à leur culture d'origine, les Lunaires réussissent mieux que les autres à en rejeter les préjugés. C'est particulièrement sensible lorsqu'un Lunaire dara happien ren-

contre un Lunaire darjiinien ; leur hostilité ancestrale semble spontanément mise de côté. Il suffit parfois de parler couramment le nouveau pélorien pour faire l'expérience de cette bonne volonté. En conséquence, les Lunaires servent souvent d'intermédiaires à l'empire entre ses propres peuples et les Lunaires des autres pays.

Qu'on n'aille pas supposer pour autant que l'assimilation transforme les gens en naïfs béats et stupides. Les jurons d'une haranguère lunaire ne sont pas moins mordants que ceux de n'importe quelle autre poissonnière. Deux Lunaires peuvent parfaitement se détester cordialement pour des raisons personnelles, quoi qu'en disent certains missionnaires trop enthousiastes de la Déesse Rouge.

Avant l'époque de Sheng Sélérís, les Lunaires formaient une minuscule minorité au sein de l'empire. Depuis l'adoption du nouveau pélorien comme langue impériale officielle, la sagesse de Sédénýa est devenue accessible au plus grand nombre et les Lunaires ont pris de l'importance dans les sultanats du centre. La pénétration accrue de la conscience lunaire au sein de la population a apporté une paix et une prospérité sans précédents en Pélorie. Une conséquence fâcheuse de la diffusion de ces idées est que les Lunaires, se refusant le droit d'exploiter leurs semblables, sont obligés de recourir à l'esclavage pour le gros œuvre. La Restauration lunaire a ainsi entraîné la résurgence d'une institution archaïque défunte depuis plus de mille ans ; on trouve désormais dans tout l'empire de vastes plantations reposant entièrement sur le travail des esclaves.

Gouvernement

Les citoyens saluent en l'empereur le fils de la lune

La plupart des Lunaires adoptent les lois de leur lieu d'habitation. Toutefois, ils sont en majorité dans certains lieux clefs de l'empire, et c'est alors à eux de fixer le cadre des institutions. Comme ils ne possèdent pas de tradition en propre, ils puisent dans celles des autres.

Leur solution consiste à s'approprier les titres et usages locaux, quitte à demander à leurs fonctionnaires de bien vouloir s'acquitter de leurs devoirs religieux envers les dieux correspondants. Le gouvernement des différentes cités lunaires varie ainsi au gré des traditions locales. Charme est dirigée selon la pratique dara happienne, par exemple, tandis que Graclodont s'inspire du droit darsénite. L'école de la Lune Unifiante tente d'encourager les échanges culturels d'un bout à l'autre de l'empire, dans le but de standardiser peu à peu l'administration urbaine impériale.

Religion

Les Lunaires contemplent la lune et y voient Sédénýa la Changeante

Sédénýa est la Grande Déesse qui englobe tout. Nous ne faisons qu'un, enseigne-t-elle. Tous les habitants de l'empire partagent une méfiance instinctive à l'égard des étrangers, mais la Déesse Rouge la supprime grâce à ses pouvoirs d'inclusion. Même le chaos, qui terrifie aussi bien Orlanth que Kyger Litor, doit bénéficier de cet esprit d'ouverture. Refuser l'inclusion totale revient à s'exposer à des contradictions internes débouchant invariablement sur la folie. Chacun se souvient de l'histoire du Sultan Rouge, qui perdit la raison pour avoir nié que la Chauve-souris Pourpre pût faire partie du tout. La Déesse Rouge vit depuis les origines du monde. Elle fut bénie, maudite, et vécut plusieurs vies mortelles. Elle revêtit de nom-

breuses formes, et vit en chacun de nous. En dévoilant son pouvoir mystique, elle permit à chacun de se joindre à elle et de se libérer. Voilà pourquoi elle ne cherche pas à supplanter les autres religions, mais simplement à les éclairer. Les dieux de Dara Happa et de Pélorie l'ont déjà rejointe. Seul Orlanth, dans sa lointaine passe du Dragon, résiste obstinément à son appel.

QUELQUES DIVINITÉS LUNAIRES

Beaucoup de personnes devinrent immortelles en suivant les traces de Sédénia. Elles vivent aujourd'hui sur la lune, où elles sont vénérées comme des dieux. La particularité de nombre d'entre elles est qu'aucun sacrifice ne leur est rendu, mais qu'on leur adresse à la place des prières silencieuses.

Danfve Xaron, le Pénitent

Ce hors-la-loi sanguinaire commit des forfaits abominables dont même les Kar-Oun furent écœurés. Il se joignit à la conspiration des Sept Mères pour faire revivre la Déesse Rouge et, par son succès partiel, s'amenda bel et bien. Il est désormais le dieu du repentir criminel. Les malfaiteurs en quête de rédemption trouvent refuge dans ses pénitenciers monastiques. Après une longue et douloureuse période d'expiation, ils sont jugés par leurs prêtres-geôliers. S'ils sont sincèrement repentis, on les envoie convertir d'autres criminels ; dans le cas contraire, le triste devoir des Xaroni est alors de les remettre entre les mains des autorités compétentes.

Étyries, déesse des marchands

Surnommée la Langue de la Déesse Rouge, Étyries est principalement adorée pour ses dons de communication. D'abord missionnaire du mode de vie lunaire, elle s'aperçut que son savoir transcendait le cadre étroit de ses fonctions ; elle entreprit dès lors de le transmettre aux marchands. Grâce à ses secrets, les caravaniers lunaires apprirent à gagner la confiance des étrangers. Mais leur magie les aide également à l'intérieur de l'empire, où elle sert à lever le doute sur la qualité de leurs produits.

Hon-Eel, inspiration de Fils-de-la-Lune

Non contente d'être l'ancêtre des rois de Tarsh et la fondatrice de la satrapie d'Oraya, Hon-Eel est également celle qui introduisit le maïs dans l'empire. À l'origine, cette plante était le cadeau d'un très ancien dieu elfique, Sinoda, qui fut assassiné par Alanthore le brutal. La cérémonie des semailles implique un sanglant affrontement au cours duquel les champions du pays tentent de vaincre le maléfique Alanthore. Habituellement, la personne jouant le rôle d'Alanthore est tuée ; en contrepartie, la récolte est fabuleuse. Les prêtresses de Sinoda n'y voient aucun mal, puisqu'elles ne sacrifient que des criminels convaincus, des fous ou des mendiants. L'empereur décida de bannir cette pratique et chassa les prêtresses en Oraya, mais cette interdiction irréfléchie fut progressivement levée et depuis peu, les habitants de l'empire se régalaient à nouveau d'abondantes récoltes de maïs.

Yara Aranis, gardienne de la Toile Écarlate

C'est pour défendre l'empire contre Sheng Séléris que l'Empereur Rouge engendra, non sans répugnance, cette terrifiante déesse aux six membres. En farouche adversaire des

Pentiens, Yara Aranis se délecte tout particulièrement des sacrifices de chevaux. Vénérée de prime abord pour terrifier les nomades, elle prit de l'importance par la suite comme gardienne de la Toile Écarlate.

Ses temples de la Lune Montante sont en effet les points d'ancrage d'une immense toile qu'elle tisse au-dessus de l'empire. Ramassée en son centre telle une araignée prédatrice, elle se tient prête à bondir au moindre tressaillement, qu'il soit provoqué par un sacrifice à l'un de ses temples ou par l'infiltration de magiciens étrangers dans l'empire. Elle s'élance alors à travers les plans héroïques pour se nourrir. Les fils de lune dont sa Toile Écarlate est constituée sont des rayons d'énergie lunaire, généralement trop faibles pour être distingués clairement, mais qu'on peut discerner comme une brume rougeâtre dans le ciel nocturne. Certains étrangers considèrent la Toile Écarlate comme une corde magique enroulée autour de l'empire dans le seul but de contenir la lumière de la lune.

Beaucoup de Lunaires apprennent à puiser dans l'énergie des fils de lune pour renforcer leur magie. Les érudits savent qu'en réalité, la puissance ne vient pas tant des fils que de ce qui s'écoule à l'intérieur. Les sacrifices absorbés par Yara Aranis ne la nourrissent pas, car elle est une incarnation de la Grande Déesse et n'a nul besoin de nourriture, mais ils vont grossir la mystérieuse Lune Montante ; ce sont les énergies invisibles de cette Lune Montante qui passent à travers les fils de lune, à la disposition de quiconque connaît les prières adéquates.

Nysalor, le mystique aux énigmes

Nysalor était une incarnation de Sédénya, qui fut tué par Arkat voilà plus de mille ans. Ses secrets restèrent dissimulés aux dragons et aux empereurs pendant des siècles. Pourtant, de loin en loin, leurs interrogations inimitables resurgissaient dans quelque document. Le but de ces questions était de plonger celui qui les étudiait dans un état de compréhension mystique appelé illumination. Comme elles étaient présentées sous forme de paradoxes incompréhensibles, les illuminés furent surnommés poseurs d'énigmes. Les barbares, dans leur crédulité stupide, s'imaginent que les questions d'un poseur d'énigmes ont le pouvoir de transmettre la marque du chaos. La philosophie des illuminés est toujours enseignée dans l'empire, par les mystagogues de l'ordre du Jour. Selon la tradition ancienne, ils donnent tous leurs cours sur la place publique et refusent de faire la classe sous un toit.

L'UNIVERSITÉ LUNAIRE

Irrippi Ontor, sage en exil originaire de Yuthuppa, faisait partie des Sept Mères et se trouvait au côté de Sédénya à la bataille des Quatre Flèches de Lumière. Avant qu'il ne parte pour le champ de bataille, sa prescience l'avait averti qu'il n'en reviendrait pas. Le cœur serré, il avait alors réuni ses disciples et leur avait révélé tout ce qu'il savait de la Déesse Rouge, en leur ordonnant de transmettre à leur tour ces mystères. Plus tard, au moment précis où le Marteau du Ciel s'abattait sur Irrippi Ontor, ses disciples sanctifièrent un terrain à Torang pour y prodiguer leur enseignement. Ainsi naquit l'Université impériale.

Depuis, l'Université impériale a largement dépassé le cadre de ses modestes origines et possède des chapitres dans bon nombre de cités de la patrie lunaire. L'entretien de ses bâtiments et le traitement de ses philosophes, sages et tuteurs sont généreusement pris en charge par l'empereur et la noblesse lunaire. Une forte rivalité l'oppose aux Halls des Vizirs

carmaniens, mais pas aux vénérables écoles busériennes de Dara Happa, beaucoup moins prestigieuses avec leur accent sur le travail de scribe, l'observation des étoiles et les guets nocturnes.

La plupart des étudiants de l'Université sont issus de riches familles lunaires, dont ils incarnent la digne succession. Ceux dont les familles sont moins fortunées peuvent bénéficier de bourses financées par l'empereur et d'autres nobles.

Le programme de l'Université s'est progressivement élargi pour inclure les découvertes et révélations de plusieurs générations de chercheurs lunaires. Il comprend bien sûr un enseignement approfondi de la pensée lunaire, avec l'approche de certains secrets comme celui des Sept Masques de la Déesse Rouge, ou les rudiments de la chronomancie de Kana Por et la philosophie nysalorienne; mais les étudiants les plus doués abordent aussi des sujets plus exotiques, comme la magie de chronoportation d'Addic, permettant de se projeter dans un lointain passé, ou encore la marche stellaire d'Érana Semi-Lune, bien utile pour visiter les planètes.

L'exploration de son être intérieur est vivement encouragée. Un passe-temps populaire est la sarabande wendarienne, dans laquelle les étudiants pratiquement nus, couverts de tatouages et de peintures, dansent jusqu'à épuisement au rythme des tambours. D'autres s'adonnent à la lévitation, cherchant à échapper aux limitations de ce monde matériel.

À l'issue de leur formation, les étudiants sont normalement requis de servir un an dans les divisions magiques du collège de l'armée lunaire. Mais il circule beaucoup d'histoires hautes en couleurs sur le traitement que les barbares réservent à leurs captifs, et la majeure partie des étudiants rechigne à partir au front. Les manifestations et marches de protestation contre les conquêtes lointaines sont monnaie courante.

ZAYTÉNÉRA, LA LUNE BLANCHE

Beaucoup de gens sont persuadés que, lorsque la lumière de la déesse se déversera sur le monde entier, la lune rouge deviendra blanche. Au cours des dernières décennies, prophètes fous et faux saints de pacotille n'ont cessé de se multiplier, prêchant la venue imminente de la lune blanche. En soi, leur message n'a rien de nouveau; ce genre de charlatans existe depuis la première apparition de la lune. Pourtant, leurs divagations ont pris une tournure inquiétante; elles revêtent désormais un caractère d'urgence, et, plus grave encore, font passer un message de rébellion.

Ces prédicateurs isolés ne sont pas organisés et ne s'appuient sur aucune philosophie cohérente. La plupart n'ont aucun contact avec les autres. Dans les grandes villes, ils préfèrent s'ignorer. Certains érudits recueillent leurs propos dans l'espoir de parvenir à reconstituer le message complet de la lune blanche; à ce jour, ils n'ont réuni qu'une somme fastidieuse de lieux communs, doctrines contradictoires et autres stupidités, plus quelques déclarations sibyllines qui paraissent importantes mais défient toute interprétation rationnelle.

Tous ces prédicateurs sont d'accord pour subordonner la naissance de la lune blanche à l'accomplissement d'un exploit hors du commun, mais aucun n'a la même vision de ce haut fait cataclysmique. Les Anarchistes Fiscaux de Raibanth sont déterminés à combattre l'amour de l'argent, qui abaisse l'humanité, en distribuant leur argent dans les rues et en incitant la population à refuser de s'acquitter de ses impôts ou corvées. Indirectement responsables de plusieurs émeutes, ils sont actuellement recherchés par les autorités. Les Faces de Lune de Jillaro tentent de faire des convertis en leur passant le visage à la craie tout en

pratiquant une gestuelle complexe mais silencieuse, destinée à leur ouvrir les yeux. Il va sans dire que la plupart des passants trouvent ce traitement tout à fait insupportable ; plusieurs Faces de Lune se sont faites sérieusement molester.

LES DARA HAPPIENS

Le peuple du soleil

Les Dara Happiens sont les héritiers de l'empire cosmique établi par Yelm dans la vallée de l'impétueux Oslir, au cœur de l'actuelle patrie lunaire. Yelm fit les lois et les règles qui les gouvernent encore aujourd'hui. L'héritage de l'Âge d'Or leur confère une magie merveilleuse, et ils administrent leurs cités avec une telle réussite qu'ils font l'envie du monde entier. Quand Sédénia conquiert leur empire, elle imposa quelques changements dans les classes supérieures, mais ne chercha aucunement à remplacer les anciennes traditions. Au contraire, l'empereur encourage les Dara Happiens à participer à la direction des cités de toute la Pélorie et au-delà. Ils collaborent d'autant plus facilement qu'ils considèrent comme un devoir sacré de préserver et d'étendre leur empire sur l'ensemble du monde afin de ramener l'Âge d'Or. On trouve des Dara Happiens des deux côtés de l'Oslir, depuis Jillaro jusqu'à la mer Blanche, ainsi qu'à la tête de cités isolées un peu partout dans l'empire.

Culture

La civilisation dara happienne est patriarcale, urbaine et rigide. Elle est calquée sur le modèle mythique du gouvernement céleste. Les nobles sont descendants de Yelm, les professions prestigieuses sont réservées à des castes héréditaires et la plus grosse partie des richesses est détenue par une douzaine de familles de haut rang ayant des liens de parenté avec les membres du gouvernement impérial.

LA FAMILLE

Les Dara Happiens se gaussent des Péloriens et de leur organisation clanique barbare ; ils préfèrent mettre en avant la famille, base de leur ordre social parfait. À la tête des familles se trouvent les patriarches, vivantes incarnations de Yelm le Père, doués d'un pouvoir de vie et de mort sur leur progéniture. L'appartenance à la famille est limitée aux quatre générations de descendants patrilinéaires d'un quelconque ancêtre du patriarche. L'incapacité à établir son origine ancestrale est la marque des Péloriens incultes.

Les femmes, quoiqu'indispensables, sont traitées comme des biens mobiliers. On accordera la préférence au fils sur la fille, au frère sur l'épouse, et au père sur la mère. La polygamie est déconsidérée, mais en fin de compte la seule punition encourue par ceux qui la pratiquent est d'avoir sur le dos plusieurs épouses... Les Dara Happiens ignorent le droit d'aînesse ; le patriarche choisit son héritier parmi ses descendants mâles.

UNE CIVILISATION URBAINE

La cité est vécue par les Dara Happiens comme l'aboutissement du développement social. C'est Yelm qui bâtit les premières cités et en choisit les premiers citoyens, ancêtres des Dara Happiens actuels. Pour être un authentique Dara Happien, il faut être né dans une cité dara

happienne, de parents dara happiens ; tous les autres ne sont que des brutes péloriennes, quand bien même seraient-ils descendants de Yelm et originaires de la vallée de l'Oslir. On ne s'étonnera pas, dès lors, que les villageois péloriens fassent l'objet de perpétuelles railleries.

Les Dara Happiens aiment les hautes tours se dressant vers le ciel. Ils goûtent particulièrement la symétrie et organisent leurs cités selon un schéma circulaire, avec des rues concentriques reliées par des voies principales rayonnant d'un palais central. Ce schéma fut conservé même après l'inondation partielle de Yuthuppa à l'Âge de l'Aurore, consécutive à un changement de cours de l'Oslir.



LES CLASSES

La société dara happienne est excessivement attachée au respect des classes. Au sommet de la pyramide social se trouvent les *nobles*, dont la situation privilégiée est un héritage de Yelm. Leur position est devenue largement cérémonielle, maintenant que le véritable pouvoir repose entre les mains des satrapes et de leurs fonctionnaires.

En dessous de la noblesse viennent les *dix fils et serviteurs*, des bureaucrates qui forment une classe intermédiaire. La plupart des gens les appellent simplement les *dix*, même si de nouvelles attributions sont venues grossir leur nombre depuis longtemps.

Viennent ensuite les *gens du peuple*, ou citadins. Jadis, ils étaient tous dara happiens, mais très vite l'Empereur Rouge autorisa les Péloriens à devenir des gens du peuple. S'ensuivit une âpre guerre civile au cours de laquelle le peuple dara happien tenta de protéger ses maigres privilèges ; rapidement maté, il fut bientôt submergé par l'afflux des Péloriens. Les nobles et les dix ne furent aucunement affectés par cette défaite, leurs positions étant héréditaires.

L'ÉROSION

La nature hiérarchique et exclusive de la société dara happienne prive les gens du peuple et les femmes de toute opportunité sérieuse d'améliorer leur condition. Beaucoup de postes importants dans l'administration ou le clergé sont réservés à la noblesse et aux dix. Sédénia, par contre, n'interdit à personne de s'intéresser à ses mystères. Comme elle est déesse de l'Air du Milieu, de très savants hommes de loi ont décrété que, selon les anciens préceptes dara happiens, les initiés de la Déesse Rouge appartenaient automatiquement à la classe des dix.

Gouvernement

Les Dara Happiens s'inclinent devant l'empereur comme devant le favori de Yelm

L'empereur est le chef suprême de Dara Happa. Avant la venue de Sédénia, il était toujours dara happien. L'Empereur Rouge en est le légitime successeur. Ayant fini par accepter sa filiation lunaire, les Dara Happiens considèrent désormais comme sacrilège de lui désobéir ou de critiquer sa conduite.

Le gouvernement dara happien est centré sur la cité, avec à sa tête le *suzerain*, membre de la noblesse, dont l'emblème de la dignité est une couronne à trois pointes. Bien que les suzerains détiennent d'immenses pouvoirs magiques, ils ont été dépossédés de leur autorité temporelle au profit des Lunaires. En conséquence, ils passent le plus clair de leur temps à méditer sur leur propre grandeur. La seule responsabilité qu'ils aient conservée est d'entendre les affaires de justice.

Les dix mènent à bien le gros des tâches administratives mais ne perçoivent qu'une infime partie des revenus qu'ils collectent, la noblesse se réservant la part du lion. Certains réformateurs ont tenté de diminuer le fardeau des impôts en réduisant le rôle de la noblesse, mais sans succès, car les dix sont dépendants des sacrifices qu'elle offre pour alimenter leur propre magie. Les dix occupent des fonctions très diverses. Certaines sont habituelles, d'autres plus obscures, d'autres encore carrément obsolètes. La coutume veut qu'un fonctionnaire fasse travailler les membres de sa famille en leur donnant des postes d'assistants; ils se répartissent alors ses différents secteurs de responsabilité. Quelques-uns sont scribes, un ou deux sont licteurs, chargés du châtimement des criminels dans la juridiction du fonctionnaire; enfin, il y a le mandataire, pitoyable bouc émissaire puni pour les fautes du fonctionnaire. Voici quelques postes parmi les plus courants.

La majorité des officiers supérieurs de l'armée impériale étaient autrefois des *polémarques*. Mais les adorateurs de Yanafal Tarnils les remplacèrent après la naissance de la déesse, et aujourd'hui les polémarques ne commandent plus que les régiments levés en Dara Happa même. Les polémarques urbains sont chargés du maintien de l'ordre public. Ils ont le pouvoir de lever une garnison et de collecter un impôt pour la financer. Les cités importantes en ont souvent toute une hiérarchie.

Les *contremaitres*, reconnaissables à leurs bâtons croisés, sont craints et détestés par la majorité des gens du peuple et des paysans car ce sont eux qui supervisent les corvées, décident qui convoquer pour les travaux du jour et qui affecter à quelle mission. Leurs assistants, affectueusement surnommés *marteleurs*, veillent à la bonne marche des chantiers. Il leur est interdit de fouetter un homme du peuple, mais les bâtons qui sont les emblèmes de leur charge remplacent efficacement ce moyen de pression.

Les *contrôleurs* ont tout un assortiment de responsabilités, mais des réformes successives entraînèrent leur division et leur multiplication. Les plus courants sont les *monnayeurs*, les *assesseurs* et les *charretiers*. Les premiers sont responsables des pièces d'or de l'empire. Ils coupent l'or et le fondent en roues, traquent les faux-monnayeurs et font office de banquiers, mais uniquement pour l'or, jamais pour de l'argent ou tout autre métal « vulgaire ». Les assesseurs veillent à la bonne tenue des marchés, vérifient la qualité des biens, dirigent les ventes à la criée et arbitrent les disputes. Ils ne collectent pas eux-mêmes les taxes, car ils devraient pour cela manipuler des monnaies inférieures; ils laissent ce soin à des gens du peuple. Les charretiers règnent sur le trafic routier au sein des cités. On les voit régler

la circulation, prélever les taxes sur les marchandises, et vérifier la parfaite rotondité des roues de chariot. Ce dernier point peut paraître curieux, mais ils affirment que s'ils laissaient passer des roues de piètre qualité, la souillure spirituelle qui en résulterait risquerait de s'étendre à tous les habitants.

Les *hommes en toge* sont d'anciens hommes du peuple nommés comme assistants auprès des nobles. Mais la prépondérance des Péloriens était si forte dans les couches inférieures de la société que cette position d'homme en toge fut rapidement élevée au rang de charge héréditaire ; son dépositaire alla grossir les rangs des dix, malgré les réticences de certains. Bien que les hommes en toge se réunissent quotidiennement sur le forum, les fruits de leurs débats restent généralement lettre morte. Ils peuvent remplir des fonctions d'avocat à la cour, mais n'ont pas le droit de représenter les paysans.

Les *tribuns* sont chargés de faire la police au sein de la bureaucratie des dix. Les hauts fonctionnaires ne sont jamais condamnés, puisqu'ils sont, par définition, irréprochables ; en cas de faute, ce sont les mandataires qui paient à leur place.

Justice

La plupart des infractions à la réglementation administrative relèvent du jugement sommaire d'un fonctionnaire. Il est généralement possible de faire appel d'une condamnation auprès d'un noble, à charge pour le plaignant d'en prouver l'iniquité ; les plus fortunés s'offrent pour cela les services d'un homme en toge. Les paysans n'ont aucun droit d'appel. L'exécution des corvées et le paiement des impôts ne sauraient faire l'objet d'un appel, car ce sont des devoirs et non des peines.

Quand le crime est suffisamment odieux – meurtre, viol ou sacrilège – et que le coupable est un paysan, le fonctionnaire peut juger l'affaire de sa propre autorité. Mais si l'accusé est d'un rang plus élevé, le cas doit être porté devant un noble. Le fonctionnaire remplit alors la fonction d'accusateur, tandis qu'un homme en toge vient éventuellement tenir celle de défenseur. Les accusations portées par les tribus contre les dix font l'objet de la même procédure. En cas de sentence de mort, le juge laisse traditionnellement passer une journée avant de rendre son arrêt.

Religion

Les Dara Hapiens contemplent Sédénia d'en-haut, comme une servante du Ciel

La religion solaire des Dara Hapiens est centrée sur Yelm, empereur du monde, ainsi que sur ses fils et concubines. Les autres cultes sont considérés comme de simples aberrations de hors-la-loi et d'âmes dévoyées.

Le dieu principal est l'empereur Yelm. Ses adorateurs sont des nobles et des patriarches, seuls en mesure de lui adresser directement des sacrifices et d'en retirer le bénéfice de sa puissance spirituelle. Les autres Dara Hapiens en sont réduits à observer ses autels de loin et à puiser leur réconfort auprès d'Antirius et de Dendara ; les mystères de ces deux déités insistent d'ailleurs sur une soumission absolue à la noblesse et aux patriarches, vivants représentant de Yelm sur terre. Antirius, adoré par les hommes, incarne la Force Vitale de Yelm ; Dendara, vénérée par les femmes, est la Bonne Épouse.

Le hautain Dayzatar, frère aîné de Yelm, est le maître du Ciel. Durant la Guerre des Dieux, il se retira derrière la voûte céleste et ne peut plus désormais être contacté que depuis le sommet des incroyables tours de Yuthuppa. Son attitude distante décourage les adorateurs, et les astronomes de Yuthuppa préfèrent se tourner vers Busérian, le Premier Prêtre, qui apprit au clergé à se faire entendre de cieux plus accessibles. Busérian est également le père de l'écriture, inventée à l'origine pour consigner les phénomènes célestes. Ses initiés sont les scribes de l'empire.

Lodril, le frère cadet de Yelm, est le père des domestiques. Ce dieu céleste de l'Âge d'Or descendit sur terre où il succomba aux charmes d'Oria, la Terre nourricière. S'abandonnant à son étroite licenciuse, il devint lui aussi un dieu de la terre, maître des classes inférieures. Lodril et Oria, vénérés par les innombrables paysans de Pélorie, sont les divinités les plus populaires de l'Empire lunaire. Mais Lodril n'a pas oublié le respect qu'il doit à ses aînés, et les contremaîtres s'entendent à se faire obéir de ses adorateurs.

Lokarnos est le dieu des chariots et l'inventeur de la roue. Il était autrefois le dieu des marchands, mais Étyries s'est substituée à lui et désormais il ne survit plus guère que comme patron des contrôleurs.

Shargash est le dieu du Monde Inférieur, ainsi qu'une planète sanglante qui rougeoit au firmament. Il est principalement vénéré dans la ville d'Alkoth, dont les murs entourent une portion d'enfer sur terre; les autres Dara Happiens le trouvent trop brutal et sauvage. Seul Yelm sait comment maîtriser sa fureur.

Oslira, la déesse du fleuve, fut conquise et domptée par l'empereur Murharzarm. Ses adorateurs sont les paysans de la vallée, dont les rizières sont irriguées par ses crues annuelles.

LES DARJIINIENS

Le peuple de la déesse-héron

Originaires de l'ancien Darjiin, dans le sud-ouest de la patrie lunaire, les Darjiiniens sont également présents en Doblian, Sylila et Kostaddi. Ils disent descendre de la Grande Déesse Sour-Enslib et résistent depuis des millénaires à l'impérialisme dara happien; par les armes, parfois, mais le plus souvent par la patience et la préservation de leurs traditions, malgré une écrasante désapprobation.

Culture

Bien qu'ils fassent partie de l'empire depuis très longtemps, les Darjiiniens ont toujours mis un point d'honneur à marquer leur différence. Ils pratiquent à dessein des rituels archaïques des plus choquants pour l'austère morale dara happienne, comme cette répugnante Grande Chasse au Sexe de Dorkath – prétexte à trois jours d'une orgie indescriptible, avec vin à volonté grâce à un système de plomberie magique.

Les Darjiiniens s'organisent en clans réunissant des familles entières, jusqu'aux cousins au sixième degré, autour de la figure centrale du Manimati, ou chef de clan. Contrairement aux autres Péloriens, ils font passer leurs clans avant le système de classes imposé par les Dara Happiens, et leurs Manimati sont tous considérés comme des nobles, même quand le gros du clan se com-

pose de paysans. Les femmes n'ont aucun rang social et peuvent convoler avec la personne de leur choix; elles peuvent même pratiquer la polyandrie, liberté inimaginable en Dara Happa!

Gouvernement

Le gouvernement darjiinien est communautaire. Les Manimati ne jouissent que d'une autorité très limitée; la majeure partie des décisions est du ressort des assemblées du clan, dirigées par les prêtresses de Sour-Enslib. Toutes les classes sociales y sont représentées, mais hormis le Manimati, les délégués mâles sont désignés soit par tirage au sort, soit par les prêtresses. Comme il n'y a qu'un seul Manimati par clan, il est systématiquement présent. Les femmes sont libres de participer, mais la plupart laissent cela aux prêtresses. Le nombre exact de participants varie en fonction de l'ordre du jour, à la discrétion des prêtresses. Quatre hommes et une prêtresse suffisent généralement à trancher les affaires de routine, mais pour les questions intéressant l'avenir du clan, c'est la communauté au complet qui est convoquée.

Les Dara Happiens taxent ces assemblées de vulgaires déchainements orgiaques. Pourtant, les rites de séduction complexes qui s'y déroulent sont nécessaires pour recréer magiquement la communion de l'Âge Vert. Les décisions sont prises pendant l'Âge Vert, où les mots et même les pensées sont inutiles. À l'issue de l'assemblée, une fois que tous les participants ont regagné le présent, la prêtresse annonce les décisions et chacun s'accorde à en reconnaître la sagesse.

Pour les affaires concernant plusieurs clans, les Darjiiniens ont un rituel d'assemblée conjointe, mais il est périlleux à mettre en œuvre. S'il existe le moindre antagonisme entre les clans, l'assemblée risque de l'exacerber, et les participants seront dévorés par un esprit terrifiant appelé la Bête aux Nombreuses Bouches. Dans ces cas-là, les Darjiiniens préfèrent s'en remettre à la négociation, par l'intermédiaire de leurs Manimati; c'est le seul domaine dans lequel ils ont adopté la coutume lunaire sans se faire prier.

Religion

Les Darjiiniens vénèrent Sour-Enslib, ses amants et ses fils. Les étrangers la connaissent comme étant la déesse-héron, mais elle représente bien plus que cela. Pour ses adorateurs, elle incarne la Grande Déesse, tout comme Yelm est le Grand Dieu. Il y a longtemps que les Darjiiniens ont compris que la meilleure manière de résister à Dara Happa consistait à perpétuer celles de leurs traditions qui étaient le plus odieuses à Yelm; en cela, Sour-Enslib est devenue le parfait contraire de Yelm. Ses fidèles ne peuvent être soumis à la loi supérieure du lointain dieu-soleil, mais seulement dirigés dans la compréhension et la tolérance. Les femmes adorent Sour-Enslib, qui leur donne le pouvoir de puiser dans la magie de leurs fils et de leurs amants. Les hommes adorent le fils ou l'amant de Sour-Enslib correspondant à leur statut. Bien que leur choix soit restreint, ils en retirent une puissante magie. Les Manimati vénèrent Manimat, dieu du soleil, et balaient d'un revers de main la théorie dara happienne faisant de lui un ex-empereur en exil. Les bateliers rendent un culte à Yestendos, dieu des embarcations, tandis que les paysans vénèrent Pérakosus, un aspect de Lodril, ou encore ses fils, qui édifièrent les monts Yolpes. Les guerriers peuvent adorer Vérondu, le dieu de la lance, ou Kotor, le Serpent Noir.

Les Darjiiniens honorent également les *Damuski*, chamans armés d'un bâton surmonté d'une tête de chien. Ce sont les détenteurs du savoir des dieux et des ennemis vaincus par Sour-Enslib. Rejetant les vêtements, ils préfèrent se couvrir le corps de peintures magiques.

LES PÉLANDIENS

Le peuple de l'art

Les Pélandiens vivent autour du lac Oronin, en Carmanie et en différents endroits des satriapes de Karasal, Ombre d'Argent et Darjiin. Durant l'Âge d'Or, Pélanda était le paradis des cités-États, et aujourd'hui encore ses villes restent d'une beauté à couper le souffle. Bon nombre d'artistes célèbres, de modes ou de mouvements artistiques sont originaires de cette région. L'Histoire s'est montrée cruelle avec les Pélandiens ; d'abord soumis par les Dara Happiens, ils furent ensuite conquis et asservis par les Carmaniens. Les Lunaires n'en libérèrent qu'une moitié, laissant l'autre continuer à s'échiner sous le joug pesant des Carmaniens.

Culture

Les Pélandiens sont réputés à juste titre pour leurs cités et leur sens artistique. Ils s'identifient avant tout à leur ville d'origine, qu'il s'agisse d'Ulwar, où se trouve le plus vieux de tous les temples d'Uléria ; d'Othènes, avec son oracle de Turos l'Ébranleur ; ou de Tawenos, où vit le dieu-taureau. Ce sont les étrangers qui leur donnent ce nom générique de Pélandiens, d'après la ville de Pélandre, qui unifia pour la première fois les cités à l'Âge des Tempêtes.

La société pélandienne s'organise selon six classes. Les *premiers* étaient les rois des cités, position aujourd'hui occupée par des Carmaniens ou des Lunaires. Il n'en reste donc plus. Les *seconds* sont les nobles, qui ont eux aussi pratiquement disparus des cités sous contrôle carmanien. La plupart des Pélandiens vivant hors de Carmanie sont des *troisièmes*, classe qui regroupe les artisans et les paysans libres. Les *quatrièmes* sont les manouvriers célibataires et les étrangers, de passage ou résidents. La majorité des Pélandiens de Carmanie sont des *cinquièmes*, de misérables serfs. Les *sixièmes* sont les esclaves.

Les membres d'une même famille appartiennent invariablement à la même classe. Les liens de parents englobent tous les descendants matrilineaires du *Vi-Turosi*, ou chef de famille, jusqu'à la quatrième génération. La seule manière de changer de classe consiste à rompre tout lien avec sa famille d'origine avant de se faire adopter par une autre. Les quatrièmes n'ayant pas de famille, aucune procédure d'adoption n'est requise pour les rejoindre, mais les cinquièmes et sixièmes doivent être affranchis au préalable par leur maître.

Les Pélandiens cultivent l'orge, avec le riz et le blé comme céréales de complément. Leurs animaux d'élevage favoris sont les vaches et les cochons. Toutefois, les plantations de maïs se font sans cesse plus nombreuses depuis que le succès répété des expéditions de Kalikos a réduit les rigueurs du climat hivernal. Le culte du maïs fait son chemin chez les cinquièmes pélandiens.

L'art fut inventé en Pélanda, dit un dicton dara happien. De fait, les cités pélandiennes ont toujours été chantées pour leur charme et leur magnificence architecturale ; leurs bâtiments aux façades peintes forment une splendide mosaïque de couleurs, agrémentée de jardins publics arrangés avec art. On y voit également beaucoup de statues, certaines artisanales,

d'autres comptant parmi les toutes premières statues de l'Histoire. Chaque ville possède sa propre griffe, aisément reconnaissable pour ses habitants ou pour un œil entraîné. Souvent, les Dara Happiens s'entichent d'un de ces styles, dont ils font une mode saisonnière; les Pélandiens se jettent alors à corps perdu dans la production, sacrifiant la qualité artistique de leurs exportations pour mieux profiter de l'engouement avant qu'il ne retombe. Les villes sous contrôle carmanien sont ternes et tristes en comparaison.

LES PRÉJUGÉS ANTICARMANIENS

La plupart des Pélandiens libres nourrissent une haine féroce des Carmaniens. D'ailleurs l'influence de ces derniers au sein de l'empire ne laisse pas de les inquiéter, et ils crient au complot chaque fois que l'empereur prend une décision qui leur déplaît.

Chaque été, les Pélandiens libres organisent une Grande Parade écarlate, en hommage à la victoire de Sédénia sur les Carmaniens à la bataille des Quatre Flèches de Lumière. Ils commémorent également dans la douleur la fin de la guerre des Rois sanglants, qui échoua à libérer la totalité de Pélanda. Enfin, ils ne manquent pas une occasion de maudire la mémoire d'Aronius Jaranthir, père des Carmaniens, qui garde leurs cousins en servage.

Gouvernement

Les Pélandiens saluent l'empereur sous le nom de Roi des Rois

La vie politique pélandienne est centrée sur le *Ket*, ou cité-État. Chaque clan familial vivant dans les limites de la cité a le droit de s'exprimer à l'assemblée locale. En Pélanda libre, ces assemblées donnent souvent lieu à des débats houleux; les Carmaniens les utilisent plutôt comme instrument d'oppression. L'assemblée fixe la contribution de chaque famille à la vie de la cité en termes de labeur, de produits et d'impôt. Celles qui échouent à remplir leurs obligations s'exposent au Courroux du Roi Bleu, terribles malédictions magiques lancées par les Logiciens à la demande des maîtres de la cité.

L'assemblée est présidée par le *Ket-Turosi*, un prêtre de la divinité tutélaire de la cité, chargé de maintenir un semblant d'ordre, de désigner les orateurs et de comptabiliser les votes. Depuis des temps immémoriaux, la procédure de vote a toujours été favorable aux intérêts des classes supérieures; Lunaires et Carmaniens, forts de leur statut de premiers, en profitent pour peser éhontément sur les décisions. Seconds et troisièmes s'alignent le plus souvent sur leurs positions pour éviter des représailles.

En Carmanie, les familles de seconds et troisièmes sont toutes choisies par les dirigeants parmi les collaborateurs de la pire espèce. Les assemblées n'ont aucun pouvoir, et les villes sont placées sous la tutelle des autorités carmaniennes. En fait d'expression populaire, les Carmaniens se contentent de réunir une fois l'an les clans pélandiens et de leur communiquer leurs obligations pour l'année à venir.

Religion

Les Pélandiens lèvent les yeux vers la lune et voient Natha, l'Équilibriste

Les Pélandiens vénèrent les sept Hauts Dieux, ainsi dénommés parce qu'ils se réunissent au sommet du mont Jernotius. Leur chef est Jernotius le Libérateur, qui peut être aussi bien

mâle que femelle, selon son humeur. Cette spécificité lui confère une sagesse particulière, qu'il/elle peut communiquer aux autres divinités. Codifiée sous le nom de voie jernotienne, cette sagesse dit, en substance, qu'aucun dieu ne peut gagner ou perdre en permanence ; la justice cosmique est maintenue par l'équilibre.

Les mystères de la voie jernotienne ne peuvent être maîtrisés qu'au prix d'un sévère contrôle de soi, par une vie d'austérité et de repentir. Ses adeptes, peu nombreux, sont appelés les sages de la montagne. Aux autres, le prophète Idomon enseigna la voie moins exigeante du culte des Hauts Dieux afin qu'eux aussi puissent tenter d'atteindre l'équilibre.

Les Hauts Dieux vénérés par l'immense majorité des petites gens sont Turos et Oria. Turos est le dieu des hommes, celui qui soulève des montagnes, fait trembler la terre, libère Oria des enfers, triomphe de ses ennemis et préside aux assemblées. Beaucoup de dieux pélandiens adorés dans certains rites spécifiques, comme Ket-Turos ou Vi-Turos, sont en fait des aspects de Turos. Oria, son épouse, est la Grande Mère, déesse des femmes, qu'on invoque pour bénir les récoltes et les troupeaux. Les autres Hauts Dieux sont adorés également, mais restent beaucoup moins populaires.

Dans le sud, les hommes libres et les nobles vénèrent Bisos et Esès, le Père Taureau et la Mère Vache. Bisos est particulièrement important en Carmanie, où il est le fidèle serviteur d'Idovanus ; son culte est vivement encouragé au sein des classes supérieures.

Signalons enfin l'existence des Logiciens, que le Roi Bleu avait fait venir du royaume de la Logique, en Extrême Occident, pendant la Guerre des Dieux. À sa mort, ces redoutables magiciens qui l'avaient fidèlement servi demeurèrent sur place pour continuer à tourmenter les Pélandiens. On les surnomme souvent les sorciers bleus, en souvenir de leur ancien maître, quoique cela entraîne une certaine confusion avec les disciples de l'École de la lune bleue. Ils sont parfaitement amoraux, et ce n'est qu'en adhérant à la voie jernotienne que les Pélandiens sont capables de résister à leurs maléfices. Leur magie diffère de celle des vizirs carmaniens. Lorsque les Carmaniens arrivèrent en Pélorie, les Logiciens leur lancèrent un défi ; ils remportèrent l'épreuve, et manquèrent se faire exterminer jusqu'au dernier pour leur peine. Après la venue de la Déesse Rouge, ils furent placés sous la protection des Lunaires. Ils passent désormais le plus clair de leur temps à flâner sur les marchés.

LES RINLIDDI

Le peuple de l'Oiseau

Les Rinliddi sont les descendants de Vrimak le Solitaire, l'Oiseau de Yelm. Durant l'Âge d'Or, ils étaient alliés à Dara Happa et réputés pour leur cavalerie avicole. Mais durant les Grandes Ténèbres, des nomades venus de l'est anéantirent leurs grands oiseaux coureurs et la majeure partie de leurs cavaliers. L'empereur ne ménage pas ses efforts pour faire revivre cette forme particulière de cavalerie, et on croise aujourd'hui des dizaines d'unités avicoles à l'entraînement dans les plaines de la satrapie Bénie. Le temps seul pourra juger de la réussite de l'entreprise.

Culture

Leur cavalerie avicole une fois détruite, seuls les nobles restaient en mesure de se conformer à leurs coutumes ancestrales. Les autres furent contraints de se faire paysans ou serfs pour survivre, et abandonnèrent progressivement leur héritage. Même après l'avènement de l'Empire lunaire, la majorité des Rinliddi préféra se tourner vers Sédénya que tenter de faire revivre une tradition qui ne signifiait plus rien sans cavalerie avicole ; mais depuis que les efforts des éleveurs de la satrapie Bénie commencent à porter leurs fruits, les anciennes coutumes resurgissent. Les nouveaux Rinliddi restent toutefois cantonnés dans les campagnes ; les Lunaires sont majoritaires dans les villes et dans l'armée, et la plupart d'entre eux n'ont que faire de ces traditions désuètes.

Les Rinliddi se regroupent en nids. L'appartenance au nid se détermine en fonction de critères géographiques, et non familiaux. En son cœur se dresse l'*Addi*, ou Pilier, utilisé dans différents rituels. Ces piliers symbolisent les branches tronquées de l'Arbre du Monde qui montaient autrefois jusqu'au Ciel. Durant les cérémonies, les nouveaux Rinliddi s'élèvent grâce à eux vers les branches où vivaient leurs ancêtres.

L'empereur a autorisé d'énormes dépenses de magie afin de remonter dans le passé et d'en rapporter le secret de la cavalerie avicole ; ces tentatives ont connu jusqu'ici un certain succès, mais bon nombre d'anciennes coutumes demeurent irrémédiablement perdues, et celles qui purent être retrouvées apparaissent largement obsolètes dans le monde moderne. Il faudra encore beaucoup d'efforts avant que le peuple de l'Oiseau ne soit assez robuste pour prendre un nouvel envol.

Gouvernement

Dans le cadre de la campagne de restauration du peuple de l'Oiseau, les éleveurs avicoles de la satrapie Bénie ont obtenu l'autorisation de l'empereur de remettre au goût du jour les anciens titres rinliddi. C'est ainsi que de simples paysans et de modestes propriétaires terriens ont pu s'intituler pompeusement « seigneur de l'Aigle de Lumière » ou « Grand Égraineur ». Ces titres ronflants s'accompagnent de toute une panoplie d'emblèmes et d'insignes



honorifiques, et il n'est pas rare de voir un paysan nourrir ses oiseaux le front barré d'une somptueuse coiffe de plumes. Cette noblesse toute neuve entre de plus en plus fréquemment en conflit avec les autorités lunaires en place. Beaucoup redoutent l'éclatement d'une véritable guerre de fléchettes et se demandent s'ils reverront un jour le Divin Paradisier.

Religion

Le dieu suprême des Rinliddi est l'Œil-Qui-Voit-Tout. Jadis, le Divin Paradisier s'envolait jusqu'à lui sur ses ailes bleues, rouges et jaunes afin de recevoir ses conseils, puis redescendait vers son peuple chargé des bienfaits de Vrimak. Une telle cérémonie n'a pas eu lieu depuis des siècles, et le satrape de la satrapie Bénie espère bientôt pouvoir la faire revivre. Mais les rituels indispensables commencent à peine à être redécouverts, enfouis dans les traditions héréditaires du culte de Vrimak. Les paysans rinliddi adorent Basékora, l'ancienne déesse de la terre. Quand les cavaliers nomades eurent éliminé leurs oiseaux, les Rinliddi étaient à leur merci. Seuls les secrets de Basékora leur valurent d'échapper à l'extinction. Leurs bastions secrets dans les collines bordant le plateau de la Faim leur permirent de survivre jusqu'au jour où ils purent redescendre dans les champs. Pour la plupart des Rinliddi, Basékora représente le dernier lien avec leurs ancêtres. C'est par ce lien que le peuple de l'Oiseau peut espérer renaître.

À l'origine, Basékora avait pour époux Shidan, un grand chanteur et magicien. Au fil des ans, il fut progressivement remplacé par Lodril. Les pêcheurs et paysans des berges de l'Arcos adorent plutôt Du Tukkos, fameux héros des temps anciens qui sut dompter la colère du fleuve. Toujours dans le but de faire revivre le peuple de l'Oiseau, les éleveurs sont encouragés à vénérer Avarnia, Grande Mère des Oiseaux, ancêtre de tous les Rinliddi. La majeure partie d'entre eux est surtout sensible aux cailles bien dodues que son culte leur permet de produire. Au vu du nombre de fermes d'élevages subventionnées par l'empereur, la quasi-totalité des Péloriens peut espérer avoir une caille dans sa marmite à chaque pleine lune.

LA CHAUVÉ-SOURIS POURPRE

Une autre divinité rinliddi eut un impact énorme sur l'empire et au-delà; la tristement célèbre Chauve-souris Pourpre est, en réalité, un avatar de l'ancienne déesse de la mort des Rinliddi. Au cours de sa quête de vérité intérieure, Sédénya rencontra la Chauve-souris Pourpre et lui enseigna sa vraie nature. Le monstre se fit pousser des yeux supplémentaires pour contempler sa toute récente connaissance intérieure et devint la monture de la Déesse Rouge. Elle retourna avec elle dans le monde des hommes et trouva sa juste place dans le cosmos en anéantissant la puissance carmanienne lors de la première bataille du Chaos. Depuis, ce gigantesque monstre de la taille d'une petite ville est au service de l'empire. C'est du moins la version officielle. Il semblerait que la Chauve-souris Pourpre, ou une créature qui lui ressemble beaucoup, soit connue en Glorantha depuis les Grandes Ténèbres.

La Chauve-souris Pourpre est généralement considérée comme une monstruosité terrifiante, dévorant à la fois le corps et l'âme de ses victimes. Sa seule présence a déjà valu plusieurs victoires à l'empire. Par décret impérial, il lui est interdit de se nourrir dans la patrie lunaire; elle doit donc trouver sa pitance dans les provinces et les régions avoisinantes. À son approche, les habitants regroupent frénétiquement tous leurs criminels, mendiants et étrangers de passage pour apaiser l'appétit insatiable du monstre. Certains mystiques affirment que les souf-

frances indicibles subies par ses victimes pendant leur ingurgitation les libèrent totalement des contingences de ce monde; personne ne semble pressé de vérifier leur théorie.

KOSTADDI

Kostaddi est principalement connue pour le plateau de la Faim, vaste étendue désertique où rien ne peut vivre hormis les monteurs de sables. Ce peuple nomade fit le déplacement depuis les lointaines plaines de Prax à l'Âge de l'Aurore, sur la requête du Conseil du Monde. Comme personne ne vint jamais leur disputer ces terres inhospitalières, ils les occupent toujours. Ils fournissent un régiment de cavalerie, les fameux lanciers antilopes, à l'armée impériale.

Pour le reste, Kostaddi est une satrapie tout à fait typique, contenant même une population non négligeable de Dara Happiens. Durant la guerre contre les Pentiens, elle se déshonora en renonçant à Sédénaya au profit du culte de Sheng Sélérís; pour prix de cette trahison, l'empereur remit la direction de la satrapie entre les mains des monteurs de sables, avec sa bénédiction personnelle. Les Kostaddiens se sont révoltés à plusieurs reprises, mais jusqu'ici, leurs insurrections ont toutes été brutalement réprimées. Le souvenir du duc Raus échouant à désamorcer la révolte de Rone reste douloureusement présent dans les mémoires – Rone tomba, et le duc fut exilé vers quelque pays lointain.

Culture

La plupart des Kostaddiens sont d'humbles fermiers cultivant l'orge, le riz et le maïs et pratiquant l'élevage des chèvres. Leurs villes sont régies par une administration dara happienne, dans laquelle les Kostaddiens de souche ne dépassent jamais le niveau des gens du peuple. Le sommet de la société est occupé par la tribu des monteurs de sables, qui semblent prendre un immense plaisir à traiter les citadins comme de la fiente.

Gouvernement

Les Kostaddiens sont dirigés localement par des conseils paysans, soumis aux suzerains sables et aux citadins dara happiens. La légende se souvient que l'empereur Ovosto était originaire de Kostaddi, mais sa mémoire est évoquée uniquement lors des Anarchales où, pendant une journée entière, un paysan est couronné empereur tandis que les Dara Happiens deviennent temporairement les domestiques des Kostaddiens. La fête se termine par l'empoisonnement de l'empereur et la restauration de l'ordre naturel du cosmos.

Religion

En bons fermiers, les Kostaddiens vénèrent principalement Gérendétho et Senkana, le dieu des chèvres et la déesse de l'orge. Les cultes de Lodril et d'Oslira, qui offrent de les libérer de leurs vieilles traditions paysannes, les attirent de plus en plus; Hon-Eel, avec son culte du maïs, est elle aussi en passe de devenir une déesse populaire. Les monteurs de sables pratiquent la religion lunaire.

ORAYA

Oraya, la plus jeune des satrapies, fut fondée par Hon-Eel il y a seulement un siècle. L'empereur l'avait persuadée de s'y établir dans l'espoir de s'enlever d'un même coup plusieurs épines du pied. En premier lieu, il s'agissait de créer un tampon entre l'empire et les Pentiens, toujours menaçants, qui ressassaient leur rancune depuis la défaite de Sheng Séléris. Ensuite, il fallait reloger les Arroliens qui fuyaient les ravages de l'Ours Blanc. Enfin, cela aurait toujours le mérite de tenir Hon-Eel occupée. La colonisation d'Oraya déclencha une guerre contre les Pentiens, mais la satrapie survécut, même après les Nuits des Horreurs qui virent périr l'Empereur Rouge, Hon-Eel, le gros de l'armée lunaire et la quasi-totalité des Pentiens.

Suite aux Nuits des Horreurs, l'immensité des Terres Rouges qui bordaient les frontières de l'empire devint inoccupée. Les nomades pentiens refusaient d'y pénétrer, à cause des Horreurs, mais les colons de l'Empire lunaire n'avaient pas ce genre de réticences et des fermiers indépendants vinrent progressivement s'y installer. Les Terres Rouges ne font pas officiellement partie de la satrapie d'Oraya, mais avec la découverte récente de mines de fer dans les collines de Von, leur indépendance fragile risque de ne pas durer. Toutefois, le plus troublant n'est pas le brusque intérêt des collecteurs d'impôts impériaux, mais l'apparition d'étranges tribus nomades ; manifestement ignorantes des Nuits des Horreurs ou des traités consécutifs, elles affichent d'inquiétantes ambitions.

Culture

Les Orayens viennent d'horizons divers. Une grande majorité voulait simplement échapper à l'administration impériale. Beaucoup furent exilés pour rébellion ; d'autres avaient été chassés de chez eux par des accusations d'hérésie. Ceux qui ne parviennent pas à creuser leur trou dans cette société d'anciens parias sont vivement encouragés à poursuivre leur chemin jusqu'aux Terres Rouges.

Les Orayens sont le plus souvent des paysans taciturnes et renfermés issus de la vallée de l'Oslir et de Pélanda. Regroupés en villages et en communautés, ils conservent une méfiance viscérale envers les étrangers et les collecteurs d'impôts. Ils sont issus de toutes les cultures, et les champs et les salles de réunion résonnent d'une incroyable cacophonie de langues. Les villes sont presque toutes arroliennes, même si on connaît des agglomérations dara happiennes et pélandiennes. Dépourvues de toute autorité et incapables d'imposer la moindre réquisition de blé, elles dépendent totalement des échanges avec les villages et communautés du voisinage. C'est pourquoi Oraya reste beaucoup moins urbanisée que les autres satrapies. En aval, le commerce est contrôlé par les Rinliddi. La plaine orayenne est parsemée d'immenses *latifundia*, exploitations lunaires reposant tout entières sur les esclaves. C'est l'une des rares satrapies où l'esclavage est employé à grande échelle.

Gouvernement

Les Orayens et les habitants des Terres Rouges se gouvernent tout seuls. Les décisions, dans les villages et les communautés, sont prises au cours de réunions informelles auxquelles tout le monde participe, même les ignorants et les fous. Les villes arroliennes sont gouvernées

à la manière occidentale, chaque citoyen votant dans sa guilde pour élire le conseil municipal. Bien que les Arroliens soient des Lunaires, un décret impérial leur interdit de postuler à des fonctions administratives, que ce soit dans la satrapie ou dans la bureaucratie impériale, en Oraya comme dans le reste de l'empire. C'est pourquoi Oraya représente souvent un choix judicieux pour les fonctionnaires ambitieux de la patrie lunaire.

Le satrape d'Oraya, fort de sa petite armée de gardiens de prisons, est libre d'agir à sa guise. La plupart des villes lui concèdent volontiers une part importante de leurs revenus dans l'espoir qu'il les laisse tranquilles. Il s'intéresse peu aux affaires de la satrapie et préfère partager son temps entre la gestion de sa propre *latifundia* et la Cour impériale.

Religion

Orayens et habitants des Terres Rouges ont amené avec eux le mode de vie lunaire en complément de leurs traditions d'origine. Leur principale divinité est Dénégoria, déesse de la liberté sauvage. Elle se révéla pour la première fois quand Hon-Eel invoqua un grand pouvoir pour superviser la coopération entre les nombreuses divinités des émigrants. Chez les fermiers, le dieu le plus populaire est Vi-Turos, qui fut importé de Pélanda par Hon-Eel. Hon-Eel elle-même est vénérée en tant que déesse des femmes. L'édit de l'empereur interdisant les sacrifices humains lors de ses festivités du maïs ne fut jamais vraiment suivi dans la région. En fait, beaucoup de citoyens de l'empire condamnés pour violation de cet édit se retrouvèrent exilés ici, et continuèrent à pratiquer le sacrifice humain. Afin de s'enrichir grâce au commerce du maïs, le satrape a décrété que les cérémonies en l'honneur d'Hon-Eel seraient pratiquées dans sa *latifundia*.

SYLILA

Sylila fut fondé par Hwarin Dalthippa, la Fille Conquérante. C'est le seul des sultanats du centre dont la population n'est pas d'origine pélorienne mais barbare.

Culture

Les habitants de Sylila étaient autrefois des barbares des collines d'origine orlanthi. Fortement influencés par le mode de vie lunaire, ils adoptèrent progressivement de nombreuses coutumes péloriennes, mais leur héritage ancestral continue à transparaître. Leurs clans sont constitués d'après les coutumes anciennes des Alakoriens. Parfois, les Syliliens mêlent traditions de la patrie lunaire et coutumes alakoriennes ; leurs chefs de clan portent ainsi des braies sous leur toge, à la grande hilarité des Péloriens.

Les Syliliens cultivent l'orge et le blé, quoique le maïs commence à devenir populaire chez eux. Ils se servent du petit soc de Barntar, et toutes les tentatives de l'administration lunaire pour les amener à employer le grand soc pélorien ont échoué, car ce dernier est mal adapté à la nature de leur sol. Sylila est moins densément peuplé que les autres sultanats centraux. La vallée de l'Érinflarth fut autrefois une colonie dara happienne appelée Dara Ni. Elle vit se dérouler de grandes batailles à l'Âge de l'Aurore puis à l'Âge Impérial, mais la venue de la Déesse Rouge lui fit connaître une période de paix sans précédent. Ses habitants se mé-

fient des Alkothiens ; ils n'ont pas oublié leur occupation brutale durant les premières années de l'Empire lunaire.

Gouvernement

Des siècles d'administration lunaire ont érodé peu à peu les derniers vestiges de l'ancienne autorité tribale pour déplacer le pouvoir entre les mains des dirigeants des villes et des cités, pour la plupart lunaires. Les Lunaires de Sylila n'ont que dédain pour les coutumes orlanthi et gouvernement selon le modèle pélorien. Jillaro, la capitale du sultanat, est un phare du mode de vie lunaire en Pélorie du sud.

Religion

Les Syliliens voient dans la lune la maîtresse de l'Ours Stellaire

Les Syliliens sont de souche orlanthi. Ils vénèrent Sédénya et Odayla l'Ours, qu'ils identifient à l'Ours Stellaire dompté et monté par la déesse. Comme cette identification est largement antérieure à la naissance de la lune rouge, cet aspect du mythe ne les dérange nullement. Ils honorent également la mémoire de Hwarin Dalthippa, la Fille Conquérante, fondatrice de leur satrapie. Elle conquiert les provinces et les mit au pas. Elle créa le tribut matrimonial reversé par les rois provinciaux au satrape de Sylila. Par la faute de l'empereur, son image a été ternie dans les provinces et ces dernières se font plus remuantes.

DARSEN

Le pays des femmes

Darsen est une enclave du sultanat de Karasal, au nord-ouest de l'empire. Depuis l'Âge Vert, cette région de collines est le pays des femmes, et on y trouve encore de nombreux autels préhistoriques dédiés à des déesses pratiquement oubliées.

Culture

Les Darsenites sont les descendantes de la tribu des Femmes qui occupait la région durant l'Âge Vert. Au contraire des autres tribus féminines du reste du monde, elles ne furent jamais soumises par les hommes ; elles avaient développé une magie spéciale permettant de contrer l'inévitable *hubris* masculine. Curieusement, les Darsenites ne pratiquent pas la polyandrie, même si leurs hommes sont moins libres qu'en Darjiin ou en Esrolie. Elles craignent que cela puisse entraîner un affaiblissement de leur magie.

Darsen ne compte aucune cité importante, et la terre est trop pauvre pour supporter une agriculture intensive. Les Darsenites vivent donc essentiellement de l'élevage de moutons et de porcs, ainsi que de la culture de quelques racines et autres tubercules. De petites villes, tenues par des Dara Hapiens et des Pélandiens, émaillent le pays.

Gouvernement

En Darsen, ce sont les femmes qui règnent. Chaque clan est dirigé par une *Ancienne*. On ne confie aux hommes que des rôles subalternes, dans le meilleur des cas. Même les étran-

gers des villes sont tenus d'obéir à l'Ancienne. Les Anciennes co-opèrent les unes avec les autres en se passant très bien du mode de vie lunaire. La suprême autorité matriarcale est représentée par le *conseil de Dénéron*, qui se réunit tous les quarante-sept ans. La prochaine réunion doit se tenir dans dix-huit ans.

Bien que les Anciennes soient normalement soumises à l'autorité du satrape de Karasal et de ses représentants, la présence de la Grande Sœur à Gradodont leur procure une certaine marge de manœuvre; quand elles sont contrariées par un arrêt du satrape, elles ont toujours la possibilité de lui adresser leurs doléances et de réclamer son intervention en leur faveur.



Religion

Les femmes adorent les Cent Déesses, bien que les Anciennes soient beaucoup moins nombreuses que cela au conseil de Dénéron. La plupart vénèrent les quatre déesses de l'âge : Ariria, l'enfant, Provaria, la vierge, Eth-Éria, la mère, et Kovéria, l'ancienne. Certaines se vouent à d'autres déesses telles qu'Entékos la Dendara, déesse de l'air. Les hommes adorent des dieux inférieurs, tels Doburdon le Tonnant ou Turos, soumis au pouvoir des déesses.

Le secret de la domination des femmes tient dans la magie de Fa-Elsor, qui découvrit comment vaincre le serpent Ursturn grâce à l'aide de ses quatre sœurs, les déesses de l'âge. Par cette magie, les femmes darsénites sont désormais à même de dégonfler comme une baudruche les prétentions des hommes. Mais Kovéria avait eu le dos brisé dans l'entreprise, et demeura stérile; le serpent, dompté, fut condamné à la servir en allant vivre dans son pays sous la forme du fleuve Poralistor. Kovéria est la déesse des collines de Darsen, et ses Anciennes y sont très puissantes.

Les Dara Happiens tolèrent l'existence de Darsen en dépit de leurs propres traditions patriarcales, car ils reconnaissent en Ursturn la Divine Semence de Yelm. Lorsque le dieu du soleil fut assassiné, en effet, sa semence s'échappa de son corps sous l'aspect d'un gigantesque serpent et ravagea la terre pendant des années, avant d'être matée par les déesses de Darsen.

Les Lunaires dirigent Darsen par l'intermédiaire de la déesse Addi, la baguette. Au conseil de Dénéron, Addi investit celui qui la porte des pouvoirs de l'autorité. La baguette demeura

Yolanéla

La Harpie

Cette femme retorse est la mère du satrape de Spol, Alehandro, mais également du hiérophante de Carmanie, Brostangian Archmoor, du grand prêtre de l'Église d'Orlanth Invisible, Saranko, et d'au moins sept autres chevaliers de grand renom. Après avoir ouvertement commandité le meurtre d'un satrape rival pour permettre à son époux d'accéder au pouvoir, elle fut condamnée à mort pour crime de rébellion. Son époux, horrifié par cet acte, refusa de lui pardonner tout de go et commua la sentence en une série de prescriptions humiliantes destinées à corriger ses errements; entre autres choses, il est désormais interdit à Yolanéla de s'approcher à moins de trois jours de voyage de Charme, la capitale impériale, et elle doit mettre genou, poignet et nez en terre dès qu'elle se trouve à portée de voix de l'empereur. Comme on pouvait s'y attendre, son tendre époux mourut soudainement peu après avoir rendu cet arrêt.

Yolanéla encourage vivement la passion d'Alehandro pour la gloire militaire. Le satrape peut ainsi passer le plus clair de son temps hors de Spol, à guerroyer à la tête de son régiment privé, pendant que sa mère dirige les affaires de la région. Les rares occasions où il retourne sur ses terres, son inexpérience en matière d'administration le laisse totalement à la merci des conseils de sa mère.

Contrairement à la majorité des Carmaniens, Yolanéla n'a que mépris pour les mages. Elle n'offre aucun sacrifice à Idovanus, comme le font les autres femmes et la plupart des hommes, mais pratique à la place une sorcellerie interdite à tous sauf aux vizirs. Beaucoup ont demandé au hiérophante de lancer une fatwa contre elle, mais il s'y est toujours refusé. Yolanéla le tient et ne craint pas de s'en vanter; parvenue à localiser ses rêves, elle les a corrompus en se servant de leurs liens du sang. Tant que le hiérophante continuera à rêver, jamais il ne lèvera le petit doigt contre sa mère.

Alors que les Carmaniens prêtent généralement leurs serments de fidélité au nom des dieux, Yolanéla s'assure de la loyauté de ses âmes damnées par des sacrifices sur les sombres autels des ruines d'Enthyr. Ceux qui se risqueraient à la trahir ne s'exposeraient pas à l'épée immaculée d'Humakt, mais à quelque autre maléfice plus redoutable encore.

En dépit de son âge avancé, Yolanéla conserve une peau jeune et lisse. Les prêtresses de Teelo Norri y voient la récompense de son intense dévotion à leur déesse, Mère de la Jeunesse et protectrice des orphelins. De fait, Yolanéla contribue de manière importante au financement du plus grand orphelinat de l'empire, où elle passe une semaine sur sept, changeant les couches et lavant les vêtements comme une vulgaire souillon. Mais les prêtresses sont connues pour leur crédulité, et sont aveugles à la crainte que Yolanéla inspire aux enfants. L'orphelinat compte le plus haut taux de mortalité et de cas de démence de tout l'empire.

La sinistre réputation de la Harpie dépasse largement les frontières de Spol. Les mères pélandiennes citent son nom pour faire se tenir tranquille leurs enfants. Même l'Œil du Padishah commence à s'en préoccuper, mais tant que Yolanéla continue à lui rendre hommage et lui payer tribut, il ne peut rien lui reprocher.

perdue pendant des siècles jusqu'à ce que Valare Addi finisse par la retrouver. Depuis lors, Addi a toujours soutenu l'idéologie lunaire.

LA CARMANIE

Les Étendues Occidentales

La Carmanie est une région de collines et de plaines agricoles modérément peuplées, émaillée de châteaux anciens surplombant les cités du voisinage. Autrefois, avant la venue de Sédénia, les Carmaniens régnaient sur l'ensemble de la Pélorie; depuis, ils sont confinés dans sa partie occidentale. Bien qu'ils aient reconnu Sédénia, leurs traditions demeurent quasiment inchangées. La Carmanie n'est pas une satrapie.



Culture

Les Carmaniens de Pélorie sont originaires de Fronéla. Leurs ancêtres vinrent s'établir dans la région par refus du régime des Érudits de l'Ambigu. Leur culture comprend de nombreux éléments de la culture occidentale, comme la féodalité et l'adoration du Dieu Bon, mêlés à des éléments régionaux, tel le culte des divinités locales.

Comme il est de coutume en Occident, les Carmaniens observent un système de castes strict. Leurs serfs sont les descendants des Pélandiens conquis par leurs ancêtres à l'Âge Impérial. Les Carmaniens justifient leur statut misérable par la nécessité de prévenir toute résurgence de l'ancien empire des Spolites, dont les macabres sacrifices sont encore présents dans les mémoires. Les castes supérieures se composent des descendants des premiers conquérants et de ceux qui furent jugés dignes d'être admis dans leurs rangs. Tous les Carmaniens mâles naissent *hazars*. Ils formaient à l'origine la chevalerie de Carmanie, mais sont désormais rejoints par les citadins de classe moyenne et l'aristocratie terrienne. Quand l'Interdit des Échanges s'abattit sur la région et imposa un siècle de paix, beaucoup se débarrassèrent de leurs armes et de leurs armures, voire les vendirent à des collectionneurs; le Dégel est en train de leur faire prendre conscience de leur folie.

Quelques Carmaniens privilégiés sont appelés à de plus hautes destinées. Un jeune qui montre les aptitudes requises peut ainsi être choisi pour devenir *karmanoï*, membre de la caste des seigneurs, ou *vizir*, membre de la caste des sorciers.

Les Carmaniennes naissent dans la caste fermée des *caram*, la caste des femmes. Grâce aux mystères de Sédénia, elles peuvent désormais aspirer à intégrer une caste masculine, même si le concept demeure choquant pour leurs homologues masculins. À l'inverse, les Carmaniens peuvent être abaissés au rang infamant de *caram*, forme particulièrement humiliante d'assignation à résidence.

Gouvernement

Les Carmaniens saluent l'empereur en lui donnant le titre de padishah de Pélorie, de sang divin

Voilà plus de trois siècles qu'Aronius Jaranthir convertit les Carmaniens, mais ils ne sont toujours pas intégrés à la patrie lunaire. Beaucoup y virent d'abord une punition de l'empereur ; c'est pourtant cette distance qui protégea la Carmanie des assauts de Sheng Séléris et lui permit d'organiser la reconquête. Depuis, les Carmaniens ont compris qu'ils constituaient la clef de voûte de l'empire et ont appris à apprécier leur autonomie.

Le chef en titre de la Carmanie est l'Œil du Padishah. Appointé par l'empire, il porte un masque à l'image d'un œil humain pour affirmer son statut de surveillant des satrapes. L'Œil actuel est un certain Palamtalès, homme capable et plein de ressources doublé d'un administrateur méfiant. Il reçoit les hommages des quatre satrapes à sa cour, dans la ville de Kitor.

Les satrapes carmaniens n'ont pas accès à la magie lunaire d'inclusion dont disposent les satrapes de la patrie ; en Carmanie, ces pouvoirs restent l'apanage de l'Œil du Padishah. Les satrapes dirigent leurs fiefs dans le respect de leurs traditions ancestrales.

Selon la loi, seuls les karmanoï ont le droit de détenir un fief. Contrairement à ce qui se passe dans la patrie, ils ne recrutent pas leurs assistants au sein de leur clan ou de leur famille, mais préfèrent s'appuyer sur des vassaux auxquels ils accordent des fiefs non héréditaires, ou des appointements, en échange de leur serment. Ces relations de vassalité sont à ce point ancrées dans la coutume que le vassal fait pratiquement partie de la maison de son suzerain. Les relations qui se nouent ainsi amènent la création d'une *Maison*.

La quasi-totalité des Carmaniens appartient à une *Maison*. Les *Grandes Maisons* sont celles qui contrôlent une satrapie ; les autres s'efforcent tant bien que mal d'acquiescer leur indépendance.

Religion

Les Carmaniens considèrent la lune rouge comme le fléau de la balance entre la lumière et les ténèbres, parcourant le chemin visible et invisible au long de ses sept phases

LA VÉRITÉ

Les Carmaniens croient en Idovanus, le Dieu Bon, seigneur de la vérité. Il est le créateur du monde, perpétuellement en guerre contre Ganèsatarus, le père du mensonge et seigneur maléfique de la matière. La vérité est primordiale aux yeux des Carmaniens, car s'ils n'y adhèrent pas, le mensonge croîtra et se multipliera, occultant tout contact avec Idovanus. Bien que chacun respecte Idovanus, le plus grand de tous les dieux, la plupart des gens ne sont pas assez purs pour l'approcher et vénèrent par conséquent des divinités inférieures approuvées par les mages.

LE MENSONGE

Ganèsatarus le Trompeur est un dieu du mal, une incarnation du mensonge et du diable. Il était le patron de l'Empire spolite et aujourd'hui encore, les rites paysans portent la trace de ses erreurs ; voilà pourquoi les Carmaniens doivent garder un œil vigilant sur leurs serfs. On l'appelle également Malakinus ou Yargan.

Idovanus avait créé les dieux pour assister les peuples ; Ganèsatarus engendra les démons, afin de les attirer vers le mensonge. Le pouvoir du mensonge est tel qu'il peut contaminer même les dieux ; seuls les mages en perçoivent l'étendue, et chaque Carmanien se doit d'observer leurs *fatwas* à la lettre concernant les affaires religieuses.

VIZIRS, MAGES ET PRÊTRES

Les vizirs représentent la classe des érudits, maîtres dans toutes les branches du savoir. Ce sont les savants, précepteurs, sorciers, juges, astrologues et scribes de Carmanie. Volontaires ou sélectionnés, ils sont toujours issus des familles les plus pieuses.

Bien qu'ils soient originaires de Loskalm, les Carmaniens ont toujours eu une attitude hautement ambivalente à l'égard de la sorcellerie. Les Érudits de l'Ambigu les chassèrent de Fronéla au moyen d'une magie supérieure, et plus tard, les Logiciens pélandiens démontrèrent que la sorcellerie carmanienne pouvait être employée à des fins maléfiques. Après avoir mené quelques recherches, les vizirs s'aperçurent que leur magie provenait de Fronalako, un démon au service de Ganèsatarus, et non du Dieu Bon contrairement à ce qu'ils avaient cru. Le mensonge les avait contaminés, voilà quelle était la cause de tous leurs revers ! Afin de se purifier, les karmanoï et les hazars renoncèrent à la sorcellerie et ne vénèrent plus que les serviteurs divins d'Idovanus. Depuis lors, seuls les vizirs ont le droit de pratiquer la sorcellerie, car la supériorité de leur perception morale leur permet de distinguer la bonne magie d'Idovanus de la version impure de Fronalako. Pour tous les autres Carmaniens, la sorcellerie est interdite.

Au-dessus des vizirs, on trouve les *mages*. Ce ne sont pas des vizirs de haut rang mais des sorciers d'un ordre distinct, réputés pour leurs pouvoirs magiques. Entre tous les Carmaniens, eux seuls sont assez purs pour vénérer directement le Dieu Bon. Sélectionnés dès leur enfance – qu'ils soient nés sous d'heureux auspices ou aient fait au berceau la démonstration de leurs capacités – les apprentis mages sont soustraits au monde extérieur pour être formés à Brinnus, dans le secret du sinistre temple d'Idovanus. On leur apprend à se servir de l'*ersoon*, brandon ou baguette magique surmontée d'une pointe lumineuse, ou à discerner les motifs d'Idovanus dans la course du soleil ; l'astre figurant la pointe du propre *ersoon* du Dieu Bon. Mais les mages ne s'adonnent pas à la sorcellerie, car l'étude des mystères secondaires troublerait leur communion avec le Dieu Bon.

Les mages exercent un rôle régulateur sur les vizirs et les prêtres de Carmanie. Ils suivent de près les affaires religieuses, et interviennent le cas échéant pour aplanir les difficultés. Le premier d'entre eux, le *hiérophante*, a le pouvoir de voler jusqu'au soleil et au-delà afin de découvrir quelles divinités reçoivent ou non l'agrément du Dieu Bon. Au cours d'un de ses voyages, il apprit que le mode de vie lunaire était acceptable pour Idovanus ; les Carmaniens capitulèrent aussitôt devant Sédénia, après un siècle de résistance. Les mages ne se sentent nullement concernés par cette soumission et contrôlent les temples lunaires au même titre que les autres.

Les prêtres des divinités inférieures ne sont ni des vizirs ni des mages mais des hazars, des karmanoï ou des caram, en fonction de leur statut et de leur sexe.

LA LUMIÈRE ET LES TÉNÈBRES

Jadis, les Carmaniens vénéraient des dieux de la lumière et des ténèbres. La distinction entre les deux tient une place importante dans la philosophie carmanienne, car elle est un moyen de parvenir à la vérité. Toutes les deux sont pures – exemptes de la souillure du mensonge. Il existe bien de fausses lumières et de fausses ténèbres, mais le mage sait discerner le mensonge qu'elles renferment. Avant de se convertir à Sédénia, les Carmaniens maintenaient un équilibre entre la lumière et les ténèbres, ne vénérant ni l'une ni l'autre, ni même un mélange des deux, mais se tenant entre les deux et faisant clairement la différence.

Ces grands principes cosmiques se fondirent progressivement dans la pensée lunaire; lumière et ténèbres se retrouvèrent dans les différentes phases de Sédénia, tandis que les Sept Mères se substituaient à leurs équivalents carmaniens. Yanafal Tarnils, par exemple, endossa le rôle d'Humakt en tant que dieu de la guerre. La plupart des Maisons conservèrent leurs rites ancestraux, mais en leur apportant une touche lunaire. Les Carmaniens demeurent insensibles au message d'unité lunaire et préférèrent chercher Idovanus par leur bonne vieille méthode de la lumière et des ténèbres.

LES MAGES ORLANTHI

La controverse fait rage concernant les mages d'Orlanth Invisible. Leur mouvement, fondé par Saranko à son retour de Brolie où il avait passé de nombreuses années, enseigne qu'Orlanth tua le soleil et s'éleva jusqu'à la Tête de Dieu, où il devint l'*ersoon* vivant d'Idovanus. Ses adeptes tentent de retrouver une magie similaire à celle des mages, mais en se servant de glaives au lieu de baguettes et en faisant de l'orage l'expression de la volonté divine d'Idovanus. La plupart des mages condamnent sévèrement ces pratiques; cependant, le hiérophante n'a pas fait de commentaire. Saranko veut y voir une approbation muette de son message, mais beaucoup y distinguent plutôt la griffe de Yolanelá, leur mère à tous les deux.

LES PROVINCES

Les provinces lunaires sont situées dans une région de collines accidentées au sud de la Pélorie, aux abords des monts des Bois de Pierre et de la passe du Dragon. Traversées par plusieurs rivières, dont l'Oslir, elles regorgent de forêts et d'animaux sauvages.

Elles regroupent cinq royaumes et une terre aux mains du chaos :

Aggar est le plus sauvage de tous; creusé par les méandres du Forantin, il est habité par la tribu des Tarkarlings.

Les royaumes de *Vanch* et *Holay* représentent tout ce qui subsiste de Saird, le fameux royaume des Fendragons remontant à l'Âge Impérial. L'éclatement de Saird fut consécutif à l'élimination brutale d'une grosse partie de sa population lors des Guerres Dracomachiques. Son ancienne capitale, la Croix de Mirin, est aujourd'hui le quartier-général du gouvernement provincial. Holay est réputée pour ses célèbres reines, incarnations de la Femme Rouge dans laquelle les Orlanthi croient reconnaître Vinga.

Imther est une province modeste composée des monts du même nom et des territoires environnants. Son intérêt stratégique tient surtout aux accords commerciaux – personnels et intransmissibles – qui lient ses dirigeants ancestraux aux Mostali des monts *Imther*. Les royaumes voisins de *Vanch* et de *Holay* ont progressivement accaparé la plus grande partie de ses plaines.

Tarsh est le plus riche de ces royaumes ; il est détaillé au chapitre sur la *Manirie*.

La sixième région a beau sembler beaucoup plus lunaire que les précédentes, elle ne sera jamais une province. Il s'agit de *Tork*, le sultanat des Fous. Voilà très longtemps, ses habitants, rendus fous par la vision de la Chauve-souris Pourpre, y furent emprisonnés par un héros. Parfois, certains réussissent à s'en échapper et entreprennent de ravager les terres environnantes. La dernière fois, ce fut durant l'invasion de *Sheng Séléris*, quand le Sultan *Fou* en sortit à la tête de sa horde de déments ; ils tuèrent l'empereur et mirent l'empire à feu et à sang avant de s'enfoncer en *Dorastor*. Depuis, les frontières de *Tork* sont placées sous bonne garde.

L'autorité impériale est représentée dans ces régions tributaires par le gouverneur provincial. Rois et reines continuent d'y régner dans la continuité de leurs institutions traditionnelles, mais doivent s'acquitter d'un tribut, dont le montant et la nature dépendent de leurs ressources. *Imther*, par exemple, paie en cuivre et en bronze, tandis que *Holay* paie en blé et en poteries. De nombreuses tribus mineures obéissent au gouverneur dans le cadre d'arrangements plus simples. Les autres pays barbares soumis par l'empire, tels *Sartar*, ne sont pas considérés officiellement comme des provinces.

Culture

Les habitants des provinces lunaires reproduisent d'une manière générale le schéma culturel orlanthi des *Alakoriens*. La majorité est plus ou moins influencée par les Lunaires ; tribus et clans se civilisent progressivement à mesure qu'on remonte vers le nord-est.

La population de *Vanch* est tellement métissée qu'elle en devient unique. Elle se fait traiter de voleuse par ses voisins ; de fait, elle puise sans vergogne dans les cultures orlanthi, lunaires et autres qui l'environnent. Depuis l'époque de la *Fille Conquérante*, *Vanch* est la plus assimilée des provinces. Mais les *Vanchites* ont adopté toutes les coutumes qui leur paraissaient judicieuses ; ils ont même des ratons-laveurs comme animaux familiers.

Gouvernement

Les royaumes s'organisent selon le modèle orlanthi classique, auquel vient se superposer le libéralisme lunaire.

Les luttes d'influence ne sont pas rares entre les provinces. *Holay*, par le biais des mystères de la *Femme Rouge*, perpétue le vieux culte de la déesse de la terre de *Saird* ; mais il n'a pas les moyens militaires de réunifier le royaume, et le gouvernement provincial tient sa reine soigneusement à l'écart des dirigeants des autres fragments de l'ancien *Saird*. *Vanch* et *Holay* grignotent petit à petit le territoire d'*Imther*, et louchent fortement du côté de *Balazar*.

Trois siècles auparavant, le royaume de *Tarsh* régnait sur *Aggar*, *Holay* et certaines parties de *Balazar*. *Phargentès*, précédent roi de *Tarsh*, s'efforça vainement de profiter de sa posi-

tion de gouverneur provincial pour se réappropriier ces terres. Aujourd'hui encore, le royaume consacre une part importante de ses richesses à racheter des terrains dans ces régions, espérant pouvoir procéder prochainement à un petit réajustement de frontière, mais il s'oppose au sultanat de Sylila, qui lui aussi convoite les provinces.

LE GOUVERNEMENT PROVINCIAL

Au sommet du gouvernement provincial lunaire se trouve le gouverneur, Appius Luxius. Ce fonctionnaire impérial, qui adresse directement son rapport à l'empereur, est en place depuis trente-cinq ans. Il a trois assistants sous ses ordres : Ivex le Chien Dévoreur, géné-

Fazzur l'Instruit

Général de l'armée provinciale

Fazzur l'Instruit est un célèbre général tarshite, réputé pour l'étendue de ses connaissances. De noble extraction, il est apparenté à la famille royale, et possède des terres en Tarsh, Sartar et Sylila. Son domaine sylilien est renommé pour ses herbes rares et ses racines médicinales.

Dans sa jeunesse, Fazzur se passionnait pour l'étude, à tel point que son père désespérait de jamais en faire un soldat. Pourtant, son enthousiasme lui facilita la lecture de *La Lumière de l'Action*, le manuel militaire lunaire ; ses débuts fulgurants dans la carrière des armes prouvent assez qu'il en avait assimilé les principes. Durant la conquête de Sartar, Fazzur était nouveau-général, le grade le plus bas des officiers généraux lunaires, et il était présent lors de la chute de Boldhome.

Quand l'empire envahit le Pays Saint, voilà seize ans, Fazzur dirigeait la fausse percée à travers les terres hendreiki. Le temps que l'armée lunaire se fasse annihiler à la bataille du Mur Montant, il avait mis Héort à feu et à sang. Rappelé précipitamment suite à la déroute de l'armée principale, il prétendit souvent qu'il aurait pu prendre Karse si on lui en avait laissé le temps.

Promu au rang de général-premier quartier, il participa en tant que second à la conquête de Prax, il y a dix ans. C'est lui qui élaborait le plan qui anéantit la puissance praxienne à la bataille de Bouillon de Lune. Après la victoire, Fazzur eut une dispute avec Sor-Eel le Petit concernant la manière de gérer l'occupation de Pavis. Sor-Eel s'en plaignit auprès d'Euglyptus le Gras, le général provincial. Fazzur comptait sur l'appui du roi Moradès, mais ce dernier venait d'avoir une attaque à la suite d'une orgie et se trouvait au plus mal.

Pendant que la cour royale de Tarsh hésitait sur la nécessité de nommer ou non un régent, Euglyptus raya Fazzur des cadres. Cette décision ne fut pas une surprise ; Sor-Eel et Euglyptus appartenaient tous deux à la noblesse de la patrie lunaire, il était naturel qu'ils se tiennent les coudes. Fazzur passa les deux années suivantes à entraîner l'armée tarshite et à rattraper ses lectures en retard. Moradès finit par se remettre, mais demeura marqué par l'épreuve ; il consacrait tellement de temps à rechercher la « libération » (quoiqu'il voulût dire par là) dans ses orgies que le beau-frère de Fazzur, Pharandros, fut désigné comme régent.

Kallyr Front-d'Étoile souleva une rébellion générale en Sartar. Anticipant sur la victoire, Euglyptus s'enivra, céda à la panique et perdit la majeure partie de ses troupes au cours de la bataille qui suivit. Bientôt, le royaume tout entier était en proie à la révolte. Fazzur persuada son beau-frère de lui confier le commandement de l'armée tarshite.

À la tête de ses troupes, il pénétra en Sartar et opéra sa jonction avec les débris de l'armée d'Euglyptus. Euglyptus lui-même fut mis à mort par les hommes de Fazzur, et son corps inhumé dans une latrine. Fazzur prit un vif plaisir à rédiger la missive par laquelle il informait le gouverneur provincial qu'Euglyptus était mort d'écœurement, manière de dire qu'il s'était suicidé pour éviter la disgrâce.

À l'issue d'une magistrale campagne, Fazzur encercla Front-d'Étoile et ses chefs de guerre et les fit prisonniers. Il se préparait à les crucifier quand apparut un prétendant au trône de Sartar, réclamant l'amnistie des rebelles en échange de sa collaboration. Dégoûté par la tournure des événements, Fazzur accepta le principe de l'amnistie mais poussa quelques chefs de guerre à en refuser les termes, afin de pouvoir les faire exécuter. Puis il décréta un pogrom contre les Durulz, en les accusant d'être les initiateurs de la révolte. C'était faux mais il détestait ces stupides créatures.

La rébellion de Front-d'Étoile avait relancé la carrière de Fazzur, et il fut nommé général provincial sur la foi de rapports tarshites exagérant à la fois ses qualités de meneur d'hommes et la taille de l'armée rebelle. L'une de ses premières tâches fut d'informer poliment Sor-Eel que sa demande de mutation était refusée et qu'il devait s'attendre à passer les dix prochaines années sous le soleil praxien.

Fazzur tourna ensuite son attention vers la conquête du Pays Saint. La mort du pharaon avait provoqué l'éclatement de la région, créant des conditions idéales pour ses projets. Il envahit Héort à la demande de la reine Hendira, mais les intrigues de Tatius le Malin, cousin d'Euglyptus, firent échouer en partie sa campagne. Karse tomba, mais la Citadelle Blanche et bon nombre d'autres places-fortes tinrent bon. En s'appuyant sur cet échec relatif, Tatius put convaincre le gouverneur provincial de lui confier la direction des opérations.

Rappelé hors d'Héort, Fazzur se retira dans ses harras pour y ronger son frein en attendant son heure.

ral des Acquisitions et Déboursements, responsable de la collecte des impôts; Tatius le Malin, général de l'armée provinciale, en charge de la formidable force armée en campagne dans le sud; et Icilius la Très Sainte, haute prêtresse de l'esprit lunaire, de qui dépendent les affaires spirituelles. Tous trois s'appuient sur une impressionnante bureaucratie de *buseri*, scribes formés à l'école busérienne, pour faire appliquer leurs décrets.

HISTOIRE DU GOUVERNEMENT PROVINCIAL

Hwarin Dalthippa, la Fille Conquérante, soumit les provinces il y a plus de trois siècles. Elle imposa le *tribut matrimonial* que les provinces versent à Sylila. Les Syliens, en dignes détenteurs de ses secrets militaires, réprimèrent pacifiquement chaque mouvement de révolte au sein de leur matrimoine.

Les provinces ne furent jamais intégrées à la patrie lunaire, bien qu'elles eussent la même culture orlanthi que Sylila. Les intrigues de ses collègues jaloux empêchaient le satrape de Sylila de les annexer, et en devenant des satrapies de plein droit, elles l'auraient contraint à renoncer à son tribut matrimonial; le droit de veto du satrape sylilien servit donc à garantir le maintien du statu quo.

Des difficultés surgirent lorsque Hon-Eel convertit Tarsh au mode de vie lunaire. Les Tarshites refusèrent de payer le tribut matrimonial, arguant avec justesse qu'ils n'avaient pas

été conquis par Hwarin Dalthippa. Le ton monta, et les Tarshites finirent par expulser leur roi lunaire en menaçant de libérer le reste des provinces. La magie tant vantée de la Fille Conquérante demeura sans effet sur eux.

La réaction de l'empereur fut d'instaurer le gouvernement provincial. Il manifesta une portion de ses pouvoirs et désigna un gouverneur pour les recevoir. Le premier gouverneur provincial fut Phargentès, frère du roi de Tarsh en exil ; il hérita du trône à la mort de son frère, tué durant la libération du royaume. Investi de l'autorité royale et des pouvoirs de l'Empereur Rouge, Phargentès refit de Tarsh une grande puissance du sud. Abusant de son mandat impérial, il imposa un tribut aux royaumes voisins ; seules ses protestations de fidélité envers Sédénia empêchèrent sa déposition et son exécution. Depuis sa mort, le gouverneur provincial a toujours été une créature de l'empereur, et ses hauts fonctionnaires doivent tous être originaires de la patrie lunaire afin d'éviter que de tels abus ne se reproduisent.

La suppression du tribut matrimonial porta un coup sévère aux Syliliens et aboutit, à l'issue d'une impitoyable guerre de fléchettes, à l'élimination totale du clan dirigeant. Le clan des Errio-Unit lui succéda. Dernièrement, une baisse soudaine de ses rentrées l'a poussé à réclamer la réinstauration du tribut matrimonial.

Armée

Chaque royaume doit fournir à l'empire des régiments locaux, entraînés et commandés par des officiers lunaires de l'armée provinciale. Ils sont souvent identifiés par leur origine géographique, comme les régiments tarshites du Mur des Esclaves ou de la Carre Dorée. La plupart de ces soldats, aussi bien cavaliers que fantassins, sont équipés d'un grand bouclier, d'une pique, d'un glaive et d'une armure de cuir. L'armée provinciale ne possède aucune grosse unité magique.

Religion

Bien que les peuples de Pélorie du sud soient orlanthi, la plupart ont dû renoncer au culte d'Orlanth pour adorer plutôt un de ses fils ou de ses aspects, comme Barntar le Fermier, Odayla l'Ours ou encore Voriof le Bélier. Quelques conservateurs continuent de le vénérer ouvertement dans certaines régions reculées des provinces, mais ils sont trop peu nombreux pour inquiéter Sédénia. Malgré la tentative lunaire de substituer Molanni à Orlanth dans le cœur des barbares, les peuples soumis ont préféré abandonner purement et simplement le culte des tempêtes et reporter plutôt leur affection sur Ernalda, la déesse de la terre.

Afin de convertir les provinces, les nouveaux moines instituèrent l'Église des Sept Mères, ou Église provinciale. Au lieu d'y vénérer directement la Déesse Rouge, on s'y tourne vers les Sept Mères en soulignant leurs similitudes avec les sept Porteurs de Lumière orlanthi. Cette Église a connu un tel succès dans les provinces que les Lunaires y sont désormais presque aussi nombreux qu'en Dara Happa ; leur seul défaut est d'être justement des adorateurs des Sept Mères, dont la compréhension des mystères de Sédénia reste souvent trop superficielle.

LES ALLIÉS DES LUNAIRES

Au nord de la patrie lunaire vivent différents peuples fidèles à la Déesse Rouge ne dépen-

dant pas directement de l'autorité impériale. Alliés des Lunaires, c'est de leur plein gré qu'ils collaborent avec l'empire. Le mode de vie lunaire vient se draper comme un manteau autour de leurs croyances traditionnelles. Leurs territoires s'étendent au nord jusqu'à la mer Blanche, une région gelée habitée par les trolls. La mer de Glace descend vers le sud à la rencontre des fleuves de Pélorie venus se déverser dans le delta du Tonnerre.

LE PLATEAU DE LA LUNE BLEUE *Voir Les Uz.*

LES KAR-OUN

Les cosaques des Désolations Glacées

Les Kar-Oun descendent de nomades pentiens vaincus par la Déesse Rouge à la bataille des Sept Chevaux. Après cinquante ans de bons et loyaux services (plusieurs récits affirment qu'ils auraient saccagé la cité de Charme), ils reçurent l'Érigie en fief. Mais l'empereur s'était moqué d'eux, car la région entière était couverte de forêts elfiques. Furieux, les Kar-Oun consacrèrent plusieurs années au lancement d'un sort cataclysmique, l'Embrasement Céleste, par lequel ils firent pleuvoir le feu liquide du Ciel sur les forêts d'Érigie. Leur tribu subit de lourdes pertes face aux elfes survivants mais finit par se rendre maîtresse du pays. Depuis, ils se sont adaptés à ces terres devenues inhospitalières, mais l'existence y est rude et les jeunes Kar-Oun sont de plus en plus nombreux à vouloir partir. Le principal emploi des braves consiste à servir dans les cosaques, un régiment de cavalerie légère de l'armée impériale.

Culture

Les Kar-Oun sont des nomades pentiens. Ils appartiennent à la tradition du Cheval Pur, ce qui veut dire qu'ils n'élèvent pas de bétail ; les seuls animaux dont ils acceptent de vivre sont leurs chevaux, et nul autre.

Gouvernement

Les Kar-Oun s'organisent à la manière pentienne traditionnelle. Les femmes ont toutefois beaucoup plus d'influence chez eux qu'en Pent, grâce au culte de Sédénaya.



Religion

Les Kar-Oun vénèrent Kargzant à la manière nomade. Ce sont également des adorateurs fanatiques de Sédénia, prêts à commettre en son nom les pires atrocités.

ÉOL

Le pays des Bénis Trois Fois

Éol est une taïga sauvage où des éleveurs de rennes primitifs vivent à l'écart des villes. Ils devinrent alliés des Lunaires une fois que l'empereur leur eut présenté des excuses officielles pour les atrocités commises par ses troupes. Cette compensation leur apparut comme une troisième bénédiction, et ils abandonnèrent leur ancien nom de Bénis Deux Fois pour celui de Bénis Trois Fois. Nul ne se souvient plus en quoi pouvaient bien consister les deux premières bénédictions.

Culture

Les Bénis Trois Fois sont des éleveurs de rennes aux mœurs rudimentaires. Ils ne construisent pas de bâtiment en dur et n'ont pas de divinités personnifiées. Ils sillonnent leurs étendues glacées par groupes claniques, s'adonnant à des arts étranges et se réunissant annuellement auprès de monuments préhistoriques pour y célébrer l'Air, le Feu, l'Eau, les Ténèbres et la Terre.

Gouvernement

Les Bénis Trois Fois reconnaissent l'autorité d'un conseil de reines, dont la composition demeure obscure mais qu'ils consultent à chaque festival saisonnier. La plus connue de ses membres est Mama Silex, que les Lunaires vont trouver lorsqu'ils veulent recruter des frondeurs du delta du Tonnerre. Pour lui parler, les visiteurs doivent s'adresser à la pierre fabuleuse qui soutient le toit de son étrange maison ; elle remet à chacun une poignée de sel à son départ.

Religion

Les Bénis Trois Fois possèdent leur propre culte de la nature. Ils veulent bien dire tout ce qu'on voudra de la Déesse Rouge si cela peut préserver leur tranquillité.

LES BARBARES

Au sud-ouest de l'empire vivent les Orlanthi libres de Talastar, dont la région fut jugée trop pauvre et insuffisamment assimilée pour être incluse dans les provinces. Plusieurs hommes forts s'y font appeler rois, mais la plupart ne sont que de simples chefs de clans. La seule entité politique de quelque importance est le royaume de Bilini, au sud ; son souverain est Boltor-aux-Cuisses-Velues, dont le défaut est de s'intéresser un peu trop aux danseuses lunaires et pas suffisamment aux maraudeurs venus de Dorastor. À l'ouest, enfin, vivent les Broliens, si frustes qu'ils ne connaissent ni l'agriculture ni le travail du métal.

Culture

Les tribus orlanthi de Talastar ont su conserver leurs traditions sous l'empire de la Lumière comme sous celui des Amis des Wyrms. Elles espèrent pouvoir un jour en dire autant au sujet de l'Empire lunaire.

Gouvernement

Les Talastari sont organisés à la manière orlanthi.

Armée

Pour de pauvres habitants des collines, les Talastari font de bien rudes combattants ; la principale raison est à chercher du côté de Dorastor, véritable foyer d'infection chaotique dont la proximité fait peser une menace permanente sur la région. En plus de ses invasions de grande envergure dont l'écho remonte parfois jusqu'à la Cour impériale (la dernière fut menée par Wowander à la tête de ses monteurs de cerfs, voilà une dizaine d'années), Dorastor multiplie les attaques de broos, de loups-garous, d'hommes-scorpions, de gorps et d'autres abominations inclassables.

Religion

Suite au jour de la Tunique Blanche, il y a trente ans, on put considérer officiellement que les Talastari avaient adopté la Déesse Rouge. Pourtant, leur conversion ne fut souvent que pure façade ; la majorité d'entre eux était plus sensible à la belle tunique blanche qu'on leur offrait qu'au discours des prêtres rouges. La plupart des Talastari continuent de vénérer Orlanth. Une âpre querelle oppose cependant les Apaiseurs, qui adressent des sacrifices propitiatoires aux horreurs sans nom rôdant à l'intérieur de Dorastor, et les traditionalistes, pour lesquels le seul bon chaos est celui qu'on a éliminé.

BALAZAR ET JARST

Balazar est une région sauvage et inhospitalière au nord de la passe du Dragon. Elle s'étend entre les monts des Bois de Pierre et la mer des Elfes. Couverte d'épineux et de taillis, elle se prête mal à l'agriculture et les Balazarides, descendants du héros qui colonisa la région voici plus de cinq cents ans, doivent survivre de l'élevage de porcs dans les trois citadelles crasseuses bâties par Balazar et par ses fils.

Les Votanki, peuple de chasseurs-cueilleurs primitifs, sont les natifs de la région.

Des cavaliers semi-nomades vivent en Jarst. Apparentés aux Pentiens, ils se sont partiellement civilisés au contact des Orayens.

Religion

Religion

The path of the Moon

Text describing the path of the Moon, mentioning various celestial and mythological concepts.



Religious symbols and icons arranged vertically.

Manirie



La Manirie se décompose en trois parties : au nord, la passe du Dragon, au centre, Kethaéla, aussi appelée le Pays Saint, et à l'ouest, les forêts de Wénélie.

LA PASSE DU DRAGON

Jadis, la passe du Dragon formait le cœur de l'empire des Amis des Wyrms, qui régnait alors sur une grande partie de Génertéla grâce à l'appui des dragons et de leur progéniture. Mais l'empire fut lâché par sa magie, et ses alliés le trahirent. Quand leurs anciens sujets se rebellèrent en masses, les dragons les dévorèrent ; ce furent les Guerres Dracomachiques, à la suite desquelles les hommes évitèrent longtemps la passe du Dragon.

Voilà plus de trois siècles, quelques hardis explorateurs découvrirent que la passe était de nouveau sûre et, plus important, déserte. Des colons vinrent s'y installer de Kethaéla et de Pélorie et bâtirent leurs fermes au milieu de ruines énigmatiques. Des royaumes florissants ne tardèrent pas à apparaître. Mais nul ne tenta de renouer les liens avec les cités dragonewts, et l'empire des Amis des Wyrms ne fut jamais restauré.

Aujourd'hui, l'Empire lunaire tient l'essentiel de la passe du Dragon. La flamme de la dissidence brûle haut et clair dans les cœurs, et certains sont assez audacieux pour rechercher tous les alliés possibles dans leur lutte contre la lune rouge. Leurs chances de réussite apparaissent minces, mais qui sait ? La Guerre des Héros n'en est qu'à ses débuts.

Les Orlanthi

À l'Âge de l'Aurore, les Orlanthi se répandirent à travers Ralios et Fronéla, constituant ainsi la « ceinture barbare » mentionnée par les Érudits de l'Ambigu. On les rencontre aujourd'hui dans l'ensemble des hautes terres occidentales de Génertéla.

La culture orlanthi est individualiste, familiale, décentralisée et polythéiste. Elle place la tradition héroïque au-dessus des règles de la société ou de l'empire. Appréciant à sa juste valeur la réussite personnelle, elle encourage l'individu à acquérir le plus de pouvoir possible. La loyauté familiale en est une vertu capitale ; quant à l'appartenance à un clan, elle est universelle et ne souffre pas de discussion. Toute organisation d'une taille supérieure au clan est temporaire et ne repose que sur la bonne volonté et les liens d'amitié entre les participants. Tribus et organisations religieuses sont dirigées par un conseil ; les rois y jouent un rôle sacré et politique important, mais ce ne sont nullement des monarques absolus. Les Orlanthi vénèrent de nombreux dieux, et s'ils ont tous en commun le culte des Hauts Dieux, chacun a généralement son favori dans les rangs des divinités inférieures.

D'OÙ VENONS-NOUS ?

Au début était l'empereur. Il réduisit les hommes en esclavage pour le servir. Orlanth le tua et nous libéra. Il épousa ensuite Ernalda, et ensemble ils firent les lois et les coutumes que nous observons. Vingkot fut notre premier roi ; c'était un fils d'Orlanth.

Mais des parents d'Orlanth enfreignirent ses lois et provoquèrent la venue des Ténèbres. Orlanth vit que cela était mal et se mit en quête de l'Ordre Supérieur. Il laissa son peuple sous la protection des Vingkotides et partit vers l'ouest à la recherche de l'Ordre Supérieur.

Les héritiers de Vingkot périrent dans la désastreuse guerre du Glaive et du Casque, laissant leur peuple sans défense face aux Grandes Ténèbres. Héort nous sauva en affrontant la souillure du cosmos à la bataille où J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu. Grâce à son héroïsme, il put réunifier tous les Orlanthi sous son nom. Il se fit également de nombreux amis auprès des races aînées, et notamment le troll Ezkanekko, seigneur du royaume de la Nuit. Orlanth s'ouvrit un chemin vers le Monde Inférieur avec l'aide de ses compagnons, appelés les Porteurs de Lumière. À l'issue de nombreuses épreuves, ils pénétrèrent au royaume des morts et firent la paix avec l'empereur défunt. Rejoints par de très nombreux dieux, ils prononcèrent le serment du Grand Compromis et firent mourir la Mort, puis ramenèrent l'empereur à la vie. Et ce fut l'Aurore [0 ST].

À l'Aurore, les races aînées étaient nos alliées au Conseil Mondial des Amis. Nous voulûmes alors devenir les amis de tous et de chacun. Mais en Pélorie, les seigneurs des chevaux trahirent le Compromis et déclenchèrent une guerre générale [167 ST]. Tristement, le Conseil Mondial des Amis se déplaça en Dorastor pour devenir le Haut Conseil de Génertéla [200 ST], plus à même de combattre les seigneurs des chevaux.

Le Haut Conseil finit par vaincre les seigneurs des chevaux [230 ST], dont les survivants se réfugièrent en Pent. Les Péloriens libérés nous adressèrent d'abord des signes d'amitié, mais bien vite, ils se mirent à nous traiter avec mépris et la guerre se ralluma. Après des siècles de conflit, Lokaymadon, un Orlanthi du Haut Conseil, décida de se servir de l'Œuf cosmique qu'on avait découvert en Dorastor [340 ST] pour engendrer un nouveau dieu et ramener la paix.

Mais pour imposer cette paix, il lui fallut perpétrer tant de crimes et de maléfices qu'il créa un empereur. Pour mener son projet à son terme, il dut même arrêter la course du soleil et permettre au chaos de s'infiltrer à nouveau dans le monde [375 ST]. Il en résulta la naissance de Gbaji, qui asservit toutes les tribus grâce au soutien des Péloriens. Tout semblait perdu. C'est alors que Harmast-aux-Pieds-Nus partit jusqu'aux confins du monde en quête d'un libérateur. Suivant à son tour la piste des Porteurs de Lumière, il découvrit Arkat [427 ST] et le ramena dans le monde des vivants. Arkat nous libéra des chaînes de Gbaji [440 ST] mais nous trahit par la suite en devenant troll [447 ST]. Après nous avoir vendus à ses nouveaux congénères, il partit combattre Gbaji en Dorastor [450 ST], mais peu nous importe lequel des deux fut victorieux.

Le peuple renâclait sous le joug des trolls. Le héros Jérem les combattit à plusieurs reprises, mais sans parvenir à les vaincre. Puis Vistikos apprit à son tour le langage des dragons et reçut d'eux le secret d'une redoutable magie [573 ST]. L'empire des Amis des Wyrms fut entièrement fondé sur cette magie, qui nous permit de nous débarrasser de l'opresseur troll [578 ST]. Mais les ambitions des dracophones ne s'arrêtaient pas là ; ils entendaient ni plus ni moins réveiller le Grand Dragon et faire revivre l'Âge d'Or. Et pour être certains qu'Orlanth ne soulèverait aucune objection, ils invoquèrent Arangorf, le Dragon Intérieur, pour apaiser ses craintes [vers 600 ST ?].

La puissance des dracophones était si grande qu'ils contraignirent les trolls, nos anciens maîtres, à leur payer tribut [782 ST], boutèrent les Érudits de l'Ambigu hors d'Esrolie [842 ST] et conquièrent même la Pélorie [878 ST]. Leur orgueil était tel qu'ils constituèrent un Troisième Conseil et demandèrent à être adorés comme des dieux [889 ST].

Mais la magie des dracophones les dépassait, et les catastrophes se multiplièrent. Ce furent d'abord les deux années d'hiver qui frappèrent la passe du Dragon, ruinant les récoltes

et faisant sortir les trolls de leurs repaires ; puis le meurtre du Soleil-Dragon, l'empereur pélorien [910 ST]. Les dracophones atteignirent Ralios, mais Alakoring les en chassa. Le héros franchit ensuite les Bois de Pierre jusqu'en Aggar, où il délivra les Orlanthi en tuant Drang, le dragon de la Tempête de Diamant [920 ST], et en apprenant à Orlanth à se défier des ruses d'Arangorf. Il aurait massacré les dracophones jusqu'au dernier mais fut tué auparavant par le seigneur elfique Tobasta de l'Arc Vert, à cause d'une ancienne querelle.

Finalement, le Roi Inhumain en eut assez. Il entreprit un rituel complexe qui, en l'espace d'une nuit, fit périr tous les dracophones [1043 ST]. Fous de rage, les Péloriens entreprirent de passer méthodiquement les dragonewts au fil de l'épée. Mais ils furent dévorés par les dragons lors des Guerres Dracomachiques [1120 ST], et les hommes s'enfuirent en masse de la passe du Dragon.

Les Péloriens réintroduisirent alors le chaos dans le monde [1220 ST] afin de pouvoir enfreindre le Compromis et restaurer l'autorité de Yelm. Shepelkirt monta au Ciel [1247 ST]. À sa lumière funeste, son fils devint l'Empereur Rouge et commença à comploter pour nous réduire en esclavage.

Ezkanekko avait survécu à la chute des dracophones et il soumit bon nombre des nôtres. C'est alors que le mystérieux Belintar arriva à la nage en Kethaéla et se posa en libérateur. Il tua Ezkanekko puis s'institua lui-même pharaon des terres libérées, rebaptisées pour l'occasion Pays Saint. Cela déplut à beaucoup d'Orlanthi, qui préférèrent retourner dans la passe du Dragon et s'installer dans les monts Quivin [1325].

L'Empereur Rouge envoya sa Fille Conquérante mater les Orlanthi de Pélorie méridionale. Ses campagnes furent si brutales qu'Arin l'Indigent s'enfuit vers la passe du Dragon [1330 ST]. Il y épousa la reine sacrée du temple de Kéro Finn et fonda le royaume de Tarsh en jurant de s'opposer à l'Empire lunaire [1340 ST]. De fait, Tarsh résista pendant plus d'un siècle avant qu'Hon-Eel l'Artiste ne le pourrisse de l'intérieur. Elle ne put conquérir le reste de la passe du Dragon car Sartar avait réussi à regrouper les tribus quivini sous une bannière unique, celle du royaume qui porte encore son nom [1492 ST].

Dormal, sur l'ordre du pharaon, brisa la malédiction de la Condamnation des Mers [1580 ST]. Il mit à la voile vers l'ouest et les terres malkioni [1581 ST], tandis que le pharaon envoyait une autre flotte à l'est vers Teshnos [1586 ST]. La flotte orientale essaya d'atteindre Kraloréla mais disparut en mer [1587 ST]. En apprenant cette nouvelle, le pharaon annonça qu'il renonçait à tout projet de conquête outre-océan.

L'Empereur Rouge finit par se lasser de ses marionnettes tarshites et par jeter des regards de convoitise sur Sartar et sur le Pays Saint. Pour satisfaire sa malice, l'armée impériale soumit le royaume de Sartar [1602 ST] à l'issue d'une campagne expéditive. Elle marcha ensuite sur le Pays Saint, mais le pharaon la balaya à la bataille du Mur Montant [1605 ST]. Pendant un temps, on crut que l'Empire lunaire s'en tiendrait là, mis à part une expédition mineure en Prax [1610 ST]. Front-d'Étoile prit la tête d'un vaste mouvement de révolte, que les Lunaires réprimèrent sauvagement [1613 ST]. Puis le pharaon disparut [1616 ST]. L'empire en profita pour envahir Héort [1619 ST] par terre et par mer, et désormais seule la Citadelle Blanche se dresse encore contre la horde écarlate.



EN QUI PUIS-JE AVOIR CONFIANCE ? DE QUI DOIS-JE ME MÉFIER ?

Tu dois faire confiance à tes *parents*, à qui il t'est défendu de nuire. Partir en guerre contre un parent est la pire chose qu'un homme puisse faire. Néanmoins, tu es en droit de te défendre contre un parent qui voudrait te nuire ; il te suffit alors de le dénoncer publiquement pour retrouver ta liberté d'action.

Tes plus proches parents sont ta *famille*. Traite-les comme ta propre chair. Bien qu'hommes et femmes soient différents par leurs tâches, leur façon de penser et leur comportement, Orlanth et Ernalda les ont déclarés égaux. C'est pourquoi la voix des femmes pèse le même poids que celle des hommes au conseil, et qu'il n'y a pas de honte pour une femme à faire un travail d'homme, comme combattre ou diriger, ni pour un homme à faire un travail de femme, comme coudre ou cuisiner.

Plusieurs familles constituent un *clan*. Nous vivons en clans parce que c'est la marque d'un peuple libre. Comme nos femmes doivent venir des autres clans, les membres de leurs familles sont nos parents et nous ne devons pas les combattre. Les terres que nous cultivons ou sur lesquelles nous faisons paître nos vaches et nos moutons appartiennent au clan. Personne n'est jamais propriétaire de quelque terre que ce soit, même celui qui fait valoir ses droits à exploiter un champ en se réclamant de la coutume ou d'une décision du clan. Comme le clan comporte de nombreuses familles, il nous est impossible de régler tous nos différends à la table commune. C'est pourquoi nous nommons un chef, pour résoudre nos difficultés et décider de la marche à suivre. Notre chef n'est pas à la solde de l'empereur, et l'honneur lui commande de nous écouter. Ses décisions sont généralement prises après une large consultation, il convient donc de les respecter. Toutefois, il est déjà arrivé qu'un chef prenne de mauvaises décisions, alors ne le suis pas aveuglément mais donne-toi le temps de la réflexion.

Plusieurs clans peuvent parfois former une alliance. Nos alliés deviennent alors comme nos parents. Depuis l'époque d'Alakoring, nous avons toujours consacré ce genre d'alliances par la constitution d'une *tribu* placée sous l'autorité d'un *rex*, ou roi tribal. Afin de garantir qu'il ne soit pas un pantin imposé par l'empereur, le roi est désigné par les chefs de clans. La direction des affaires du clan reste le domaine exclusif du chef, et le roi ne peut pas y mettre le nez. Alakoring disait d'ailleurs qu'un clan est libre de quitter une tribu à tout moment, même si de mauvais rois ont parfois prétendu s'y opposer.

Parfois, clans et tribus se regroupent pour constituer un royaume ou une confédération. Le souverain qu'ils se choisissent alors se fait appeler seigneur de guerre, prince, premier ou simplement roi. Mais un sujet du royaume qui n'appartient ni à ton clan ni à ta tribu sera toujours un *inconnu*, quoi qu'en dise le prince.

Méfie-toi des *inconnus*, car tu ignores ce qu'ils sont. Quand tu en croises, mène-les en présence du chef, afin qu'il décide quelle sera l'attitude du clan à leur égard.

Beaucoup d'inconnus sont en réalité de bons Orlanthi. Adresse-leur les salutations traditionnelles. S'ils te répondent comme il convient, tu peux les accueillir en confiance. Dans le cas contraire, montre-toi très prudent.

Nos *hôtes* sont des inconnus ayant accepté l'hospitalité de notre clan. Ils sont liés, comme nous, par un serment de paix. Si ce serment devait être rompu, Orlanth en serait offensé et son courroux s'abattrait sur le responsable.

◆ Les *malfaiteurs* sont ceux qui nous ont faits du tort – eux ou un membre de leur clan. Généralement, nous tâchons de régler ce genre de disputes en les portant à l'attention du roi ou du conseil tribal. S'ils refusent, les malfaiteurs deviennent nos *ennemis*, et nous pouvons les combattre.

◆ Les *parias* se sont coupés de leurs parents, volontairement ou à la suite d'un crime. Si ce sont également des malfaiteurs, leur vie est souvent très courte, car ils n'ont personne pour les défendre.

◆ Les *étrangers* sont des inconnus ignorant tout des lois d'Orlanth. Ne sois pas trop prompt à l'offenser de leurs erreurs, car ils ne connaissent pas nos coutumes. Mais si ce sont des ennemis, alors combats-les avec tous les moyens à ta disposition et fais de ton mieux pour les tuer.

◆ Les *racés aimées* ne sont pas humaines, mais n'en sont pas moins intelligentes et ennemies du chaos. Traite-les comme des étrangers.

QUE SUIS-JE SUPPOSÉ FAIRE ?

D'abord et avant toute chose, tu es toi-même. Umath nous enseigne que personne ne peut nous obliger à quoi que ce soit, et c'est ainsi qu'Orlanth veut nous voir vivre. Pense d'abord aux tiens et ensuite à toi-même.

Selon Orlanth, la grandeur d'un homme se mesure à ces six vertus que sont le courage, la sagesse, la générosité, la justice, l'honneur et la piété.

Tu dois te montrer brave, car les tiens ont besoin de ton courage pour les défendre contre les sept dangers : les inconnus, les étrangers, les ennemis, les dieux et esprits hostiles, la maladie, la faim et le chaos.

Tu dois te montrer sage pour ne pas tomber dans les pièges de nos ennemis.

Tu dois te montrer généreux et partager tes richesses avec tes parents et tes amis. Tu gagnes ainsi en popularité et tu renforces nos traditions.

Te montrer juste veut dire que tu dois chercher à régler tes disputes par des moyens pacifiques. Si cela échoue, tu dois songer à la vengeance.

Agir avec honneur signifie rester honnête, tenir ta parole même si tu n'as pas prononcé de serment et respecter d'une manière générale les coutumes orlanthi. Si tu manques à tout cela, tu n'as pas ta place parmi nous.

Tu dois faire preuve de piété envers les dieux et ne pas profaner leurs lieux sacrés.

SARTAR

Le royaume rebelle

Le royaume orlanthi de Sartar fut fondé à partir d'une confédération de tribus, dont presque toutes étaient originaires d'Héort. L'Empire lunaire s'en empara il y a vingt ans, à l'issue d'une campagne d'une brutalité et d'une férocité sans précédent. Il installa sur le trône de Boldhome un monarque fantoche qui prétend aujourd'hui commander la loyauté des rois tribaux.

L'occupation lunaire se révéla dure et efficace. Beaucoup de tribus se virent imposer un chef favorable à l'empire. Aujourd'hui encore, des lois draconiennes poussent les tribus récal-



citrantes à la révolte. Aussitôt réprimées dans le sang, ces flambées de violence sont autant de prétextes à des mises à l'amende et autres confiscations de terres allant remplir les caisses impériales.

La rébellion couve au sein de la population. La plupart des jeunes n'ont jamais rien connu d'autre que l'occupation lunaire, mais la flamme de la liberté brûle en eux et ne demande qu'une occasion pour allumer un incendie qui balayerait enfin les oppresseurs.

Blackmor

Roi des Colymars

Blackmor était un homme du clan Taraling dans la tribu des Colymars. Son père mourut alors qu'il était encore enfant, aussi grandit-il dans la maison de son oncle, Kallaï Briseroc, roi de la tribu.

Les Colymars ne s'étaient pas rendus après la chute de Sartar, car ils n'étaient liés à aucune des cités conquises. Pour les forcer à se soumettre, les Lunaires leur imposèrent de nombreuses taxes et incitèrent la tribu des Malanis à leur faire la guerre. La vie était rude aux premiers temps de l'occupation, et Blackmor s'emportait souvent contre les Lunaires. Certains le surnommaient l'Enragé, car dans ces moments-là l'écume lui venait à la bouche.

Voilà huit ans, Blackmor apprit que les Lunaires projetaient de raser la colline d'Orlanth Victorieux et alerta la tribu. Son oncle l'envoya aussitôt défendre la colline à la tête d'un millier de guerriers fous furieux. Au cours de la bataille qui suivit, les troupes lunaires envoyées ravager la colline furent taillées en pièces. Pour Front-d'Étoile, ce fut le signal de la révolte, et Blackmor prit rapidement de l'importance dans l'armée de l'héroïne.

Les succès initiaux des rebelles obligèrent le général provincial, Euglyptus le Gras, à tomber sur son épée. Blackmor jubila en apprenant sa mort, car l'ignoble despote portait une lourde responsabilité dans les épreuves subies par Sartar depuis le début de l'invasion. La révolte, toutefois, ne devait pas durer. Fazzur l'Instruit arriva de Tarsh à la tête de troupes fraîches et, par une brillante campagne, réussit à encercler et à capturer Front-d'Étoile et les autres chefs rebelles. Seule l'intervention surprise du prince Témertain leur permit de se rendre et de choisir entre l'exil ou la soumission. Blackmor fut pardonné et prononça un serment de loyauté envers le prince Témertain. Kallaï aussi fut pardonné, mais abdiqua, ayant failli à la tribu.

Blackmor espérait bien devenir le nouveau roi des Colymars. Mais les candidats étaient nombreux et l'une d'entre eux, Leïka-la-Baliste, sut plaire à la tribu en la régaland du récit de ses exploits dans le creux du Serpent-Pipe. Les Colymars l'acclamèrent reine sans chercher plus loin. Blackmor en fut amèrement désappointé, car il avait fait beaucoup plus que sa nouvelle reine pour la défense des siens.

Il décida donc de quitter temporairement les Colymars et partit à la cour du nouveau prince de Sartar, pour le remercier de l'avoir tiré des griffes des Lunaires. Il trouva dans l'entourage du prince bon nombre de sympathisants à ses malheurs qui lui promirent de l'aider un jour à devenir roi de sa tribu. Ce fut une épreuve délicate pour Blackmor, car il savait que cette aide ne pourrait venir que des Lunaires, et bien que Fazzur se fût montré plus humain que l'ancien général provincial, il ne voulait pas lui faire confiance.

Incertain sur la conduite à tenir, Blackmor retourna auprès des Colymars pour prendre de

leurs nouvelles. Il découvrit que la plupart d'entre eux s'étaient lassés de leur reine. Elle faisait passer ses anciens compagnons d'aventure avant les membres de sa propre tribu et provoquait les Lunaires sans nécessité. Beaucoup redoutaient de la voir déclencher un nouveau soulèvement qui s'achèverait inévitablement dans le sang et dans les larmes. Blackmor décida alors d'accepter l'offre de Témertain.

Avec l'aide de l'argent du prince, Blackmor visita un à un tous les clans, écoutant leurs doléances et réglant les difficultés entraînées par la négligence de la reine. À l'assemblée des clans suivante, même ses conseillers directs dénoncèrent les erreurs de la reine. Devant un tel barrage de récriminations, Leïka-la-Baliste n'eut pas d'autre choix que l'exil, et Blackmor devint enfin roi des Colymars. Mais les amis de l'ancienne reine lui causèrent beaucoup de difficultés, et il fut obligé de les exclure eux aussi de la tribu.

On découvrit rapidement que Blackmor n'était plus l'Enragé qu'il avait été. Son attitude conciliante adoucit l'humeur de l'occupant, et les taxes pesantes imposées par Euglyptus le Gras furent supprimées. Pour la première fois depuis des années, les Colymars se prirent à espérer. Blackmor n'était plus hostile à la lune rouge, et veillait à ce que tous les membres de la tribu soient traités équitablement, les Orlanthi comme les Lunaires. Il pouvait même écouter les missionnaires lunaires sans que l'écume lui vienne aux babines.

Récemment, Blackmor a été initié au culte des Sept Mères. En témoignage de sa dévotion, un temple à la Déesse Rouge est en train d'être construit à Clairvin. Ainsi l'influence lunaire progresse-t-elle lentement par la conversion, aussi sûrement que par la force des armes.

Culture

Les habitants de Sartar sont des Orlanthi héortiens. Ils arrivèrent d'Héort trois siècles auparavant, pour différentes raisons ; certains refusaient de reconnaître l'autorité du nouveau pharaon, d'autres furent chassés par l'une des multiples guerres qui frappaient le pays. La plupart vinrent simplement profiter de la disponibilité de vastes terres fertiles.

Voilà un siècle et demi, Sartar unifia la région en passant auprès de toutes les tribus et en se liant d'amitié avec chacune. Il leur révéla le secret des assemblées citadines, qui leur permettrait de se rencontrer en terrain neutre et de commercer sans se faire la guerre. Puis il accomplit une ancienne prophétie en bâtissant la cité de Boldhome en une seule nuit, en présence des vingt-quatre tribus réunies. Elles l'acclamèrent aussitôt prince des Quivini. Plus tard, beaucoup l'honorèrent encore en donnant son nom au pays.

Gouvernement

Avant la prise de Boldhome, les tribus de Sartar étaient placées sous l'autorité du prince. Sartar les avait personnellement organisées en confédérations avant de leur donner les cités de Jonebourg, Swenebourg, Wilmskirk et Canebourg. Lui-même construisit Boldhome pour être la cité de tout le royaume. Quelques tribus, comme les Colymars ou les Lismelders, refusèrent de participer à une quelconque assemblée citadine. Les tribus du Grand Loin, en dessous d'Aldachur, rejoignirent le royaume voici près de quarante ans, quand Tarsh défit les exilés à la bataille du pic du Grizzly.



L'occupation lunaire bouleversa cet état de choses. Le prince Témertain n'est qu'un fantoche, objet de railleries. Les autorités lunaires ont certes conservé les assemblées citadines, mais ne tiennent aucun compte de leur avis, et s'en servent principalement comme moyen de contrôle sur les tribus.

Les Lunaires incitent activement les clans à reporter leur allégeance sur la personne du prince, dans l'espoir de faire exploser les tribus traditionnelles. Ils apportent également un soutien militaire et financier aux tribus amies en guerre contre leurs voisins.

Leurs collecteurs d'impôts sillonnent le pays, semant la terreur auprès des habitants et désamorçant toute tentative d'organisation. Les clans faisant mine de s'insurger contre ce traitement sont brutalement remis au pas. Nul n'a oublié le cruel destin de la tribu des Dundéalos, qui fut presque entièrement exterminée, chassée ou contrainte de fuir vers Prax. Les quelques clans autorisés à rester furent convertis de force, et des colons lunaires venus de Tarsh et d'Aggar se partagèrent les terres de leurs anciens alliés.

Armée

Bien que tous les Sartarites soient capables de se battre, seuls les rois et leurs thanes sont vraiment des guerriers. Certaines femmes peuvent également embrasser la carrière des armes, comme le démontre la reine Kallyr. Vivant sous la menace perpétuelle d'un conflit armé, la population se prépare en conséquence. Mais il lui est difficile de s'entraîner en masse, car les rassemblements de guerriers sont rapidement dispersés par les troupes d'occupation.

Religion

Comme tous les Orlanthe, les Sartarites voient en Orlanth et Ernalda le roi et la reine des dieux. Toutefois, la Déesse Rouge est en train de menacer la position du couple divin. Ses troupes occupent la plupart des villes, ses temples ou ceux de ses Sept Mères se multiplient,



Orlanth et Ernalda



Le roi et la reine des dieux



Orlanth est le roi de la tribu des tempêtes. Il n'est aucun domaine qui lui soit totalement étranger, qu'il s'agisse du combat, du jugement, de la poésie ou du travail des champs, mais il a aussi la sagesse d'accueillir des spécialistes dans sa maison.

Il doit sa position à ses hautes qualités de chef, de guerrier et d'époux. Les Orlanthe sont bien conscients que c'est sous son impulsion que les dieux des tempêtes devinrent la plus grande des tribus divines. Chacun sait comment il se fraya un chemin jusqu'en enfer pour sceller le Grand Compromis, et ramener ainsi la lumière et la vie dans l'univers. Il ne craindrait pas de recommencer. Et nul ne doute que le secret de sa longévité tient à son immortelle passion pour Ernalda.



Ernalda est la Grande Mère de la Vie, source de toute spiritualité, de la paix et de la fécondité. Elle libère chaque printemps les puissances de la germination qu'elle recueille en automne. Elle dirige la tribu des tempêtes et ses adorateurs au côté d'Orlanth, son époux, auquel elle apporta en dot sa propre tribu de la terre.

X 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Les runes

Orlanth et ses dieux sont partout. Tout ce qui se produit en ce monde s'explique par la présence des dieux. Un barde orlanthi n'a aucune éloquence par lui-même; c'est Issaries, le dieu des échanges, qui affûte sa langue et paralyse celle de ses ennemis.

Les runes sont des outils permettant de maîtriser le pouvoir des dieux. Orlanth enseigna leur secret à son peuple. Beaucoup d'Orlanthi s'en font tatouer sur le corps en signe de piété.

La vie après la mort

Orlanth commença par se servir de la mort pour une noble cause, celle de transformer le monde. Plus tard, voyant le sort de l'univers dans la balance, il la vainquit et ramena la vie dans le monde. Grâce à la maîtrise ainsi acquise sur la mort, il est en mesure de faire de la vie après la mort une expérience plaisante, dans laquelle hommes et femmes passent leur temps à boire et à faire la fête avant de quitter la Grand-Salle ou la Maison Intermédiaire pour être réincarnés.

Les dieux de la tribu des tempêtes

La tribu d'Orlanth comprend sa famille, plus différents dieux qui la rejoignirent plus tard. On y retrouve notamment son premier fils, Barntar, le fermier; son frère aîné, le sombre Humakt; et même Eurmâl le Bouffon, connu pour avoir été chassé de plusieurs autres tribus.

†

Humakt est la Mort. Il incarne le destin inexorable de toute créature vivante, qu'elle soit mortelle ou de nature divine. Pour ses adeptes barbares, il représente un agent terrible mais nécessaire de l'éternel changement, qui peut employer de manière noble et courageuse à la sauvegarde du monde.

☉

Ourox est le dieu indomptable des passions animales. Même le chaos redoute sa violence et sa sauvagerie; c'est donc lui qui prit le commandement des opérations lors des Grandes Ténèbres. Il parvint à contenir la puissance du diable et finit par le piéger sous une montagne d'adamante.

☒

Durant les Grandes Ténèbres, Babeester Gor jaillit du cadavre de sa mère et partit en croisade contre les parjures et les fratricides responsables de la Guerre des Dieux. Ses adoratrices gardent désormais les grands temples des déesses de la terre.

☀

Chalana Arroy, la Déesse Blanche, sait soigner et guérir toutes les blessures et maladies. Elle sut même rendre la vie au soleil à l'issue du Grand Compromis. S'en prendre à ses adeptes en robes blanches est un grand sacrilège.

☎

Issaries est le Dieu-qui-Parle, l'Explorateur et le seigneur du commerce. Il préside aux échanges entre les Orlanthi et guide le voyageur sur les routes étrangères.

☾

Le dieu barbu Lhankor Mhy est le maître de la connaissance. Il fait partie des Porteurs de Lumière. Ses adorateurs sont les gardiens de la loi qui se transmettent la loi orale



des clans, et les sages gris qui cherchent à tout savoir.



Odayla est le dieu de la chasse. Ses adeptes sont célèbres pour les chats de l'ombre qui les accompagnent.

Yinkin, le père des chats de l'ombre, est l'ami fidèle et le demi-frère d'Orlanth, né comme

et ceux qui adressent des sacrifices à ces nouvelles divinités peuvent bénéficier du soutien des forces lunaires.

Sartar lui-même fut déifié en tant que protecteur du royaume. Autrefois, son culte maintenait en état les routes et les murailles des cités du royaume, mais il est interdit depuis la conquête, et routes et murailles se dégradent lentement. Les Lunaires ont bien tenté de freiner le processus en recrutant des équipes d'entretien au sein de la population, mais cela n'a fait qu'accroître le mécontentement général et renforcer la nostalgie du bon vieux temps.

TARSH

L'allié impérial

Le royaume de Tarsh est le plus grand pays de la passe du Dragon. C'est également la plus riche des provinces impériales, qui s'est emparée récemment de tout un pan du nord de Sartar. Ancien bastion du conservatisme orlanthi face à l'Empire lunaire, il fut converti voilà près de cent cinquante ans par la demi-déesse Hon-Eel, qui en épousa le roi et lui donna un héritier. Depuis lors, Tarsh a contribué activement à la diffusion du mode de vie lunaire dans le reste de la passe du Dragon.

Culture

Les Tarshites sont des orlanthi de souche alakorienne, par opposition à ceux de Sartar et d'Héort, d'origine héortienne. Leurs ancêtres alakoriens arrivèrent dans la passe du Dragon par le nord.

En dépit des rois lunaires – et conversion religieuse mise à part –, la vie des paysans est restée virtuellement inchangée depuis l'époque des premiers colons. Les citadins et autres habitants de la vallée du fleuve, en revanche, sont totalement assimilés. Ils rejettent avec mépris les traditions anciennes et suivent aveuglément les dernières modes venues de Sylila. La cité de Bout du Monde est le centre culturel de Tarsh. Quand Phargentès en devint roi, après la mort de l'usurpateur Palashee, il lança un vaste programme de reconstruction. On alla chercher en Sylila et en Saird les plus grands architectes et sculpteurs, et Phargentès leur ordonna de lui édifier la plus belle cité du monde, sans regarder à la dépense. Ils employèrent une telle débauche de marbre que le cœur de la ville sembla bientôt taillé dans un seul et unique bloc de pierre.

La plupart des villes et des cités environnantes tentèrent d'imiter et de surpasser la splendeur de Bout du Monde. Toutefois, les dépenses nécessaires pour rivaliser avec l'extravagance royale

eurent tôt fait d'épuiser les finances des mécènes et bon nombre de ces projets restèrent inachevés. Cette situation embarrassante a transformé plusieurs villes tarshites en un méli-mélo confus d'habitations anciennes et d'édifices flambant neufs à moitié terminés.

Gouvernement

Bien que Tarsh fasse désormais partie de l'Empire lunaire, l'autorité impériale s'y fait très peu sentir ; le pouvoir repose essentiellement entre les mains du roi, qui gouverne en vertu de sa filiation avec Alakoring le Briseur-de-Dragons et de son descendant, le fameux héros Illaro-la-Dent-Noire, champion de la résistance aux Lunaires.

C'est une situation typique des provinces lunaires. La magie des Orlanthe demeure puissante, et pourrait aisément leur permettre de se dresser contre l'empereur ; leur histoire abonde d'ailleurs en précédents illustres. C'est pourquoi les Lunaires préfèrent gouverner par le truchement d'un roi local, à leur solde, certes, mais qui peut se réclamer d'une légitimité historique. Même les fonctionnaires de la patrie lunaire prennent soin d'obtenir un mandat royal pour appliquer leurs décrets.

La domination lunaire, cependant, ne se laisse pas totalement oublier. Le roi doit rendre des comptes au gouverneur provincial qui siège à la Croix de Mirin et lui envoyer de l'or, des biens et des esclaves.

Les clans étaient autrefois regroupés en tribus dont les chefs constituaient la noblesse de Tarsh. Mais les rois tribaux n'existent plus et ce sont désormais les hauts dignitaires lunaires qui imposent leur loi. Les cités sont dirigées par des édiles, qui se préoccupent surtout de leurs intrigues et de leur popularité. Beaucoup ont malheureusement adopté cette fâcheuse tradition lunaire des compétitions de fléchettes comme outil d'avancement politique.

Armée

La paix actuelle qui règne en Tarsh n'empêche pas le roi de dépenser avec prodigalité pour l'entretien de son armée. Ses troupes sont placées sous l'autorité des Phargentides, une faction de nobles formés à la guerre et initiés aux principes de *La Lumière de l'Action* à l'Université provinciale.

Comme toutes les provinces lunaires, Tarsh possède plusieurs régiments entraînés et commandés par des officiers de l'armée provinciale.

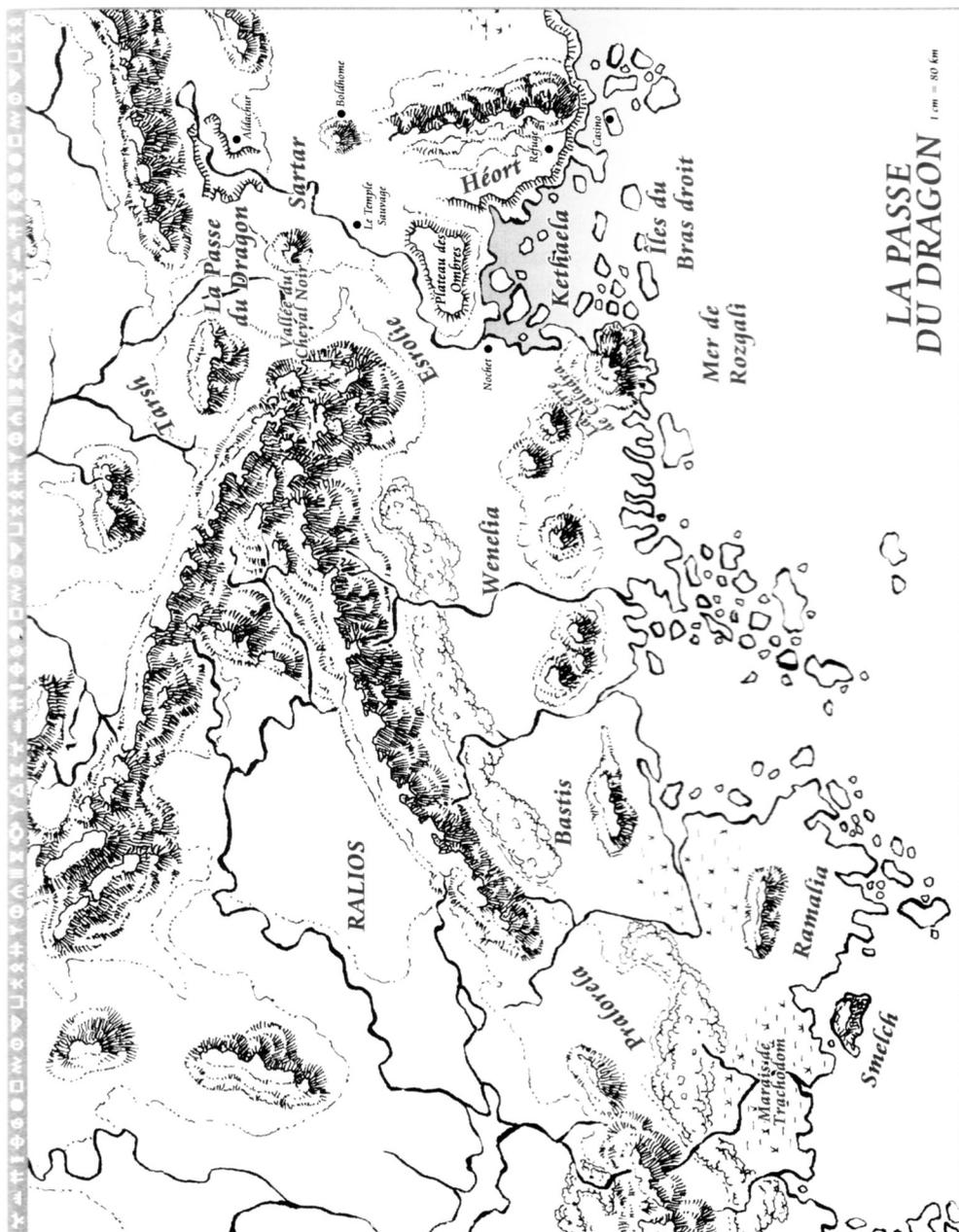
Religion

La foi tarshite se base sur un panthéon orlanthe quelque peu tronqué, où l'on sent l'influence de la conversion lunaire. Le grand absent en est Orlanthe, ennemi juré de la Déesse Rouge. Seuls les paysans les plus isolés continuent d'adorer le dieu des tempêtes et d'initier leurs fils à ses mystères. De temps à autre, on croise des Voix du Tonnant en rase campagne.

Dans les régions plus civilisées, Orlanthe est totalement tombé en désuétude. Chacun peut voir qu'il a été défait par la Déesse Rouge, or les Orlanthe ne vénèrent pas les vaincus. En revanche, ses fils, Barntar le Laboureur, Hantrafal le Messager des Dieux et Odayla le Chasseur, ont conservé toute leur popularité, car ils sont encore utiles aux Tarshites et n'ont

pas à porter le stigmate de la défaite de leur père. De même, bon nombre de compagnons d'Orlanth sont encore adorés par les Tarshites.

Orlanth a été remplacé par la Déesse Rouge. Ceux qui cherchent à percer ses mystères adorent les Sept Mères, dont les temples sont nombreux dans la province. Les Sept Mères sont généralement adorées collectivement, mais certains se consacrent plus spécialement à l'une d'entre elles. La plupart des officiers militaires, par exemple, sont des adeptes de Yanafal Tarnils.



Bien qu'elle soit l'épouse d'Orlanth, Ernalda est hautement appréciée en Tarsh. Hon-Eel parvint à établir qu'elle était en réalité la Septième Mère, Celle-qui-Attend, et cet argument joua un rôle déterminant dans la conversion de la population.

LES HAUTES HERBES

Le pays du Cheval Pur

Les Hommes des Hautes Herbes constituent un anachronisme piégé au plus mauvais endroit : un peuple nomade, confiné dans une vallée étroite âprement convoitée par ses voisins. Ils survécurent grâce à deux choses : les changements apportés par la reine Cheval à Plumes et la magie ancienne invoquée quand la tribu vint se réfugier dans la passe du Dragon.

Présentation

Les Hommes des Hautes Herbes appartenaient autrefois au peuple du Cheval Pur, tribu fière et hautaine qui sillonnait les steppes de Pent. Ils descendirent vers le sud à la recherche d'une reine qui, selon la prophétie, saurait soigner leurs montures mutilées et leur permettre de regagner le Ciel. Ils ne la trouvèrent pas mais s'établirent en Prax, où ils devinrent les alliés de l'empire des Amis des Wyrms.

Voici près de quatre cents ans, les Praxiens faillirent les éliminer à la bataille d'Alavan

Argay; les survivants s'enfuirent alors vers la passe du Dragon. L'homme n'y avait pas remis les pieds depuis les Guerres Dracomachiques. Au lieu des spectres et de la mort héroïque auxquels ils s'étaient attendus, ils découvrirent une région paisible et presque inhabitée. Sabots de Fer, le seigneur de la passe, les adopta en grande pompe. À l'issue d'une splendide cérémonie de renaissance, il les rebaptisa Hommes des Hautes Herbes et leur octroya une vallée verdoyante où les Hommes-Bêtes n'allaient pas.

Les Hommes des Hautes Herbes affichent toujours le même traditionalisme indécrottable qui poussa leurs ancêtres à quitter Pent. En dignes adorateurs de Yu-Kargzant, le soleil, ils n'élèvent pas de bétail et rejettent la pollution des villes. Ils se distinguent surtout des tribus pentiennes traditionnelles par leur culte de la





plus modestes font également l'objet d'un culte régional, mais aucun n'est aussi impressionnant que le Caladra. Ses déchainements de fureur peuvent vous rougir la face jusqu'au plateau de Solung – à près de cinquante kilomètres de distance! La région est recouverte d'une jungle épaisse, grouillante de mille formes de vie; ce sont les dons d'Asrélia, la déesse de la terre, épouse de Caladra.

Les Caladrais n'apprécient guère les villes et préfèrent vivre en villages au cœur de la jungle, où ils pratiquent l'agriculture par incendie des sous-bois. Pourtant, les nécessités du commerce et de l'évolution ont amené quelques villes à se développer aux alentours du Temple Inférieur, et les caprices de l'histoire ont remis les clefs de Porthoméka entre les mains des sauvages Caladrais.

La terre de Caladra est dirigée par le roi de la Montagne, champion du Temple Supérieur qui contrôle la seule route d'accès à la Bouche de Caladra. Quand les clans manquent à nourrir Caladra par des sacrifices, les prêtres scarifiés leur jettent le mauvais œil pour les prochaines guerres fleuries. Tout le monde fait donc bien attention à rester en bons termes avec le roi afin de pouvoir honorer Caladra comme il convient.

L'été est une période dangereuse pour se rendre dans la région, car c'est l'époque des guerres fleuries, au cours desquelles les Caladrais s'affrontent dans des conflits sanglants obéissant à un rituel précis. Les perdants ainsi que ceux qui n'ont pas respecté le rituel sont offerts en sacrifice à Caladra. Les Caladrais allaient souvent chercher leurs sacrifiés chez les Ditali; maintenant que le pharaon a disparu, leurs regards commencent à se tourner vers l'Esrolie.

Les Caladrais combattent en tirailleurs, armés d'un arc ou de javelots. Ils portent aussi une pique à lame barbelée mais tentent généralement d'éviter le corps à corps, la moiteur du climat leur interdisant pratiquement le port d'une armure. En cas d'invasion extérieure, ils se défendent en déchainant la fureur de Caladra sur l'adversaire, qu'ils noient sous une pluie de scories brûlantes.



Porthoméka

Durant l'Âge Impérial, deux Érudits de l'Ambigu jumeaux venus de Slontos conquièrent le pays en réussissant à dompter les colères de Caladra, malgré une résistance acharnée d'Ezkanekko et du clergé du Temple Supérieur. Au Temple Inférieur, qu'ils bâtirent de leurs propres mains, ils enseignèrent leur secret aux Caladrais : Caladra bouillonnait de rage car elle souffrait d'être séparée de son jumeau Aurélien. En réunissant les volcans, les deux Érudits de l'Ambigu apportèrent la félicité dans le monde et montrèrent aux autres comment l'atteindre en trouvant leur propre jumeau spirituel.

Les prêtres des Jumeaux conquièrent ensuite Porthoméka, anciennement rattachée à l'Esrolie, et tentèrent d'y réconcilier le Ciel et la Terre pour ramener l'Âge d'Or. La Condamnation des Mers sonna le glas de leur rayonnement. Les Caladrais retournèrent à leur adoration du Caladra et oublièrent les prêtres des Jumeaux et leurs mensonges. Porthoméka conserve aujourd'hui une culture esrolienne, où se glissent néanmoins des éléments du culte céleste ; mais elle n'est pas retournée dans le giron de l'Esrolie, car beaucoup de ses habitants mâles redoutent la perte d'influence qu'ils auraient à subir et préférèrent continuer à verser un lourd tribut au roi de la Montagne.

L'ESROLIE

Le royaume des femmes

L'Esrolie est une région fertile, dont les récoltes abondantes permettent non seulement de nourrir l'une des populations les plus denses de Glorantha, mais également d'exporter vers les pays voisins. Elle compte à elle seule près des deux tiers de la population du Pays Saint. Les femmes y règnent en maîtres, et veillent à ce que les hommes restent bien à leur place.

Culture

Avant la Guerre des Dieux, les Esroliens étaient des Héortiens. Leur roi en fit périr tellement au cours de la désastreuse guerre du Glaive et du Casque que l'assemblée des femmes s'empara du pouvoir. Les femmes firent alors le serment que jamais plus la folie des hommes ne régirait leur vie. Depuis, l'Esrolie a été conquise à plusieurs reprises mais les femmes y ont toujours conservé le pouvoir.

La base de la société esrolienne est la famille élargie, construite autour de la figure de la mère. Au sein de la famille, sa parole fait loi. La plupart des Esroliens consultent l'ensemble des femmes adultes de leur famille avant de prendre une décision importante. La polyandrie est permise, mais seules les femmes les plus riches ont les moyens d'avoir plusieurs époux. Les hommes ont un statut inférieur ; ils ne peuvent rien posséder en propre, et sont légalement la propriété de leur femme ou de leur plus proche parente.

L'Esrolie est parsemée de villes et de petites cités. Sa seule grande métropole est Nochet, ville cosmopolite qui n'appartient pas nommément au royaume, en dépit du conseil des reines qui la gouverne. Les différentes communautés étrangères de Nochet possèdent leurs propres dirigeants, responsables devant les reines du maintien de l'ordre et de la collecte des impôts.

La reine Hendira

Des multiples épouses du pharaon, Hendira fut peut-être l'une de celle qui pleura le moins sa disparition; elle se prit au contraire à rêver d'une Esrolie enfin libérée de ses chaînes, soulagée du fardeau des hommes ou des trolls. Mais le pharaon avait régné si longtemps que les reines ne trouvèrent pas de consensus sur la manière de redresser le pays.

Les femmes de la Vieille Terre s'avancèrent en premières, affirmant être les épouses d'Ezkankekko. Des rites barbares se déroulaient dans le secret de leurs temples, et les cris effroyables de leurs victimes résonnaient encore longtemps après leur mort. Hendira était consternée, car le règne d'Ezkankekko promettait d'être bien pire que celui du pharaon.

Puis apparut la faction de la Terre Chaude, dont les membres prétendaient qu'il fallait laisser les hommes aboyer et être eux-mêmes. Hendira et bien d'autres virent qu'elles étaient les dupes des sauvages caladrais et que leur politique n'amènerait que des souffrances aux femmes.

Puis les prêtresses de la Terre Pure annoncèrent leur union, prêchant le retour aux anciennes coutumes d'avant Ezkankekko. Hendira avait de la sympathie pour elles, mais leur cause était indéfendable, car l'adhésion aux anciennes coutumes était justement l'une des raisons des nombreuses défaites de l'Esrolie.

Beaucoup d'autres alliances se formèrent encore, petits groupes modestes gonflés de l'illusion de leur propre importance. En eux-mêmes, elles ne représentaient rien mais eurent pour conséquence d'approfondir les dissensions internes de l'Esrolie.

Hendira comprit que son pays avait besoin d'une voie nouvelle. Dans le nord, les Péloriens avaient conquis la passe du Dragon. Le pharaon en avait toujours parlé comme d'un nouvel empire maléfique, et bon nombre de reines l'avaient cru sur parole. Mais Hendira connaissait sa duplicité, et décida de creuser la question.

Dissimulée derrière ses volets clos, elle commença à prêter l'oreille aux missionnaires lunaires venus prêcher sur la grand-place. Apprenant qu'ils adoraient une déesse, et non un empereur maléfique, elle écrit une prudente missive au chef de l'armée pélorienne, Fazzur l'Instruit, pour lui demander conseil. Il répondit en lui envoyant un missionnaire pour la guider le long des Sept Étapes de la Déesse Rouge. Les progrès d'Hendira furent étonnamment rapides, car elle reconnut de nombreux mystères esroliens dans les idées de la Déesse Rouge. Elle se rendit même en grand secret auprès de Fazzur pour le remercier de son aide.

Il y a trois ans, à l'occasion des cérémonies du Temps Sacré, Hendira décrivit la Déesse Rouge comme la sauveuse de l'Esrolie. Nombre de reines, ainsi que leurs peuples, furent touchées par la sincérité de sa foi nouvelle et se convertirent à leur tour. Ainsi fut constituée l'alliance de la Terre Rouge. Mais les autres factions fermèrent leur cœur à son message; elles l'accusèrent d'avoir attenté à la dignité de sa position en partageant la couche de Fazzur, et de vouloir livrer l'Esrolie à l'empire.

Grâce aux sorciers et architectes envoyés par Fazzur, Hendira a entrepris de creuser les fondations d'un grand temple de la Déesse Rouge à Nochet. Les autres factions freinent l'avancement des travaux en intimidant les ouvriers. Fazzur lui a promis des troupes pour défendre le chantier, mais elles ne sont pas encore arrivées.

ils firent surgir un immense mur entre les monts du Ciel et le plateau des Ombres. L'Empire lunaire tenta de le prendre d'assaut, mais fut repoussé avec de très lourdes pertes.

Mais les Esroliens possèdent bel et bien des troupes d'élite, essentiellement composées de femmes. Les meilleures d'entre elles sont un bataillon de vierges à la hache de Babeester Gor, viragos d'une humeur massacranche, encore endurcies par un breuvage infernal à base de sang humain. Ces vierges à la hache sont généralement disséminées dans tous les temples de la terre d'Esrolie. En temps de guerre, le conseil des reines les regroupe en compagnie et les organise en fonction de leur ancienneté et autres critères.

Religion

Ernalda, la terre nourricière, est la déesse suprême que toutes les femmes vénèrent. Ses prêtresses sont les matriarches et les reines du pays. Ses temples comprennent souvent une chapelle dédiée à ses parentes, comme Ty Kora Tek, déesse du Monde Inférieur, Babeester Gor, la Vengeresse, ou encore les Cinq Filles de la Guerre.

Les hommes vénèrent divers dieux masculins considérés comme les princes consorts soumis de la grande déesse. Les plus courants sont Orlanth, Lodril, Argan Argar, Flamal et Magasta, tous soigneusement muselés et dépouillés de leurs attributs virils.

HÉORT

Le dernier rempart de la liberté

Situé sur un vaste plateau dans la partie orientale du Pays Saint, le royaume d'Héort est une belle région agricole, malgré les quelques tempêtes qui descendent parfois des monts des Orages. Ses paysans sont des Orlanthi de la tribu des Hendreiki, mais le gros de sa population citadine est malkioni.

L'Empire lunaire a monté de nombreuses attaques – certaines subtiles, et d'autres moins – contre le royaume d'Héort. La mort du pharaon lui a grandement facilité la tâche, et sa victoire paraît désormais imminente. L'an dernier, le pays fut envahi et occupé dans sa quasi-totalité par l'armée impériale, à l'exception de la Citadelle Blanche où le roi Brian livre une résistance héroïque.

Culture

Les Hendreiki descendent d'une indomptable tribu héortienne qui fut fondée à l'époque des guerres de Gbaji. Ils survécurent aux Érudits de l'Ambigu en conservant toujours le souvenir de leur ancienne liberté.

Le pharaon procéda à de nombreux changements durant son règne, mais il ne toucha pas à leur indépendance. Bien qu'ils se soient peu à peu malkionisés, les Hendreiki demeurent fondamentalement orlanthi. Ainsi, leurs guerriers ont beau être des chevaliers à l'occidentale et non des thanes, ce ne sont pas pour autant des nobles ; ils sont restés de simples hommes libres comme les autres. Un individu ne peut être anobli qu'avec l'approbation de la tribu. Leur répugnance de la servitude est telle qu'on trouve chez eux beaucoup moins de serfs ou d'esclaves que dans tout autre pays occidental.



Les Malkioni sont présents dans les villes et les vallées d'Héort depuis l'Âge Impérial. Soumis au roi, ils effectuent les tâches jugées en dessous de la dignité des Hendreiki. Depuis peu, ils commencent à réclamer l'amélioration de leur statut au sein du royaume.

Gouvernement

Du vivant d'Ezkankeko, les Hendreiki étaient un peuple de clans, avec un roi pour défendre leur liberté. Ce roi était choisi parmi les *Larnsti*, une confrérie de magiciens errants fondée par Hendreik.

À son arrivée, le pharaon fit la preuve de l'injustice du roi Andrin et le tua, provoquant l'éclatement des Hendreiki. Les Larnsti furent incapables de contacter Hendreik, et chaque fois qu'ils voulurent désigner un nouveau roi, celui-ci se faisait tuer. Une guerre civile éclata en Héort, et nombre de clans s'enfuirent dans la passe du Dragon pour échapper à ses ravages. En fin de compte, le pharaon admit son erreur et ramena le roi à la vie au cours d'une épopée grandiose, rétablissant la paix entre les Hendreiki. Mais le roi avait changé, et d'autres clans émigrèrent à leur tour dans la passe du Dragon plutôt que d'obéir au « pantin du pharaon. » Le roi Andrin réunifia les Hendreiki. Cela s'était déjà produit deux fois par le passé, et n'avait rien de nouveau. Il divisa le royaume d'Héort en marches, nomma des barons à leur tête et les plaça sous la suzeraineté de quatre ducs. Ces nobles étant les garants de la liberté d'Hendreik, le successeur du roi serait désormais choisi parmi eux et non plus dans les rangs des Larnsti.

Le silence des Larnsti était déjà inquiétant en soi ; le roi annonça alors que les chefs de clans seraient remplacés par des *shérifs*, versés dans la magie larnsti. Les clans étaient perplexes — d'un côté, la mesure s'attaquait à leurs traditions claniques, ce que même les Érudits de l'Ambigu n'avaient pas osé faire, mais de l'autre, ils voyaient mal comment se passer du soutien de la magie. Ils acceptèrent donc les shérifs et constatèrent rapidement que leur présence n'était pas moins efficace ni moins discrète que celle des Larnsti. Et pourtant, le seul changement qu'elle apporta vraiment fut de pousser les clans à adopter de plus en plus les coutumes malkioni. Depuis sa récente victoire, l'armée lunaire impose la loi martiale à l'intérieur des villes. Les shérifs sont systématiquement choisis chez les Malkioni, car ils se moquent des traditions hendreiki et ne demandent qu'à plaire à leurs nouveaux maîtres. Certains ont même été anoblis, comme le baron Sanuel, sur les terres des Volsaxi.

Armée

Les clans sont tenus de fournir au roi un certain nombre de chevaliers et d'hommes de pied. La désignation et l'équipement de ces hommes relèvent de la responsabilité des shérifs. Un décret royal interdit aux shérifs de servir dans l'armée, même lorsqu'ils sont chevaliers. L'une de leurs missions consiste à prévenir l'installation de l'anarchie en l'absence de l'armée. Grâce à eux, un semblant d'ordre a pu être préservé en Héort en dépit des récents événements. Les Hendreiki bénéficiaient d'une protection supplémentaire qui leur est désormais retirée, celle de l'esprit ancestral d'Hendreik, qui les défendait contre leurs agresseurs.

Religion

En bons Orlanthi, les Hendreiki vénèrent Orlanth et Ernalda au titre de roi et reine des dieux. Sous l'ancien régime, il révérait en Hendreik le dieu de la liberté, garant de l'indépendance de tous les Héortiens. Ils allaient jusqu'à racheter les esclaves à leurs propriétaires afin de les affranchir et d'épargner à leur pays le honteux spectacle de la servitude.

Le secret d'Hendreik est qu'il était un adorateur de Larnste, le dieu du mouvement. En demeurant libre dans ses pensées et dans ses actes, il s'assurait que jamais son peuple ne serait enchaîné. Mais bien qu'il incarnât la liberté, ses Larnsti n'étaient pas limités dans l'étude des mystères de leur dieu. Larnste fut blessé en tâchant de piétiner une abomination. La chose le mordit au talon, et son ichôr infecté s'écoula dans l'Empreinte, donnant naissance à la tristement célèbre forêt du Sang Maudit. À cause de sa blessure, le dieu et ses adeptes, qui voyageaient partout à travers le monde, furent immobilisés en Héort. Un seul homme, Sartar, réussit à lever cette malédiction, mais il ne revint jamais.

Les Malkioni d'Héort obéissent à l'archevêché de Nochet. Officiellement, cela fait d'eux des Rokari, mais en pratique ils vénèrent les dieux orlanthi comme la plupart des Stygiens. Un de leurs saints mérite une mention particulière : Æolus, le Père Invisible des Tempêtes, invoqué à l'origine par les Érudits de l'Ambigu pour faire des Hendreiki un peuple asservi. L'opération réussit pendant de nombreuses années, mais l'un des Larnsti rendit leur indépendance aux Hendreiki et tout le travail des Érudits de l'Ambigu fut ruiné. Désormais, Æolus n'est plus vénéré que dans la cathédrale des Vents de Durengard.

Il existe en Héort une confrérie secrète vouée au culte d'Arkat le Noir, mais l'emplacement de son temple est inconnu. Ses adorateurs étaient autrefois les yeux et les oreilles d'Ezkanekko dans la région. Le pharaon fit interdire leur confrérie, mais depuis sa disparition, les Arkati Noirs ont repris du service.

LES ÎLES DU DIEU PERDU

L'archipel du bras gauche

À l'est de la baie des Miroirs s'étirent les îles du Dieu Perdu, ainsi dénommées parce qu'à l'Aurore, leurs habitants pleuraient à grands cris la disparition de leur dieu. Incapables de comprendre ce qui leur était arrivé, ils élaborèrent une nouvelle philosophie pour compenser leur perte.

Quand il fut contacté par les Érudits de l'Ambigu, le peuple du Dieu Perdu s'ouvrit avec délices à de nouveaux horizons. Il édifia la Cité-Machine durant l'Âge Impérial. Mais les races aînées, dans leur malveillance et leur jalousie, s'unirent pour dévaster la cité, condamnant les insulaires à une existence morne et triste.

Récemment, une nouvelle flambée de créativité a parcouru les îles. Leonardo le Scientifique, notamment, a développé toute une série d'inventions étranges, comme le pédalocoptère ou la forteresse mobile. Il refuse toutefois d'en fabriquer plusieurs exemplaires, considérant que c'est précisément l'erreur qui scella le sort de la Cité-Machine. Ses inventions fonctionnent toujours, mais pas nécessairement comme il l'avait prévu.

La principale cité des îles du Dieu Perdu est Refuge, où les insulaires débarquèrent pour la première fois. On ne peut la trouver que si ses habitants le veulent bien. Les tentatives lu-



naires pour la repérer en vue d'une éventuelle conquête se sont toutes soldées par un échec. La cité des Jeux, en revanche, est ouverte à tous les visiteurs ; les Érudits de l'Ambigu y acculèrent nombre de demi-dieux à la faillite pour les convaincre de leur dévoiler leurs secrets. Mais le pharaon fit sauter la banque et depuis, l'archipel appartient au Pays Saint. Les jeux merveilleux sont très populaires et rapportent une fortune aux dirigeants. Les débiteurs insolubles se voient offrir un aller simple pour la Cité-Machine, aux frais de la maison.

LES ÎLES DU BRAS DROIT

Le grand archipel

Ces îles formeraient en réalité le bras de la déesse Esrola, qu'elle passerait autour de son enfant – la baie des Miroir. À marée basse elles se transforment en péninsule marécageuse, traversée de canaux sinueux qui changent d'une semaine à l'autre.

Les insulaires, essentiellement pêcheurs, travaillent en association étroite avec un royaume ludoch. Mais les étrangers ont surtout affaire aux humains, et rares sont ceux qui savent que les îles sont dirigées en fait par un souverain océanide depuis les profondeurs du détroit des Trolls. Les insulaires vénèrent Choralinthor, dieu de la baie des Miroirs, et Magasta, le roi des dieux de la mer. Ils adorent également Golod, le père des poissons, Diros le Nautonier et Dormal le Marin, qui était originaire des îles.

LE PLATEAU DES OMBRES

Le plateau des Ombres fut soulevé par Caladra sous la contrainte d'Ezkankekkko. La déesse créa également une fabuleuse cité de Verre Noir au sommet du plateau, mais elle fut réduite en poussière quand Belintar tua Ezkankekkko. Aujourd'hui, il n'en subsiste plus qu'un puits de goudron bouillonnant au milieu d'un pays de spectres et de sables noirs.

Des trolls vivent toujours dans le sous-sol du plateau ainsi que dans les forêts avoisinantes. Ils sont regroupés dans la grotte du Styx, sous les collines de Plomb, qui sont les seuls vestiges d'un gigantesque monstre envoyé par Ezkankekkko tuer le pharaon. Le pharaon leur permit d'intégrer les six régions de Kethaéla. Mais depuis sa disparition, beaucoup d'habitants du Pays Saint craignent de voir Ezkankekkko revenir de l'enfer pour reprendre le contrôle de son ancien royaume.

LA WÉNÉLIE

Les tribus anciennnes

La Wénélie est une région densément boisée, où des Orlanthe font la guerre aux elfes de la forêt d'Arstola. Des courants marins venus du sud réchauffent les eaux et font baigner la côte dans un climat subtropical.

Présentation

La plupart des Wénéliens sont orlanthe. Les princes-marchands qui les dirigent, en revanche, sont des nobles malkioni, descendants des chevaliers raliens qui construisirent la Vieille Route wénélienne jusqu'en Kethaéla. Au fil des ans, ils édifièrent de nombreuses places-fortes pour défendre

les caravanes et ne furent pas longs à soumettre les Orlanthis locaux. Leur domination fut cependant adoucie par leur disposition à vénérer les dieux paiens à leur propre manière inhabituelle, par leur impartialité dans leurs relations avec les clans et par leur étrange magie, si efficace contre les trolls, les dragonewts et même les abominations épargnées par l'engloutissement de Slontos.

La réouverture des mers porta un rude coup aux princes-marchands. Les marchandises qu'on devait autrefois transporter par chariot le long de la Vieille Route wénélienne peuvent désormais voyager par bateau; leur principale source de richesse a disparu, et avec elle leur autorité sur les clans orlanthis. Le centre du pouvoir s'est déplacé vers les villes des Nouveaux Rivages dont les chefs n'ont pour eux que mépris.

Les rois orlanthis ont repris le contrôle de presque tout l'intérieur du pays. Des princes-marchands, il ne reste plus que celui de Bastis. Les cités-États côtières, gouvernées chacune par un conseil des guildes, ont commencé à s'organiser sous l'influence du pharaon et de la ligue quimpolique.

Orlanthis et Ernalda sont les principales divinités de Wénélie. En raison de leur association ancestrale avec le peuple du Sanglier, c'est généralement sous cet aspect animal que les Wénéliens vénèrent le roi des dieux. Mais certains clans le voient différemment; celui de Crinière Grise, par exemple, est réputé pour ses traditions léonines.

Les clans du feu du royaume des Ditali sont des Caladrais qui ont voulu fuir les guerres fleuries. S'opposant au gouvernement des chevaliers ditali, ils sont une source de nuisance perpétuelle pour les autochtones. Ils ont pour chef le prophète de la Lance, qui prétend être originaire du grand volcan Septentrional et descendre du Grand-père de toutes les Montagnes. Tourné en dérision par les Caladrais, il s'exila auprès des clans du feu en se jurant de les ramener un jour dans leur patrie. Il leur enseigne une étonnante magie, notamment une façon de s'adresser à Caladra sans lui offrir de sacrifices depuis le bord de la Cheminée.

LA RAMALIE

Ce sombre royaume est encadré par les Nouveaux Marais au nord, les marais des Trachodons à l'ouest et la mer des Lamentations au sud. Ses paysans, odieusement opprimés, sont des Mraloti, des descendants de Hsunchens Sangliers. Leurs seigneurs sont des réfugiés malkioni du défunt duché de Slontos. Ils se vouèrent au culte du chaos dès la Condamnation des Mers; en renonçant ainsi au credo des Érudits de l'Ambigu, ils survécurent aux désastres qui s'abattirent partout ailleurs.

Leur crainte de l'océan est telle que les Ramaliens signalent immédiatement les naufragés rejetés au rivage ou autres marins venus faire du négoce à l'attention de leurs seigneurs; ces derniers accourent alors en toute hâte pour éliminer ces démons sous forme humaine. Seuls les caravaniers du port quimpolique voisin de Khorst, au milieu des marais des Trachodons, peuvent pénétrer en Ramalie avec un espoir d'en ressortir. La plupart des formes de commerce sont interdites de toute façon, sauf aux membres de la famille royale.

Les nobles exploitent la paysannerie avec une froide brutalité. Leurs représentants, portehaches et collecteurs d'impôts, de la vie des petites gens un véritable enfer. Des sorciers corrompus ont détourné les anciennes traditions malkioni pour en faire une source d'énergie ne profitant qu'à eux. Les nobles sont immortels au détriment de leurs paysans; il est



rare de rencontrer un paysan qui n'ait pas les cheveux gris passé trente ans. À l'inverse, on raconte que le roi Paruzal se trouvait déjà parmi les réfugiés slontiens qui abordèrent en Ramalie des siècles auparavant.

PRALORÉLA

Le pays du peuple du Cerf

Cette région de forêts est habitée par différentes tribus de Hsunchens Cerfs. Les Damali forment le peuple du Cerf Brun, et les Alekki celui de l'Élan. Les plus nombreux sont le peuple du Cerf Rouge. Le peuple du Cerf du Chaos est honni par tous.

SMELCH

Smelch est une ville de pirates dont les habitants rendent un culte au démon Ulvakorius. Quand Dormal atteignit leur île, leur première réaction fut d'essayer de le tuer pour s'approprier son secret. Ayant échoué, ils fondèrent le royaume d'Alatan et tentèrent de se rendre maîtres des océans. Ce royaume fut rapidement détruit par une alliance entre le Pays Saint et le duché de Pasos, mais certains pirates rôdent encore dans la région.

Harrek le Berserk

Sauvage, esclave, gladiateur, mercenaire, seigneur de guerre, pirate et roi

Harrek est un Rathori qui naquit avant l'Interdit des Échanges. Quand celui-ci s'abattit, Harrek s'endormit, comme tous ceux de son peuple, et ne se réveilla qu'au dégel, près d'un siècle plus tard. Constatant que les planètes n'étaient pas à leur place, il entreprit de parcourir le monde. Il fut un temps gladiateur au service du roi de Valmark. Sa valeur le fit remarquer et son maître le vendit à l'Empire lunaire pour y participer à ses meurtrières compétitions de fléchettes. Contraint de s'adonner aux pires atrocités pour le divertissement d'un public de décadents, Harrek apprit à excréter les Lunaires. Voilà quatorze ans, il leur fit payer tout ce qu'il avait subi en tuant l'empereur Ignifer. Nul n'osa s'opposer à lui, et Harrek put quitter l'empire sans être inquiété.

Quand il retourna auprès des siens, il apprit que son clan venait de perdre, à l'issue d'une sanglante bataille contre ses voisins, le droit d'offrir des sacrifices à ses dieux. Fou de rage et honteux de son absence, Harrek tua le dieu Ours Blanc en pleine cérémonie; piégeant son esprit dans sa peau, il fit de lui son esclave. Il massacra encore tous ceux qui protestaient et s'enfuit de Rathoréla, dévastant tout sur son passage. Il découvrit de l'Autre Côté que son ennemi spirituel était l'Ombre de la Lance. Par pure coïncidence, il fut la première personne à survivre à une rencontre avec la Mort sur son Cheval; leur combat fut épique, mais stérile. Aucun ne réussit à vaincre l'autre.

Harrek se mit alors à nourrir de grandes ambitions. Voilà six ans, il rassembla une petite armée chez les Hsunchens de Gharkor et la mena, par des chemins détournés à travers les marais de Dilis, sous les remparts de Sogue. Il réussit à prendre la ville par surprise et la mit à feu et à sang.

Puis il s'embarqua pour Seshnéla sans attendre l'inévitable riposte des Loskalmi. Quand son navire fut arraisonné par des pirates-loups de l'île de Ginorth, Harrek en tua un si grand nombre qu'ils lui proposèrent de se joindre à eux; il se rendit bientôt maître du navire, le Serpent de Glace, et de son équipage de forbans.

Harrek mit le cap sur les îles des Trois Pas, le repaire des pirates-loups. Sous sa conduite éclairée, les pirates-loups coulèrent la flotte pharaonique et mirent à sac les îles du Bras Droit. Aucun pirate-loup n'osa plus défier le Berserk après un tel exploit.

Harrek apprit l'histoire des pirates-loups et s'embarqua pour les îles de Ygg, leur patrie d'origine. Les Yggites n'avaient plus de roi, car un chevalier-sorcier avait tué le dernier par quelque maléfice. Mais aucun ne voulut suivre Harrek tant que les os de leur défunt roi reposeraient entre les mains des Loskalmi. Avec l'aide de Gounda, Harrek pénétra à l'intérieur de Fort-du-Froid et tua le chevalier-sorcier qui le commandait. Il descendit dans la crypte protégée par des glyphes et des signes mystiques et, contre toute attente, réussit à survivre. Il en remonta les os du roi, qu'il rapporta aux Yggites; lors de l'inhumation qui suivit, Ygg en personne apparut et salua en Harrek le nouveau roi de son peuple. La moitié de la population des îles jura sur le champ de suivre le Berserk au bout du monde. Il la conduisit jusqu'aux îles des Trois Pas, écumant les mers et les côtes au passage. En hommage à leur roi, les émigrants prirent le nom de Yggites de l'Ours des Mers.

Aujourd'hui, Harrek continue ses ravages à la tête de ses pirates-loups, élargissant son rayon d'action vers Teshnos, Mélib, Jrustéla, Umathéla et jusqu'aux cités d'or de Kareeshtou.

LES ÎLES DES TROIS PAS

Ces îles lointaines sont le repaire des tristement célèbres pirates-loups dont la rapacité surpasse encore celle des Smelchites. Sous la conduite du fameux Harrek le Berserk, ils pillèrent toutes les côtes du monde, allant jusqu'en Teshnos et en Pamaltéla. Depuis l'anéantissement de la flotte du Pays Saint et le sac brutal des îles du Bras Droit, il y a cinq ans, ils font régner la terreur sur les côtes de Wénélie et du Pays Saint.



Pent



BITE

PENT

Les grandes plaines

Seules quelques éminences et rivières sinueuses viennent de loin en loin briser la monotonie de cet immense océan herbeux. Leurs belliqueux habitants forment un peuple cavalier, ennemi traditionnel des Péloriens à l'ouest, des Praxiens au sud, des Kralori à l'est et des Uz au nord.

Voici plus de deux siècles, Sheng Séléris unifia l'ensemble des Pentiens pour les lancer à la conquête du monde connu. L'Empire sélérien qui en résultat perdura soixante-quinze ans avant que Sheng ne finisse par être vaincu dans l'Ouest lointain. Son peuple, qui l'idolâtrait, réunit une vaste horde avec nombre d'alliés exotiques pour envahir la Pélorie et le libérer; mais ils furent taillés en pièces à la bataille des Nuits des Horreurs, et les rares Pentiens qui survécurent prirent chacun une centaine de femmes cette année-là. Presque tous leurs enfants moururent l'année suivante, car ils n'étaient pas assez nombreux pour les protéger. Les Nuits des Horreurs affaiblirent Pent pour un siècle. Les nomades commencent tout juste à retrouver le niveau de population qu'ils atteignaient autrefois. La recrudescence des affrontements de voisinage au sujet des pâtures indique néanmoins qu'ils commencent à manquer d'espace vital.

Culture

LES PENTIENS

Les cavaliers de Pent sont connus pour leur attachement farouche à leurs chefs ancestraux. On les trouve principalement en Pent, quoique la tribu des Kar-Oun en Pélorie du nord-ouest et le peuple des Hautes Herbes dans la passe du Dragon soient également d'origine pentienne.

Les Pentiens sont des nomades qui arrachent leur maigre subsistance aux grandes plaines en suivant leurs troupeaux de vaches et de moutons. Ils placent leurs chevaux au-dessus de tout, même de leur famille; gens rudes et belliqueux, ils n'ont que mépris pour les citadins sédentaires et autres paysans enchaînés à un endroit. Ils vénèrent toutes sortes de dieux et d'esprits démoniaques, en fonction des nécessités du moment.

QUELLE EST NOTRE HISTOIRE ?

Au commencement, notre peuple était pacifique. Puis un grand trou s'ouvrit dans la terre et des monstres innombrables en émergèrent. Ils allèrent jusqu'à envahir le Ciel et faire la guerre aux dieux. Notre déesse-mère, Hippoi, eut les crocs brisés, les griffes tranchées, et ses ailes dorées lui furent arrachées du dos. Hyalor la sauva de la mort et conclut une alliance avec elle. Elle changea de nom et d'identité, et s'appelle désormais Cheval.

Vint le moment où Kargzant ne supporta plus cette folie et descendit au pays des monstres pour les éliminer à la source. On ne le vit plus pendant de nombreuses années, et quand il revint, il était beaucoup plus faible qu'auparavant; personne ne le reconnut. Voyant sa détresse, Josad l'Ancien pratiqua les premiers sacrifices de chevaux, de monstres et d'esclaves pour lui rendre sa force. Kargzant retrouva bientôt l'énergie de redescendre au pays des monstres.

Les alliés de Hyalor nous mettaient à l'abri des monstres. Chacune de nos victimes était offerte en sacrifice à Kargzant, afin qu'il brillât plus fort. Nous pourchassâmes les monstres sans répit et primes même la Pélorie, la lisière occidentale. Finalement, l'éclat de Kargzant fut tel que même les monstres au bord du monde durent bien admettre qu'il était de retour [0 ST]. Désormais, Kargzant descend chaque soir au pays des monstres pour les empêcher de revenir en force.

Ne pouvant rivaliser avec nous par la force, les monstres inventèrent la ruse et nous chassèrent de Pélorie [230 ST]. Nous y serions retournés pour les écraser définitivement, mais la fourberie des Péloriens se révéla : ils avaient poussé leurs anciens conquérants à élever une race d'esclaves monstrueux appelés vaches. C'était une atteinte à l'alliance d'Hippoï et de Hyalor, et un affront impardonnable aux guerriers du Cheval Pur que nous étions. La guerre éclata entre nous, et le sang rougit l'herbe de la steppe. Kargzant lui-même suspendit sa course pour nous conseiller la paix, mais les tribus du Cheval Pur crièrent qu'il avait été acheté par des sacrifices de vaches et les affrontements redoublèrent de fureur [375 ST].

Nous finîmes par devenir si faibles que les Péloriens trouvèrent l'audace d'envahir nos terres [vers 565 ST]. Ils étaient incapables de distinguer les tribus les unes des autres, et le peuple du Cheval Pur fut presque éliminé. Ses rares survivants descendirent vers le sud en quête de la légendaire reine-cheval qui les sauverait. Il n'y avait plus de dissensions entre nous, et nous repoussâmes les Péloriens jusqu'au bord du monde. Mais sans le peuple du Cheval Pur, nous n'avions plus la force de les soumettre.

Les Péloriens complotèrent pour envoyer un nouveau monstre dans le Ciel. D'abord, les Kar-Oun s'y opposèrent, mais ensuite ils se laissèrent convaincre de les aider [1228 ST]. Grâce à leur appui, la lune rouge monta au ciel [1247 ST]. En la voyant, Agartou Sai jura de la conquérir un jour. Il essaya de se faire un nom en menant une horde en Kraloréla, mais l'Empereur Jaune le réduisit en esclavage [1250 ST].

De nombreuses années plus tard, Agartou Sai revint [1355 ST], mais sous le nom de Sheng Séléris. Il affirma que Jolaty lui avait dévoilé les mystères du bon esclavage et qu'avec notre soutien, il saurait dominer le monde, des glaces du nord au désert du sud en passant par les deux empereurs à l'est et à l'ouest.

Pour apporter la preuve son pouvoir, il nous mena victorieusement à l'assaut des forts de Fer [1356 ST], ce qui n'avait encore jamais été fait. Pendant sept années, nous harcelâmes sans merci les Kralori, avec l'aide des Boshani. Puis, Sheng Séléris rassembla une horde si vaste qu'elle comprenait même des hommes et des femmes montés sur des bisons et des sables. Il soumit de nombreuses régions et fit trembler Kraloréla sur ses bases ; mais l'Empereur Jaune nous persuada par la ruse de lui restituer nos légitimes conquêtes [1362 ST].

Fou de rage, Sheng Séléris soumit Tchern Dourel, la Désolation et même les peuples de la jungle à l'extrême sud, à la recherche d'une magie capable de confondre l'Empereur Jaune. Il finit par se tourner vers la Pélorie [1375 ST]. Il était si puissant alors que nul ne pouvait tenir devant nous. L'Empereur Rouge, contraint de se cacher, ne put que nous envoyer des démons jusqu'à ce que Sheng Séléris finisse par le tuer [1415 ST].

Fort de l'appui du reste du monde, Sheng nous mena de nouveau à la conquête de Kraloréla. Cette fois, l'Empereur Jaune ne put rien contre notre fureur vengeresse, et il s'enfuit. Les habitants du Ciel firent de Sheng Séléris leur empereur et lui offrir son propre palais stellaire [1444 ST]. Jurant de soumettre pour eux les monstres du Ciel, il se rendit alors

du sang immédiats, et les membres d'une même tribu se font généralement confiance au premier regard.

Les Pentiens se divisent en tribus traditionnelles ou tribus modernes. Les premières n'élèvent et ne mangent que des chevaux, tandis que les secondes ont également des vaches, des moutons et des chèvres.

L'âge et le sexe jouent un rôle déterminant dans la société pentienne. À leur naissance, tous les Pentiens sont des *enfants*, dont le sexe n'entraîne aucune différence de traitement. En atteignant la maturité, ils deviennent des *cavaliers* ou des *cavalières*, auxquels on apprend à chasser et à s'occuper des troupeaux.

Les cavaliers doivent faire la preuve de leur valeur en tant que pillards et gardiens de troupeaux. Ces deux domaines de compétences une fois maîtrisés – ce qui prend souvent plusieurs années –, ils sont élevés au rang de *guerrier*. On leur enseigne alors le maniement de la lance et la magie de combat pour le tir à l'arc. Après vingt ans en tant que guerriers, ils deviennent *chefs* et peuvent donner des ordres aux membres de leur famille. Les anciens de la tribu choisissent les chefs tribaux parmi l'ensemble des chefs, après avoir soumis leur bravoure, leur aptitude à commander et leur maturité spirituelle à des épreuves rituelles et à des tests informels. Les chefs qui vivent suffisamment longtemps finissent par devenir des *anciens*, restant assis toute la journée et faisant profiter les autres de leur sagesse.

Les cavalières chassent et gardent les troupeaux avec les hommes jusqu'à leur mariage. Elles deviennent alors *mères* et sont confinées au campement. Une fois leurs enfants devenus cavaliers, elles sont élevées au rang d'*éducatrice*. Investies d'une certaine autorité sur les cavaliers, elles ont enfin le droit de quitter le campement. À l'instar des hommes, celles qui atteignent un âge avancé deviennent des *anciennes*.

Les esclaves, capturés dans une tribu adverse ou un pays voisin, sont monnaie courante. Les mâles ne sont pas autorisés à prendre femme et sont fréquemment castrés. Les esclaves femelles, en revanche, obtiennent le statut de mère dès qu'elles tombent enceintes; après la naissance de leur premier enfant, elles bénéficient des mêmes droits qu'une Pentienne libre. Plusieurs tribus se distinguent par l'étrangeté de leurs coutumes. Ainsi, les *Femmes-guerrières* inversent les rôles entre les sexes. Chez elles, ce sont les hommes qui s'occupent des troupeaux et de l'éducation des enfants, et les femmes qui font la guerre et attaquent les voisins. La tribu des *Roux*, à la solde de l'Empire lunaire, résulte d'un ancien accord conclu après les Nuits de l'Horreur. Tous les Pentiens sont tenus de lui envoyer leurs enfants roux à Rousseplace. Les Roux défendent les intérêts lunaires et protègent les caravanes sur la route de Kraloréla.

Gouvernement

Les décisions à l'échelle de la tribu sont prises par le conseil des anciens. Sagesse, expérience et puissance magique sont les clés de son autorité. Certains chefs tribaux ne souffrent pas la contestation, se réclamant d'une inspiration divine; d'autres consultent leurs guerriers et leurs chefs avant d'opérer un choix important. Les grands rassemblements appellent de grands conseils et entraînent souvent de longues délibérations, mais une fois les décisions prises, toute dissension est oubliée au profit de l'unité tribale.



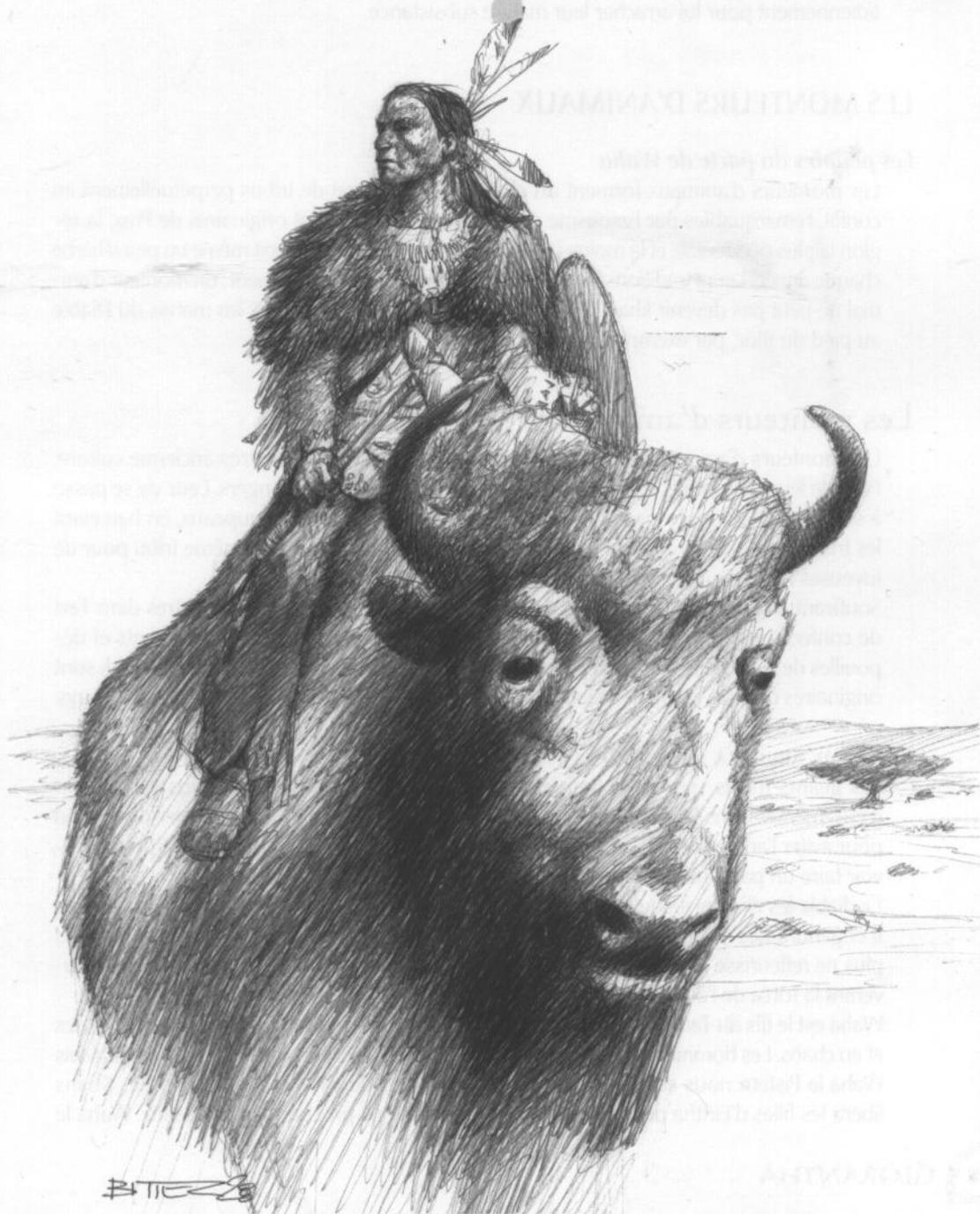
Y A H I F G H O N O V L U X K O H H G E B M D
 D X M I F G H O N O V L U X K O H H G E B M D

✕
✎
卍
✕
♀
⑥
●
□
w



○
▽
□
大
♀
卍
Y
⊖
♀
♂
⊖
≡

La Désolation



BITEZ

Le pays des monteurs d'animaux

Entre les monts Chan-cha et la passe du Dragon s'étirent à perte de vue d'immenses étendues désertiques. Le jardin paradisiaque de Génert y fleurissait autrefois, grâce aux soins attentifs du dieu ; mais Génert et les siens furent tués par le diable, et le jardin détruit. La terre ne se remit jamais de ce désastre. C'est aujourd'hui une lande aride infestée par le chaos, où ne poussent plus que les épineux et les cactus. Les nomades qui l'habitent luttent quotidiennement pour lui arracher leur maigre subsistance.

LES MONTEURS D'ANIMAUX

Les peuples du pacte de Waha

Les monteurs d'animaux forment un étrange conglomerat de tribus perpétuellement en conflit, remarquables par l'exotisme de leurs montures. Ils sont originaires de Prax, la région la plus occidentale et la moins stérile de la Désolation, où l'on voit même un peu d'herbe chaque année. Leurs traditions les obligent à y retourner périodiquement ; un monteur d'animal ne peut pas devenir khan tant qu'il n'a pas traqué le chaos dans les marais du Diable au pied du Bloc, par exemple.

Les monteurs d'animaux

Les monteurs d'animaux de Prax et de la Désolation forment une très ancienne culture. Fiers de leurs coutumes, ils se montrent méfiants à l'égard des étrangers. Leur vie se passe à sillonner une grande diversité de territoires en s'occupant des troupeaux, en harcelant les tribus voisines, en chassant et en se retrouvant entre clans d'une même tribu pour de joyeuses festivités.

Souffrant d'un manque chronique de matière première, ils sont passés maîtres dans l'art de confectionner toutes sortes d'armes ou d'objets usuels à partir des ossements et dépouilles de leurs bêtes ou des végétaux du désert. Les Sables qui règnent sur Kostaddi sont originaires de Prax, bien qu'ils aient dû faire quelques compromis dans leur nouveau pays.

QU'EST-IL ARRIVÉ À NOS TERRES ?

Les géants morts vivaient autrefois dans un splendide paradis. Les lapins y sautaient d'eux-mêmes dans la marmite, et quand on crachait un noyau, il fallait reculer d'un bond pour éviter l'arbre chargé de fruits qui jaillissait du sol. Mais les géants morts crurent pouvoir faire un pacte honnête avec le diable.

Le diable les élimina jusqu'au dernier, détruisant leur pays et ne laissant pas âme qui vive. Il engendra des monstres chaotiques pour transformer la terre en pierre, afin que jamais plus ne reflorisse le paradis des géants morts. Seul le Taureau-Tempête et ses amis trouvèrent la force de l'affronter, et parvinrent finalement à le piéger sous le Bloc.

Waha est le fils du Taureau-Tempête. Il surgit du sol dans un monde en proie aux ténèbres et au chaos. Les hommes parcouraient la terre au hasard, hébétés, incapables de réagir. Mais Waha le Pisteur nous enseigna de nouvelles manières de vivre. Waha le Khan des Khans libéra les filles d'Eiritha des esprits mauvais afin de nous procurer les troupeaux. Waha le

Père des Khans fonda de nombreuses familles issues de son sang. Waha le Fléau du Chaos purifia la terre pour la rendre habitable. Grâce à tous ces hauts faits, le Dieu au Ventre Jaune retrouva le courage de quitter sa cachette et de nous éclairer de nouveau [0 ST].

Des étrangers aussi avaient survécu, décadents et tout juste bons à être pillés. Ils tentèrent à plusieurs reprises de mettre un frein à nos attaques mais furent chaque fois vaincus. Parfois même, ils furent si impressionnés par notre valeur qu'ils voulurent nous recruter pour aller piller d'autres étrangers en quelque pays lointain [230 ST]; mais ceux d'entre nous qui acceptèrent succombèrent à leur tour à la décadence, tandis que les autres demeuraient forts et énergiques.

Les dragons envoyèrent les chevaux, d'ignobles bêtes portant d'affreuses excroissances sur leur dos, envahir nos terres [620 ST]. Mais nous leur fîmes tant de mal que les dragons durent accourir précipitamment au secours de leurs alliés [740 ST]. Waha apparut alors à la tête d'une armée de géants et les repoussa [800 ST]. Il s'adonna ensuite à une orgie de pillages dans les contrées environnantes. Pavis finit par l'obliger à se retirer [831 ST] et construisit le Pays-à-l'intérieur-des-murs; il était si fort qu'il réduisit de nombreux chevaux en esclaves et les contraignit à porter des lanières en signe de servitude.

Privé de Waha, notre chef, nous étions impuissants devant les Pavisiens en train de se prélasser dans le luxe. Puis vint Jaldon le Narquois [924 ST], qui unifia toutes les tribus et fit le siège du Pays-à-l'intérieur-des-murs [927 ST]. Usant d'une magie très puissante, il perça un grand trou dans la muraille et mit Pavis à sac sans que les dragons ne pussent rien y faire. Jaldon harcela les dragons pendant de nombreuses années avant de sentir approcher sa fin. Il réunit alors les tribus au sein de la Vraie Horde Dorée et leur déclara qu'il voulait mourir après une ultime expédition; en déposant le butin de la passe du Dragon à ses pieds sur son bûcher funéraire, les tribus lui permettraient de défendre Prax contre toute invasion future. Comme prévu, la Vraie Horde Dorée massacra tous les étrangers dans la passe du Dragon et amassa le plus gros butin de tous les temps. Mais elle se trompa de rivière pour sortir du pays et fut dévorée par un dragon rouge de passage [1120 ST]. Jaldon attend toujours à côté de son bûcher funéraire; il a même envoyé plusieurs armées tenter de découvrir ce qui s'était passé.

Les Kralori profitèrent de notre faiblesse pour piller le plateau des Statues [1124 ST], tandis que les trolls s'emparaient du Pays-à-l'intérieur-des-murs [1237 ST]; toutefois, privés de la protection des dragons, les derniers chevaux praxiens furent capturés et taillés en pièces [1250 ST]. Les Pentiens survécurent grâce à une magie maléfique.

Quand les étrangers eurent trouvé le courage de revenir dans la passe du Dragon, ils tentèrent d'appliquer une nouvelle fois leurs vieilles méthodes. Ils commencèrent par réintroduire les chevaux dans nos plaines, mais cette fois avec du bétail [1420 ST]. Puis ils reconstruisirent une nouvelle cité contre le Pays-à-l'intérieur-des-murs [1550 ST]. Désormais, l'Empire lunaire a envahi la région [1610 ST] et rêve de ramener le diable à la vie pour nous détruire.

QUI SONT SES HABITANTS ?

Notre tribu est la meilleure du monde. Nous sommes dispersés en nombreux clans et familles. Les membres du clan s'entraident en permanence. Les autres membres de la tribu sont nos amis, mais ils ne sont tenus de nous aider qu'en cas d'urgence, et il ne faut pas rester en dette vis-à-vis d'eux.

LES GRANDES TRIBUS

Les cinq tribus majeures de la Désolation sont les Sables, les Hauts Lamas, les Impalas, les Bisons et les morocanths.

Les *monteurs d'antilopes sables* sont les plus puissants en raison de leur alliance actuelle avec l'Empire lunaire. Durant l'Âge de l'Aurore, plusieurs clans de Sables émigrèrent de Prax pour venir s'installer sur le plateau de la Faim, en Pélorie. Par la suite, ils adoptèrent le culte de la Déesse Rouge et leurs guerriers devinrent les fameux lanciers antilopes de l'armée lunaire. Quand l'empire envahit Prax, voilà onze ans, les lanciers antilopes persuadèrent les Sables de se joindre à eux à la bataille de Bouillon de Lune. La victoire des Lunaires permit aux Sables d'user de leur influence pour repousser les autres tribus toujours plus loin dans la Désolation.

Les *monteurs de hauts lamas* sont hautains et arrogants, à l'image de leurs animaux. Ils ne combattirent pas à Bouillon de Lune, estimant que la présence de l'Empire lunaire ne ferait aucune différence pour eux. Ils se trompaient, comme le prouvèrent les Sables en les chassant hors de Prax. Beaucoup brûlent désormais de se venger des monteurs d'antilopes.

Les *monteurs de bisons* constituent la plus coriace des grandes tribus. Farouche adversaire de l'empire, ils continuent à donner du fil à retordre à ses alliés sables.

Les *monteurs d'impalas* sont des pygmées, connus pour leurs talents de tirailleurs. Eux aussi combattirent les Lunaires à Bouillon de Lune, et s'en ressentirent durement.

Les *morocanths* ne montent pas leurs hommes-bétail, qui n'auraient pas la force de les porter. Quand Waha établit les règles du pacte de survie, ces quadrupèdes intelligents furent la seule tribu où les animaux prirent le pas sur les humains. Les monteurs d'animaux attribuent cette bizarrerie à une tricherie; les morocanths ripostent par l'affirmation contraire, que ce serait les humains qui auraient triché dans toutes les autres tribus. Bien que ce soit eux qui finissent dans les marmites de leurs adversaires, ce sont eux, et non les hommes-bétail, qui sont considérés comme les humains dans leur tribu. Les morocanths ne prirent aucune part à la bataille de Bouillon de Lune, et pour l'instant, les Sables les laissent en paix. La crainte qu'ils inspirent découle surtout de leur faculté à métamorphoser leurs captifs en hommes-bétail.

LES TRIBUS INDÉPENDANTES

Les cinq grandes tribus ne sont pas les seules à sillonner la Désolation. Il existe plusieurs autres tribus mineures.

Les *monteurs de rhinos* étaient puissants à l'Âge de l'Aurore, mais s'éteignirent progressivement au fil des siècles. Désormais réduits à quelques clans familiaux, ils ne peuvent plus manger leurs animaux et survivent grâce à la chasse et à la cueillette.

Les *monteuses de licornes* forment une tribu de femmes ayant rejeté leur mode de vie eirithien traditionnel. Dirigées par des vierges, elles sont cependant nombreuses à chercher un père pour leur enfant auprès des tribus adverses. Les filles sont hautement estimées; les garçons, en revanche, sont abandonnés dans le désert.

Les *monteurs de zèbres* formaient autrefois la cavalerie de Pavis, créée à l'Âge Impérial. Après le sac de la ville par Jaldon et l'éclatement de leur tribu, on les rebaptisa les Survivants de Pavis. Ils s'adaptèrent à la vie nomade, mais n'oublièrent jamais leur ville d'origine.



La perception de l'espace

Chez les monteurs d'animaux, La sécurité et la qualité de la vie se mesurent à la distance qui les sépare du chaos. Cette distance est fondamentale dans leur compréhension géographique; elle explique l'importance des lieux du chaos. Ces lieux sont signalés sur la corde sacrée par un nœud nul inversé, maintenu pour plus de sûreté par des crins de bison. Les distances en sont fixées par les voies de Waha consignant les préceptes traditionnels de la survie dans la Désolation. Tant que ces préceptes sont observés, un Praxien saura toujours se repérer. La taille ou l'étendue des lieux de chaos n'a aucune espèce d'importance, pas plus apparemment que leur valeur en tant que pâturages.

On distingue six distances au chaos. Chacune est désignée par un intitulé, mais les nœuds y introduisent un numéro secret donné ci-dessous :

0. LIEU DU CHAOS

Source et signification de l'intitulé s'expliquent d'eux-mêmes.

1. BROOS ASSURÉS

Suffisamment proche d'un lieu de chaos pour subir une attaque. Les guerriers doivent rester sur le qui-vive en permanence. Les anciens, les femmes et les enfants sont au centre, les animaux autour, et les hommes à l'extérieur, sommeillant sur leur selle. Le combat est inévitable.

2. AU MOINS UNE

Une attaque de créatures du chaos est inévitable, mais n'appelle que des mesures de vigilance ordinaires. Inutile de réunir les troupeaux en bloc autour des initiées d'Eiritha, de sorte que certains hommes peuvent se trouver dans le campement des femmes.

3. QUELQUES GARDES SUFFISENT

Seule une attaque d'une tribu adverse est à redouter. Les hommes doivent se tenir prêts au combat, mais les chants anti-chaos continuels et autres précautions similaires ne sont pas de mise. Les troupeaux peuvent évoluer en formation naturelle.

4. LIEU DE TRÊVE

L'endroit est suffisamment sûr, que ce soit grâce à son étendue (et donc par la distance qu'il met entre des adversaires potentiels) ou à des liens de parenté (tous ses occupants appartiennent à une même tribu ou un même clan), et offre des pâturages suffisamment abondants, pour que même des ennemis traditionnels puissent y saisir l'occasion d'une paix temporaire.

5. DOMAINE D'ÉIRITHA

La réalité magique, où vivent les géants nomades, où se déroulent les quêtes héroïques, et qui environne les initiées chaque jour sacré. Les nomades ne font qu'un avec leur monde, et le domaine d'Eiritha leur apparaît comme un simple élément de la vie quotidienne.

Les cordes de Waha

La culture praxienne utilise une très ancienne méthode de consignation du savoir appelée *cordes de Waha*, dont il existe de multiples usages. Elle fut enseignée à Waha par Celle-qui-Lie, entre le moment de sa grande naissance et l'Aurore, à la halte des Filets. C'est un lieu qui se trouve sur la chaussée de Waha, en direction des plaines des Géants.

Le plus courant de ce système consiste à cartographier les pistes de la Désolation en signalant le long d'une corde, par un enchaînement précis de nœuds bien spécifiques, une série d'indications - événements importants, héros ou créatures légendaires, lieux mythiques - susceptibles d'être utiles au voyageur. On voit souvent une ou plusieurs de ces cordes pendre à un rocher ou une lance à l'approche d'un endroit particulier. Le châtiment encouru pour la destruction, le vol ou la modification d'une corde de Waha est une mort lente et douloureuse, incluant la dépossession rituelle de tout ce qui faisait du malfaiteur un Praxien. Quand le malfaiteur n'est pas pris sur le fait ou qu'il parvient à échapper à ses juges, il finit généralement dans la région Morte ou dans le culte de Gagarth, hors-la-loi à jamais exclu des chemins de Waha et d'Eiritha.

Il est important pour le voyageur de savoir déchiffrer au moins les nœuds de base, afin de pouvoir éviter les endroits dangereux. Il est tout particulièrement recommandé de contourner ceux dont les cordes comprennent les termes *chaos*, *sacré* ou *géant*.

Gouvernement

La famille est à la base de la société nomade. Beaucoup de familles voyagent à plusieurs, généralement en clans unis par les liens du sang. Leur organisation reste cependant lâche et informelle, et peut évoluer au gré des besoins et des envies.

Le khan incarne la direction masculine du clan. Il prend les décisions dans le domaine militaire avec l'avis des anciens. Ces mêmes anciens élisent son successeur. La direction féminine du clan est assurée par la reine, qui fait autorité dans la gestion du quotidien.

Les criminels font l'objet de toutes sortes de châtiments, dont le plus sévère est le bannissement. Un banni ne peut plus manger la chair de son animal tribal, ni employer la langue secrète de la tribu ou communiquer avec l'un de ses membres, sous peine d'attirer l'attention de terrifiants esprits de représailles. Privés des secrets de la survie, il est voué à une mort rapide s'il reste dans la Désolation.

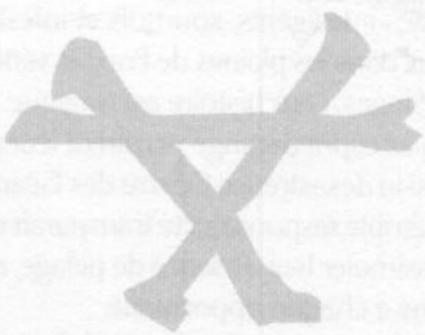
Chaque tribu a un grand khan et une grande reine, mais leur autorité ne s'étend pas au-delà de leur campement aux Mamelons, le lieu le plus sacré des plaines de Prax.

Armée

Tout Praxien mâle est un guerrier. La vie dans la Désolation est un perpétuel combat, et ceux qui sont incapables de tendre un arc ou de brandir une pique n'y ont pas leur place. La coopération entre tribus différentes est un événement exceptionnel ; il est presque toujours déclenché par quelque invasion extérieure, comme celle des cavaliers de Pent ou de l'Empire lunaire.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

✕
✎
ff
§
♀
☉
●
□
w



⊙
▽
□
大
⋈
H
Y
⊕
⊙
☾
|||
▽

Kraloréla



L'empire du Dragon

Les géographes ont coutume de diviser Kraloréla, vaste territoire compris entre les monts Chan-chan et l'océan, en trois régions. En partant de l'ouest, on trouve d'abord les Terres Fluviales Occidentales de *Vaska Long*, où près de la moitié de la population du pays se concentre dans cinq provinces. Viennent ensuite les Cent Îles du Riz, *Gnow Chang Hia*, éparpillées sur la mer intérieure de Souam Chow, ultimes vestiges des sept provinces englouties durant la Guerre des Dieux. Enfin, à l'extrême est, on trouve *Houm Chang*, l'Île Prodigieuse, divisée en deux immenses provinces.

QUELQUES RÉFLEXIONS À PROPOS DU DRAGON COSMIQUE

Le Dragon cosmique se démembra lui-même pour engendrer le monde. En conséquence, chaque homme possède en lui une part du Dragon cosmique. La plupart des Kralori et la totalité des étrangers ne comprennent pas cet aspect de leur nature et le galvaudent dans de misérables sortilèges. Godounya montre aux sages comment méditer sur leur facette draconique et se rapprocher du Dragon cosmique. Leur méditation a permis à beaucoup d'entre eux d'atteindre la sagacité cosmique. Par leur seule existence, ils font échouer les plans et stratagèmes des étrangers — y compris les dragons étrangers — visant à conquérir le chatoyant empire de Kraloréla.

Au-delà de l'utuma

L'utuma est le moyen par lequel le Dragon cosmique engendra le monde. Les ignorants l'appellent Mort et multiplient vainement les sacrifices pour s'en défendre. Lorsqu'ils finissent par l'atteindre, leur erreur les condamne à une vaine et fantomatique existence à travers différents enfers puis à la réincarnation.

Godounya nous enseigne que l'utuma n'est qu'un changement de perspective spirituelle qui nous permet de transcender le monde mortel et d'appréhender pleinement le Dragon cosmique Incréé. Les immortels ayant eu la chance de recevoir la bénédiction de l'utuma vivent dans le Paradis d'Été de l'extrême-orient.

La plupart des Kralori ne sont pas suffisamment éveillés pour comprendre l'utuma sans assistance. Godounya leur a donc réservé le Palais Excellent des Douces Récompenses pour y séjourner après leur mort. Quand il s'éteindra, le miracle de sa transition éclairera pleinement la signification de l'utuma pour ses sujets défunts et les libérera. Ils seront réincarnés après un cycle de plaisirs.

Les dieux du ciel

Une partie du Dragon cosmique démembrée était Tarn-gat-ha, qui engendra les dieux du ciel à partir de son sacro-saint esprit. L'occultisme ésotérique que représente la sagesse

draconique dépasse largement la plupart des Kralori ; ils préfèrent donc vénérer les dieux du ciel et leurs serviteurs, afin de mener une existence heureuse et prospère sans souiller pour autant leur nature draconique.



VAYOBI est le dragon de la guerre. Quand le maléfique Sekever le renversa, il plongea sous l'océan pour méditer auprès du dragon bleu. Après des siècles d'introspection, les mystères de l'armée et de la marine impériales lui furent révélés. Fort de son nouveau savoir, il remonta à la surface des eaux et enseigna aux défenseurs de Kraloréla à s'unir en dragons de la guerre pour vaincre Sekéver. Aujourd'hui encore, les soldats de l'armée et de la marine impériales incarnent avec fierté les écailles des dragons de la guerre.



ALOU le Calligraphe fut le premier à coucher l'écriture draconique sur le papier sans perte de sens ou de puissance. Tous les calligraphes le remercient pour sa trouvaille au moment d'humecter leur pinceau.



APTANACE LE SAGE est le fondateur de la civilisation. Ses mille quatre cents enfants engendrèrent toutes les classes sociales et occupations de l'humanité. Les Instructions qu'il laissa à ses descendants, sous la forme d'un poème de sept mille vers, continuent à régir le comportement des Kralori d'aujourd'hui.

CHOU L'ARTIFICIER inventa les premières fusées. Sa confrérie d'initiés continue à en fabriquer pour les dragons de la guerre.

L'empereur Thalourzni est le patron des alchimistes kralori. C'est lui qui leur apprit à doser les éléments afin d'atteindre la vie et la sagesse éternelles.



THROUNHIN DAL, le dragon bleu des profondeurs, vit sous la mer où Kahar se noya. Les Kralori et autres nations jouxtant l'océan lui offrent des sacrifices propitiatoires. Selon son humeur, Throunhin Dal leur répond par l'envoi de la Mère du Riz ou par des raz-de-marée dévastateurs.

Les démons étrangers

En dehors de Kraloréla, les vices de la tentation, de l'ignorance, de la sensation et de l'illusion règnent en maîtres. Les habitants de ces malheureux pays sont piégés par leurs démons étrangers, qui les condamnent à une vie creuse et à une mort absurde.

GODOUNYA

L'empereur-dragon

Cinq siècles plus tôt, Godounya fut couronné empereur de Kraloréla, après avoir renversé Chang Hsa le faux empereur – que son nom soit maudit à jamais. Les débuts de son règne furent consacrés à réparer les dommages causés par les faux dragons, ces fameux serviteurs étrangers de Chang Hsa. Il ordonna la construction des sept ponts immortels, dont la structure massive dominait la Souam Chow, et les couvrit de villes et de villages afin de faire revivre les sept provinces englouties. Le peuple était si heureux qu'il oublia bien vite le règne des faux dragons.

Puis, Sheng Séléris arriva de Pent. Cet homme mauvais brûlait de devenir le maître du monde. Lorsqu'il envahit Kraloréla pour la première fois, Godounya le ramena à plus de modestie. Il l'obligea à renoncer à ses erreurs et lui fit découvrir la libération mystique. Pendant un siècle, Sheng Séléris se plongea dans l'étude, avec une telle dévotion que les Kralori en demeurèrent abasourdis.

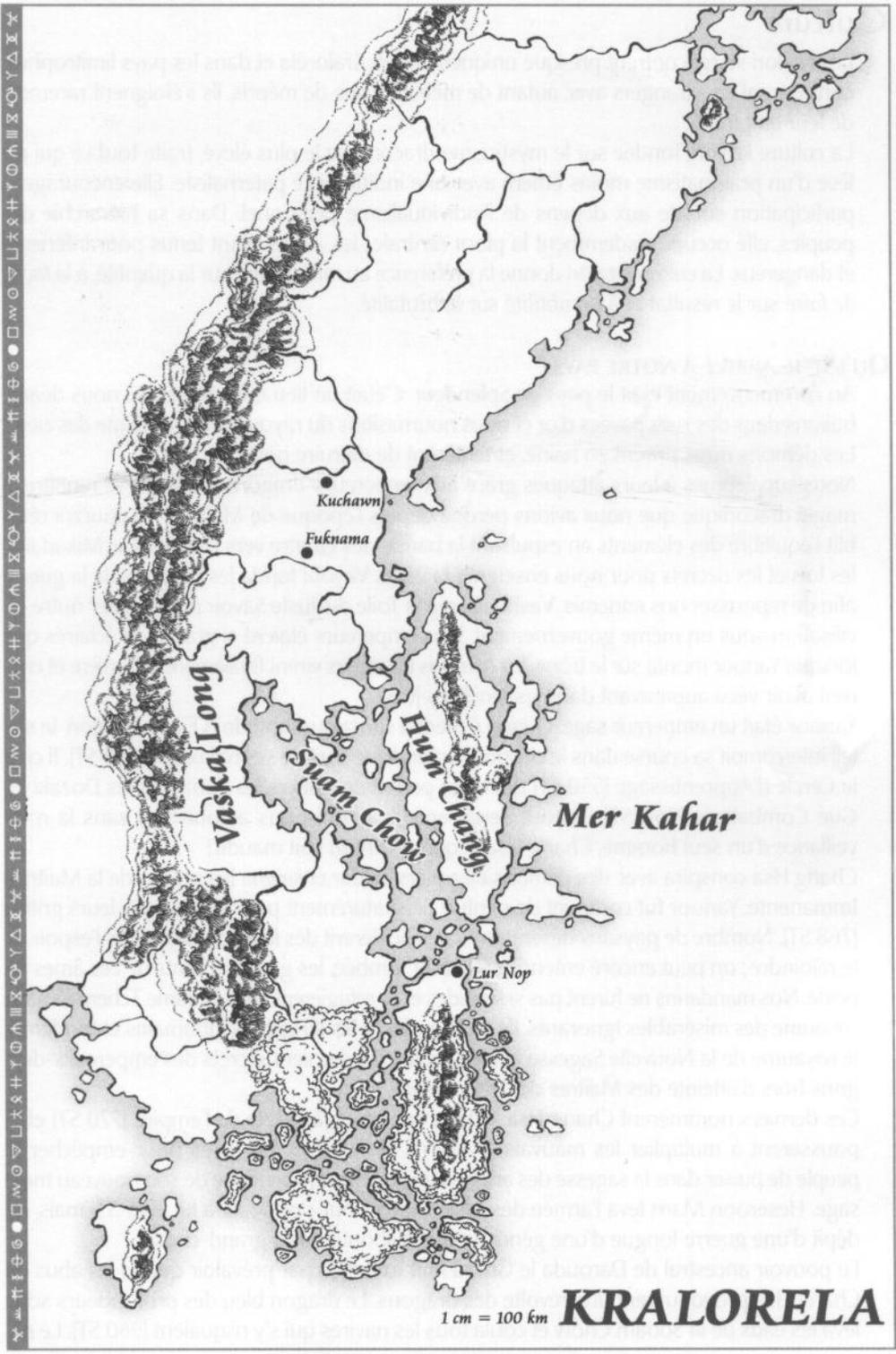
Mais la nature maléfique de Sheng ne devait pas tarder à reprendre le dessus. Au moment d'atteindre la libération par la fusion avec le Dragon cosmique, Sheng s'interrompt tout net, se souvint de son ancienne ambition et choisit le chemin de la damnation en repartant à la conquête du monde. En renonçant au Dragon cosmique, il devenait un Antédragon, un être d'un grand pouvoir et d'une majesté infernale ; et parce qu'il avait renoncé au tout dernier instant, il ne serait être le plus grand des Antédragons, presque invincible. Ses guerres, massacres et forfanteries dévastèrent deux provinces entières et contraignirent Godounya à se faire *utuma*, à pratiquer le suicide rituel, pour entrer dans la Félicité du Dragon cosmique. Depuis son palais stellaire, Sheng Séléris contemplait les terres qu'il avait soumises et jouissait de son triomphe.

Mais dans son immense sagesse, Godounya avait prévu sa défaite et s'y était préparé. Il avait entreposé dans une fleur, à l'abri d'une « petite fiole de verre... remplie par les larmes de la déesse de la rosée, » le souvenir des nombreuses injustices commises par Sheng Séléris. Grâce à elle, il put entendre depuis le royaume de l'Indicible Félicité où il flottait la souffrance de l'univers martyrisé par Sheng Séléris. Touché par tant de détresse, il regagna le monde de la vie et de la mort en se guidant sur la fleur.

Godounya redescendit dans le cosmos en traversant les sphères des vrais dragons. Ces derniers perçurent sa supériorité et s'inclinèrent respectueusement, lui donnant le titre d'Infinie Puissance. Les dieux le virent comme un dragon et s'abaissèrent devant lui, l'appelant le Nouveau Darouda. Aux mortels, il apparut sous les traits d'un gigantesque dragon tombant du ciel, et tous les malfaisants du monde tremblèrent et souillèrent leur fond de culotte. Sa descente fit dégingoler Sheng Séléris de son palais stellaire et l'envoya s'écraser au sol dans l'Occident lointain. Il toucha terre avec une telle violence qu'il s'enfonça jusqu'au Monde Inférieur, où il est désormais tourmenté sans répit par ses adversaires.

Mais ce combat contre Sheng Séléris coûta très cher à Godounya. Son omnipotence est désormais trop vaste pour être contenue dans son enveloppe mortelle, et les eunuques qui le servent ont remarqué qu'il lui arrivait fréquemment d'être « absent. » Ils limitent en conséquence ses contacts avec ses ministres, craignant que des mandarins peu scrupuleux ne mettent ces absences à profit pour lui faire adopter des mesures néfastes pour l'empire. Une bonne décision prise avec lenteur vaut mieux qu'une mauvaise prise dans la hâte, raisonnent-ils.

Voici maintenant soixante-quinze ans que Godounya n'a pas trouvé le sommeil. Il passe ses nuits à errer de salle en salle dans son palais, sous la garde vigilante d'impassibles guerriers de jade, attendant l'heure de la délivrance. Impossible pour lui de se faire *utuma*, car il a déjà recouru à cette magie et l'a rendue caduque par son retour. Il doit attendre l'illumination ultime qui le transportera physiquement au Paradis d'Été des Kralori. Chacun peut voir que ce jour n'est pas loin ; le teint de l'empereur-dragon a progressivement développé une coloration dorée de plus en plus vive – au point qu'on le dirait maintenant coulé en or massif.



Y A H I B O O W O V L I X H Y O W I I I X O Y A I X Y H I B O O W O V L I X H Y O W I I I X O Y A I X Y H I B O O W O V L I X H Y O W I I I X O Y A I X Y H I B O O W O V L I X H Y O W I I I X O Y A I X Y

Y A H I B O O W O V L I X H Y O W I I I X O Y A I X Y H I B O O W O V L I X H Y O W I I I X O Y A I X Y H I B O O W O V L I X H Y O W I I I X O Y A I X Y H I B O O W O V L I X H Y O W I I I X O Y A I X Y

Culture

Les Kralori se rencontrent presque uniquement en Kraloréla et dans les pays limitrophes ; considérant les étrangers avec autant de méfiance que de mépris, ils s'éloignent rarement de leur empire.

La culture kralori, fondée sur le mysticisme draconique le plus élevé, traite tout ce qui relève d'un pragmatisme moins éthéré avec une indifférence paternaliste. Elle encourage la participation sociale aux dépens de l'individualisme personnel. Dans sa hiérarchie des peuples, elle occupe évidemment la place centrale ; les autres étant tenus pour inférieurs et dangereux. La culture kralori donne la préférence au raffinement sur la quantité, à la façon de faire sur le résultat et à la subtilité sur la brutalité.

QU'EST-IL ARRIVÉ À NOTRE PAYS ?

Au commencement était le pays de Splendeur. C'était un lieu merveilleux où nous déambulions dans des rues pavées d'or et nous nourrissions du rayonnement sublime des cieux. Les démons nous prirent en haine, et tentèrent de détruire notre paradis.

Nous survécûmes à leurs attaques grâce aux empereurs-dragons. Darouda fit renaître la magie draconique que nous avons perdue depuis l'époque de Metsyla. Thalourzni rétablit l'équilibre des éléments en expulsant la bande des Quatre vers l'Ignorance. Mikadaï fit les lois et les décrets pour nous enseigner la vertu. Vayobi fonda les dragons de la guerre afin de repousser nos ennemis. Vashanti créa la Toile du Juste Savoir pour unifier notre civilisation sous un même gouvernement. Nos empereurs étaient si grands, si éclairés que lorsque Yanoor monta sur le trône, les démons étrangers virent finalement la lumière et crurent avoir vécu auparavant dans les ténèbres [0 ST].

Yanoor était un empereur sage. Quand il médita sur la question de l'Œil du Dragon, le soleil interrompit sa course dans le ciel pour entendre le fruit de ses réflexions [375 ST]. Il créa le Cercle d'Apprentissage [550 ST] qui nous permit de vaincre les Babadi et les Dozaki au Gué Combattant [560 ST]. Yanoor serait encore parmi nous aujourd'hui sans la malveillance d'un seul homme, Chang Hsa – que son nom soit maudit !

Chang Hsa conspira avec des démons étrangers et leur enseigna les secrets de la Maîtrise Immanente. Yanoor fut contraint de s'enfuir prématurément pour échapper à leurs griffes [768 ST]. Nombre de paysans désespérés se suicidèrent dès le lendemain dans l'espoir de le rejoindre ; on peut encore entendre, à la nuit tombée, les gémissements de ces âmes en peine. Nos mandarins ne furent pas si stupides et se réfugièrent dans l'infâme Tchern Dourel, royaume des misérables Ignorants. Ils en chassèrent les dirigeants inhumains et fondèrent le royaume de la Nouvelle Sagesse afin de mettre les derniers secrets des empereurs-dragons hors d'atteinte des Maîtres de l'Immanence.

Ces derniers nommèrent Chang Hsa, le faux empereur, à la tête de l'empire [770 ST] et le poussèrent à multiplier les mauvaises actions. Il fit brûler les livres pour empêcher le peuple de puiser dans la sagesse des anciens une quelconque critique de son nouveau message. Heseroon Marn leva l'armée des Mille Morts pour s'opposer à lui [945 ST] mais, en dépit d'une guerre longue d'une génération, il n'aboutit pas à grand-chose.

Le pouvoir ancestral de Darouda le Grand finit toutefois par prévaloir quand les abus de Chang Hsa provoquèrent une révolte des dragons. Le dragon bleu des profondeurs souleva les eaux de la Souam Chow et coula tous les navires qui s'y risquaient [960 ST]. Le ré-

veil du dragon de la terre fit trembler tout le pays [1051 ST]. Le dragon des tempêtes rava-gea la moitié des cités par un typhon venu de l'est, puis survint le dragon du feu qui incendia les cultures et les forêts du nord. Le conflit atteignit son apogée lors de la Guerre Céleste [1120 ST]. Chang Hsa rassembla ses forces, et Glorantha retint son souffle tandis que les dragons s'éveillaient partout à travers le monde et convergeaient vers le champ de bataille. Tout ce qui était faussement draconique fut détruit, et les mandarins purent quitter l'exil pour revenir relever de ses ruines le pays de Splendeur.

En voyant la terre calcinée reverdir en une nuit, la Souam Chow se retirer, les maisons effondrées se changer en jardins et les failles ouvertes dans le sol livrer de grands trésors, les exarques comprirent que le vrai empereur était peut-être toujours en vie. Interrogées, les âmes des morts leur confièrent qu'elles n'avaient aucune inquiétude car elles pouvaient voir leur empereur, et qu'il les conduirait un jour au Paradis d'Été. Les exarques envoyèrent des émissaires dans toutes les directions et furent finalement récompensés par la découverte de Godounya, assis au milieu des ruines des géants morts. Ils le ramenèrent chez lui et l'intronisèrent empereur de Kraloréla [1124 ST].

Godounya lança alors la construction des ponts immortels qui devaient remplacer les provinces englouties par la faute de Chang Hsa.

Tout aurait été bien sans l'existence de Sheng Sélérís. À l'origine, ce n'était qu'un simple cavalier de Pent. Dans son ignorance, il prétendait conquérir notre empire, mais Godounya le ramena à la raison en faisant de lui un esclave [1250 ST]. Après quelques années, Sheng Sélérís intégra les rangs des Zolathi afin de tirer la leçon de son erreur et de se libérer. Chacun fut stupéfait par la facilité avec laquelle cet étranger assimilait les secrets du cosmos. À l'issue d'une méditation de cent ans, Sheng Sélérís fut confronté à l'ultime tentation : la libération ou le monde. À la surprise générale, il opta pour le monde [1352 ST].

Sheng Sélérís tenta de nouveau de soumettre Kraloréla, mais Godounya le battit lors de l'épreuve de Légitimité. Il partit donc à la conquête du monde des démons étrangers et des hommes-bêtes et les ramena à la porte de notre empire. Cette fois-ci, sa puissance était telle qu'il finit par triompher à la bataille des Dix Mille Veuves en Une Semaine [1442 ST]. Il tenta même de s'emparer de l'empereur, afin de le contraindre à disparaître comme Yanoor ; mais Godounya s'y était préparé, et il sut revenir à temps dans notre monde [1460 ST]. Sheng fut finalement jeté à bas de son palais stellaire et précipité dans les entrailles de la terre. Godounya reprit sa place sur le trône des empereurs-dragons et nous eûmes bientôt tout oublié du mal que Sheng nous avait fait.

Godounya autorisa le dragon bleu des profondeurs à lever son interdit sur la navigation [1589 ST]. Bon nombre de démons étrangers n'attendaient que cette occasion pour envahir Kraloréla par la mer. Mais Godounya l'avait anticipé, et il ordonna au dragon bleu de couler leur flotte. Aujourd'hui, il s'est engagé à mettre un terme à la guerre [1621 ST]. Jamais plus nous n'aurons à supporter le joug ignominieux de la domination étrangère.

QUELS SONT LES MEMBRES DE NOTRE GLORIEUSE CIVILISATION ?

Les plus grands d'entre nous sont les *sages*, qui recherchent la sagesse en méditant sur le Dragon cosmique. Ils sont peu nombreux, car nous avons pour la plupart d'autres obligations que la méditation. Tous les deux ou trois siècles, nous avons la chance de compter parmi

nous un *grand sage* dont la présence assure clairvoyance et libération. Nos empereurs-dragons furent de grands sages qui sacrifièrent leur propre libération pour nous aider.

Les *mandarins* sont les sages de la paix. Ils sont les piliers de notre civilisation. Ils nous disent ce que nous devons faire et nous le faisons. Il est toujours bon d'obéir aux sages ; ils ne recherchent pas la sagesse pour leur propre salut mais dans l'intérêt collectif.

Les *adeptes des arts martiaux* sont les sages de la guerre. Ils utilisent leur sagesse pour confondre et vaincre nos adversaires. Ce sont peut-être les plus grands des sages, pour nous offrir un tel sacrifice ; ou les plus malheureux, car ils sont piégés en ce monde pour y combattre.

Les *patriciens* sont les propriétaires terriens et la classe supérieure citadine. Ce sont de braves gens, honorés pour le rang qu'ils occupent dans la société, mais ils ne détiennent pas le secret de la sagesse et ne font donc pas partie de nos dirigeants. Ils régnèrent brièvement à l'époque de l'empereur Metsyla, et voyez ce qui lui est arrivé !

Les *travailleurs* sont de braves gens qui se donnent sans compter pour tenir leur rang dans notre beau pays. La plupart vénèrent la Mère du Riz afin d'être en mesure de nous nourrir. Les autres sont des artisans ou des professionnels qui gagnent leur vie en nous soignant, en enseignant, en résolvant les disputes ou en nous divertissant.

Les *soldats* luttent contre les ennemis de l'empire dans et en dehors des frontières. S'offrent courageusement au contact avec le monde extérieur, ils sont souvent corrompus par les vices de leurs ennemis ; c'est pourquoi il faut à tout prix éviter de les fréquenter. Leur existence est cependant nécessaire car certains de nos adversaires sont trop frustes pour être confrontés à nos adeptes des arts martiaux.

Les *délinquants* sont les oisifs, ruffians et autres vauriens de tout poil attirés par les villes comme des mouches sur un cadavre. Leur travail est toujours bâclé, et de qualité médiocre. Beaucoup tombent dans le vice, ou sont endoctrinés par les Maîtres de l'Immanence ou les *tongs* sekevériennes.

Autrefois les *hankalo* étaient nos cousins, mais ils refusèrent la voie draconique et s'égarèrent. Ils regroupent l'ensemble des peuples qui nous séparent du soleil levant [*Vithéliens*, *Vormaino* et *Teshniens*].

Les *Hsunchens* et les *Nichungs* sont les hommes-bêtes des montagnes et des plaines. Nos érudits en distinguent trois types. Les premiers sont les Hsunchens, vivant dans les monts Chanchan et adorant différents animaux dont ils revêtent la forme. Au-delà des montagnes sont les Nichungs, qui sillonnent le désert. Certains montent des bêtes sauvages, d'autres des chevaux. Tous les hommes-bêtes copulent avec leurs animaux pour se procurer leur magie maléfique.

Les *tchestelo* sont les démons, c'est-à-dire l'ensemble des peuples qui nous séparent du Couchant. Ce sont les pires étrangers qui soient, tellement immergés dans le vice qu'ils ne sont plus capables de reconnaître la vertu. On en distingue de nombreuses nations et tribus, comme le peuple des Tempêtes, les Babadi, les Dozaki, le peuple de la Lune et les sorciers. Tous sont méprisables et dignes de l'autodestruction qui les attend.

COMMENT DOIS-JE DIRIGER MA VIE ?

Par-dessus tout, tu dois rechercher la sagesse. Il n'est pas question ici de l'érudition stérile dont les sorciers se vantent comme d'une prouesse sexuelle, mais de la perception du Dragon cosmique obtenue par les études appropriées. Les vrais sages ne font qu'un avec le Dragon cosmique.



Si la sagesse n'est pas à ta portée, recherche au moins la lumière. Ce don des dieux du ciel te permettra d'éviter les quatre vices. Sois bien conscient que la lumière ne te dévoile qu'une infime partie du Dragon cosmique; elle ne te permet pas d'atteindre la sagesse, de te rapprocher des autres ou d'examiner tes sentiments intérieurs en quête de vérité. Ces faiblesses te laisseront vulnérables aux manipulations démoniaques si tu ne prêtes pas attention aux sages. Garde-toi des vices de la tentation, de l'ignorance, de la sensation et de l'illusion. Celui qui succombe au vice est promis à une fin funeste.

Tu dois respecter tes parents et ne pas leur faire honte. Ils ont mené une vie heureuse et t'ont élevé pour que tu fasses de même. Si tu t'écartes du chemin tracé pour toi en faveur d'une existence plus rémunératrice ou plus glorieuse, tu jettes implicitement l'opprobre sur ce qu'a été leur vie. Rechercher la sagesse, soit comme étudiant préparant les examens ou comme disciple d'un sage, n'est pas honteux mais représente au contraire un motif de joie pour tes parents.

Gouvernement

L'empire de Kraloréla est dirigé par les dragons. À leur tête se trouve le divin empereur-dragon Godounya. En lui se combinent la sagesse des sages, la force des dragons et les différentes natures de ses sujets pour aboutir à un gouvernement parfait. Godounya reste très éloigné de la vie des Kralori ordinaires, et ce n'est que par le biais des adorations impériales qu'ils peuvent trouver leur place en Lui.

LES EXARQUES

L'empereur Thalourzni divisa Kraloréla en quinze provinces et nomma des *hia ko*, ou rois-dragons, à leur tête. En prenant le contrôle de l'empire, les Érudits de l'Ambigu remplacèrent ces rois-dragons par des *exarques*; depuis l'intronisation de Godounya, les deux termes sont interchangeables. Comme l'implique leur ancien titre, les exarques sont des dragons à part entière; toutefois, ils revêtent rarement leur forme draconique car cela ralentit leur progression spirituelle.

Les héritiers de Darouda créèrent de nouveaux exarques au gré de leurs besoins. On en compte désormais plus d'une centaine, dont l'exarque des Routes Draconiques, le chambellan impérial, l'abbé de l'école du Dragon Fidèle, l'ambassadeur auprès du dragon bleu des profondeurs, et bien d'autres. Dès qu'un poste se libère, les mandarins locaux se livrent à toutes sortes d'examens pour déterminer lequel d'entre eux sera promu.

Parmi tous ces exarques, dix se distinguent particulièrement par leurs responsabilités à l'échelon de l'empire et l'autorité dont ils sont investis sur leurs collègues. Ce sont les *ko hia ko*, ou archexarques. Les plus connus sont l'archexarque de la Guerre; l'archexarque des Affaires Divines, la police des dieux du ciel; et le redoutable archexarque de l'Enfer, ou juge des morts. Les autres sont plus discrets car leurs fonctions exotiques ont peu d'impact sur la vie des Kralori ordinaires.

Viennent ensuite les quinze exarques provinciaux d'origine. Huit d'entre eux se partagent les terres émergées; les autres sont des *pontifex*, ou *exarques de pont*, qui dirigent les sept provinces englouties. Chacun d'eux administre son territoire comme il l'entend. Les exarques inférieurs leur sont subordonnés.

Au cours du dernier siècle, la fréquence de ces nominations extérieures a crû régulièrement, souvent en faveur des eunuques du palais. Des pamphlets anonymes les accusent de manipuler Godounya à des fins personnelles.

L'ISOLEMENT

Les pays extérieurs à Kraloréla sont le domaine des Quatre Vices. Leurs habitants sont à ce point corrompus qu'ils peuvent être considérés à juste titre comme des démons, même s'ils n'en ont pas conscience. C'est pourquoi leurs déplacements en Kraloréla sont étroitement réglementés. Les marins étrangers n'ont pas le droit de naviguer en Souam Chow et doivent aborder au port de Lour Nop. Les Praxiens doivent négocier leurs marchandises auprès des forts de Fer. Pentiens et Lunaires ne peuvent commercer qu'avec la province de Chi-yang. Aucun démon étranger ne peut pénétrer au-delà de ces provinces sans autorisation spéciale.

Armée

LES SEPT DRAGONS DE LA GUERRE

L'empire de Kraloréla est protégé par les sept dragons de la guerre, manifestés chacun comme une armée ou une flotte. L'empereur Vayobi constitua le premier pour défendre son territoire, et ses successeurs imitèrent son exemple.

Les opérations des sept dragons sont coordonnées par le cercle de la Guerre. Centré sur l'archexarque de la Guerre, ce cercle fait appel à la même harmonie que celui de l'Infinie Puissance pour prévenir toute friction éventuelle entre les dragons.

À la tête de ces dragons sont nommés des exarques spéciaux appelés *généraux*. Leurs pouvoirs diffèrent de ceux des autres exarques, car ils font bouger leurs troupes comme un dragon bouge ses membres. Aussi longtemps qu'ils restent en vie, les forces kralori ne sont jamais désarmées ni livrées à elles-mêmes. Au besoin, ils peuvent également manifester certains attributs de leur dragon, tels que la faculté de cracher du feu ou de déployer des ailes.

Les généraux ne sont pas assistés par des mandarins mais par des officiers, qu'ils investissent de leur autorité et d'une partie de leurs pouvoirs draconiques. Les officiers supérieurs entrent en communion avec le dragon pour capter les ordres de leur général, mais cela ne fonctionne pas au plus bas niveau ; la plupart des griffes du dragon sont inaptées à cette communion et doivent recevoir leurs instructions par voie directe.

Le gros des troupes est constitué de fantassins lourdement armés, baptisés *écailles* en référence à leur cuirasse, portant la pique ou l'arbalète. La plupart portent également un petit bouclier et une épée courte. De nombreux corps de spécialistes – génie, artificiers, police militaire ou chirurgiens – existent et peuvent être rattachés aux formations militaires régulières au gré de leurs besoins.

La marine impériale s'appuie sur d'immenses barges à multiples rangs de rames, pouvant être reliées les uns aux autres pour constituer de véritables îles flottantes. Cette tactique lui fut imposée par l'épais brouillard de la mer de Kahar qui recouvre la Souam Chow. Certaines barges sont si vastes que des combats de cavalerie peuvent se dérouler sur leur pont. Elles nécessitent un si grand nombre de rames que leur chiourme doit souvent être constituée de zombies.



Les mandarins ont une piètre opinion des dragons de la guerre et peuvent réciter par cœur la longue litanie de leurs défauts : les généraux sont aveugles aux perturbations spirituelles de leur dragon et sont prêts à déployer n'importe quelle magie pour triompher (Imolo Wen fut une exception). Ils équipent leurs écailles d'arbalètes, démoniaque invention des Babadi des Chan-chan, bien qu'il soit avéré qu'elles corrompent l'âme de leurs utilisateurs ; ils laissent les Maîtres de l'Immanence enseigner aux écailles la magie des faux dragons. Les soldats de la marine impériale se transforment en orques par une magie *hsunchen* pour mieux combattre les océanides ; et ainsi de suite. Mais le pire reproche qu'ils leur font, c'est sans doute leur inefficacité contre Sheng Sélérís et contre Chang Hsa.

L'ÉCOLE DU DRAGON FIDÈLE

Par décret de Godounya, l'enseignement d'Heseroon Marn, le Dragon Fidèle, est désormais la discipline de combat officielle de Kraloréla. Heseroon Marn développa son système en réaction à l'enseignement de Chang Hsa, pour maintenir la fidélité à l'empereur légitime. Poussant son fameux cri de guerre : « Toujours fidèle ! » il lutta pendant un siècle contre les Maîtres de l'Immanence avant d'être finalement exécuté. Mais Godounya le ressuscita afin qu'il enseignât à d'autres son Dragon Fidèle.

Heseroon Marn ne plaçait aucune technique au-dessus des autres mais disait au contraire : « Que mille écoles rivalisent les unes avec les autres. » Il s'inspira de nombreuses disciplines, comme celle des boxeurs du soleil, capables de frapper un adversaire à distance, ou celle des ivrognes titubants, ou encore celle des rêveurs draconiques, qui transformaient leurs rêves en dragons. Ses adeptes connaissaient tant de manières de tuer que les Maîtres de l'Immanence en vinrent à les surnommer l'armée des Mille Morts.

Heseroon Marn procura une unité à son école par l'enseignement de la voie du Dragon. Cette discipline était réservée à ceux qui savaient déjà devenir des dragons par quatre autres techniques différentes ; elle puisait dans les secrets de leurs techniques pour en forger une cinquième, ultime et invincible. Les maîtres de la voie du Dragon furent donc appelés tout naturellement guerriers des Cinq Dragons. Il ne peut en exister que vingt à la fois, et tous sont attachés à la protection personnelle de l'empereur. On ne les trouve pas au palais impérial, car ils gardent les Portails Cachés ouvrant sur l'ensemble de Kraloréla.

Les adeptes de la voie du Dragon attendent patiemment l'occasion de faire leurs preuves au service des exarques ou des militaires. L'exemple le plus fameux est celui d'Imolo Wen, fondateur de la discipline du sabre fulgurant ; en attendant qu'un poste se libérât, il s'engagea dans l'armée, devint général et conquit le Boshan, pour finir abbé de l'école du Dragon Fidèle.

Religion

LES DRAGONS

Le but ultime des mystères *kralori* est de devenir un dragon, d'atteindre une transcendance au-delà de la compréhension mortelle. La plupart des dragons, suivant la voie tracée par les empereurs-dragons, retardent le moment de leur intégration au Dragon cosmique afin de pouvoir enseigner à leur peuple les mystères draconiques. Il leur faut accepter pour cela un certain nombre de limitations, comme de ne jamais prendre leur forme draconique, par exemple. Quand la lassitude de l'existence les gagne, les dragons s'en libèrent par le rituel de *lutuma*.

LES DIEUX DU CIEL

Quatre divinités célestes revêtent une importance particulière auprès des Kralori. On en trouve des adeptes dans tout Kraloréla, même si leurs temples restent toujours soumis à l'autorité de l'archexarque du Ciel.

Metsyla fut le troisième empereur de Kraloréla et régna également sur Teshnos, Vormain et Tchern Dourel. Ses Dix-Sept Leçons de la Perfection lui valurent le titre de Lumière de l'Illumination. Mais malgré toute sa clairvoyance, il n'apprit jamais à être proche des êtres, à faire preuve de sagesse ou à rechercher la vérité dans ses sentiments profonds. Ces faiblesses l'empêchèrent d'atteindre le Dragon cosmique contrairement à ses prédécesseurs et entraînèrent la chute de l'empire. Ses adorateurs, qu'on retrouve principalement dans l'aristocratie terrienne, affichent des défauts similaires, et les mandarins citent son cas en exemple pour montrer qu'il ne faut pas s'en remettre exclusivement aux dieux.



Halisayan incarne la bonne épouse. À l'origine humble lavandière de la cité de Hsiang Wan, où se dresse désormais son plus grand temple, elle retint l'attention de l'empereur Thalourzni qui en fit son épouse. Il récompensa son infaillible dévouement conjugal par une pilule d'immortalité, et depuis, elle règne sur le Paradis d'Été. Ses prêtresses connaissent le secret de cette pilule mais ne la donnent qu'à des épouses à l'agonie, sur leur lit de mort, quand elles doivent renoncer à servir leur époux.

Bodkartou est la déesse des secrets et du savoir interdit. Elle protège sa sœur Halisayan des démons et du faux empereur, et répond aux prières des mortelles opprimées. Ses armes sont la maladie, le poison, la strangulation et les disparitions mystérieuses. L'empereur Thalourzni fit interdire son culte presque partout, sauf là où il était indispensable pour défendre celui d'Halisayan. Ses adorateurs sont tolérés par l'archexarque du Ciel, qui affirme : « On embrasserait volontiers mille Bodkartou pour conserver l'amour de la délicieuse Halisayan. » Quoiqu'il en soit, le culte demeure officiellement interdit et ses autels sont systématiquement détruits.

La Mère du Riz est la déesse des paysans kralori, auxquels elle procure leur subsistance. Les démons étrangers n'ont pas le bonheur de la connaître et sont contraints d'ingurgiter une nourriture abominable.

LE MONDE INFÉRIEUR

Les Kralori insuffisamment vertueux pour le Palais Excellent des Douces Récompenses sont jugés par l'archexarque de l'Enfer et condamnés à être purifiés par les démons jusqu'à ce qu'ils soient prêts à être réincarnés. Souvent, leur famille graissent la patte aux démons pour qu'ils fassent au plus vite.

Les Kralori coupables de quelque crime peuvent encore espérer échapper à l'archexarque grâce au rituel de *lutuma*, qui sépare leur nature draconique de leur enveloppe corrompue et l'envoie directement au Palais Excellent. Mais ce rituel, s'il est mal exécuté, risque aussi d'en faire des spectres, incapables de trouver leur chemin jusqu'au Paradis d'Été et trop bons pour les enfers. Piégés pour l'éternité dans cette situation transitionnelle, nombre de

cile à apprendre et donne des résultats immédiats. Ses généraux assurent à Godounya qu'ils les surveillent de près, mais les mandarins restent soupçonneux.

SEKEVER

La cosmologie sekevérienne raconte que le Dragon cosmique se morcela pour pouvoir embrasser l'Ultime, chose qui fut finalement accomplie sous le règne de l'empereur Sekever. Mais les petits dragons issus de ce morcellement n'en saisirent pas le but et entreprirent d'inverser le processus, troublant ainsi la félicité du monde. Depuis lors, ils oppriment Kraloréla en l'empêchant d'atteindre l'Ultime.

Les Sekevériens atteignent l'Ultime en commettant des crimes et autres actes abominables. Pour justifier leur comportement, ils arguent que ceux qui les condamnent sont prisonniers du mode de pensée draconique ; mode de pensée d'ailleurs si fortement ancré dans les esprits qu'il ne suffit pas d'être un criminel pour atteindre l'Ultime. Seuls les *tongs*, des confréries secrètes, peuvent indiquer la voie à celui qui accepte d'en payer le prix.

Le chemin jusqu'à l'Ultime débute par le vol et le vandalisme. La majorité des Sekevériens se font donc bandits ; les autres allument des incendies ou torturent des victimes prises au hasard. Dès qu'ils sont prêts à trancher une gorge pour une écuelle de gruau, les *tongs* les introduisent dans l'univers de la criminalité occulte. Beaucoup deviennent des cannibales, adressant des sacrifices propitiatoires aux âmes damnées ; d'autres propagent des maladies. Quelques-uns dévorent les esprits.

Par ces débordements cosmiques, les Sekevériens perdent graduellement toute humanité et se métamorphosent en *houan to*, les démoniaques mandarins de Sekever. Ces monstres hideux et difformes sécrètent un venin capable de transformer un homme en goule docile. Les Sekevériens loyaux envers leur ordre sont immunisés contre ce poison et le boivent en signe de bonne foi. Mais les dragons excrètent les *houan to* et les éliminent à la moindre occasion.

LES HOMMES-BÊTES

De nombreux Hsunchens des Chan-*chan* ont été contraints d'abjurer leurs traditions bestiales et de se convertir à la foi *kralori*. Ils continuent malgré tout à pratiquer une forme abâtardie de leurs danses ancestrales, au grand dégoût des mandarins locaux. Ils sont coupés de leurs cousins des régions sauvages par le culte de l'empereur.

Plus sérieuse apparaît la religion populaire *boshani*, issue de l'ancien peuple de la Tortue. Lors de ses cérémonies du Temps Sacré, un bouc émissaire trahit la communauté et se transforme en dragon avant d'être mis à mort. Les *Kralori* qui assistent au sacrifice sont toujours choqués d'apprendre que le bouc émissaire représente *Darouda*, qui aurait jadis été *Hsunchen* avant de devenir dragon. Cette cérémonie des hommes-tortues est un véritable défi à l'empire. Par leur simple présence, ils rendent la campagne *boshani* ingouvernable.

LE PEUPLE DE LA LUNE

Sheng Sélérís lâcha les démons sur le pays pour infliger peines et souffrances aux *Kralori*. Bien qu'il soit mort depuis longtemps, tous ses démons n'ont pas encore été bannis. Les plus nombreux forment le peuple de la Lune, qui infeste la province de *Chi-*yang**. Leur chef est le Jardinier Rouge, qui prétend avoir été empereur des Vivants sous la Lune jusqu'à ce que Sheng Sélérís le réduise en esclavage et l'envoie ici. Quand on lui demande s'il voudrait

Culture

Les habitants de l'Ignorance sont réputés dans tout Kraloréla pour leur proverbiale stupidité. Ils fuient l'écriture, le calcul, les idées abstraites, l'argent et l'hygiène. Ils se laissent à ce point diriger par leurs émotions qu'ils n'entendent rien aux mérites de tendre l'autre joue ou même de ne pas infliger à autrui ce qu'on ne voudrait pas subir. Leur technologie est rudimentaire, inefficace et archaïque – ils refusent d'employer la charrue, le moulin ou même les outils de métal. La plupart sont vêtus de peaux de bêtes. Ils ne cultivent que le maïs et rejettent le riz comme toute autre céréale supérieure connue en Kraloréla.

Les Ignorants n'ont pas la moindre notion du rôle des relations sexuelles dans la procréation. Ils peuvent s'accoupler avec n'importe quoi pour satisfaire leurs pulsions, aussi bien les animaux de la ferme que leurs esclaves trolliniens. Ils ne reconnaissent pas les liens de parenté et sont totalement consanguins ; ce n'est que dans les grandes villes qu'on voit apparaître des cousins au second degré. La famille, comprenant les partenaires sexuels et les enfants en bas âge, est dirigée par le plus fort de ses membres – mâle ou femelle, peu importe. Les vieux et les adolescents sont chassés de la maison à coups de pieds et livrés à eux-mêmes.

Gouvernement

Les Ignorants, incapables de se diriger tout seuls, ont toujours subi le joug des étrangers. Leurs seigneurs sont principalement des mandarins kralori, exilés pour une raison ou pour une autre, même si Can chou a récemment accordé quelques fiefs à des Pentiens ou des Lunaires.

Avant Can Chou, Tchern Dourel était encore appelé le royaume de la Sagesse. Quand les Maîtres de l'Immanence avaient conquis le pouvoir en Kraloréla, ils avaient exilé dans le nord les exarques et tous leurs mandarins. Ces derniers chassèrent les Uz qui régnaient sur les Ignorants et tentèrent d'inculquer la voie draconique à cette population difficile. Ils échouèrent lamentablement, mais réussirent tout de même à sauver des griffes des faux dragons les derniers secrets draconiques. Lorsque Godounya monta sur le trône impérial, exarques et autres hauts dignitaires s'empressèrent de regagner Kraloréla. Les mandarins restés sur place firent de leur mieux pour préserver les institutions, mais leur manque de sagesse draconique ne put empêcher l'éclatement du royaume en une multitude de petits États querelleurs.

La majeure partie des lois imposées aux Ignorants avait pour but premier de corriger leurs errements ; elles constituent désormais un vulgaire appareil de taxation répressive. Un exemple : sous la domination des Uz, les Ignorants servaient leurs morts au déjeuner de leurs dirigeants. Les mandarins tentèrent d'abord de décourager cette pratique en sanctionnant d'une forte amende la non-crémation des cadavres ; aujourd'hui, ils se contentent d'envoyer un représentant aux funérailles, de toucher leur amende et de regarder la dépouille mortelle se faire dévorer par les porcs, les vautours ou les trolliniens.

Armée

Can Chou a levé une puissante armée en vue de sa guerre prochaine. Le gros de ses troupes est composé d'Ignorants armés de pierres et de bâtons, mais on y trouve également une proportion non négligeable de Pentiens ou d'exilés lunaires. Can Chou a même été jusqu'à recruter auprès des Uz de Koromondol.

Religion

Le credo de Tchern Dourel repose sur l'ignorance. C'est du moins l'analyse des étrangers ; les Ignorants eux-mêmes n'entendent rien à la métaphysique. Les Kralori pensent qu'ils doivent pratiquer une forme de sekevérisme, car l'empereur Sekever était originaire de la religion et les *houan to y* sont légion. Mais en réalité, les Ignorants seraient incapables de comprendre les doctrines sekevériennes.

ZEREL FAN

Zerel Fan est le Soleil de l'Ignorance. Ses adorateurs prétendent qu'il change de forme au gré de son humeur ; il peut tempêter, faire pleuvoir du sang ou même s'éteindre. Autrefois, ses colères ravageaient le monde, mais l'empereur Shavaya découvrit comment le dompter en invoquant la *tempête de soleil*, la plus puissante de ses humeurs, et en l'illuminant. Il enseigna ce tour déloyal autour de lui et bientôt, le soleil fut réduit en esclavage presque partout ; il ne conserva sa liberté qu'en l'Ignorance. Quand ils fondèrent le royaume de la Sagesse, les exarques enchaînèrent Zerel Fan et lièrent son fantôme dans la trouée de Jankleï.

Le *Soleil de Sang* était vital pour la culture du maïs, en raison des pluies annuelles de sang qu'il faisait s'abattre sur les cultures. Avec l'actuel Soleil Calme, les magiciens-saigneurs sont obligés de consacrer eux-mêmes les plantations avec du sang humain pour que le maïs puisse pousser au milieu de la rocaïlle.

Quand les Uz régnaient sur l'Ignorance, ils vénéraient le *Soleil Noir* et lui adressaient des sacrifices en abondance afin de pouvoir sortir sous la lumière du jour sans avoir peur. Ce Soleil Noir est resté populaire, car les Uz l'ont investi de leurs secrets et il peut désormais rivaliser avec la Tempête Solaire au repos.

Les Ignorants affirment qu'il existe encore trois autres visages du soleil, mais qu'on ne les a pas vus de tout le millénaire et qu'ils ont oublié leur nature.

LES AUTRES DIEUX

Les empereurs de Kraloréla exilèrent de nombreux dieux en Tchern Dourel, où les Ignorants s'empressèrent de les adopter – confirmation sans équivoque de leur perfidie. Les premiers furent la bande des Quatre : le Cancer de l'Ombre, les Eaux Secrètes, le Mangeterre et le Troqueur d'Étoiles. Bien qu'ils eussent aidé Darouda à fonder l'empire du Dragon, ils furent exilés par l'empereur Thalourzni pour leurs nombreux crimes.

SHANCHEN

Les hommes-bêtes

Culture

Les principales tribus hsunchens d'Orient sont les peuples de la Tortue, de la Chauve-souris, du Cerf, du Yak, de l'Aigle et du Tigre. D'autres tribus plus rares, tel le peuple du Léopard Céleste qui vit dans les nuages et attaque les enfants du vent, se rencontrent parfois.

Les pacifiques Sofali, peuple de la Tortue, vivent dans les îles de Trowjang où les implacables

Amazones les traquent pour faire leur soupe à la tortue. Le peuple de la Chauve-souris, dans la jungle de Fethlon, est divisé en deux tribus irréconciliables : celle du jour, qui vit dans la journée et honore la Chauve-souris frugivore, et celle de la nuit, qui chasse la nuit et se réclame de la Chauve-souris vampire. Le peuple du Cerf est installé dans les premiers contre-forts des Chan-chan, où ses membres ont une réputation de grands chasseurs. Le peuple du Yak élève ses troupeaux plus en altitude. Le peuple de l'Aigle vit au milieu des pics et utilise ses liens avec son animal tutélaire pour repérer ses proies de très loin. Le peuple du Tigre, enfin, est représenté un peu partout dans les terres tribales.

Les terres tribales traditionnelles des Hsunchens d'Orient se sont peu à peu mélangées sous l'impulsion de l'expansion kralori. Il en résulte une certaine mixité tribale, née de la migration forcée des familles expulsées de leurs territoires de chasse. Les Hsunchens vivant en altitude sont fréquemment sollicités pour venir défendre leurs semblables des basses-terres. Les tribus se souviennent encore avec émotion de l'époque, moins de deux siècles plus tôt, où Sheng Séléris dépeupla plusieurs provinces kralori.

Les Hsunchens sont principalement des chasseurs-cueilleurs vivant en petites communautés. La taille de leurs villages dépend de leur animal tribal ; les plus petits sont ceux des Tigres, tandis que ceux des Cerfs sont les plus gros. Il existe quelques centres de pouvoir plus importants mais ils sont sous le contrôle du Peuple Cornu. L'expansion kralori a contraint de nombreux villages hsunchens à se convertir à l'élevage. Dans ce domaine, les Yaks sont seuls à vraiment pouvoir rester fidèles à leur animal tribal ; les autres ont bien dû adopter le porc, le mouton et la poule. Cette perte de la tradition hsunchen est généralement ressentie comme une cuisante humiliation.

Quelques Hsunchens privilégiés ont pu atteindre la communion avec le Dragon du Monde par une austérité rigoureuse ; on les appelle les Semi-Hommes Cornus, eu égard aux métamorphoses magiques qu'ils ont subies. Doués de grands pouvoirs, ils se considèrent comme les défenseurs des Hsunchens d'Orient contre les Kralori.



Teshnos



TESHNOS

Le saint pays du feu

Teshnos recouvre une savane plate et boisée, irriguée par plusieurs fleuves importants et constellée de villages innombrables, de modestes cités-temples et de palais somptueux. Comme le dit un adage praxien, les Teshniens font « de jolies femmes, de piètres guerriers et de puissants magiciens. »

Culture

La civilisation teshnienne se fonde sur une hiérarchie d'âge et d'accomplissement spirituels. À la mort de chaque Teshnien, un bébé est désigné comme étant sa réincarnation et hérite aussitôt de ses possessions, de ses dettes, de ses responsabilités conjugales et du poids de ses crimes. Certains exaltés se souviennent de leur incarnation précédente, mais la plupart n'en connaissent les accomplissements qu'à travers leur poème de flamme, tracé en caractères magiques dans le scintillement de leur flamme de vie. Comme les Teshniens peuvent changer de sexe d'une incarnation sur l'autre, ils jugent une personne à sa flamme de vie et non aux apparences extérieures.

On distingue quatre rangs d'âge spirituel, basés sur les trois préceptes de Kâl. La plupart des gens ne progressent de l'un à l'autre qu'au prix de plusieurs générations de patience. Les Teshniens qui butent sur le premier précepte sont à la recherche d'eux-mêmes. Ils sont les paysans, cultivateurs de riz ou d'orge, ou éleveurs de bétail. Leur existence est faite de tâches ingrates et ils sont spirituellement inaptes à gérer des richesses. Ils font don aux prêtres de leur surplus de production.

Ceux qui en sont au second précepte de Kâl sont les prêtres en robe rouge qui servent les innombrables temples de Teshnos. Ils multiplient les sacrifices pour parvenir à se trouver dans leur dieu.

Les nobles de Teshnos sont ceux qui étudient le troisième précepte. La majeure partie d'entre eux vit dans le luxe et l'opulence, et les plus fortunés habitent des palais fastueux remplis de harems, de ménageries, de bijoux et de centaines de serviteurs et de gardes.

Ceux qui maîtrisent les trois préceptes de Kâl sont des *zitrs*, ou sages, qui ont pu contempler la Flamme Céleste. Il en existe moins d'une douzaine dans tout Teshnos.

LES TERNES

Certains habitants de Teshnos n'étudient pas les préceptes de Kâl ; ils sont désignés par le nom générique de *Ternes*.

Les *goondas* sont de puissants arboricoles hirsutes à la peau sombre et au poil roux. Ils sont célèbres pour leurs tours pendables, leurs souleries fracassantes et leurs menus larcins. On les voit fréquemment balayer les rues, enchaînés en groupes de travail.

Les *Babadi* sont des nains glabres au teint basané. Les Érudits de l'Ambigu pensaient qu'ils n'étaient pas façonnés dans la même argile que leurs cousins mostali d'Occident. Ce sont eux qui confectionnent les roues à prières teshniennes ainsi que les miroirs sacrés des temples de Somash. Ils ont également d'autres curiosités à la disposition de ceux qui peuvent se les offrir, comme ces surprenantes dagues lévitant pouvant traquer une cible à

Garûlam

Le prince des Éléphants, conquérant des Aigles

Quand Sheng Séléris envahit Teshnos et tua le Vaisseau de Lumière, Garûlam fut l'un des nobles qui ne put se donner la mort. Chaque fois qu'il essayait, la corde se rompait, le poison se changeait en eau ou la lame était émoussée. Il comprit alors que son destin était de supporter les années de cauchemar qui s'annonçaient. Faisant la paix avec Somash, il ploya le genou devant le conquérant.

Les Pentiens le traitèrent avec respect et firent de lui l'un de leurs Réchauffés, ces mercenaires recrutés dans les populations locales de l'Empire sélérien. Garûlam les servit loyalement pendant de nombreuses années, cachant la répugnance que lui inspiraient leurs atrocités. Il fut fait prince des Éléphants pour avoir maté la révolte du peuple de l'Aigle.

Un jour, sur la route de Zanozar, Garûlam vit la Flamme Céleste et en fut aveuglé. Quand sa vision s'éclaircit, des semaines plus tard, il découvrit avec stupeur que des démons profanaient la Ville Sainte. Il comprit qu'il avait été illuminé et qu'il contemplait en réalité les flammes de vie impies de ses maîtres pentiens. Fort de cette révélation, Garûlam accomplit un long rituel secret qui entraîna le flamboiement intense, mais bref, des flammes de vie des Pentiens. La conflagration qui s'ensuivit fut si violente que ses dernières lueurs restèrent visibles pendant de nombreuses années.

Garûlam sacra le nouveau Vaisseau de Lumière et implora l'absolution de ses nombreux crimes. Le Vaisseau, dans sa sublime sagesse, le pardonna sur le champ et le nomma à la tête de la Roue du gouvernement. Depuis ce jour, et malgré le sang qu'il a sur les mains, le pays n'a eu qu'à se louer de sa direction modérée.

Depuis le siècle dernier, Garûlam se fait du souci à propos de Banajasab. Cet homme remarquable, véritable modèle pour Garûlam dans sa jeunesse, fit chasser tous les prêtres et pèlerins de Matkondou à la suite d'une dispute sur le sacrifice des poules noires. Pourtant, il continue d'envoyer à Zanozar des quantités toujours plus importantes de fer et de diamant. Or, les pèlerins étaient les seuls à pouvoir prospecter dans le tombeau de Soravatoor; Garûlam s'interroge donc sur ses méthodes.

Plus récemment, c'est Harstar qui s'attira les foudres de Garûlam. Cette tête brûlée avait envahi Mélib sans procéder aux sacrifices appropriés. La Roue le réprimanda vertement pour cette impertinence et le frappa d'anathème en attendant qu'il fit pénitence. Harstar refusa avec hauteur, dans une missive dont le ton dédaigneux offensa profondément la Roue.

Voilà trois ans, le Vaisseau de Lumière fit le voyage jusqu'à Gio à titre exceptionnel pour y accomplir le dourbar de Purification des Rues. Harstar incita les habitants à blasphémer en éteignant leurs feux. Choqué au-delà de toute expression par cette insulte au Vaisseau de Lumière, Garûlam ordonna l'exécution de tous les citoyens et la destruction de la ville. Depuis ce jour, Harstar tourna résolument le dos aux préceptes de Kâl pour se plonger à corps perdu dans les coutumes barbares de Mélib. Il menace désormais d'envahir Teshnos, et Garûlam craint que les fruits de ses longues années de dévouement à la Roue ne se gâtent rapidement.

distance. Au contraire des Mostali des autres contrées, ils ne touchent ni au fer ni aux diamants et ne savent rien des substances explosives.

Les *Fethloni* sont des elfes jaunes de la jungle de Fethlon. Ils étaient autrefois les amis de Teshnos, mais cette amitié est gravement compromise depuis l'extermination de leurs prêtres par l'Empire sélérien.

Les chasseurs *thoskali* vivent dans la même jungle que les elfes jaunes. Ils accomplissent certaines tâches rebutantes pour le compte des Teshniens, comme le tannage des peaux, en échange de bière et autres produits impossibles à se procurer dans la nature.

Gouvernement

Le roi de Teshnos est Pûbnashap, le Vaisseau de Lumière, descendant de la dynastie des Kâlides. Après le décès de son prédécesseur – « étouffé par un orteil » – il fut identifié parmi les orphelins du pays selon la règle édictée par le roi Bûlthshasam, fondateur de la dynastie des Kâlides. Pûbnashap est un avatar de Zitro Argon. Son prédécesseur était un avatar de Solf, et la Roue du gouvernement seule sait qui son successeur incarnera, même si une incarnation de Furalor serait la bienvenue.

Le roi est tenu en si haute estime qu'un cercle de zitrs, appelés collectivement la Roue du gouvernement, est chargé de deviner ses volontés pour éviter d'avoir à le déranger. Actuellement, la Roue se compose de Garûlam et des autres grands prêtres de Teshnos. Son principal souci est de veiller à ce que les dieux reçoivent les sacrifices qui leur sont dus. Garûlam communique les décisions de la Roue aux différents temples de Somash par l'intermédiaire des miroirs sacrés.

Les temples de Somash sont ce qui se rapprocherait le plus d'un gouvernement teshnien. Leurs prêtres sont chargés, entre autres, de veiller à ce que les autres temples remplissent bien leurs obligations.

Armée

La défense du Vaisseau de Lumière et de son pays relève de la responsabilité d'un ordre de prêtres de Somash appelés *cipayes*. Ces guerriers imposants, sanglés dans leur armure noire et or, manient une redoutable magie du feu – armement d'autant plus impressionnant que les étrangers sont incapables de supporter quoi que ce soit de plus lourd que du cuir dans la moiteur du climat teshnien. Ils ont leur forteresse au temple de Somash le Victorieux au Thokistan.

En réalité, les *cipayes* ne valent guère mieux qu'une milice armée. Teshnos n'a nul besoin d'une véritable armée; en cas d'attaque des Praxiens, des Hsunchens ou des Amazones, ils défendent les murs des villes en attendant que les prêtres puissent faire tomber le feu du ciel ou que les agresseurs se laissent acheter. Les *cipayes* n'ont pas livré de vrai combat depuis le sac de Gio, et même alors, en dépit de la quasi-passivité de leurs victimes, ils ne tuèrent qu'une personne sur trois; le reste fut épargné par des actes de clémence individuelle. Le meilleur rempart de Teshnos contre les envahisseurs reste encore la jungle. Il n'y a pratiquement aucune région du royaume qui soit à moins d'un kilomètre d'elle. Kâl enseigna aux Teshniens comment apaiser les esprits de la jungle au moyen de sacrifices; en retour,



ils jouissent d'une bienfaisante léthargie émanant de la forêt. L'irruption d'étrangers hostiles dans leur domaine emplit de terreur les esprits de la jungle, et ils réagissent en leur envoyant toutes sortes de maladies, depuis la fièvre ou la diarrhée en passant par la terrifiante pourriture sèche, qui dévore la chair en creusant jusqu'aux os.

Religion

Les trois préceptes de Kâl le Voyant constituent la base de la cosmologie teshnienne.

Le premier de ces préceptes dit qu'au cœur de toute chose brûle une flamme. Kâl apprit aux Teshniens comment la voir et recensa les cinq formes flamboyantes. Pour en saisir la signification, il faut découvrir la forme de sa propre flamme de vie.

Le second précepte dit que la flamme de vie n'est pas un feu qui brûle selon une certaine forme, mais la forme flamboyante elle-même. Kâl enseigna la manière de s'en rendre compte par des sacrifices à la flamme spirituelle, et il prescrivit les devoirs et rituels à suivre par les prêtres. Pour appréhender pleinement le second précepte, il faut prendre conscience du caractère illusoire de son être.

Le dernier précepte révèle que les formes flamboyantes ne constituent en réalité qu'une même Flamme Céleste. Pour saisir dans sa totalité l'enseignement de Kâl, il faut comprendre que les cinq feux ne font qu'Un. Ceci accompli, on est illuminé et on échappe au cycle de réincarnation.

Les cinq formes flamboyantes sont à la fois des types de feu, des modes de maîtrise spirituelle et des entités divines. Kâl édicta différents rituels pour chacune d'elles.

Bien que les formes se limitent à cinq, il existe beaucoup plus de manières de les adorer. Bon nombre de prêtres se spécialisent ainsi dans un certain rite ou une certaine mission, comme les cipayes, qui se consacrent à l'aspect militaire de Somash. Beaucoup de ces pratiques furent perdues sous l'Empire sélérien et commencent tout juste à être redécouvertes. *Zitro Argon* est la première de ces formes flamboyantes. Ses adeptes sont des ascètes qui ne font pas de sacrifices.

Somash, le soleil, est la plus puissante divinité de Teshnos. C'est le patron des guerriers, des poètes, des guérisseurs et des administrateurs. Son culte met l'accent sur la fidélité, la pureté et la vérité.

Solf est le feu souillé, le crémateur des matières impures, le volcan à la flamme mourante et décadente. Ses adorateurs pratiquent la déviance sexuelle et la gloutonnerie, et abusent de toutes sortes de substances enivrantes comme l'alcool, l'opium et les épices psychédéliques. Leur idéal est de trouver la mort dans ces excès. *Solf* leur prêche même le suicide; mais ce dernier est strictement réglementé, sans quoi il risquerait d'entraîner un dépeuplement massif pendant la transmigration des adeptes vers de nouveaux corps.

Calyz, le feu des hommes, est la plus amicale et la plus accessible des formes flamboyantes. Ses foyers sacrificiels brûlent dans des fours ronds surmontés d'une étroite ouverture – hommage direct aux deux activités qu'il patronne, le travail du métal et la cuisine. On attend de ses adeptes qu'ils engendrent de nombreux enfants.

Furalor la destructrice est la flamme du bûcher funéraire, à qui va tout ce qui passe et tré-passe en ce monde, y compris les âmes, les choses pourries, les objets égarés, les pensées oubliées et les causes perdues.

Avant la venue de Sheng Séléris, il existait de nombreuses voies jusqu'à l'illumination en marge des préceptes de Kâl. Le Pentien les détruisit toutes, ne laissant pas suffisamment de zitrns pour guider Teshnos vers la lumière. Beaucoup craignent de connaître bientôt la disparition du dernier zitrn annoncée par les prophéties.

TROWJANG

L'île des Amazones

Cette grande île recouverte par la jungle est le royaume des Marazi, une redoutable tribu d'Amazones. À l'Âge Impérial, Trowjang était encore une nation civilisée dont la population entièrement féminine était dirigée par des demi-dieux bienveillants à la peau rouge. Entre la Condamnation des Mers et leur réouverture, les demi-dieux disparurent. Seules les Amazones savent pourquoi, et elles refusent d'en parler. Les cités et tombeaux fabuleux de l'Âge Impérial sont désormais recouverts par la jungle, et les Amazones se vengent cruellement de ceux qui croient pouvoir piller les ruines impunément.

Culture

Les Marazi ne comptent aucun homme parmi elles. Au temps où les femmes et les dieux marchaient côte à côte, elles choisirent d'épouser le dieu Tolat, tant les hommes les avaient déçues. Elles reçurent l'île de Trowjang en partage et s'y établirent pour ne plus en bouger. La plupart des Marazi vivent dans des huttes grossières qu'elles abandonnent derrière elles au hasard de leurs changements de site. Elles vivent de chasse, de pêche, de la cueillette de certaines plantes de la jungle et de l'attaque des bateaux de passage; elles se sont d'ailleurs acquises une féroce réputation de pirates. Une minorité non négligeable d'entre elles vivent dans de petits villages au centre de l'île, où elles cultivent des ignames, élèvent des porcs et s'occupent des enfants. Les villageoises sont principalement connues du monde extérieur pour la beauté de leurs amulettes en bois dur.

La majorité des Marazi naissent sur Trowjang. Un rituel d'adoption leur permet cependant d'intégrer de nombreuses femmes d'origine étrangère.

Aucun homme libre ne vit sur l'île. Ceux qui s'y rendent sont tués ou réduits en esclavage, à moins qu'ils ne portent le collier des visiteurs, qui les avilie et les protège à la fois.

Gouvernement

Les Amazones n'ont pas de chef et n'en ressentent pas le besoin. Les disputes qui semblent être le lot quotidien du monde extérieur sont inconnues sur l'île. La simplicité du mode de vie des Amazones désamorce par avance tout conflit de propriété, et les guerres à propos des femmes leur sont bien évidemment totalement étrangères. Leurs attaques contre les bateaux ou les pays voisins sont des actions collectives, et celle qui s'y trouve en désaccord avec la majorité est libre de se retirer.

Armée

Les peuples d'Orient ont une crainte toute particulière des Amazones. La rumeur du traitement qu'elles feraient subir à leurs prisonniers terrifie à ce point soldats et marins que Kraloréla et Teshnos ont préféré constituer des bataillons spéciaux entièrement féminins, au cas où ils seraient contraints de les affronter.

Religion

Les Amazones vénèrent Tolat, la planète Rouge Sang. Leur relation avec lui est de la plus haute importance, car c'est grâce à elle qu'elles se reproduisent. Une fois l'an, elles se rendent en masse au grand rassemblement de la cité de l'Extase Nuptiale; là, comme dans tous les villages de l'île, elles procèdent à l'échange rituel des vœux avec leur dieu, lequel couche ensuite avec chacune d'entre elles.

Si un village rate la cérémonie, il oblige un captif mâle à incarner Tolat. Une fois ses devoirs conjugaux remplis, le malheureux est passé à la broche et dévoré.

MÉLIB

L'île des promesses

Mélib est une île agréable, partagée entre deux peuples : les Gâki et les Ashurtiens. Les Érudits de l'Ambigu y possédaient jadis une base importante, mais elle fut détruite à la Condamnation des Mers. Le moral des Gâki fut durement atteint par la Condamnation, et les Ashurtiens en profitèrent pour les réduire à un servage abject. Mais la réouverture leur rendit leur combativité, et ils se rebellèrent contre leurs maîtres. Dans la confusion qui s'ensuivit, Harstar de Gio s'empara du pouvoir et s'institua chef suprême de l'île.

Harstar règne sur Mélib depuis maintenant trente ans; il a su conserver sa position en jouant habilement sur les rapports tendus entre Gâki et Ashurtiens. Depuis le carnage de Gio, il ne songe plus qu'à la vengeance; il s'affaire actuellement à regrouper ses forces en vue de l'invasion de Teshnos.

Culture

HISTOIRE

À l'Âge des Dieux, Mélib était le cœur du royaume zaranistangi de Sechkaul. Les Zaranistangi, d'anciens colons artmali, furent balayés par un tsunami d'origine magique invoqué par les Ashurtiens, membres du peuple du Ciel en exil à la recherche d'une terre. Bientôt, la flotte ashurtienne menaça les côtes de Teshnos; elle fut repoussée par Hisgoranstor de Gâk, qui envahit Mélib à la tête d'une armée de son pays et réduisit les Ashurtiens en esclavage. Mais à l'heure du triomphe, Hisgoranstor commit l'erreur fatale de tourner en dérision les mânes des Artmali. Bien qu'ils fussent morts depuis longtemps, les ombres des Zaranistangi planaient encore au-dessus de Mélib; elles se vengèrent d'Hisgoranstor en lui coulant ses bateaux, piégeant les Gâki sur l'île. Ramené à la raison, Hisgoranstor présenta ses excuses aux ombres et jura

Bondissants de l'Autre Côté. Ils en ont promis davantage à Harstar si ce dernier voulait devenir leur roi et brandir le glaive de Tolat.

Les troupes ashurtiennes, de leur côté, disposent d'une magie maléfique des plus redoutables. Il suffirait à Harstar, disent-elles, de leur sacrifier la totalité de la population gâki pour disposer de soldats invincibles prêts à le suivre au bout du monde.

Enfin, Harstar peut encore compter sur une marine de taille respectable, essentiellement composée de pirates ashurtiens dont la tactique favorite consiste à soulever un tsunami par magie puis à piller les ruines des villages côtiers. Son navire amiral est un vaisseau-vigie haragalien, dont l'équipage est composé de Teshniens triés sur le volet.

Religion

La principale divinité des Gâki est *Tolat*. Sur Mélib, le centre de son culte est le temple du Glaive bâti par Dengbalou, premier roi des Zaranistangi, pour abriter le saint glaive du dieu. Bien que le temple ait été détruit et reconstruit à plusieurs reprises, le glaive s'y trouve toujours ; seul un roi versé dans les mystères de Tolat pourrait l'en sortir. Dans ce domaine, Harstar n'a pas eu plus de succès que les Érudits de l'Ambigu qui l'ont précédé.

Les autres divinités zaranistangi vénérées par les Gâki sont *Émilla la lune bleue*, *Artmal*, et les ancêtres adoptifs des Gâki. Des disparitions d'étrangers se produisent tous les dix-sept jours chez les Gâki ; les Ashurtiens les accusent d'offrir des sacrifices humains à la lune bleue. Les Érudits de l'Ambigu les croyaient, car ils avaient assisté à des pratiques similaires au cours de leurs guerres contre les Guerriers Bondissants de Slontos. Aux étrangers qui redoutent d'être sacrifiés par les Gâki, on conseille d'invoquer Turvenost. Ce roi mélibi tenta autrefois de mettre un terme à tous les sacrifices aux dieux et fut noyé pour sa peine.

Les Ashurtiens n'ont plus de dieux, ayant perdu tout contact avec eux depuis leur expulsion du Ciel. Ils essayèrent un temps les sacrifices humains, comme les Gâki, mais aucun écho ne répondit à leurs prières. Privés de dieux pour les guider, ils s'adonnent à la magie noire, aux arts maléfiques et au commerce avec les esprits impurs.



Les Océans



BATTE

Le losange flottant que constitue Glorantha est environné d'eau de tous côtés. Le fleuve de Sramak, le père des océans, cercle inlassablement autour du monde. Certains de ses confluent s'enfoncent vers l'intérieur, où ils forment les océans. Au centre, le tourbillon de Magasta draine les eaux du monde dans un gigantesque maelström sans fond.

Bien qu'ils soient souvent employés indifféremment, les termes de *mer* et d'*océan* ne sont pas interchangeables dans Glorantha. Un *Océan* est une étendue d'eau salée en contact direct avec Zaramaka, les Eaux Primordiales. Ce contact ne peut se produire qu'aux frontières du monde, ou au plus profond des failles qui traversent la terre et descendent jusqu'au Monde Inférieur. Les *mers* sont les vastes étendues d'eau salée qui recouvrent la terre sans avoir aucun lien direct avec les *Abysses* infinies.

Océans et mers sont parcourus de courants colossaux appelés *courants du Destin*, qui partent du fleuve de Sramak et tourment autour du tourbillon de Magasta dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ils passent généralement loin dans les profondeurs mais parfois, ils se fâchent et remontent en surface, pareils à une montagne d'eau ou à un serpent de mer. Les bateaux qu'ils saisissent alors sont balayés ou emportés jusqu'au tourbillon de Magasta, incapables de se dégager à moins d'être exceptionnellement robustes, bien pilotés et bénis par les dieux.

L'OCÉAN HOUDARO

À l'endroit où le courant de Sramak débouche sous l'immense glacier de Valind commence l'océan Houdaro, ou Occidental. Ses eaux glaciales encombrées d'icebergs viennent se jeter dans la mer de Banthe et la mer Brune. Les Ouori y sont légion.

LA MER DE BANTHE

Cette mer froide située au débouché de l'océan Houdaro se scinde en deux courants glacials, le premier passant au nord de Jrustéla, pour se jeter dans l'océan de l'Éternel Retour quelque part au nord-est des îles Koumankou, le second descendant vers le sud, en direction de la mer Brune. On y trouve de nombreuses espèces de baleines et autres grands animaux marins attirés par ses eaux riches en krill. La froideur de ses courants séduit beaucoup de créatures bizarres, comme le poisson-glace, le morse ou le macareux géant.

LA MER DE BRITHOS

Cette mer voilée par un brouillard perpétuel dissimule le tombeau marin de l'île de Brithos, ou peut-être bien l'île elle-même. De tous ceux qui ont osé se risquer sur ses eaux, aucun n'est revenu avec la moindre information concernant l'île.

LA MER DE KÉRENTHE

Les Malaspes l'appellent mer Brune, en raison de ses eaux troubles et de sa faible profondeur – qui atteint difficilement les cinq cents mètres au point le plus bas. Elle découle de l'océan Occidental et ses eaux sont très froides. Les humains s'y aventurent rarement, mais racontent qu'on y trouverait d'immenses étendues de sargasses, peuplées de monstres abominables.

LA MER DE SWERMÉLA

Cette mer coincée entre deux grands marécages regorge de gigantesques sangsues qui s'accrochent aux baleines, aux krakens et même aux navires. Bien qu'on en trouve dans tous les océans du monde, ces monstres semblent se concentrer principalement dans ces eaux, peut-être à des fins de reproduction, ce qui a conduit à les baptiser mer des Vers. Le reste de la faune locale est dominé par les grands reptiles marins, les dinosaures et les étranges océanides douérulains.

LA MER DE DASHOMO

Cette mer placide abonde en poissons et autres formes de vie marines. C'est le domaine des Malaspes hroarilli. Dirigée par l'effrayant demi-dieu Terthinus, la Voix des Profondeurs, cette tribu a pris le contrôle du trafic maritime local et demande un droit de passage à tous les navires. Depuis la destruction de la cité umathélienne de Flaurine, qui avait rejeté leurs exigences, les Guildes Oranges, les Umathéliens et même les dhows fonrithiens payent tribut aux océanides lorsqu'ils franchissent la Dashomo.

LA MER DE KÉNIRYAN

On prétend que cette mer glacée au nord de la Pélorie serait reliée à l'océan extérieur par un bras de mer subglaciaire de plus de mille kilomètres de long. Aucun océanide ne vit dans ses eaux. On l'appelle également mer Blanche, en raison du nombre d'icebergs qui se détachent du glacier de Valind.

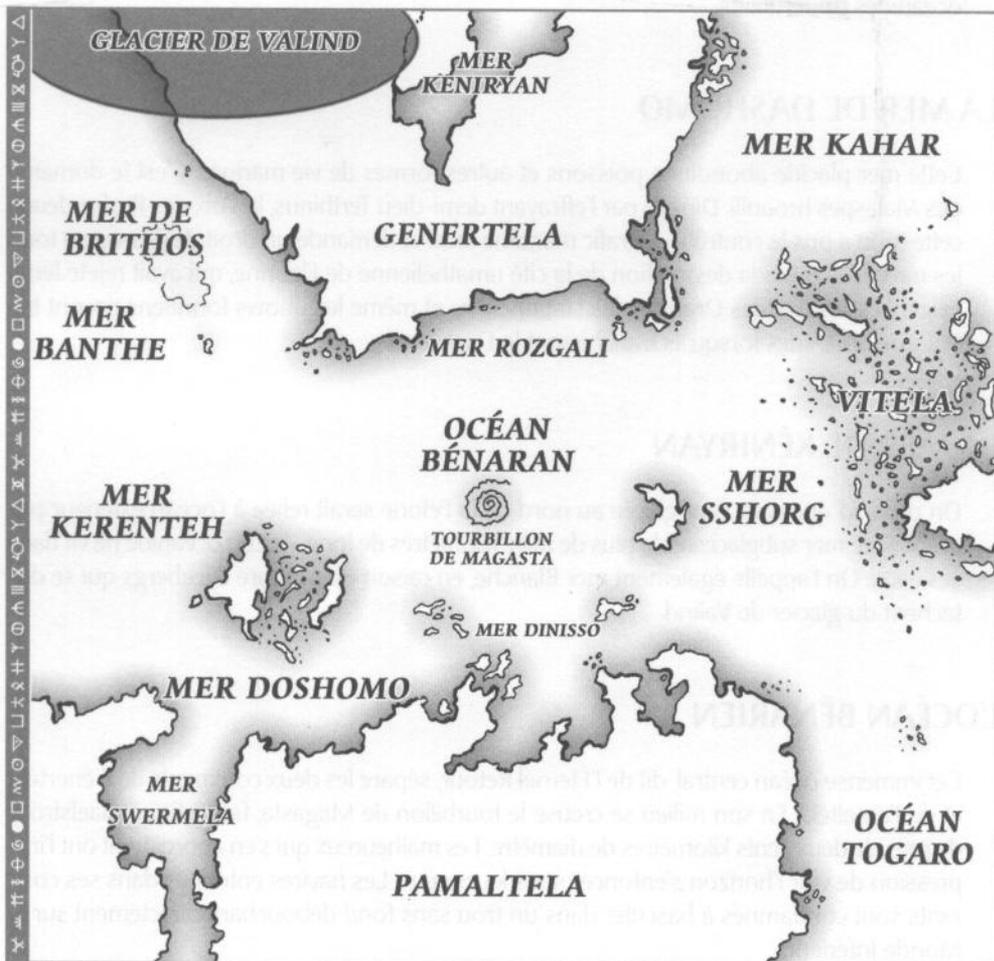
L'OCÉAN BÉNARIEN

Cet immense océan central, dit de l'Éternel Retour, sépare les deux continents de Génertéla et de Pamaltéla. En son milieu se creuse le tourbillon de Magasta, fantastique maelström de près de deux cents kilomètres de diamètre. Les malheureux qui s'en approchent ont l'impression de voir l'horizon s'enfoncer sous leurs yeux. Les navires entraînés dans ses courants sont condamnés à basculer dans un trou sans fond débouchant directement sur le Monde Inférieur.

Mais si les navires pris dans le tourbillon sont irrémédiablement perdus, les marins, en revanche, peuvent espérer trouver refuge sur l'île de Nulle Part. Il est vrai que rien n'y pousse ; mais comme l'île se trouve en plein sur la frontière entre la Vie et la Mort, rien n'y meurt jamais non plus. De l'autre côté du maelström, les occupants de l'île de Nulle Part peuvent apercevoir les tours rouillées de la cité de Fer. Ils consacrèrent autrefois plusieurs siècles à ériger une gigantesque statue pour lui faire signe. Quelques vies d'hommes plus tard, un carreau d'arbalète de cinq kilomètres de long vint se ficher en plein dans la tête de leur statue. Depuis, ils ont renoncé à toute tentative de communication.

LA MER DE SSHORG

Cet océan est traversé par un puissant courant du Destin qui remonte vers le nord depuis le Togaro, s'incurve autour de Téléos et se jette dans l'océan de l'Éternel Retour non loin de la cité de Fer.



LA MER DE KAHAR

Cette mer est également nommée mer du Brouillard en raison des brumes à la fois naturelles et magiques qui la recouvrent en permanence. La vie est rare dans ses profondeurs, l'absence de lumière supprimant la flore marine dont tout le reste dépend. C'est le domaine des océanides zabdamars, seuls détenteurs des secrets du brouillard que leur confia autrefois leur ancêtre Kahar.

L'OCÉAN TOGARO

Ce très vieil océan, aussi appelé océan de la Terreur, fut le premier à envahir l'intérieur des terres. Il est extrêmement chaud, car il quitte le fleuve de Sramak à la hauteur des mers Incandescentes. Parfois, les courants charrient des eaux en ébullition. Dans les abysses du Togaro grouille une vie active et abondante, dans laquelle une espèce de poisson carnivore blindé occupe l'extrémité de la chaîne alimentaire. Deux royaumes de Ludochs puissamment organisés se répartissent les eaux des îles Orientales et des Tortugax. Le fond du Togaro est le territoire de ponte des horribles océanides ysabbaux.

LES ÎLES D'OCCIDENT

Il y a très longtemps, avant la Guerre des Dieux, un vaste continent triangulaire s'étendait dans l'océan Occidental : Danmalastan, la terre de la Logique, foyer originel des premiers Malkioni. Il fut anéanti par les Guerres Vadélo-Brithini et seules quelques îles éparses rappellent encore son existence.

BRITHOS

Depuis l'Aurore jusqu'à la Condamnation des Mers, l'île de Brithos accueillit les derniers représentants de la civilisation brithini de la défunte Danmalastan. Au contraire de tant d'autres nations, Brithos survécut aux Guerres Vadélo-Brithini, parce que c'était l'île de Zzabur, l'Ensorcelleur. À la fin de l'Âge Impérial, Zzabur lança son grand sortilège de Condamnation des Mers pour éliminer les Érudits de l'Ambigu et protéger son peuple. Sa magie balaya l'océan et interdit toute espèce de navigation.

Quand Dormal vint rouvrir les mers, il découvrit que Brithos n'était plus ; il ne restait à la place qu'une nappe de brouillard impénétrable. Beaucoup y virent un signe que la Condamnation n'aurait été qu'un effet secondaire d'un sort beaucoup plus puissant, lequel aurait transporté Brithos vers un autre monde. Mais même les sorciers d'Arolanit ignorent la vérité. Les nombreuses tentatives d'exploration de la mer de Brithos se sont toutes soldées par un désastre. Les rares survivants de ces courageuses expéditions parlent d'eaux traîtresses et froides infestées de monstres, sillonnées de gigantesques vaisseaux-fantômes waertagi et où des sons inhumains attirent les navires sur des récifs et des hauts-fonds.

Quelques années après le passage de Dormal, des marchands de connaissances de l'île du Savoir entrèrent en contact avec le continent. Leur île avait toujours été un haut lieu de l'érudition et de l'apprentissage ; ils pouvaient désormais relancer le commerce des parchemins anciens et des artefacts mythologiques. L'île du Savoir se trouve dans la mer de Brithos et n'est accessible que sur les indications de ses pilotes.

Au nord-ouest de la mer de Brithos s'étirent les îles Rouges, archipel volcanique surgi des eaux entre la Condamnation et la réouverture. Les rationalistes prétendent expliquer par ces volcans le brouillard perpétuel qui recouvre la région. L'archipel est habité par un peuple d'hommes à la peau rouge aux origines inconnues. Périodiquement, ils s'embarquent pour une orgie sanglante de carnage et de rapines ; ils semblent alors possédés d'une frénésie meurtrière inhumaine, qui semble curieusement familière aux survivants. Certains sages établissent une correspondance entre les crises des Insulaires rouges et les phases de la lune rouge, mais d'autres écartent cette théorie avec mépris. Un ou deux sages prétendent y voir les redoutables Vadéli rouges, mais les Vadéli bruns prétendent ne jamais en avoir entendu parler.

JRUSTÉLA

Jrustéla était autrefois un vaste continent, foyer du mouvement des Érudits de l'Ambigu. Leurs recherches dans les domaines interdits entraînèrent leur extermination complète, et l'éclatement de Jrustéla elle-même à la fin de l'Âge Impérial. Le continent céda la place à un archipel et devint le havre des races aînées désireuses de prendre des distances avec l'humanité. Elles firent la paix entre elles et vécurent heureuses dans la sécurité apportée par la Condamnation des Mers.

Puis, des marins vadéli apportèrent la réouverture jusqu'aux rives de Jrustéla. Ils établirent des colonies et fondèrent les Guildes Oranges pour réguler le négoce entre l'archipel et le monde extérieur. Le contrôle exercé par ces guildes permit aux marchands et pirates des îles de Ygg, de Pasos et d'Adjann de commercer en paix dans les ports jrustéli.

SLAUN

Slaun, l'île des Nains, contient la plus importante population mostali de tout Glorantha. Les nains y règnent sur de nombreuses cités humaines, peuplées d'esclaves descendants des Malkioni capturés à l'Âge des Tempêtes. Ces humains imitent leurs maîtres en tout point et font semblants d'être des Mostali. Slaun est coupée du monde extérieur par le Mur, colossal édifice de la hauteur d'une petite colline. Son intérieur creux est truffé d'escaliers, de baraquements et de balistes. Il fut construit à l'origine pour barrer la route aux géants et à leurs terribles mégasaures, mais il sert également à empêcher les esclaves de fuir. À l'abri du Mur, le sol a tellement souffert de la négligence des Mostali qu'il n'est plus qu'une croûte craquelée, totalement inapte à l'agriculture. Les humains n'ont pour tout moyen de subsistance qu'une bouillie naine inodore et sans saveur.

Au-delà du Mur s'étend une jungle fraîche et sombre aux arbres titanesques, hantée par les dinosaures. De nombreuses tribus de Hsunchens jakali honorent ces dinosaures comme des dieux.

Les Timinits

Il existe en Jrustéla différentes races insectoïdes uniques, désignées par le terme collectif de Timinits.

La plus redoutée est celle des Myrmidons, race belliqueuse dotée d'une intelligence rudimentaire et qui vit dans des villes-fourmilières. Les Myrmidons sont plus grands que les humains, mais très minces. Leur tête aplatie est inexpressive, à l'exception des mâchoires, aux mouvements complexes. Leur corps est entièrement recouvert d'une chitine délicatement sculptée. Périodiquement, ils quittent leurs fourmilières en un flot implacable pour piller les contrées voisines. Les Myrmidons n'ont pas de chef — chacun d'eux semble accomplir instinctivement les actes les plus profitables à l'armée dans son ensemble. Il en existe plusieurs sous-espèces, mais heureusement, elles sont hostiles les unes envers les autres.

Les Arachains mesurent deux mètres de haut, et leurs bras ont la même envergure. Ils possèdent deux jambes humanoïdes, quatre bras et un corps insectoïde segmenté en trois parties. Leur tête est particulièrement hideuse, avec ses mandibules dégouttantes de venin et ses grands yeux à facettes qui scintillent au soleil et brillent dans le noir, modifiant régulièrement leur couleur. Carnivores, ils peuvent produire un fil très fin, presque invisible mais incroyablement résistant.

Les Éphémères éclosent au printemps, remplissent tous les objectifs de leur vie à un rythme effréné, puis meurent à l'automne. Aucun ne vit jamais plus d'un an. L'espèce la plus connue est celle des Odonatites. Créatures intelligentes et sociables, ils considèrent les humains comme des demi-dieux immortels et immuables.

Les Lucanes sont des xylophages au corps trapu couvert d'une éclatante chitine noire. Obtus et agressifs, ils atteignent un mètre cinquante en moyenne et sont d'une puissance exceptionnelle. Ils ont d'énormes mandibules : fourchues pour les mâles, plus petites pour les femelles. Ils vivent dans les forêts en altitude et se reproduisent dans des piles de troncs en décomposition. Leur existence solitaire est consacrée à la recherche du bois mort dont ils font leur ordinaire. Ils peuvent représenter un réel danger pour les cabanes et les palissades en rondins.

Les humains ont tenté à plusieurs reprises d'employer certaines espèces de Timinits à des fins domestiques, les Lucanes en particulier, pour nettoyer les forêts, et ils en exportèrent en Pamaltéla. Mais ces créatures se révélèrent impossibles à contrôler. Les Vadéli bleus, aujourd'hui éteints, sont les seuls à y être jamais arrivés. Ils réussirent ce tour de force en nourrissant des larves de Timinits avec leur propre chair en décomposition; une fois parvenues à maturité, les créatures leur témoignaient une fidélité indéfectible. Pire encore, cette fidélité se transmettait à leur descendance, ce qui permit aux Vadéli bleus de lever de grandes armées de Timinits. Les Uz jrustéli semblent entretenir de bonnes relations avec les Timinits, mais nul n'a réussi à percer leur secret.

LES ÎLES VADÉLI

Ces îles sont tout ce qui subsiste du sombre Empire vadéli qui domina le monde autrefois. Les coutumes abominables des Vadéli suscitent un dégoût unanime dans tout Glorantha ; ils se reproduisent par l'inceste et dévorent leurs propres enfants pour atteindre l'immortalité. Les Vadéli étaient divisés en trois *peaux*, ou tribus. Chacune possédait ses propres forces et faiblesses. À l'époque où elles travaillaient de concert, leurs forces se complétaient et leurs défauts s'annulaient, de sorte qu'ils étaient tout puissants et invulnérables. La première et la plus importante de ces tribus était celle des Bruns, ou gens du peuple. Les guerriers étaient les Rouges, et les derniers, les moins nombreux, étaient les Bleus.

Les Vadéli tentèrent de conquérir le monde et faillirent bien y parvenir. Lors des Guerres Vadéli qui en résultèrent, les Rouges furent exterminés sur le champ de bataille, et les Bleus, noyés dans un cataclysme déclenché par Zzabur. Les Bruns en réchappèrent de justesse et trouvèrent refuge sur les anciennes îles Vadéli. On les rencontre aujourd'hui dans la majorité des pays occidentaux, et ils se montrent aimables et courtois, même si on est souvent pris d'une envie irrépressible de se laver les mains après avoir eu affaire à eux. À la réouverture des mers, les nouvelles Vadéli apparurent. Leurs habitants sont les mêmes Bruns que ceux des anciennes Vadéli.

LES WAERTAGI

Les Waertagi étaient originaires de Danmalastan. Ils développèrent une magie aqueuse et prirent la mer, jusqu'à s'adapter en fin de compte au milieu marin. On les distingue aisément des autres Malkioni à leur peau bleue ou verte, à leurs yeux globuleux ainsi qu'à leurs mains et leurs pieds, souvent palmés. Ils vivent à bord d'immenses vaisseaux-villes accrochés sur le dos de dragons marins. Leur magie leur permet de dominer à l'Aurore l'ensemble des mers occidentales ; aucun navire ne pouvait prendre la mer sans leur permission.

Leurs difficultés surgirent lorsqu'ils prétendirent se réserver l'usage des océans au début de l'Âge Impérial. L'empire des Mers Orientales se dressa pour leur opposer la puissance combinée de Mokato et de Tamanjary. Les Waertagi coulèrent Tamanjary mais, avant qu'ils ne pussent faire voile vers Mokato, les Érudits de l'Ambigu les défièrent pour la maîtrise des océans. Ils rassemblèrent donc tous leurs vaisseaux-villes et mirent le cap sur Brustéla, résolu à la couler également. Les Érudits de l'Ambigu invoquèrent Tanian, le Feu qui Brûle dans l'Eau, et anéantirent la flotte waertagi à la bataille de la Victoire de Tanian. Quelques survivants réussirent à prendre la fuite et se firent pirates, très loin de l'empire des Érudits de l'Ambigu.

De nombreuses générations plus tard, les Waertagi revinrent pour se venger. Grâce à des alliés vomis par la mer des Morts, ils rasèrent tous les ports des Érudits de l'Ambigu qu'ils purent atteindre. En représailles, Zzabur déclencha la Condamnation des Mers. La magie waertagi fut impuissante à repousser cette terrible malédiction. La majorité des vaisseaux-villes qui ne furent pas immédiatement détruits s'enfoncèrent dans l'océan Sans Retour en un geste désespéré, tandis que les équipages tiraient les autres sur le rivage, résignés à vivre désormais sur la terre ferme. On trouve aujourd'hui leurs descendants à Sogue, ainsi que dans les îles Edrenlin de la côte d'Élamle.

nent actuel, appelées collectivement les îles Orientales. Celles qui sont présentées plus bas sont bien connues du monde extérieur, mais les insulaires parlent d'îles encore plus fabuleuses plus loin vers l'est, telles que Memb ou Forng.

Les insulaires connaissent la voie mystique. Les Érudits de l'Ambigu prétendaient même que la libération mystique aurait été enseignée pour la première fois en Vithéla. Le plus grand mystique des îles est Mashounasan, dont les pouvoirs savants sauvèrent le monde de la dégradation ultime entre les mains du démon Avanapdour. Au cours de leurs guerres contre les Andins, qui dominent toujours certaines des îles, les insulaires développèrent les premiers arts martiaux. Leurs disciplines leur permettent de délivrer des coups meurtriers avec leurs mains nues et autres exploits inhabituels.

Chacune des îles constitue une entité indépendante avec son propre dieu local. Leur nombre produit une large diversification culturelle; malgré tout, on retrouve dans la majorité d'entre elles les mêmes orientations traditionnelles. Deux tribus de divinités, les Parloths et les Avanparloths, sont connues de tous, mais leur rôle reste secondaire face à celui des dieux locaux. Les Avanparloths sont trop ésotériques pour être adorés directement par les humains.



Vith

Le Grand Refus

Quand Vith contempla le monde, il demeura sans réaction, car il ne voyait partout qu'illusion. Le monde se fit toujours plus beau afin de le tenter, et ses nombreux disciples finirent par traiter Vith de fou et embrassèrent le monde. Mais l'illusion se dissipa et les laissa démunis, alors que Vith continue à vivre dans son paradis toujours plus somptueux.

La magie

La magie est une illusion, une tentation destinée à enchaîner l'homme au monde. Vith n'enseigne aucune magie et renonce même à employer celle dont il dispose. Les simples mortels peuvent suivre son exemple divin; certains d'entre eux sont devenus des sages célèbres, tels Mashounasan ou Darja Danad.

La mort

La mort est une illusion, un signe que l'homme n'est pas encore libre. À mesure qu'il progresse vers la lumière les visites de la mort se font moins fréquentes, jusqu'au point d'illumination où il devient immortel.

Les dieux de Vithéla

La majeure partie des humains n'a ni le temps ni les facultés d'émuler le refus de Vith et préfère aborder ses vérités divines à travers le culte d'un des nombreux dieux des îles Orientales.



DOURAPDOUR est la réalité ultime à laquelle aspirent tous les Vithéliens. Son adoration engendra le démoniaque Avanapdour, qui arracha les îles au paradis de Vith et les éloigna les unes des autres; depuis lors, elle n'est plus adorée par personne.



HOBIMARONG est le dieu de Mokato, le Joyau de l'Orient. On prétend qu'il n'aurait jamais commis d'erreur — sinon, demandent ses prêtres, comment les îles Orientales auraient-elles résisté aux Érudits de l'Ambigu?



LARALOORI est la déesse du Ciel, qui donna à Vith la tribu des dieux. Son opposée est Gebkérane, déesse du Monde Inférieur, qui donna à Vith la tribu des anti-dieux.



LOUMAVOXORAN est le dieu protecteur d'Haragala. Les Haragaliens étendent sa bénédiction à leurs bateaux en emportant toujours à bord une bassine de ses eaux magiques.



MASHOUNASAN est le Sage ni Grand ni Pas Grand. Pour comprendre cela, Mashouasan dit qu'il faut commencer par tout désapprendre.



THELLA est la déesse des songes qui sont la matière même de l'illusion. En eux, tout est faux mais, grâce à elle, les songes peuvent être aussi agréables que tristes, aussi instructifs que terrifiants; et s'ils peuvent induire en erreur, ils ont également le pouvoir de conduire à la vérité.

KARKI est l'aspect terrestre de Vith, l'Éclair Libérateur jaillit du Troisième Œil de MASHOUNASAN pour rejeter le démon Oorsou Sara aux confins de la terre. Ce n'est pas un dieu mais un principe, pouvant produire des effets meurtriers entre les mains de ses adeptes. Leur faculté à tuer d'un simple contact, à faire éclater un mur comme un pot d'argile cuite ou à éviter aussi bien les gouttes de pluie que les coups les plus mortels est une source d'émerveillement constante pour les personnes extérieures au culte. Beaucoup voient dans ces pouvoirs une forme de magie, mais ils se trompent, car en réalité les disciples de Karki ne font qu'appliquer la vérité aux illusions et aux tentations de ce monde.

Les humains n'étant pas des dieux, la perception divine leur fait défaut pour pleinement apprécier Karki. Plusieurs écoles monastiques sont donc apparues dans les îles Orientales, enseignant chacune sa propre manière de l'appréhender. Leurs visions différentes débouchent sur des techniques très dissemblables, parfois même inconciliables.

La tentation matérialiste

Tout dieu étranger au message de Vith constitue une tentation et doit être ignoré.

Les îles Hanfarador et Arandinni

Les îles Hanfarador forment une confédération unie par un ennemi commun : les démoniaques Andins des îles Arandinni. Les Hanfaradoriens vénèrent Vith et Laraloori, préfèrent la cannelle et le piment rouge à n'importe quelle autre épice et portent des chapeaux dont la mode est fixée chaque année par leur reine. Ils entretiennent une haine farouche et un dégoût viscéral pour les Arandinni voisins.

Bien que les Andins soient présents sur de nombreuses îles Orientales, ceux des Arandinni se distinguent par leur haine commune des Hanfaradoriens. Ils adorent Vith et Gebkérane, et leur roi est Dek Orou, le Dévoreur de Chair. Les Andins sont de gigantesques humanoïdes cornus à la peau écailleuse. Aussi lents à la réflexion qu'à l'action, ils ne sont pas pour autant stupides. Ils pratiquent une magie abominable, et depuis peu créent des esclaves et des soldats de pierre pour les servir.

La dernière série de guerres entre les deux nations est connue sous le nom de Guerres de Dérision. Depuis son repaire de Seldanou, Dek Orou a réuni une armada contenant de nombreuses races exotiques et autres créatures inconnues jusqu'ici, qui tournent en dérision la défense hanfaradorienne.

Haragala

Le Marché Commun haragalien est la puissance maritime dominante des îles Orientales depuis la réouverture des mers. Haragala est célébrée pour ses plages de sable blanc et son grand port de Champaya. Aujourd'hui, une ambitieuse famille de seigneurs de guerre dirigée par le Grand Armateur Jadilulo tente d'en faire le centre du monde.

La force navale d'Haragala repose sur ses vaisseaux-vigies, fins et rapides, surmontés de hautes tours mâchées. Au combat, ces navires s'appuient sur la magie plus que sur l'épéronnage ou l'abordage; les tours offrent à l'équipage un point de vue imprenable, qui lui permet d'orienter leurs immenses lentilles solaires avec une efficacité dévastatrice. Ils sont grésés en voiles triangulaires, mais sortent les rames pour le combat.

Jadilulo parle beaucoup d'envahir Vormain ou Téléos, mais ses vaisseaux-vigies se contentent généralement de se livrer à la piraterie dans les îles Orientales, sous le déguisement de « commis des douanes. » À ce titre, d'ailleurs, ils se signalent par leur modération et n'emportent jamais plus de la moitié d'une cargaison. Le Grand Armateur Jadilulo, de son côté, s'est institué défenseur de quasiment la moitié des îles Orientales, contre toute agression étrangère.

Homago, l'île des cannibales

Les habitants d'Homago se montrent invariablement polis et amicaux envers leurs visiteurs. C'est pour mieux dissimuler leur fourberie, disent leurs voisins, car les Homagons sont des cannibales notoires, qui traquent les autres insulaires et les servent en plat de résistance dans leurs festins en l'honneur de leur dieu, Saliligor. Les Homagons ne contestent pas le principe, mais se défendent en expliquant qu'ils ne dévorent leurs voisins qu'en signe de parenté. Tout aurait commencé, expliquent-ils, par une rebuffade de leurs cousins insulaires qu'ils avaient invités à dîner; les Homagons n'auraient pas trouvé d'autre solution pour leur prouver leurs liens de parenté que de les convier de force à leurs macabres dîners de famille.

Mokato, le Joyau de l'Orient

Mokato est tout ce qui subsiste d'une ancienne cité des dieux. Ses flèches cristallines ont cédé la place à des pics montagneux, dont l'éclat éblouissant se voit de très loin au large.

Mokato fut autrefois le centre de l'empire des Mers Orientales sous la direction du sage Hobimarong, qui ne commettait jamais d'erreur.

Hobimarong persuade les Mokatais de conclure une alliance avec Tamanjary pour s'opposer aux Waertagi. Leurs premières victoires furent à ce point décisives que les amiraux waertagi décrivent leurs vaisseaux comme « faits de pure magie, sans la moindre réalité matérielle. » Les Waertagi passèrent un pacte avec une armée d'émigrés vormaino et attaquèrent Tamanjary, qu'ils coulèrent corps et biens. Ils se préparaient à faire subir le même sort à Mokato quand les Érudits de l'Ambigu vinrent les défier chez eux. Tamanjary disparue, Mokato restait seul maître des Mers Orientales. Même les habitants de Memb et de Forng venaient payer tribut à la cour du Souffle Doré.

Quand la Condamnation des Mers atteignit les îles Orientales, Hobimarong prit à nouveau la parole, pour ordonner aux Mokatais de renoncer à leur empire et de ne plus jamais quitter leur île ; par ce sacrifice, ils sauveraient les îles Orientales. Depuis lors, les Mokatais restent chez eux, craignant, s'ils enfreignaient les injonctions d'Hobimarong, de provoquer une nouvelle Condamnation des Mers qui cette fois ne laisserait pas âme qui vive dans l'archipel. Les rares émissaires mokatais autorisés à s'embarquer doivent observer une série de tabous destinés à prévenir une telle catastrophe.

Mokato reste toujours un haut lieu de la finance, du savoir, du luxe, des vieilles chansons, de la magie onirique et des souvenirs nostalgiques de son ancienne grandeur.

Les Keets

Beaucoup d'îles Orientales sont habitées par les Keets, un peuple d'hommes-oiseaux. Ils dominent plusieurs groupes d'îles, sont en minorité dans quelques autres et se répandent à travers le reste. Leur île d'origine est Keetéla, qui fut détruite par la mer de Sshorg au cours de la Guerre des Dieux. Les Keets furent ensuite repoussés jusqu'aux îles Orientales par des conflits avec les océanides.

Les Ratuki

Les îles Orientales du nord sont dominées par une sombre tribu de Hsunchens Requins. Ces Ratuki, comme ils s'appellent, ont pour base Léviathan, l'Île-qui-Nage. Ils l'ont réduite en esclavage et la dirigent en ordonnant à leurs requins de lui mordre les nageoires. Ils sont actuellement en train de fonder un empire d'esclaves dans les îles du nord.

Vormain

Vormain est une terre de légende voilée par les brumes du mythe. Durant la Guerre des Dieux, elle se coupa du monde et ferma ses portes aux étrangers. Par la suite, son histoire fut principalement marquée par les disparitions des curieux qui tentèrent de l'explorer. Les seuls Vormaino qu'on croise au-delà de l'archipel sont les pirates de Tsankth, le dieu-barbacuda, et les guerriers-nobles du culte de Telask, venus des îles Frontalières.

Pour tenir les étrangers à distance, les Vormaino se taillèrent un grand empire dans les îles Orientales. Aux îles conquises, ils donnèrent le nom d'îles Frontalières ; le reste du monde

étant appelé indistinctement îles de la Guerre. Les paysans des îles Frontalières ressemblent davantage à des insulaires orientaux ordinaires qu'à des Vormaino. Ils servent et payent tribus aux guerriers de Vormain qui les oppressent depuis des siècles. Les soldats et gouverneurs de ces îles sont tous des exilés, auxquels il est défendu de retourner en Vormain sous peine de mort. Ils en reçoivent des nouvelles par signaux visuels, pigeons voyageurs et messagers sans retour. Les interroger sur leur pays est le plus sûr moyen de connaître une fin brutale et douloureuse. Les descendants des exilés parlent plus librement, mais ils ne connaissent Vormain que par oui-dire. Personne ne peut dire avec certitude à quoi ressemblent aujourd'hui les Vormaino de la mère-patrie.

Kraloréla envoya et perdit de nombreuses expéditions en Vormain. La plus spectaculaire fut celle de la Grande Armée, dans laquelle se trouvaient beaucoup de monteurs d'animaux, qui fut coulée à moins de cinq cents mètres des côtes par un brusque typhon surgit d'on ne sait où. La plus triste fut celle du grand poète Fen Watha Too, qui se rendit dans le Monde Inférieur pour donner un dernier baiser à chacune de ses maîtresses, avant de se retirer dans un monastère et d'y apprendre la magie nécessaire au voyage. La plus inhabituelle fut celle de Kouang Brang, qui survola Vormain à bord de sa machine-oiseau ; il s'écrasa en mer non loin du navire qui devait le recueillir et mourut de centaines de piqûres de guêpes avant d'avoir pu relater quoi que ce fût. La visite la mieux documentée fut celle d'Handal Faarman, un Érudit de l'Ambigu surnommé le Tanisorien Invisible, qui envoya des pigeons-voyageurs tous les matins pendant vingt-six jours puis ne donna plus aucun signe de vie. Dans son compte-rendu, il parle de grandes cités fabuleuses, de gens à la fois graves et pittoresques, et d'esprits gardiens dont on connaît les couleurs et les fonctions mais pas les noms.



Pamaltéla



Pamaltéla, le continent méridional, jouit d'un climat largement tropical et subtropical. Il subit lui aussi les attaques du chaos, mais s'en sortit mieux que Génertéla car Pamalt, son dieu tutélaire, était encore en vie. Une paix et une abondance relatives s'y perpétuent, et les humains de l'intérieur des terres y mènent une vie pastorale agréable. Les races anciennes y sont encore puissantes – en particulier les nains, les elfes et diverses autres créatures plus obscures. Les seules cités humaines se trouvent dans le nord, le long des côtes.

FONRIT

Fonrit est une grande péninsule à forte densité de population qui s'avance vers le nord entre les mers Dashomo et Marintho. Ses habitants se baptisent eux-mêmes Toraves, ce qui veut dire « Grands Hommes ». Le reste des Pamaltéliens les appellent le peuple des Esclaves.

Les Toraves sont les descendants des tribus menées autrefois par Garangordos à la conquête de la péninsule. Ils soumièrent la population indigène à la peau bleue et s'instituèrent les maîtres du pays. Au fil des ans, conquis et conquérants finirent par se mêler de plus en plus. Aujourd'hui, les pauvres ont généralement la peau la plus bleue et sont condamnés à vénérer des dieux mutilés. En tant qu'esclaves, ils sont les plus mal traités du monde.

Garangordos avait conquis Fonrit mais n'eut pas le temps de jouir de son triomphe ; il fut assassiné avant d'avoir pu fonder l'empire dont il rêvait. Le meurtrier ne survécut pas longtemps à sa victime, car il fut écharpé par ses dix-sept frères et sœurs. Ces derniers se partagèrent ensuite la péninsule et fondèrent les Dix-Sept Cités antiques constituant le Fonrit actuel. Malheureusement, sans la présence conciliatrice de leur frère Garangordos, ils ne tardèrent pas à se haïr, et les guerres se multiplièrent.

L'unité fonritienne semble aujourd'hui impossible à restaurer. Il faudrait pour cela invoquer l'ombre de Garangordos. Malheureusement, le processus nécessite d'accomplir simultanément dix-sept rituels distincts dans chacune des dix-sept régions. La dernière fois, c'était il y a trois siècles, lors de l'invasion des Sauteurs d'Yrane. Les Sauteurs étaient des adorateurs d'Yrane, la planète interdite, dont ils utilisaient l'énergie pour accomplir d'incroyables tours de force, comme de pousser les Bleus à se révolter contre leurs maîtres. Invincibles, ils disparurent brusquement voilà longtemps, « pour s'acquitter de leur dette », dirent-ils. Beaucoup craignent que la récente agitation des Bleus ne soit le signe avant-coureur d'un retour des Sauteurs d'Yrane.

Garangordos adorait Ompalam, dieu de l'esclavage, dont le message était que « la vie est l'esclave du corps ». Durant l'Âge d'Or, chacun était esclave de l'empereur, mais des individus maléfiques se servirent du Libre Arbitre pour se libérer du confinement de leur corps ; la Guerre des Dieux qui s'ensuivit fut désastreuse pour tout le monde.

Les Toraves se plient aux lois d'Ompalam telles qu'elles leur sont révélées par les kanaharim, les prêtres-juges de Fonrit. Ces lois ne sont jamais identiques d'un kanaharim à l'autre, mais toutes remplissent la même fonction – asservir totalement sa volonté à Ompalam et atteindre ainsi la perfection spirituelle. L'observation des lois permet aux kanaharim et à leurs adeptes de pratiquer la magie. L'esclavage est une manifestation de la relation d'Ompalam avec les mortels. Un Torave est soit un esclave, soit un esclave et un propriétaire d'esclaves ; car les hommes sont tous les esclaves d'Ompalam.

Ompalam

Le Tout-Puissant

Tout Fonrit vénère le grand Ompalam. Il incarne le pouvoir de l'Univers, et toute vie se déroule selon son bon plaisir. Il est si grand et si puissant qu'il est presque impossible de l'appréhender. La meilleure manière de le comprendre est encore de se déclarer son esclave soumis et de lui obéir aveuglément. Celui qui le fait est béni par sa présence et y puise du réconfort. « Mieux vaut être un esclave d'Ompalam que le roi de la jungle », comme le dit un dicton populaire fonritien.

La magie

La magie est la résultante de la soumission à Ompalam. En renonçant à toute illusion de liberté, l'homme s'élève plus près d'Ompalam et accède à une infime fraction de son omnipotence.

La vie après la mort

« La vie est l'esclave du corps, car sans corps il n'y a pas de vie » Beaucoup de Fonritiens voient dans cette maxime l'affirmation qu'il n'y a rien pour eux après la mort. D'autres préfèrent comprendre que la mort débarrasse le défunt de ses dernières illusions matérielles pour le préparer au séjour éternel dans la Demeure de la Félicité. Tous s'accordent à dire que la vie et la mort sont des bénédictions d'Ompalam.

Les dieux serviteurs

Bien qu'il soit tout-puissant, Ompalam permet l'existence des dieux et esprits inférieurs ayant reconnu son autorité. Nombre d'entre eux, tels Darleester le Lacet ou Garangordos le Cruel, sont plus accessibles que lui et, de ce fait, comptent davantage d'adorateurs. Chaque cité de Fonrit possède ses propres dieux favoris qu'elle considère comme les plus importants de la péninsule.

ARTMAL était autrefois empereur de Pamaltéla, mais il fut détrôné et mutilé. Les esclaves bleus sont contraints de l'adorer afin de se mutiler eux-mêmes le cœur et l'esprit.

 L'adoration de **DARLEESTER LE LACET** est obligatoire en Afadjann. Son pouvoir est tel qu'il suffit de nourrir des intentions hostiles au Jann pour commencer aussitôt à s'étrangler.

 **GARANGORDOS LE CRUEL** soumit et réduisit en esclavage les Artmali de Fonrit, avant d'exterminer tous les Aldryami qui se trouvaient là et de fonder le culte d'Ompalam. Il protège aujourd'hui ses nombreux temples, et punit ceux qui désobéissent à Ompalam ou à ses suffètes.

SÉLARN est le dieu-voleur d'Afadjann. Son culte remonte avant l'Aurore.

TONDIJI est le dieu de la plus puissante cité du monde. Même Ompalam, le Dieu Invisible et Pamalt s'estiment honorés d'avoir une place dans son temple.

YRANE est une planète rouge sang qui scintille dans le lointain nord. Jadis, les Sauteurs conquièrent Fonrit en son nom avant de disparaître à sa demande; beaucoup craignent de les voir revenir un jour.

Les dieux libres

De nombreux dieux refusent de reconnaître Ompalam et persistent dans leur folle liberté. Or, se prétendre libre supprime toute faculté de sentir la présence d'Ompalam; l'univers apparaît alors plus sombre, plus incertain. Les Fonritiens sont souvent ébahis de voir les étrangers se complaire dans un tel état d'esprit.

La plupart des Toraves sont incapables de vivre en totale adéquation avec la Volonté d'Ompalam et se tournent donc vers des divinités mineures sous la direction spirituelle des ompaharim, où « petits divins ». Les kanaharim ont démontré que les ompaharim étaient les esclaves de leurs dieux, eux-mêmes esclaves d'Ompalam. Quelques Toraves dépravés s'adonnent à la sorcellerie, mais cette voie est considérée comme mauvaise, car reposant sur la volonté individuelle plutôt que sur la soumission à l'ordre d'Ompalam.

Les dizaines de cités-États de Fonrit sont dominées par deux empires, Kareeshtou et Afadjann. Le premier, dirigé par le Grand Tond, constitue une grande puissance maritime. Grâce à une quille et à un gréement spécial, ses navires de guerre sont beaucoup plus rapides que la majorité des navires gloranthiens. La tactique favorite des Karreshtiens est de mettre à profit leur petite taille et leur agilité supérieure pour encercler les navires ennemis et les submerger sous le nombre, avant de monter à l'abordage.

L'empire doré de Kareeshtou livre une guerre sans merci à l'empire voisin d'Afadjann, dont la flotte est négligeable mais dont l'armée puissante a conquis de vastes territoires en Umathéla. Kareeshtou reste pour l'instant le plus fort des deux, mais la fortune est versatile en Fonrit.

LES MONTAGNES

De hautes chaînes montagneuses découpent le continent, séparant les cités côtières et les jungles du nord des immenses plaines du sud. À l'origine, les monts Fensi dressaient leur masse imposante à cet endroit, mais de nombreuses invasions successives durant la Guerre des Dieux les aplanirent peu à peu, de sorte qu'il ne subsiste plus actuellement que trois chaînes de montagnes : à l'ouest, les monts Tarmo, bastion des Uz jarakaki dont le dieu est Jarakak et qui échappèrent, grâce à cela, au sort réservé par Pamalt aux Moorgarki; au centre, les monts Mari, habités par des hérétiques nains; et à l'est, les monts Palarkri, ultime refuge des jelmres inhumains. Les jelmres sont des arboricoles fluets proches des lémurians, aux longs doigts effilés, dotés d'immenses yeux ronds et de larges oreilles. Ils sont traqués depuis toujours pour leur magie, qu'ils ont le pouvoir de cristalliser et d'offrir à autrui.

LA SAVANE PAMALTÉLIENNE

L'intérieur des terres de Pamaltéla offre le visage d'une immense savane s'étendant à perte de vue. Les plaines de Pamalt sont sèches, l'herbe grasse ayant toujours eu du mal à y pousser, sauf dans certaines enclaves côtières d'Adjann. Le dieu avait rejeté la déesse; désormais, son sol serait pour elle un poison.

La savane de Pamalt passe progressivement de la forêt et de la jungle au nord, au désert le plus aride au sud. Son climat varie de l'extrêmement humide, à l'est, au comparativement sec, à l'ouest. Ses habitants humains sont des nomades et des pasteurs menant une vie idyllique d'élevage et de chasse. On les désigne par le terme collectif d'Agimori, signifiant « Nous Qui Mourrons et Revenons ». Ils vénèrent Pamalt, leur créateur, et obéissent à ses lois, qui mettent l'accent sur le bonheur domestique et la courtoisie envers les étrangers. Au fil du temps, les Agimori se sont scindés en quatre cultures distinctes qui se reconnaissent néanmoins un héritage commun.



Pamalt

Le seigneur du Sud

Le Père de la Terre fit le monde avec tout ce qu'il contenait. Il fit également les anciens dieux qui modelèrent le monde. Pamalt était le seul d'entre eux que tous les autres connaissaient, aussi fut-il choisi pour être leur chef. Pamalt maintient la terre en vie; les Agimori, ses adorateurs, font de leur mieux pour l'aider en acceptant leur part de responsabilité dans leur propre existence.

Vovisibor, l'Obscénité-qui-Marche, essaya de détruire les anciens dieux et tua tous ceux qui tentèrent de s'opposer à lui. Pamalt réunit tous les dieux en formant ce qu'on appelle le Collier de Pamalt; ensemble, ils réussirent à vaincre ce qu'ils ne pouvaient vaincre seuls.

Le Bon Sentier

Quand le Père de la Terre était encore en vie, il se montrait disposé à faire tout ce qu'on lui demandait. Puis Bolongo le tua, et personne ne put plus rien lui demander. Après avoir puni Bolongo, les anciens dieux essayèrent de ramener le Père de la Terre à la vie. Mais il s'était changé en un serpent de feu cornu, et rares étaient ceux qui pouvaient affronter son nouveau visage.

Voyant cela, le Père de la Terre enseigna à Pamalt à reconnaître les esprits, à les invoquer, à s'en faire des amis et aussi à les commander. Comme les hommes étaient moins sages que Pamalt, il fit le Bon Sentier afin qu'ils pussent voyager sans crainte à travers le monde des esprits.

La vie après la mort

Le Père de la Terre fut le premier à mourir, et depuis, la mort n'épargne personne. Au début, Pamalt traça le Bon Sentier de manière à ce qu'il conduise droit au Père de la Terre. Mais comme celui-ci vivait très, très loin, beaucoup étaient tristes à l'idée de laisser leur famille



et leurs amis derrière eux. Alors Pamalt ouvrit de nouvelles pistes au Bon Sentier afin que les esprits rendent visite à leurs êtres chers sans les effrayer, en attendant de pouvoir renaître parmi eux.

La famille de Pamalt

La majorité des Agimori honorent les anciens dieux. Pamalt étant leur chef, ils font partie de sa famille. Des sacrifices leur sont rendus au gré des nécessités, mais les gens s'adressent plus volontiers à leur chaman qu'à leurs dieux.



VANGONO est le guerrier de Pamaltéla. Maître dans l'art de manier la lance, il peut cracher trois feux différents. Lorsqu'il n'est pas au cœur de la mêlée, il se tient juste à la droite de Pamalt. Il est l'inspirateur de la destruction en temps de guerre, et ses adorateurs sont voués à périr au combat.



ALESHMARA est la divinité des femmes, gardienne du panier sacré de la Vie et maîtresse de la famille de Pamalt. Elle commande à toutes les autres déesses, y compris Faranar, l'épouse de Pamalt, et même ce dernier se plie généralement à ses désirs.



BOLONGO est l'insensé qui ne discerne pas le bien du mal. Il tua le Père de la Terre avec un couteau mais il participa aussi à la confection du Collier de Pamalt.



BALOUMBASTA est le feu. Ses bras sont si puissants que Pamalt put lui demander d'élever les monts Fensi afin de protéger son peuple contre les démons du nord. Mais sa tête est plus faible, et Pamalt dut lui expliquer longuement ce qu'il désirait.



CRONISPER est le vieux sage de la famille de Pamalt.



NOROUMA est le grand chaman qui retrouva le Père de la Terre après sa mort. Il enseigne aux hommes à vivre en compagnie des esprits.



RASOUT est le chasseur du veldt. Chacun de ses adorateurs verra, au moins une fois dans sa vie, la Bête Fugitive — la proie insaisissable.

Les *Arbenniens* de la région centrale de Jolar sont les plus familiers aux étrangers. Pendant l'Âge Impérial, les Érudits de l'Ambigu tentèrent même d'y établir l'empire de Six Pattes, mais le célèbre guerrier Hon Hoolbiktou réduisit leurs efforts à néant. Récemment, Ivi Kange forma une Confédération arbennienne pour s'opposer aux Kreshs.

Les *Doraddi* de la région orientale de Kothar sont les plus sédentaires, et vivent dans des villages paisibles le long des nombreuses rivières qui abreuvent l'intérieur du continent. Ils protègent les lieux sacrés des plus anciens dieux de Pamaltéla, dont certains totalement inconnus ailleurs. La moitié d'entre eux ne bouge jamais de leur village, pas même occasionnellement ou par curiosité.

Les *Tarints* de Tarien forment la troisième nation d'Agimori. Les conditions de vie difficiles de l'ouest et plusieurs siècles de conflits avec les slarges leur ont fait quelque peu oublier les règles de Pamalt. Leur tradition de générosité se perpétue toujours, mais ils s'affrontent

parfois directement entre eux, chose inimaginable pour les Arbenniens, qui règlent leurs différends par des « guerres de vociférations ».

Les slarges de Wongarissi sont une race de reptiliens bipèdes qui élèvent des dinosaures et travaillent le métal, deux avantages décisifs sur les Tarints. Ils sont si mystérieux que leur premier contact avec les humains remonte à seulement deux siècles. Leur culture apparemment primitive comporte néanmoins des éléments relevant d'une évolution supérieure, et certains sages umathéliens subodorent l'existence d'une civilisation cachée quelque part sur leur territoire. Les slarges se montrent invariablement hostiles envers les humains. Les *Kreshs* sont la quatrième nation du peuple de Pamalt. Ils apparurent brusquement en Kothar voici quatre siècles. Ils se déplacent à bord de chariots colossaux qu'ils tirent eux-mêmes, sans recourir à aucun animal de trait ; leurs tribus en marche ressemblent à des villes en mouvement. Lorsqu'une caravane kresh rencontre une tribu locale, les traités l'autorisent à lui demander de la viande, des renseignements ainsi que sa protection. En retour, les Doraddi reçoivent une marque qu'ils pourront échanger auprès de n'importe quelle caravane kresh contre des marchandises spéciales : délicats objets en bois dur, tissus arachnéens, aliments exotiques et fruits hors-saison. Bien que les Kreshs soient des Doraddi et vénèrent Pamalt, tous les étrangers se demandent où ils ont trouvé le bois pour construire leurs chariots et les soupçonnent d'adorer un autre dieu en secret.

Les Kreshs ne sont connus que par ouï-dire au-delà de Jolar et de Tarien. Un parti de guerre vangono traversant Kothar sur la piste de Pan Chakou aperçut les chariots et vit en eux le nouvel ennemi qu'on leur avait prophétisé. Ils en détruisirent plusieurs, et retournèrent dans leur clan chargés d'un lourd butin qui leur valut la gloire et la fortune. Les caravanes kreshs, brûlant de se venger de leurs agresseurs sans nom, ont appris par les augures qu'elles les trouveraient à l'ouest, en Jolar.

LES RIVAGES ELFIQUES

Le long de la côte, au nord de la jungle luxuriante d'Errinorou, vivent les humains des Rivages Elfiques. Ils ne sont pas originaires de la région mais viennent de la cité légendaire de Thinoboutou, désormais submergée. Après l'engloutissement de leur ville, les Thinoboutains trouvèrent d'abord refuge sur les Tortugax ; par la suite, ils construisirent des bateaux et se répandirent le long des côtes de la Maslo, sur Loral et Koumankou, et sur la péninsule de Kimos. Bien qu'étant largement dispersés, les Thinoboutains conservent de nombreux traits culturels communs, notamment une peur viscérale du surnaturel et tout particulièrement des fantômes et des serviteurs démoniaques de Débadaj, l'ancien dieu du Monde Inférieur auquel ils ont échappé. Chaque fois qu'une menace les préoccupe, ils la conjurent en sculptant une idole et en lui sacrifiant des porcs, des chiens et parfois même des hommes pour tenir leurs dieux en sommeil. Ils recrutent aussi des magiciens étrangers, comme les sorciers fonritiens, pour leur servir d'intermédiaires avec le monde occulte. En période de crise, ils peuvent tailler des idoles spéciales pour pratiquer une grande magie, mais préfèrent éviter de recourir à cette extrémité de crainte d'éveiller les dieux. Certaines tribus ont d'ailleurs délibérément oublié les rituels correspondants.

Les côtes de la Maslo se divisent en deux royaumes. Le premier est celui des anciennes cités regroupées en chapelet sur la péninsule d'Élamle. Elles sont amies des elfes depuis qu'Élamle-Ata ramena la paix entre les hommes et les elfes de la jungle, à l'Aurore. Elles coulaient des jours heureux jusqu'à ce que la Mère des Monstres, titanesque abomination engendrant des hordes de créatures chaotiques, apparaisse à la réouverture des mers. Désormais, chaque cité doit être prête à se défendre contre sa progéniture à la moindre rumeur de son approche.

Le jeune royaume de la péninsule d'Onlaks est dirigé par Hoom Jhis, le dynaste de Flanch. Les Flanchites haïssent les elfes et mènent une guerre incessante contre la jungle. Ils représentent une importante puissance navale, et on croise leurs gigantesques catamarans dans tous les ports. Les habitants des deux royaumes se montrent ouverts et amicaux envers les étrangers, mais se demandent toujours quelle est leur position vis-à-vis des elfes.

Kimos

Quand les Thinoboutains débarquèrent dans la péninsule de Kimos, ils découvrirent que leurs vieux ennemis les Gloutons s'y étaient déjà réfugiés avant eux. Les Gloutons dégageaient une douloureuse aura psychique affectant toute personne en leur présence. Les Kimotains contrent leurs pouvoirs en invoquant de grandes divinités élémentaires qu'ils chargent de dévaster leurs communautés. Les Gloutons ripostent sur le même registre, et le choc des éléments est si rude que la géographie de la péninsule en est parfois bouleversée sans avertissement. Des volcans éteints se réveillent brusquement, des rivières débordent de leur lit, des forêts surgissent en l'espace d'une nuit et de violents cyclones démolissent des montagnes vieilles d'un jour.

Kimotains et Gloutons pratiquent tous deux une magie unique, invoquée en gravant et en peignant des motifs sur la pierre ou la terre. Les autres Thinoboutains la connaissaient mais la tenaient pour maléfique et choisirent de l'oublier. Une famille kimotaine peut consacrer des années à tailler une montagne pour créer une gigantesque sculpture capable d'apaiser la fureur des éléments ou, au contraire, d'invoquer des esprits rageurs. Les Kimotains affirment qu'après la défaite du dernier Glouton, ils sculpteront la péninsule tout entière afin d'en faire une formidable idole dont le but n'a pas été révélé.

Kimos voit s'arrêter peu de marins, car les indigènes les considèrent au mieux comme des victimes sacrificielles, au pire comme des démons.

Loral

Autrefois colonisée par les Thinoboutains, cet archipel est désormais abandonné. Durant la Condamnation des Mers, les débordements des Érudits de l'Ambigu entraînèrent l'apparition de Zis, l'île des Monstres. Différents monstres en sortirent pour dévorer tous les humains de l'archipel. Depuis la réouverture des mers, nul n'a plus traversé ces eaux sans dommage. Les monstres recensés comprennent une tortue volante, la pyrohydre verte aux soixante-douze têtes, un immense chimpanzé et un magnifique papillon géant courtisé par une libellule dévoreuse de navires.

Umathéla se compose de sept enclaves humaines, réparties le long de la côte nord-ouest de Pamaltéla et séparées par une forêt jonchée des ruines d'un ancien empire humain disparu. Cette région, qui appartient jadis à l'empire des Érudits de l'Ambigu, était alors réputée pour ses collèges ; mais l'exploitation qu'en firent les Érudits déclencha la résurrection massive d'entités végétales éteintes qui devinrent des ennemies. À la fin de l'Âge Impérial, une puissante armée d'elfes et d'arbres marcha sur les collèges et les détruisit. Les âmes des confédérés furent piégées dans des arbres de torture et leurs corps servirent d'engrais aux buissons empoisonnés et autres bosquets d'épineux qui poussent encore au milieu des ruines. Les forêts elfiques d'Enkloso et de Vralos recouvrent la majeure partie de l'intérieur des terres. Celle d'Enkloso comprend principalement des conifères, celle de Vralos des arbres à feuilles caduques. À mesure qu'on voyage vers l'est, la forêt se fait plus clairsemée, jusqu'aux premières collines de Fonrit, où elle s'interrompt. Les seuls habitants de la région sont les primitifs Hendarous, ou « Obéissants », adorateurs des tempêtes qui se plient aux jugements de la forêt – c'est-à-dire aux anciennes lois de la forêt édictées par les elfes.

Umathéla souffrit beaucoup de l'isolement imposé par la Condamnation des Mers. La Guerre contre le Silence et la Guerre des Huit Saisons ravagèrent le pays. Le culte du Silence, fondé par le Prophète Muet voici des siècles, fut à l'origine une religion contemplative, pratiquant l'excision de certains organes physiques et psychiques dans le but d'amener le règne de la sérénité et de la paix. Ses préceptes, sous une forme dénaturée, devinrent le credo des Étouffeurs, une secte de fous furieux fanatiques. Les Étouffeurs entreprirent de convertir les gens au Silence par la force et transformèrent de vastes pans d'Umathéla en régions désertiques, baptisées les Terres des Réduits-au-Silence. Ils furent finalement vaincus par une invasion afadjanni et par l'émergence des Braillards, qui revendiquaient une compréhension supérieure des antiparaboles du Prophète Muet. La plupart des Braillards s'amendèrent par la suite et devinrent sédalpistes durant la Guerre des Saisons. Il existe encore des adeptes de l'ancien culte du Silence, mais ils sont généralement des objets de pitié.

Après les armées afadjanni vinrent les Sauteurs d'Yrane, qui placèrent Vralos sous leur coupe. Lorsqu'ils furent vaincus à leur tour, la Guerre des Saisons commença. Chaque hiver, des armées d'elfes verts et d'adorateurs des tempêtes venaient ravager les forts et entrepôts afadjanni ; et chaque printemps, les Afadjanni rasaient les bastions de l'ennemi et incendiaient ses forêts. Les elfes finirent par remporter cette Guerre des Huit Saisons, mais ils n'avaient plus les moyens de régner sur les humains survivants et leur laissèrent donc la liberté.

Voilà trente-cinq ans, les Vadéli oabilites débarquèrent en Umathéla. Depuis la Condamnation des Mers, c'était la première fois que les habitants voyaient des bateaux. Les Oabilites n'eurent pas de mal à se faire passer pour des dieux et soumirent rapidement l'ensemble de la région. Leur empire de la Nouvelle-Oabil s'étendit graduellement le long de la côte pamaltélienne, jusqu'à la destruction de leur flotte par les Flanchites au Roc d'Oenriko ; la majorité de leurs dirigeants furent alors tués ou expulsés. Toutefois, leur marine marchande contrôle toujours une bonne part du trafic entre Umathéla et Jrustéla.

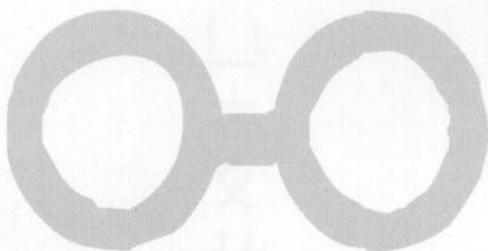
ZAMOKIL

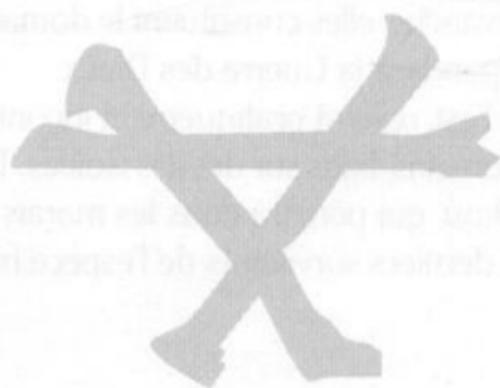
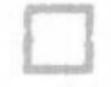
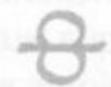
Zamokil est le pays des Artmali, qui descendirent de la lune bleue pendant la Guerre des Dieux. Aux temps anciens, ils se répandirent à travers tout Pamaltéla et fondèrent l'empire de Vendarahab. Vovisibor provoqua leur chute et fit s'abattre le feu du ciel sur leur pays. Les survivants, qui habitent toujours en Zamokil, forment désormais la tribu des Veldangues. Leur pays est si mal connu que la quasi-totalité des atlas gloranthiens n'en font même pas mention.

LES MARÉCAGES

Pamaltéla est bordée à l'ouest comme à l'est par deux interminables côtes marécageuses. Les fondrières et les eaux saumâtres des marais d'Hornilio, à l'ouest, sont vides de toute population humaine ; en revanche, elles constituent le domaine des elfes rouges de la reine Kargan Ilor, qui combattit pendant la Guerre des Dieux.

Les marais de Sozganjio, à l'est, restent pratiquement inconnus. Pourtant, ils comptent pas moins de trois royaumes humains, bâtis sur des îles isolées. Tous furent fondés par le même héros légendaire, Pan Chakou, qui pénétra dans les marais à l'Âge de l'Aurore. Tous trois se considèrent comme les derniers survivants de l'espèce humaine.





Les Races Aînées



De nombreuses espèces de créatures inhumaines partagent avec l'homme la surface de Glorantha. Certaines, détaillées plus bas, se rencontrent en fortes concentrations, ou disséminées en de nombreux endroits. D'autres, comme les Durulz (canards) ou les Timinits, ne sont présentes qu'en certaines régions. Quelques-unes de ces espèces mineures sont mentionnées au chapitre traitant de leur localisation géographique, d'autres attendent la publication d'un ouvrage plus détaillé.

Les informations compilées ci-dessous sont extraites du *Compendium des Espèces (Abrégé)* d'Ocron le Visionnaire, célèbre Érudit de l'Ambigu qui catalogua par nom toutes les créatures existantes, avec le détail de leurs mœurs. Hélas, la série complète de ses vingt-sept volumes est aujourd'hui perdue et il n'en subsiste plus que des fragments, dont la meilleure copie (authentifiée par de nombreuses Épreuves de Vérité) est l'Abrégé conservé au temple du Savoir de Nochet. Cette copie fut rédigée de mémoire par Philarus le Semi-Eidétique, qui avait eu l'original entre les mains.

Le compendium abrégé ne comprend plus le tableau des mentalités que dressait l'original. Pour pallier à cette absence, de brefs essais introductifs ont été introduits. Signés par des membres éminents des espèces concernées, ils jettent rapidement les grandes lignes de leur histoire et de leur conception de la société.

LES ALDRYAMI

Aussi appelés hommes des bois (pélorien), elfes (malkioni) ou Fethloni (kralori).

Les elfes appartiennent au monde végétal. Par leur nature de plantes mobiles, ils se distinguent des autres humanoïdes et des animaux. Plus petits que les humains, ils sont nettement plus fins et élancés. Mais leur différence la plus frappante tient à leurs yeux, qui n'ont ni blanc ni pupille et sont de toutes sortes de couleurs, du mauve au violet en passant par l'argenté et le rose pâle. Certains ont même des feuilles en guise de cheveux.

Les elfes sont liés à leurs forêts par un sens du toucher d'une acuité surnaturelle. Ce mode de perception est si développé qu'il leur permet de sentir si les plantes qui les entourent sont malades ou en bonne santé, si elles souffrent ou sont affectées par quoi que ce soit. La forêt leur envoie des sensations si fortes que beaucoup d'entre eux éprouvent le sentiment d'en faire partie intégrante; certains, toutefois, restent sourds à la musique des plantes. Ils sont alors dits « sans racines » par leurs congénères.

Les elfes se reproduisent par fertilisation interne. La femelle pond une graine de la taille d'une noix de coco qui est plantée en un lieu secret. Grâce aux soins attentifs des parents, la graine donne bientôt naissance à une tige, à des feuilles et finalement à un gros fruit. Lorsque ce fruit est mûr, les parents l'ouvrent et en sortent un petit elfe. Il faut compter environ deux ans entre la fertilisation et l'ouverture du fruit. Le développement du petit elfe, par son âge et sa maturité, est similaire à celui d'un enfant entre quatre et six ans.

Les dryades sont des esprits des arbres, invariablement femelles. Elles jouent un rôle indispensable dans la reproduction de certaines espèces elfiques, pour lesquelles elles tiennent lieu de femelles. Quand une dryade est pollinisée par un elfe, le fruit reproducteur pousse directement de son arbre – soit au bout d'une branche, comme un vrai fruit, soit comme

Le Faucheur

Si Aldrya est la Germinatrice, le Faucheur est son reflet. Tous les elfes le connaissent. Son rôle est essentiel pour l'existence de la Germinatrice. Comme le dit un truisme elfique : « Il n'y a pas de vie sans mort, pas de mort sans vie. »

Les esprits de la forêt

Les elfes ne connaissent pas les dieux, mais perçoivent plusieurs euphonies distinctes dans le chant de la forêt. Les humains ont besoin de leur accoler les étiquettes de dieux et d'esprits pour tenter de les comprendre, car ils n'ont pas la haute sensibilité des Aldryami.



HALAMALAO est la chaleur enveloppante, la lumière infaillible et le père sage. Les humains ne voient en lui que le soleil, mais les elfes perçoivent la plénitude de sa présence à travers le chant de la forêt. Halamalao est particulièrement apprécié des jeunes elfes, dont l'étamine ou le pistil est trop immature pour qu'ils apprécient pleinement le chant. Au lieu de cela, la caresse d'Halamalao les emplit d'un vif désir de vagabondage qui les pousse fréquemment à voyager au-delà des limites de leur forêt. La plupart des adeptes d'Halamalao font partie des Aldryami marcheurs et sont chargés de la défense de la forêt. À mesure qu'ils vieillissent et découvrent de nouvelles satisfactions, la plupart laissent Halamalao derrière eux.



BEBESTER est le Faucheur, qui détruit la forêt pour qu'elle puisse repousser. Quand il cueille un Aldryami, il envoie son âme au Pays du Faucheur pour y attendre l'heure de sa renaissance. Les elfes bruns ne le craignent pas, car ils se rendent dans son pays chaque année pendant leur hibernation.



ERON est l'eau qui nourrit les plantes et soigne les blessures. Les Aldryami l'invoquent chaque fois qu'ils ont besoin de l'un ou de l'autre.



FALAMAL est le père des graines. Il engendra toutes les plantes du monde avec les déesses de la terre. Il est le plus faible de tous les dieux, mais tous les Aldryami le protègent car il est également le plus précieux.

Le Haut Roi elfique et son petit cercle d'adeptes défendirent les forêts sans vie durant les Grandes Ténèbres. Ils furent récompensés de leurs peines à l'Aurore, quand la vie réapparut dans le monde. Aujourd'hui, les protecteurs de la forêt tentent de se montrer à la hauteur de son dévouement.

MEE VORALA est la déesse des champignons, ces plantes qui se nourrissent de la mort d'autres végétaux. Les Aldryami ne la vénèrent pas, mais ils tolèrent la présence des champignons comme celle des elfes noirs, et leur permettent de se nourrir de leurs morts.

VORIA est la déesse du printemps. Elle est principalement adorée par les très jeunes elfes.

Les ennemis des arbres

À l'Âge Vert, Aldrya et ses enfants dirigeaient le monde. Nombre de ses forêts ont disparu depuis cette époque, et ce n'est pas sans amertume que la déesse voit son domaine grignoté peu à peu par les autres dieux. La forêt partage sa souffrance et se montre hostile envers les ennemis des arbres, quels qu'ils soient ; il est rare qu'un étranger parvienne à gagner sa confiance.

liers nomades rejetèrent l'unité qu'ils offraient et leur firent la guerre [167 ST]. Le conseil fut anéanti. Pendant longtemps, il ne sut pas comment réagir. Au début, il essaya la guerre ; les pousses de ses forêts s'emparèrent des terres des cavaliers et les délogèrent de Pélurie. Mais les peuples libérés ne voulurent pas de l'unité, eux non plus.

Alors le conseil décida qu'il était temps de réaffirmer l'unité de la totalité des créatures. Pour cela, il choisit de créer un nouveau dieu d'harmonie et de paix. Saratin Seomale, le représentant de la forêt de Talastar, prit la tête du projet. Il voyait la nouvelle divinité comme une réconciliation du monde et du Néant, à l'image de la réconciliation de la Germinatrice et du Faucheur. Une nouvelle ère s'annonçait, plus grandiose encore que celle de la Germinatrice.

Mais Ezkankekko et les trolls s'opposèrent à l'expérience ; leur nature maléfique leur plaisait, et ils n'éprouvaient aucune envie de s'améliorer. Ils quittèrent le conseil avec leurs alliés orlanthi et dragonewts [365 ST]. La guerre éclata, et il fut rapidement évident qu'ils s'y préparaient depuis longtemps. Toutefois, rien ne pouvait plus stopper la naissance du nouveau dieu, et même le soleil interrompit sa course pour éclairer cet instant mémorable [375 ST]. Nysalor, la Lumière Blanche, était né.

Les trolls invoquèrent Kygor Litor pour dévorer Nysalor, mais il triompha d'elle à la bataille de la Nuit et du Jour [379 ST]. Par pure haine, Kygor sacrifia sa fertilité au Néant afin d'engendrer un nouvel enfant du Faucheur et du Néant : Gbaji. Beaucoup de nains du conseil se réjouirent de l'arrivée de ce nouveau dieu et pactisèrent avec l'ennemi, avant d'être démasqués et exécutés. Rien ne pouvait plus entraver la marche de Gbaji. Même le vaillant sacrifice de tous les Aldryami marcheurs à la bataille de la Pierre Voyageuse échoua à le ralentir [444 ST]. Gbaji pénétra en Dorastor et y affronta Nysalor, qui le vainquit au prix de sa propre existence [450 ST].

Les trolls et les nains, ayant montré leur vrai visage, partirent en guerre contre le monde entier. Au début, leurs assauts imprévisibles et meurtriers nous prirent au dépourvu, comme les Sept Enlèvements qui anéantirent la forêt de Talastar. Mais avec l'appui d'Errinorou depuis le lointain sud [vers 735 ST], nous fûmes bientôt à même de riposter. En fin de compte, leurs persécutions s'arrêtèrent quand les hommes se jetèrent à corps perdu dans la bataille.

Les humains s'en prirent à tout le monde : aux trolls, aux nains, à nous... et ils se révélèrent plus acharnés et plus féroces encore que nos anciens ennemis. Notre guerre avec eux est loin d'être terminée. Les plus maléfiques d'entre eux invoquèrent la lune rouge, une enfant du Néant, dont ils se servirent pour calciner deux de nos forêts : Rist [1296 ST] et Érigie [1279 ST]. Mais leurs victoires finiront par s'arrêter, car le Grand Reboisement est proche. Le jour viendra bientôt où une épaisse forêt recouvrira les arrogantes cultures des hommes.

Qui vit dans notre forêt, quels sont ses ennemis ?

Notre forêt et nous ne faisons qu'un. Nous vivons pour l'entretenir, elle et tout ce qu'elle contient. La vie t'a été donnée pour protéger les arbres et faire pousser les plantes.

Les *femelles* portent les graines qui nous permettent de nous reproduire. Les *mâles* portent le pollen et sont parfaitement remplaçables.

Les *dryades* sont les esprits des arbres. Certains arbres sont tellement magiques que leur esprit peut revêtir une forme physique et marcher parmi nous. Mais elles sont incapables

Tarine est une forêt vierge emplie d'elfes bruns. Distants et hostiles envers les visiteurs, ils montent une garde vigilante depuis leurs bastions forestiers.

Vralos est une forêt d'elfes bruns en Umathéla. Elle a une alliance avec la cité humaine de Cerngoth, et harcèle Fonrit.

Le Bois-Hiver est considéré par les elfes verts qui l'habitent comme la forêt de naissance des tout premiers elfes verts, ainsi que le dernier bastion de résistance du Haut Roi elfique durant les Grandes Ténèbres. Il y a très peu de contact entre eux et Loskalm.

On trouve de nombreuses autres endaves aldryami à travers Glorantha, du bosquet au petit bois. Quelques-unes ont été souillées par le Néant, et nul ne peut s'y aventurer sans danger.

LES OCÉANIDES

Ces créatures marines possèdent des bras et des mains mais la moitié inférieur de leur corps est une queue de poisson ou d'animal marin. Descendantes directes des dieux, elles peuvent être de plusieurs types. Leur apparence varie, et les océanides sont fréquemment désignés par des noms que les peuples du rivage assimilent à des espèces animales locales. Les océanides peuvent être divisés en deux grandes familles : Cétoï et Piscoï. Les premiers descendent d'une alliance entre naïades et dieux des tempêtes, généralement par le biais du mariage. Ils se montrent plutôt amicaux avec les hommes de la surface et les marins. Mammifères, ils ont une queue de dauphin ou de phoque. Les seconds ont des ancêtres naïades qui tentèrent de résister aux dieux des tempêtes, mais en vain. Ils se montrent souvent hostiles envers les habitants de la surface. Ils ont une queue de poisson, avec écailles et ailerons.

Les Cétoï

Les *Ludochs* sont considérés comme l'une des deux grandes tribus d'océanides, car ce sont ceux que les humains voient le plus souvent. Leur queue est lisse comme celle d'un marsouin, avec une nageoire horizontale. Les humains sont incapables de parler leur langue, mais les Ludochs sont d'excellents linguistes et il leur suffit de prêter une oreille attentive au discours de deux étrangers pour saisir rapidement les rudiments de leur langage. Les plus savants d'entre eux apprennent même à écrire certains dialectes pour communiquer avec les humains.

De tempérament grégaire, les Ludochs se rassemblent en bancs qui tendent à être aussi importants que les conditions locales le permettent. Ces bancs hautement organisés s'engagent dans de nombreuses activités de groupe. Plus les Ludochs sont nombreux, moins ils acceptent, en dépit de leur attitude amicale, de coopérer avec l'humanité. Certains Ludochs isolés, à l'inverse, ont parfois témoigné une amitié et une loyauté indéfectibles à des marins. Ordidus attribue cette différence de comportement à la présence accrue des Dieux Aînés dans les populations plus importantes. Ils détestent et redoutent les Malaspes, que leurs mythes dépeignent invariablement comme démoniaques et malfaisants.

Les *Ouori* sont des océanides replets appelés parfois le peuple-morse, bien qu'ils n'aient pas de défenses. Gras et flasques, ils se montrent étonnamment amicaux avec les humains

en dépit de leur timidité. Ce sont les plus accommodants des océanides. Mais ils n'ont guère confiance dans les étrangers et se précipitent à l'eau dès qu'on tente de les approcher. Si un humain parvient à gagner l'amitié d'un Ouori, cependant, il est rapidement accepté par son groupe. La confiance perdure jusqu'à la première trahison – toujours le fait de l'humain.

Les Ouori n'ont aucun besoin matériel. Ils ne portent pas de vêtements, n'utilisent pas d'outils et ne construisent rien. Leur principale activité, qui les occupe une bonne moitié du temps, consiste à s'alimenter ou à jouer dans les vagues avec le soleil. Ils deviennent agressifs à la saison des amours ; les mâles dominants affichent alors un tempérament plus belliqueux et territorial. Après ce rut d'un mois, le groupe retrouve son humeur joyeuse. Leur système social est des plus simples ; le seul respect qu'imposent certains individus découle de leur grand âge, de leur expérience et de leur sagesse. Le groupe agit comme un tout, mais seulement après mûre délibération.

Les Piscoï

Sans écailles et lisses comme une anguille, les *Douérolains* évoquent une sorte d'hybride blême entre un fœtus et un têtard, avec une longue queue aplatie qui ne se divise pas à son extrémité. Ils sont hermaphrodites. Fertilisés par un autre Douérolain, leurs œufs éclosent normalement, mais s'ils les fertilisent eux-mêmes, il en sort des créatures stériles appelées Surutrains. Les Surutrains atteignent leur pleine maturité en un an, six fois plus vite que les Douérolains. Aucune de leurs colonies ne conserve son indépendance plus d'un an. Certaines tribus interdisent d'engendrer des Surutrains, d'autres les élèvent au contraire en vastes hordes d'esclaves.

Les *Gyndrons* sont d'énormes créatures écailleuses aux larges nageoires, avec des ailerons en guise de bras. Ce sont les seuls océanides capables de respirer dans l'eau ; ils suffoquent à l'air libre, et l'eau douce leur devient rapidement insupportable. Les grandes profondeurs sont leur royaume naturel, et les humains les voient rarement. Les autres océanides les tiennent en haute estime, car leur ancêtre soumit et dépouilla le dieu des tempêtes qui prétendit l'attaquer.

Les *Malaspes* sont l'autre grande tribu d'océanides bien connue des humains. Généralement hostiles envers les habitants de la surface, ils ourdissent des plans subtils ou lancent des assauts directs contre les nations côtières. Au contraire du reste des Piscoï, toutefois, les Malaspes parviennent parfois à conclure des accords avec les humains. Violents et dominateurs, ils détestent tout ce qui respire de l'air – eux encore plus que tout le reste, peut-être. Ils sont persuadés que force fait loi. Leur chef est toujours le plus fort et le plus brutal du groupe. Cette férocité se retrouve aussi bien chez le mâle que chez la femelle, et même les jeunes révèlent déjà la combativité de leur nature.

Hideux, couverts d'écailles et de piquants, les *Ysabbaux* sont des océanides des profondeurs au type assez particulier. Ils exècrent les humains plus que n'importe quelle autre branche d'océanides, et s'attaquent aux bateaux et aux marins. Quand ils ne sont pas suffisamment nombreux pour cela, ils déchirent les filets, collent des bernacles ou des vers xylophages contre la coque, et brisent le gouvernail ou la quille. Les marins de Glorantha leur attribuent presque tous leurs maux.

Les *Zabdamars* sont différents des autres océanides. Leurs femelles sont des femmes splendides à partir de la taille, avec une queue aux écailles scintillantes en-dessous. Leurs mâles ressemblent à d'affreux morses humanoïdes privés de défenses.

Magasta

Roi des dieux de la mer

Toutes les créatures marines, qu'elles soient grandes ou petites, sont redevables de leur vie et de leur mort à Magasta le Baratteur. Il est la force vive des eaux en mouvement, et c'est lui qui ouvrit le grand tourbillon au centre du monde pour supprimer la Stagnation. Sa nombreuse famille personnifie les énergies primitives de la mer, mais reste soumise à son autorité.

Durant l'Âge des Tempêtes, Magasta et les siens régnaient sur une grande partie du monde. Les mythes humains ont conservé la trace de l'Inondation par laquelle ils imposèrent leur loi. Depuis, la mer a perdu du terrain devant les hommes et devant leurs dieux, mais Magasta est toujours aux aguets, prêt à reconquérir ses anciennes possessions à la moindre baisse de vigilance. Ses dernières conquêtes eurent lieu à l'Âge Impérial, où il noya *Jrustéla*, *Seshnéla*, *Slontos* et peut-être *Brithos*. Beaucoup craignent que l'océan ne se prépare à recouvrir de nouveau le reste des terres émergées. Ils n'ont pas tort.

La magie

L'océan est le flux et le reflux, parcouru de courants toujours en mouvement. Les hommes n'en connaissent que les forces physiques, mais les océanides puisent leur magie dans ses courants spirituels cachés. Magasta connaît les noms et les emplacements de chacun de ces flux secrets, car tous aboutissent à son tourbillon, et il les enseigne à ses adorateurs.

Le tourbillon de Magasta

Les océanides savent que rien ne les attend après la mort. Leur conscience, leur corps et leur esprit seront dissous dans le tourbillon de Magasta avant d'atteindre les eaux primordiales. De là, elles réapparaîtront un jour dans le monde mortel. La plupart des océanides luttent contre cette sombre réalité, mais nul ne peut résister à l'attraction du tourbillon de Magasta.

Les courants divins

Parmi les nombreux courants spirituels de l'océan, la majeure partie est une vulgaire force brutes dont chacun peut se servir. Mais certains sont davantage et exigent honneurs et sacrifices de ceux qui prétendent boire à leur source. *Wachaza* est le plus connu des humains, mais les abysses recèlent de terrifiants esprits.

PHARGON est le père des tritons et, par extension, l'ancêtre de tous les océanides. Il vit dans les profondeurs, changeant et toujours en mouvement.

BRASTALOS est une ancienne déesse des tempêtes que Magasta captura durant la Guerre des Dieux et dont il fit sa concubine. Elle personnifie l'œil du cyclone, le calme avant la tempête. Les marins la maudissent car elle cherche à les envoyer par le fond.

DALIATH est le gardien du puits de la sagesse, dissimulé au fond de l'océan. Ceux qui veulent boire à sa fontaine doivent passer auparavant par son fils, Nelat, pour être purifiés.

DROSPOLY incarne la mort froide et aveugle qui attend chaque créature. Elle réside au fond de l'océan, où l'eau est glaciale, et dévore tout ce qui passe à portée de sa gueule.

LORION incarne la mer qui s'empara du ciel à la Guerre des Dieux, lui donnant cette couleur bleue qu'il affiche aujourd'hui.

MANTHI et NATÉA sont le roi et la reine des océans. Ils règnent sur les vagues au nom de leur frère des abysses, Magasta.

TRIOLINA est la mère de la vie, ancêtre de toutes les formes de vie océanes. À ce titre, elle compte parmi les plus grandes divinités de la mer.

Les dieux du Sec

L'océan créa le pays Sec pour lui procurer sa nourriture. Mais les dieux du Sec se rebellèrent contre leur destin et déclenchèrent la Guerre des Dieux. À ce jour encore, ils refusent de rendre à l'océan les hommages qui lui sont dus.

Les populations d'océanides

Les océanides restent principalement dans les hauts-fonds, d'où provient toute leur nourriture. Ils ne s'enfoncent plus bas que pour adresser des prières aux mystérieuses naïades qui règnent dans les abysses.

Les Ludochs peuplent l'océan Togaro, la mer Marintho et les côtes méridionales de Génertéla. Au large du Pays Saint gît un royaume ludoch allié des pêcheurs locaux. Deux autres puissants royaumes de Ludochs se trouvent dans l'archipel des Tortugax et les îles Orientales.

Les Malaspes vivent dans la mer Brune et la mer Dashomo, et disputent aux Ludochs le contrôle de la Marintho. À l'origine, leurs groupes sociaux ne dépassaient pas la taille d'un clan, mais ils furent réunis en royaume par les dieux des profondeurs à la fin de l'Âge Impérial, pour anéantir Jrustéla. Ils conservèrent par la suite cette unité forcée et obéissent désormais à Terthinus, la Voix des Profondeurs, maître de la Dashomo. Un des arguments du pouvoir de Terthinus repose sur les armes et les outils qu'il procure à ses sujets.

Les autres océanides sont dispersés. Les Cétoï ont tendance à rester près des côtes et dans les hauts-fonds, tandis que les Piscoï vivent plutôt au large, dans des eaux plus profondes.

LES MOSTALI

Aussi appelés Babadi (kralori), nains (malkioni) ou hommes souterrains (pélorien).

Les nains sont de petits humanoïdes massifs et trapus aux traits souvent grotesques. La majorité porte la barbe. Leurs jambes sont disproportionnellement courtes et beaucoup sont bossus ou tordus. Ces apparentes difformités, loin de les handicaper, semblent au contraire les rendre plus adaptés à leurs terriers et au travail de peine. Leur corps noueux est construit sur des os massifs et tendus de muscles d'acier.

Les nains peuvent parfois faire montre d'astuce et d'esprit de ressource dans leur travail, mais sont généralement trop bêtes pour tirer les leçons de leurs expériences. Certains ne sont que des singes savants, tandis que d'autres butent pendant des heures sur les questions les plus anodines, comme ce forgeron à qui on demandait s'il pouvait faire une charrie en fer. Les étrangers parlent souvent de leur nature laconique et taciturne ; ce n'est pas un moyen pour les nains de préserver leurs secrets, contrairement à la suggestion de quelques optimistes, mais simplement la marque de leur intellect limité.

Bien qu'il existe des femelles parmi eux, ils les traitent comme des mâles et nient rien savoir du sexe ou de la reproduction, avant même qu'on ait fini de leur poser la question ! Sélémanthus écrit que les nains se reproduisent de manière naturelle mais que, le processus étant contraire à tous les principes de leur dieu, ils le refoulent au fin fond de leur mémoire. Les jeunes sont déposés dans les cuves de boue gestatrice, aux soins des nains de mercure, jusqu'à ce qu'ils atteignent leur pleine maturité. Les nains sont immortels, mais il semblerait qu'ils doivent garder foi en leur dieu pour le rester.

Les nains possèdent un sens spécifique appelé *sens de la terre*, qui ressemble au toucher et leur permet de percevoir la chaleur, la pression atmosphérique et les courants d'air avec une remarquable acuité. Ils sont ainsi en mesure de se déplacer dans le noir, de calculer à quelle distance de la surface ils se trouvent, de détecter des objets en mouvement, et même d'estimer la taille et la forme d'une caverne uniquement par ses courants d'air. Lorsqu'ils évoluent dans des grottes ou des souterrains inconnus, ils se repèrent ainsi très facilement en se fiant simplement à leurs sensations.

Habitat : Les nains vivent dans de gigantesques réseaux de cavernes artificielles creusés par les nains de pierre. Leurs cités sont reliées les unes aux autres par des tunnels pouvant atteindre plusieurs centaines de kilomètres de long. Leurs cavernes sont spacieuses et taillées avec soin, avec des murs ornés de motifs géométriques ou de visages grimaçants et des sols de dalles ou de pierre polie.

Histoire du monde

Au commencement était la Machine, et la Machine tournait en accord avec le plan. La Machine suivit le plan et fabriqua les huit Minéraux Anciens et les Mostali pour l'entretenir.

Mais une de ses pièces, Umath, se grippa et l'endommagea en séparant le Ciel de la Terre. Cela permit à la Germinatrice, conçue pour produire des matériaux bruts destinés à être raffinés par la Machine, de muter et de modifier sa fonction sans autorisation. Elle décida de remplacer la Machine et envoya des elfes équipés d'entropie pour la détruire.



BITEZ

ARTISTIA



L'Octomonie des Minéraux Anciens proclama l'État de panne et promulgua le plan Jugement Dernier pour réparer la Machine. Elle s'empara de l'entropie et s'en servit pour façonner le Creuset de Fer, dont les Mostali de fer sortirent en bon ordre pour éliminer les ennemis de la Machine. Mais les Mostali de fer étaient trop peu nombreux. L'Octomonie suspendit alors le Contrôle qualité et produisit la Jarre d'Argile, d'où se déversèrent en foules les Mostali d'argile, ou nains. Les nains étaient plus petits, moins intelligents et en tout point inférieurs sauf sur un seul : la facilité de fabrication. L'Octomonie en équipa la plus grosse partie en fer et l'envoya au front ; les autres furent dépêchés sur le chantier de l'Aiguille. L'Octomonie et le premier nain firent alors le Gobelet de Diamant. Cette fois, ils avaient aspiré à la perfection, et les nains de diamant furent dotés de toutes les compétences pour devenir les chefs des nains. Les Minéraux Anciens tentèrent de réparer les dommages infligés à la Machine. Mais en plein milieu de la procédure, le chaos fit irruption parmi eux et les annihila dans un claquement de tonnerre. Beaucoup de nains et quelques Mostali survécurent à ce cataclysme dans différentes usines et avant-postes à travers le monde. À Nida, les nains de diamant instituèrent la Décamonie et assumèrent la direction du plan. En dépit de ses pertes la Décamonie se mit courageusement au travail et, à force d'huile de coude, réussit à réparer une grosse partie des dégâts ; assez, en tout cas, pour récupérer le soleil au fond de la Poubelle [0 ST]. Mais le plan Jugement Dernier n'est pas encore bouclé, et la Machine nécessite encore de grosses réparations.

De nombreux nains de Grandchemin et de Gemborg aidèrent Ezkanekko, un troll local, contre ses ennemis. Ils survécurent ainsi sous son autorité, en dépit de leur séparation d'avec la Décamonie. Ils élaborèrent même une théorie aberrante, le libéralisme, pour justifier leurs actes. Quand le contact fut rétabli avec Nida, la Décamonie les avertit des dangers de cette politique [182 ST].

Mais les libéralistes ne voulaient pas démordre de leur erreur, et la Décamonie dut déclarer Grandchemin hérétique [212 ST]. La suite des événements devait lui donner raison ; les libéralistes, tout entier absorbés par leur projet Dieu, brisèrent un rouage de la Machine et arrêtaient le temps [375 ST]. Ce n'est qu'un prix d'un grand sacrifice qu'on put sauver la Machine et faire redémarrer le soleil.

Le projet Dieu entraîna la création de Gbaji, une divinité chaotique. Les elfes étaient les plus fervents partisans de Gbaji, et ils commencèrent à assassiner les libéralistes dès qu'ils eurent achevé leur travail. Une force expéditionnaire de la Décamonie rétablit la liaison avec Grandchemin. Bon nombre de libéralistes virent leur erreur et envoyèrent leur propre armée en Dorastor pour effacer Gbaji avant qu'il ne fit plus de dégâts [450 ST]. La plupart y trouvèrent la mort, et les libéralistes non repentis s'appuyèrent sur ce gaspillage de ressources pour remettre en question la politique de la Machine.

La débâcle des libéralistes eut pour conséquence un brusque renouveau de l'octomonisme. Les octomonistes désiraient revenir au régime des huit Minéraux Anciens. La Décamonie ne condamna jamais officiellement l'octomonisme car, quand on leur en soulignait les ramifications, bon nombre d'adhérents revenaient à l'orthodoxie. Et c'est heureux car les elfes, les trolls et même les géants repartirent de nouveau en guerre contre la Machine, et le retour des octomonistes permit au moins de sauver les Norkantanti, même si Gonn Orta vola de nombreux Jolanti à la Décamonie et qu'une alliance de trolls et de Kralori élimina de nombreuses enclaves dans les monts Orientaux [570 ST].

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } ~ ¡ ¢ £ ¤ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾ ¿ À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã



Les humains profitèrent des ravages causés par les trolls et les elfes pour récupérer ce qu'ils pouvaient dans leur sillage. Grâce aux secrets qu'ils s'approprièrent, ils purent fonder de puissants empires. Ils envoyèrent alors d'autres expéditions de pillage contre nos cités et construisirent un dieu-machine dans l'archipel du Bras Gauche pour tenter de reprendre à leur profit le contrôle du plan. Chaque nouveau secret qu'ils dérobaient allait renforcer leurs empires. Affairée à se défendre contre les humains, la Décamonie découvrit trop tard la nouvelle hérésie apparue dans ses rangs, celle de Chark le Libérateur, qui enseignait que tout nain était fait à l'image de la Machine [700 ST]. Ses adeptes prirent le nom d'individualistes. Quand elle se décida à condamner leur mouvement, les individualistes s'emparèrent de Grandchemin en traitant ses membres de fous criminels. Bientôt, ils se mirent à soutenir secrètement les octomonistes de Nida.

La Décamonie ne pouvait tolérer un tel bouleversement du plan et se prépara à la guerre. Appuyée par la Décamonie slaunienne, récemment contactée, la Décamonie nidaine envoya un corps expéditionnaire à Belskane, dans les monts de Fer, et la purgea de son individualisme [852 ST]. Les nombreuses expéditions contre Grandchemin, en revanche, ne réussirent pas à briser son alliance avec le Troisième Conseil.

La Décamonie résolut d'anéantir le pouvoir des humains à la source et de détruire la Cité-Machine [917 ST]. Bon nombre de races et de peuples acceptèrent de l'aider, malgré l'antipathie qu'elle leur inspirait, car ils tremblaient à l'idée d'une suprématie humaine.

Dès que la Cité-Machine fut détruite, le monde se mit à aller mieux. Les grands empires disparurent un à un. Les humains tentèrent bien d'enrayer le processus, mais furent balayés. La lune rouge monta au ciel [1247 ST]. Le plan amorçait son retour; encore fallait-il restaurer l'unité naine. Les libéralistes de Grandchemin prirent brusquement conscience que leurs positions n'étaient pas si éloignées de la doctrine orthodoxe. Ils firent parvenir une proposition de compromis à la Décamonie en offrant de revenir dans le cadre du plan. La Décamonie leva un certain nombre de sanctions prises contre eux, en échange de leur engagement formel de ne pas chercher à propager leurs croyances.

L'unité des Mostali était de nouveau assurée. La Machine se répare peu à peu, conformément au plan.

Mostal

La Machine du monde

Mostal n'est plus, car il fut brisé jadis par des dieux malfaisants. Aujourd'hui, la Guerre des Dieux voit les nains travailler d'arrache-pied à la réparation de la Machine. Dans leur ignorance et leur bêtise, les mortels s'imaginent que ce conflit prit fin avec le retour du soleil; mais les nains savent bien que la Machine n'est pas encore pleinement opérationnelle. La Guerre des Héros n'est qu'un prolongement de la Guerre des Dieux.

Le travail

Dans son fonctionnement quotidien, la Machine brisée transforme peu à peu ses rouages et autres composants en énergie perdue. Les nains furent créés pour inverser ce processus

grâce au travail, qui retransforme l'énergie en composants de la Machine. Ainsi, en accomplissant les tâches pour lesquelles ils sont faits, les nains récupèrent l'énergie perdue et réparent peu à peu la Machine.

L'entropie

L'entropie est la dégradation des processus vitaux en énergie. Elle entraîne progressivement la panne, puis l'arrêt du corps animé, qui n'est plus bon, dès lors, qu'à restituer sa matière première dans les cuves. Le changement est irréversible; les processus de travail normaux sont impuissants à l'enrayer. Les Minéraux Anciens inventèrent le fer pour recueillir et enfermer cette énergie perdue.

Les nains d'or enseignent que les nains n'ont rien à craindre de l'entropie aussi longtemps qu'ils remplissent leurs tâches avec efficacité et ne tombent pas dans l'hérésie ou l'apostasie.

Les métaux anciens

La Machine créa l'Octomonie des Minéraux Anciens pour l'assister dans ses opérations. À la mort de Mostal, l'Octomonie proclama l'État de Panne et assumait la direction des réparations. Elle forgea trois métaux de plus à partir du Creuset de Fer, de la Jarre d'Argile et du Gobelet de Diamant. Le fer et l'argile devinrent les Nouveaux Minéraux, tandis que le Gobelet de Diamant était utilisé pour transformer l'Octomonie en Décamonie. Tous les bons nains servent la Machine à travers l'un ou l'autre de ces métaux.

Le fer

En voyant la Machine s'arrêter, les métaux anciens survivants se réunirent en conseil et décidèrent la fabrication du Creuset de Fer, que les mortels appellent la Machine du Jugement Dernier. Le fer fut façonné pour atteindre leurs plus farouches ennemis, les elfes et les trolls, et les brûler par son seul contact. Les humains furent épargnés par la malédiction du fer, même si la Décamonie s'est plainte par la suite qu'il en aurait été autrement si elle avait su ce qui allait se produire.

Les adorateurs du fer sont couverts de la tête au pied de ce métal meurtrier, et leurs haches sont forgées de même. Mais plus terribles encore sont leurs monstrueux engins de guerre, leurs énormes explosifs et leurs bâtons de tonnerre qui peuvent tuer à distance par leur seul fracas.

Les composants de la Machine

Dans Glorantha, tout fait partie de la Machine, mais seuls les nains savent discerner le schéma d'ensemble dans chacun de ses composants. Et malheureusement, ils peuvent aussi constater que beaucoup de ses composants travaillent pour leur propre intérêt, voire même contre la Machine.

Qui sont les ouvriers de la Machine ?

Les *ouvriers* sont les nains ordinaires. Ils doivent œuvrer aux tâches assignées par le plan. Un bon nain ne dévie pas du plan.

Les *nains de pierre* creusent les mines, exploitent les carrières, taillent la pierre et construisent les bâtiments. Ils sont responsables de l'édification de nos usines et de nos villes.

Les *nains de plomb* sont plombiers et souffleurs de verre.

Les *nains de mercure* sont alchimistes. Ils fabriquent de nombreuses préparations dans leurs laboratoires, notamment la poudre noire, diverses médecines et toutes sortes d'acides et de poisons. Mais leur principale fonction est de conditionner notre nourriture dans des boîtes en étain.

Les *nains de cuivre* fabriquent les outils, ustensiles et autres récipients, ainsi que quelques armes.

Les *nains d'étain* travaillent avec l'assistance de leurs *pierres domestiques*. Ils modèlent le roc pour en faire de précieux auxiliaires, tels que les Jolanti et les Nilmergs, capables d'opérer dans des lieux inaccessibles aux nains. Ils fabriquent également les boîtes à nourriture et les membres et organes de substitution pour les nains mutilés.

Les *nains de bronze* sont fondeurs et métallurgistes.

Les *nains d'argent* sont des enchanteurs et des sorciers, spécialisés dans la manipulation de l'énergie.

Les *nains d'or* incarnent l'esprit de Mostal. Ce sont nos professeurs, et ils assurent la continuité de la société naine par l'éducation et l'endoctrinement.

Les *nains de fer* sont nos forgerons et nos soldats.

Les *nains de diamant* ont atteint un tel degré de perfection dans leur travail qu'ils ne font plus qu'un avec la Machine. Ayant fait leurs preuves, ils échappent au programme de travail. Tous les bons ouvriers devraient aspirer à devenir nains de diamant.

Les *hérétiques* dévient du plan. Alors que les bons nains sont tous identiques, chaque hérésie a sa manière d'être hérétique.

Les *individualistes* rejettent le programme de travail en affirmant que chaque nain possède son propre plan. Ce en quoi ils se trompent. À quoi servirait à un marteau d'avoir un cerveau ?

Les *octomonistes* estiment que la création du fer et du diamant fut une erreur. Selon leur logique, ils devraient également déplorer la création des nains d'argile, mais ce n'est pas le cas. Ils cherchent à nous empêcher de réparer la Machine.

Les *libéralistes* croient judicieux de confier nos secrets à des étrangers. Persuadés que la perte des anciens Mostali a rendu les nains incapables de comprendre le plan, ils recherchent cette compréhension auprès des autres races. Les fous... Le monde de la surface n'a rien à offrir qui surpasse nos secrets.

Les *végétariens* sont contaminés par le sournois principe de la germination – ils vont jusqu'à faire pousser des plantes pour produire leur nourriture ! Heureusement, ils sont confinés dans la lointaine Pamaltéla.

Les *affranchis* pratiquent des exercices indicibles et y prennent du plaisir ! Leur objectif est de se fondre dans la Machine. Mais la Décamonie a prévenu que ces nouveaux exercices pouvaient provoquer la cécité, l'abrutissement et la mort.

Les *nains cassés* sont condamnés pour avoir désobéi à la Machine. Corrompus par l'entropie, ils vieillissent à vue d'œil et ne tardent pas à mourir.

Les *Eredan Madabalumfaralli* (Inconséquences rebelles de bric et de broc) sont des créa-

tures malhonnêtes à la vie courte et à la faculté d'attention encore plus courte. Ils nous dérobent nos secrets en farfouillant dans nos déchets.

Les *Pomodarava Umbladarsham* (Combustible rebelle enflammé sur pattes) personnifient l'erreur qui fut à l'origine de la ruine de l'univers. Leur malice a souvent contrarié les plans des nains, comme lorsqu'ils tuèrent Mostal ou assassinèrent les dirigeants nains de Dorastor au Premier Âge.

Les *Arkastardapple Monongo* (Brutes affamées du monde d'En-bas) constituent une espèce souterraine inférieure qui mange les nôtres et cause toutes sortes de catastrophes. Comme ils se complaisent dans le même environnement que nous, ils peuvent être considérés comme une espèce rivale.

Quels sont mes objectifs ?

- ◆ Tu dois vivre en parfait accord avec la Machine ou pas du tout.
- ◆ Suis les ordres qui viennent d'en haut.
- ◆ Travaille sans faiblir ni faillir.
- ◆ Vis éternellement.

Les cités naines

Le conclave de Belskane se trouve en Seshnéla, dans les monts de Fer. Il vend du fer aux Seshnégi depuis l'Aurore. Cela fait partie du plan, et tout est soigneusement contrôlé. La moitié du fer de Glorantha provient de cet endroit.

Les nains du mont d'Airain entretiennent des relations commerciales plutôt froides avec les Carmaniens. Ils limitent strictement leurs échanges et refusent de négocier le prix de leur bronze. Les nains de Jrustéla s'organisent autour du conclave de Curustus. Soumis à la Décamonie de Slaun, ils auraient également dissimulé un grand port derrière une falaise escamotable. Les Guildes Oranges échangent des plumes de toucan contre du fer auprès des nains dalamdrings. Montdiamant se trouve sous les monts Hachouan. Contrairement à ce que son nom laisserait supposer, on n'y trouve aucun nain de diamant ni même de fer.

L'un des plus amicaux des anciens Mostali vit à la Halte Naine, dans la passe du Dragon, où il pratique un mélange d'individualisme et de libéralisme. Il est réputé pour faire des cadeaux ou proposer des locations, comme celle du culte du canon, à des tarifs dérisoires.

Le conclave de Gemborg se trouve sous le Panache Bleu, en Caladra. Il tire son nom des célèbres gemmes qui ont fait sa réputation.

Grandchemin se trouve dans les monts des Bois de Pierre entre la passe du Dragon et Balazar. Ses habitants dédaignent la passe et préfèrent commercer avec les barbares balazarides.

Les nains des monts Imther, particulièrement conservateurs, ne veulent avoir de relations qu'avec les membres de la famille royale d'Imther.

Les monts Jord abritent la plus importante colonie naine de tout l'Empire lunaire comme de ses environs. Ses membres, qui ont terriblement souffert durant les Guerres des Races Aînées, continuent cependant de commercer avec les humains de la région.

La Décamonie de Nida règne sur l'ensemble des vrais nains de Glorantha. Depuis son comptoir de Mauvaise Donne, elle fait des affaires avec presque tout le monde, elfes et trolls exceptés.

Mais le nom de l'endroit en résume la philosophie : l'acheteur y vient pour se faire plumer.

LES UZ

Aussi appelés Digijelm (pélorien), trolls (occidental) et Dozaki (kralori).

Les trolls sont des humanoïdes corpulents, au visage prolongé par un groin et bardé de crocs ou de défenses. Leur peau est généralement grise, souvent marbrée d'une autre teinte, comme l'orange ou le vert. Leurs mâles dépassent en taille le plus grand des humains, et leurs femelles sont à peine plus petites. Comme ils ont une tendance à l'obésité, leur puissante musculature est souvent dissimulée sous une épaisse couche de lard ; quant à leur taille, elle est partiellement masquée par leur posture voûtée. Ils ont les cheveux drus, broussailleux même, mais peu de poils sur le corps.

Les trolls sont dotés d'un appétit vorace et sont toujours en train de mâchonner quelque chose. Ils peuvent avaler pratiquement n'importe quoi, même s'ils ne présentent que très modérément les matières fécales, les pierres ou l'air (qui leur donne de l'aérophagie). Leur glouglounerie bien connue semble supplanter chez eux toute autre forme d'intérêt pour quoi que ce soit – beaux arts, éloquence et autres finesses de la civilisation n'ont aucun attrait à leurs yeux. Ils préfèrent rester eux-mêmes : frustes, vulgaires et malveillants.

En raison de leurs origines souterraines, les trolls sont des créatures nocturnes. Ils se déplacent non pas en se fiant à leur vue, beaucoup plus faible que la nôtre, mais grâce à une sorte de « sens sombre » qu'ils partagent avec certaines chauves-souris. Ils haïssent la lumière, même si la plupart d'entre eux sont tout à fait capables de la supporter. Certains en revanche, comme les trolls des cavernes ou les trolliniens, sont physiquement malades quand ils sont confrontés à une luminosité plus vive que celle d'une torche.

Il n'existait à l'origine qu'une seule espèce de trolls, mais les épreuves que furent la Guerre des Dieux et la création du Temps entraînèrent l'apparition de nombreuses sous-espèces. Les types suivants sont bien connus de toutes les populations trolls du monde. Parmi les espèces exotiques, citons les trolls chauves-souris du plateau de la Lune Bleue, les trolls des neiges du glacier de Valind, les trolls des mers, et les trolls du chaud de Pamaltéla.

Les trolls de la *race maîtresse* sont les descendants directs des trolls originels. Guère éloignés de leurs ancêtres, ils détiennent des pouvoirs effrayants, tel celui de tuer d'un simple regard. Il n'en subsiste qu'une poignée, au grand dam des trolls et au grand soulagement des autres espèces.

Après leur arrivée en surface, les *trolls sombres* se substituèrent peu à peu à la race maîtresse. Aujourd'hui, ils représentent à peu près le quart de la population dans n'importe quelle communauté troll. Beaucoup de familles isolées sont entièrement composées de trolls sombres. Hauts trolls et trolliniens sont issus de mères trolls sombres, même si la réciproque n'est pas vraie.

Les *trolliniens* sont le produit de la malédiction de Gbaji. Leur allure chétive et dégénérée est une insulte à la puissante silhouette de leurs parents. On les trouve aussi bien seuls que dans les communautés de trolls sombres. Tristes mutants rabougris, ils ont généralement le corps bancal et souvent les os ou le visage difformes. Ils arrivent à peine à la ceinture d'un homme ordinaire, mais leur attitude craintive et ramassée les fait paraître encore plus petits. À peine considérés comme de vrais trolls, ils occupent le dernier échelon de la société troll. Les trolliniens peuvent représenter jusqu'aux trois quarts d'une communauté.

Les *hauts trolls* sont une autre espèce récente, créée dans l'espoir de briser la malédiction



BATEZ 2008

Les démons des ténèbres

KYGER LITOR est la mère des trolls. Ces derniers vénèrent également bon nombre de ses enfants et d'autres démons des ténèbres. Ce n'est pas pour déplaire à la déesse, car le culte rendu à ses enfants ne fait que la renforcer et quant aux démons, ils sont trop monstrueux pour espérer la remplacer.

ZORAK ZORAN est le seigneur-démon des légions de la Mort, le plus puissant des démons de l'enfer. Les guerriers trolls l'adorent pour la frénésie meurtrière qu'il leur envoie. Il incarne l'explosion de peur et de colère brute qui trouve sa justification et sa satisfaction dans une violence sans frein. Il abat ses ennemis mais tue également bon nombre de ses adorateurs.

Même ses amis le craignent car, durant la Guerre des Dieux, il blessa Halamalao et lui arracha le feu. Grâce à cet exploit, lui et ses adorateurs sont désormais capables d'utiliser le feu, chose impensable pour les autres trolls.

ARGAN ARGAR, fils de la nuit, est vénéré par tous ceux qui cherchent à étendre le pouvoir des ténèbres sur le monde de la surface. Ils sont souvent marchands ou traducteurs, mais constituaient la clique dirigeante au royaume de la Nuit.

GORAKIKI est la mère des insectes. Les trolls la vénèrent pour pouvoir domestiquer ses enfants, en particulier les espèces géantes.

HIMILE, dieu du froid, est adoré dans les régions glacées.

La redoutable SUBÈRE ne subit jamais la caresse du soleil ; c'est pourquoi elle est aujourd'hui la plus puissante divinité des ténèbres. Même Kyger Litor vient la trouver pour obtenir d'elle de sombres maléfices.

XIOLA OUMBAR est la sœur jumelle de Zorak Zoran. Elle incarne la compassion comme lui la destruction. Elle est la protectrice des faibles, et en particulier des trolliniens.

ZONG est le dieu de la chasse, qui fait de tout animal son gibier, du plus petit frelon au plus gros dinosaure.

Les dieux de la nourriture

Tout ce qui se trouve dans le monde fut créé par les ténèbres afin de nourrir Kyger Litor et ses enfants. Beaucoup de dieux, notamment la majorité des dieux humains, se révoltèrent contre un tel destin ; mais les ténèbres finiront par les dévorer, car elles sont beaucoup plus

Histoire du Pays de Souffrance

[Nous présentons nos excuses au lecteur pour la diction très approximative de notre historien troll. En réalité, beaucoup de trolls sont capables de s'exprimer dans une langue tout à fait correcte, mais ils étaient soit trop verbeux, soit trop discrets à propos de leur histoire.]

ils finirent par être battus. Les dragonooz recrutèrent Uz du Pays de la Lune Bleue pour tuer les Wyrz [1043 ST]. Quand les hoomainz vinrent pour tuer les dragonooz, les dragonz les dévorèrent [1120 ST]. Plus d'hoomainz dans la passe du Dragonz. Uz heureux.

Mais les dragonooz bientôt furieux contre Uz. Nous Uz les combattîmes mais ils furent les plus forts et brûlèrent Uz [1222 ST]. Ezkankekko fut obligé de rendre un peu de pouvoir aux hoomainz car il ne lui restait plus assez d'Uz. Dagori Inkarth, par contre, ne fut pas inquiétée et parvint même à prendre Pavis dans les Murs [1240 ST]. Puis Belintar apparut. Ezkankekko le combattit mais ses alliés hoomainz le trahirent et il fut tué [1318 ST]. Belintar le Magicien Purulent régna alors sur les Terres de l'Ombre.

Fatigués de bouder après les Dévorations Draconiz, les hoomainz de la Mort firent apparaître la Mort Rouge [1247 ST]. C'était un affront pour Uz et obligea même les hoomainz à retourner dans la passe du Dragonz [1250 ST] où nous Uz avons été tranquille jusque-là. Dagori Inkarth déclara la guerre aux hoomainz de la Mort Rouge [1335 ST]. Mais la guerre prit fin quand Bina Bang du Pays de la Lune Bleue vint dire à Uz que ce qui ressemblait tellement à la Mort Rouge était en réalité la lune rouge. Les anciens se laissèrent convaincre, la trêve fut déclarée et Bina retourna chez elle [1442 ST]. Mais beaucoup d'entre Uz toujours pas convaincus.

Qui est Uz? Qui ne l'est pas?

Uz maîtres du Pays de Souffrance. Uz dévorer tout ce qui bouge. Voilà Uz!

Les *mères* sont cœur et âme de Uz. Le pays de Souffrance tourne entièrement autour des mères. Les *mâles* sont là pour servir les mères en leur donnant nourriture et respect. Ils doivent faire tout ce qu'elles leur demandent ou non.

Les *Enlo* misérables créatures. Eux pas Uz. Quatre sortes. Les *valeurs* sont bonnes à quelque chose et doivent être bien traitées. Les *guerriers* peuvent combattre. Les *ouvriers* peuvent servir Uz. La *nourriture* n'est bonne qu'à être mangée.

Les *Kru Mur* (empoisonneurs) sont des adversaires. Ils ont volé notre royaume et inventé le fer mauvais pour nuire à Uz.

Les *Kre Uru* (bâtons guerriers), ou *Kre Gosto* (bâtons-nourriture guerriers) ne sont pas des adversaires car ils font pour Uz une nourriture rapide et abondante. Et ils sont délicieux.

Les *Zin Mala* (viande armée) ou *Ured Kobo* (serviteurs de Souffrance) sont des ennemis parce qu'ils se multiplient très vite et volent à Uz les meilleurs territoires de chasse. Mords-les vite, mords-les fort et mords-les souvent.

Que faire pour être un bon Uz?

- ◆ Obéis à ta mère.
- ◆ Aie plein d'enfants vigoureux et pas d'Enlo.
- ◆ Mange.

LES DRAGONEWTS

Les dragonewts sont la progéniture néoténique des dragons. Ils se réincarnent et se métamorphosent sans cesse dans l'attente du jour où ils seront enfin de vrais dragons. Ils forment une race énigmatique, mal comprise et dont tout le monde se méfie.

Les dragonewts sont des bipèdes humanoïdes à longue queue, gauchers et dotés de pouces opposables. Ils ne travaillent pas le métal mais utilisent des armes et des outils en os, en pierre (silex en particulier) et en bois. Seuls leurs chefs possèdent des armures. En revanche, tous portent des bijoux, colifichets et autres pièces d'étoffe.

Leur langage intègre des éléments visuels, auditifs, olfactifs et empathiques. N'en ayant pas conscience eux-mêmes, ils sont incapables de l'enseigner. Ils confient généralement la gestion des contacts avec les étrangers à l'un d'entre eux, qui tente de se comporter conformément aux attentes de ses interlocuteurs, à commencer par apprendre leur langue, qu'il ne peut parler mais qui lui permet de communiquer par écrit. Parfois, il possède, ou est lui-même, un interprète chirurgicalement modifié, capable d'articuler tant bien que mal des mots humains. Ces interprètes deviennent inévitablement des parias.

Un dragonewt ne ressemble à aucune autre créature. Il ne naît qu'une fois, mais meurt à des centaines de reprises ; chaque fois, son âme se réincarne dans un nouveau corps, issu du même œuf pondu dans un lointain passé par un dragon immature. Quand un dragonewt trépassé, son âme quitte sa dépouille mortelle et regagne instantanément son œuf. Après quelques jours, un nouveau dragonewt en émerge, prêt à reprendre sa vie là où il l'a laissée. Le temps passé dans l'œuf varie en fonction du développement moral du sujet. Pour les dragonewts, la mort n'existe pas — elle n'est qu'une interruption de la vie.

Certains dragonewts se coupent de leurs traditions ancestrales et deviennent des parias. Leur mort est alors définitive et ne donne lieu à aucune réincarnation. Nul ne sait ce qu'il advient de leur âme.

Les dragonewts passent par quatre stades de développement distincts, même si leur forme précise est sujette à évolution au sein de chaque stade.

Les éclaireurs — ou dragonewts à crête — sont de petite taille, avec un crâne surmonté d'une crête. Végétariens, ils se nourrissent principalement de feuilles et de fruits. Ils combattent généralement comme frondeurs ou tirailleurs. À l'origine, les dragons leur enseignaient la Voie du Dragon et ils atteignaient très vite la maturité, mais aujourd'hui, les dragonewts à crête sont plus lents et doivent suivre chaque étape de leur cycle de développement.

Les guerriers, ou dragonewts à bec, sont carnivores et beaucoup plus grands que les éclaireurs. Leur queue descend jusqu'au sol et leur peau est couverte d'écailles et de piquants. Ils sont surtout affectés à la chasse ou à la défense des nids.

Beaucoup de guerriers montent d'étranges créatures appelées semi-oiseaux. Elles ont des plumes, un bec et pondent des œufs, mais leurs os sont massifs et leurs ailes ne subsistent plus qu'à l'état rudimentaire. On ne les trouve pas à l'état sauvage ; elles sont exclusivement élevées par les dragonewts. Carnivores et insensibles à la peur, ces féroces montures ajoutent encore à la réputation des guerriers dragonewts.

Les nobles — parfois appelés prêtres à longue queue — sont les guides et les représentants de leurs frères inférieurs. Ils sont passés maîtres dans l'art d'entretenir de bons rapports avec le monde extérieur. Jabots, piquants, barbillons et autres ornements décoratifs prennent



le pas chez eux sur les épaisses écailles et les armes naturelles du stade précédent. Les nobles sont omnivores, et certains ambassadeurs dragonewts ont laissé aux humains le souvenir d'être devenus de formidables gourmets.

Les dirigeants – ou grands prêtres – ne se rencontrent quasiment jamais en dehors de leur communauté. On en trouve généralement un par nid, ou plusieurs dans les grandes colonies. Leurs attributions, leur régime alimentaire et leurs pouvoirs sont totalement inconnus. Certains se sont changés en immenses dragons pour défendre le nid. Leur apparence est similaire à celle des nobles, mais leurs ailes se développent avec l'âge, de même que leur taille et leurs capacités.

Parfois, un dragonewt dirigeant se refuse à devenir un véritable dragon. Il demeure alors sur terre en tant que dragonnet, ou Roi Inhumain. On ignore quels peuvent être les motifs de leur choix, pas plus qu'on ne mesure l'étendue de leurs pouvoirs, même si on sait que les vrais dragons peuvent tuer leurs ennemis d'une simple pensée et remodeler le paysage comme les humains modèlent l'argile. Il existe moins d'une dizaine de Rois Inhumains dans le monde ; on sait que l'un d'eux réside dans la passe du Dragon, et qu'il y en a quelques-uns en Kraloréla.

Les nids de dragonewts

L'Œil du Dragon dresse son architecture inhumaine dans la passe du Dragon. C'est l'une des rares places-fortes dragonewts à avoir perduré depuis une époque antérieure aux Grandes Ténèbres. C'est le fief du Roi Inhumain, un vrai dragon incarné dans un corps inférieur.

Fanzaï est également appelée l'île du Dragon. Les Kralori s'y rendent souvent pour en honorer la population dragonewt. Leur hommage laisse généralement les dragonewts indifférents, mais pas toujours. On trouve trois de leurs cités sur Houm Chang.

Ryzel est un royaume exclusivement dragonewt, avec son propre Roi Inhumain. Ses chasseurs sillonnent l'ensemble de la Manirie, mais ne traquent les humains qu'à l'intérieur de ses frontières.





BITTE

Le centre du monde n'est pas le seul royaume qui soit. Les humains s'y concentrent en masses, tassés sur de petits bouts de continents ; mais on trouve au-delà bien d'autres régions, hostiles aux mortels car peuplées de races de demi-dieux et de créatures fabuleuses. C'est là que les divinités mineures ont leurs domaines, là que se dressent les palais d'été, pavillons de chasse et autres résidences temporaires des grandes déités.

LES PLANS HÉROÏQUES EXTÉRIEURS

Ces régions dangereuses pour l'homme sont appelées plans héroïques, et se divisent en deux catégories.

La première regroupe des lieux qui s'étendent à la lisière du monde physique, très loin du centre du monde, bien au-delà des zones habitées par les mortels. On en connaît quatre, un dans chacune des directions cardinales : Altinéla au nord, Theyéla à l'est, Sakoum au sud et Rauséla à l'ouest.

Ces plans peuvent être atteints physiquement au prix d'efforts inouïs. On peut s'y rendre par voie de mer, sous réserve de trouver un bateau qui supporte les conditions surnaturelles des lieux, comme les eaux bouillantes du sud qui environnent les îles de Sakoum. Il faut également que son équipage survive aux monstres, aux pirates et aux gardiens divins qui sont là pour décourager les voyageurs. Enfin, il faut que son capitaine soit capable de naviguer dans un milieu dont la géographie même est souvent fluctuante.

Altinéla, au-delà du glacier

Au nord de Génertéla s'étendent les vastes terres gelées du glacier de Valind. Cette immense banquise recouvre tout le quart nord-ouest de Glorantha, et déborde très largement sur la mer. Dans ses replis survit l'empire préhistorique de Boztakang, où les trolls luttent contre les démons des glaces. C'est là également qu'est dissimulé le palais de Valind, le dieu de l'hiver. Au nord de la banquise se dresse Altinéla, encerclée par les montagnes du Ciel et bordée par le fleuve de Sramak. Le prince Snodal y débarqua un jour, venant de Fronéla. Il décrivit une cité « taillée dans une pierre chaude, dont le rayonnement chassait le froid environnant. Un grand jardin entourait un arbre merveilleux, qui produisait dix sortes de fruits chaque jour ; le jardin lui-même fournissait des centaines de légumes. Il y avait de nombreuses tours, aussi bien le long des remparts qu'au milieu des bâtiments ; mais elles étaient basses et trapues, afin de résister aux vents qui, parfois, pénétraient les défenses et soufflaient sur la ville. Il y avait également un port intérieur, où quelques bateaux venaient se réfugier derrière une digue flottante. » Des habitants, il écrit : « Ils étaient enfants des dieux, même si je n'entendis jamais le nom de leurs parents d'une autre bouche que de la leur. Ils étaient grands et beaux, très forts, et si pâles qu'ils en paraissaient translucides. Ils ne mangeaient pas de viande mais conservaient des animaux pour les offrir en sacrifice à leurs dieux, qu'ils appelaient les Hauts Dieux. » Les Altinaë n'existent que pour combattre le chaos, qui cherche en permanence à suivre Wakboth à l'intérieur de Glorantha. Régulièrement, les mers du nord bouillonnent et se cristallisent en *quelque chose*, dont jaillissent leurs derniers adversaires. Ils font halte au pied de la forteresse, où les Altinaë les affrontent et les renvoient au néant. Telle est leur mission.

Luathéla, le portail du crépuscule

Luathéla s'étend à l'extrême ouest du monde, autour des Portes rougeoyantes du Crépuscule. Les adorateurs des dieux, les disciples des chamans et les mystiques y voient les Portes de la Mort, ouvrant sur le Monde Inférieur. À leur arrivée, ils seront rapidement escortés par les Luatha jusqu'au portail du monde d'En-bas, d'où l'on ne ressort pas. Tous considèrent Luathéla comme une terre de monstres, d'esprits déments et de Luatha fiers et hautains. Mais les Malkioni ne sont pas dupes. C'est là, d'après leurs écritures, que s'ouvre le Puits Noir de l'Introspection où les premiers disciples humains de Zzabur passaient l'épreuve finale à l'issue de laquelle ils découvraient le Dieu Invisible. C'est là que le soleil et les planètes se débarrassent des impuretés qu'elles ramassent quotidiennement à travers les cieus, et qui deviennent les rêves, affligeant les fous et les poètes. Toutefois, ceux qui parviennent à y transcender leur introspection sont à même de se fondre dans le Dieu Invisible. Malkion enseigna à chacun comment vénérer le Dieu Invisible, de sorte que les gens ordinaires tombent également dans le Puits Noir à leur mort, mais que les vrais croyants en ressortent pour entrer dans la Consolation.

Les Luatha sont des demi-dieux à la peau pourpre. Atteignant cinq mètres de haut, ils restent cependant gracieux et parfaitement proportionnés. La plupart sont revêtus d'une somptueuse armure et de vêtements richement brodés, et s'adressent aux étrangers par des chants. Ils ne s'adressent jamais la parole entre eux, et même leur sorcellerie spectaculaire s'effectue sans un mot. Ils se montrent extrêmement hostiles envers les visiteurs, et les philosophes attribuent ce tempérament colérique à une incapacité à se purger de leurs émotions impures pour atteindre la Consolation.

AUTRES PLANS HÉROÏQUES

Il existe d'autres mondes ne correspondant pas au monde physique de Glorantha. Bien qu'ils soient en contact avec lui, ils ont également une vie propre. Chacun de ces trois mondes contient en lui-même un plan héroïque, ou l'équivalent d'un plan héroïque.

AU-DESSUS DU MONDE

Le monde des hommes est dominé par plusieurs couches de réalité successives. D'abord vient l'Air, avec ses intempéries. Ensuite, le ciel visible. Et enfin, le Monde Céleste.

Dans ces trois niveaux, on a sensiblement la même perception du monde terrestre, invariablement considéré comme un endroit abominable où se déroulent les pires atrocités. La magie utilisée en ce monde est la plupart du temps malsaine et diabolique – bien qu'elle ne soit pas interdite par la loi dans la majorité des contrées dites « civilisées ».

Climat

Le royaume de l'Air, ou royaume des Tempêtes, fut créé par le dieu Umath lorsqu'il sépara le Ciel et la Terre pour faire de la place à lui et à ses fils. Umath était un dieu puissant et

teau. On peut alors distinguer des milliers d'étoiles et un certain nombre de planètes. Les étoiles sont des trous dans le ciel laissant filtrer la lumière de Dayzatar. Leur déplacement à travers le ciel n'est qu'une illusion, née de la rotation de la voûte céleste. On en dénombre des milliers ; beaucoup sont regroupées en constellations. Certaines constellations jouissent d'une reconnaissance mondiale, d'autres n'appartiennent qu'à certaines cultures ou à certaines régions.

La plupart des renseignements dont nous disposons sur les cieux furent compilés par les astronomes de Yuthuppa ; c'est donc leur nomenclature que nous utiliserons ici.

LES CONSTELLATIONS

Le ciel nocturne est divisé en cinq grandes régions : la Cité, le Fleuve, les Champs, la Forêt et le Désert.

La *Cité* occupe le centre du ciel. On y observe les trois étoiles les plus brillantes de Glorantha – Polaris, Arraz et Ourania. Dayzatar imagine Polaris pour incarner le centre des cieux, l'axe de rotation des autres étoiles ; c'est la seule étoile qui reste toujours parfaitement immobile. Arraz est le roi des peuples du ciel. Ourania naquit elle aussi de l'imagination fertile de Dayzatar, comme la reine virginale des cieux. Elle est la plus facile à contacter des étoiles de la Cité, car dans son œil droit réside *Sulpa*, qui entend toutes les prières portées sur les ailes des larmes, tandis que dans son œil gauche se tient *Musa*, qui dépose la lumière de l'inspiration dans l'esprit des mortels. Beaucoup d'autres étoiles de la Cité sont collectivement appelées les servantes.

Le *Fleuve Céleste* s'arque d'un bout à l'autre du ciel. Ce ruban sinueux regroupe la plus forte concentration d'étoiles et de constellations. C'est parce qu'il déborda durant la Guerre des Dieux que le ciel perdit sa belle couleur dorée ; Polaris, Ourania et Dayzatar l'auraient alors vaporisé, mais le Fleuve se transforma et se fondit dans les étoiles. Ses eaux étaient devenues incandescentes, comme le montrèrent les Érudits de l'Ambigu en les faisant pleuvoir sur les Waertagi à l'Âge Impérial.

Lorion est la première constellation du Fleuve. Les astronomes disent que Lorion, le Serpent d'Eau, était monté au ciel pour tenter de dévorer Dayzatar, mais qu'il relâcha ses eaux sur le dôme quand il fut blessé. À l'autre bout du Fleuve scintille le Trône du Lumignon. Au tout début du printemps, le Lumignon s'élève précisément du Trône ; les astronomes y voient le signal déclencheur de la régénération de l'univers.

Le *Dragon* est la plus importante constellation du Fleuve. Ses morceaux épars gisent à proximité de la Cité. Elle incarne le Dragon Céleste qui fut tué par Yelm, Orlanth ou un autre avant d'être taillé en pièces et jeté dans le Fleuve. L'étoile verte de sa tête orne désormais l'Anneau d'Orlanth.

Une moitié du ciel est quasiment noire. Dans ce *Désert* brille la constellation de l'*Épée*, que les Orlanthi appellent Humakt. Pendant la Guerre des Dieux, l'Épée trancha les coutures du bord du ciel pour lui permettre de tourner ; puis elle parcourut la voûte céleste, frappant quiconque lui déplaisait, ne laissant derrière elle que le Désert. Quand le Lumignon réapparut dans le ciel après la Guerre des Dieux, sa première action fut d'attacher solidement l'Épée à son emplacement actuel.

Dans l'autre moitié du ciel scintillent des étoiles sans nombre. La partie la plus éloignée du Désert est appelée la *Forêt* en raison de son foisonnement d'étoiles, pour la plupart trop

repousser l'approche de la mort. Mais pour les Orlanthe, cette planète est *Mastakos*, leur dieu du mouvement, dont elle reproduirait le Grand Bond d'ouest en est.

Dendara, la planète blanche, est connue partout comme la légitime épouse de Yelm. Elle franchit le ciel beaucoup plus bas que les autres planètes. Les Péloriens la vénèrent pour lui demander de la pluie ou du beau temps. Il arrive que Dendara éclipse son époux, mais la plupart des gens préfèrent y voir une apparition de son abominable sœur *Gorgorma* et l'implorer en pleurant de ne pas dévorer le soleil.

Le pâle *Lokarnos* avait jadis un pas si régulier qu'il pouvait marquer le passage des heures. Toutefois, les abus des humains l'ont prématurément vieilli et désormais il erre à pas traînant à travers le ciel, prenant beaucoup plus de temps qu'autrefois. La durée de sa course a changé plusieurs fois depuis les premiers jours de l'Histoire.

LES PLANÈTES DE LA ROUTE DU SUD

La route du sud trace un arc bien droit, mais hautement mobile, à travers le ciel. Son point de départ à l'est, que ne signale aucune constellation bien définie, s'appelle la Bouche Orientale, tandis que le point où les planètes se couchent à l'ouest s'appelle la Porte Fugitive. Ces deux points vont et viennent sur l'horizon à des fréquences et selon des motifs différents. Pendant des siècles, même les astronomes ne comprenaient rien à ces motifs.

Une distinction fondamentale sépare les planètes de la route du sud de celles de la route solaire. Ces dernières voyagent d'ouest en est à travers le Monde Inférieur, tandis que les premières empruntent le Monde Supérieur.

La plus remarquable des planètes de la route du sud est *Shargash*, la planète rouge, suffisamment brillante pour être aperçue même dans la journée. Beaucoup voient en lui une redoutable divinité de la destruction, mais d'autres lui rendent un culte pervers, faisant de lui un dieu de la fertilité assoiffé de sang; on les trouve principalement dans l'inférieure cité lunaire d'Alkoth, ainsi qu'en Mélib et en Trowjang, où il est appelé Tolat. Les astronomes adressent à Shargash des sacrifices propitiatoires pour le maintenir en sommeil, car il serait capable sinon de détruire le monde.

Les autres planètes de la route du sud sont moins connues car la nature irrégulière de leur parcours les rend très difficiles à étudier. *Artia* est un minuscule astre rouge considéré comme une déesse néfaste. La Chauve-souris Pourpre, monture de la Déesse Rouge, est ré invoquée de cette planète chaque fois qu'elle est tuée au combat.

Les *Jumeaux* se déplacent côte à côte dans un même halo ivoirine. Ils sont particulièrement obscurs, mais on sait qu'ils sont adorés par les Lunaires et les monteurs de sables.

Autres corps célestes

Rufelza, la *lune rouge*, reste perpétuellement à la même place, de jour comme de nuit, au nord-ouest du ciel. Sa face visible passe quotidiennement par toutes les phases lunaires traditionnelles, de la nouvelle lune à la pleine lune et ainsi de suite. Pleine, elle est d'un rouge flamboyant qu'on peut voir aussi bien le jour que la nuit. Noire, elle reste visible le jour mais plus la nuit. Le cycle lunaire complet prend une semaine. L'aspect de la lune vue de la terre dépend de l'endroit où l'on se trouve; quand la lune en est à son premier quartier dans une région, les habitants d'une autre la voient peut-être gibbeuse ou pleine.

L'Anneau d'Orlanth est une constellation au trajet plutôt inhabituel. Elle apparaît largement au-dessus de l'horizon, comme un coup de tonnerre ; les astronomes pensent qu'elle débouche d'un minuscule défaut dans le ciel qu'ils appellent la *Porte des Tempêtes*. Elle remonte alors en une semaine jusqu'à la Cité céleste, semant la dévastation sur son passage, avant de disparaître pour une semaine. Comme elle s'élève pendant que le ciel tourne, elle semble tracer une rune de l'Air. L'Anneau comporte sept étoiles oranges et une grosse étoile verte appelée la Tête du Dragon. Les astronomes voient dans cette dernière les restes de la planète *Oumatoum*, brisée par Shārgash en défendant l'empire de Yelm.

La *lune bleue* est normalement invisible des astronomes, mais son déplacement peut être inféré de son influence sur les marées. Quand les marées remontent petit à petit, pendant une période de un à six jours, c'est que la lune bleue escalade le ciel depuis les enfers jusqu'à la Cité céleste. Quand elle atteint l'étoile polaire, elle plonge tout droit au centre du tourbillon de Magasta – on l'aperçoit à ce moment-là sous la forme de la Traîne Bleue – et les marées redescendent d'un coup à leur point le plus bas. La lune bleue traverse alors le Monde Inférieur vers l'est et recommence son ascension. Durant la Guerre des Dieux, elle avait beaucoup plus de pouvoir ; ses habitants conquièrent même la plus grande partie de Pamaltéla. *Kalikos* se lève et se couche dans le nord chaque nuit, et fait la guerre aux étoiles de l'hiver quand celles-ci sont visibles. Il est vénéré par de nombreux peuples du nord, qui lui attribuent la fin du Grand Hiver et l'arrêt du glacier de Valind. Depuis que l'Empire lunaire encourage son culte, l'hiver est devenu beaucoup moins rigoureux en Pélurie.

LE MONDE CÉLESTE

Souvent, le Monde Céleste est simplement appelé le Ciel. C'est le séjour des dieux et demi-dieux, qui s'étend au-delà du ciel visible ; il se présente pour l'essentiel comme le plan des héros mais contient également le domaine des dieux et des hauts dieux. C'est le royaume des archétypes célestes.

Le soleil ne passe jamais *au-dessus* du Ciel, car la pureté de ce monde est trop grande pour un dieu qui descend journellement dans le Monde Inférieur. Il y possède un palais, bien sûr, qu'il visite régulièrement. Les planètes non plus ne traversent pas le Monde Céleste, bien qu'elles aussi y possèdent un palais. C'est le royaume des étoiles, des dieux célestes et des peuples du ciel.

Dayzatar est le maître de ce plan, et sa présence est visible comme une source de lumière perpétuelle. Un autre ciel, très haut, surplombe le Monde Céleste : le Ciel du Ciel, ou Dôme Éthérique. Jamais sombre ni bleu, il est de la couleur même de la lumière.

La géographie du Monde Céleste est semblable à celle du ciel visible. Une grande cité unique en occupe le centre, et un fleuve de lumière sépare un vaste désert des champs fertiles et de la forêt.

Les étoiles marquent les palais de différentes divinités, grandes ou petites. Les constellations signalent un ensemble de sites divins, comme celle du Chasseur, montrant ses différents pavillons de chasse dans le ciel visible.

Les habitants ordinaires de ce monde forment le peuple du Ciel. Ils ressemblent beaucoup aux humains, mais sont faits de lumière et de feu et non d'un mélange de tous les éléments.

EN-DESSOUS DU MONDE

Sous la terre

La masse terrestre de Glorantha se compose d'un gigantesque cube mesurant des milliers de kilomètres de côté. Autrefois parfait, ce cube fut brisé au cours de la Guerre des Dieux mais put être reconstitué grâce aux efforts consentis dans le Grand Compromis. Désormais, une partie de sa surface est recouverte d'océans salés, mais le reste, appelé monde de la surface, demeure habitable pour les mortels.

Sous la surface de la terre s'étendent de multiples royaumes. Les *hautes-couches* regroupent tous les endroits accessibles en creusant, même les points les plus bas des incroyables mines naines, qui s'enfoncent pourtant à plusieurs kilomètres. Les grottes et réseaux de galeries souterraines appartiennent tous aux hautes-couches de la terre.

Gamatater est le nom du plan héroïque souterrain. C'est le séjour des demi-dieux de la terre, vivant souvent dans des cavernes de la taille d'un petit royaume. Il permet d'accéder au plan divin des dieux de la terre. La race qui peuple ce monde est celle des Likiti, qui ressemble à la race humaine mais se compose exclusivement de terre au lieu d'un mélange d'éléments.

Les eaux souterraines

Les mers de la surface sont peu profondes au regard des eaux qui entourent Glorantha, et en particulier de celles sur lesquelles elle flotte.

Les mondes inférieurs

De multiples royaumes cohabitent sous la terre et les mers. On les réunit sous l'appellation collective de Monde Inférieur, mais il en existe en réalité une incroyable diversité, dont beaucoup sont mutuellement exclusifs, voire même hostiles les uns aux autres. La plupart n'ont simplement aucun contact avec leurs voisins. Certains sont des plans héroïques, où des demi-dieux règnent sur leurs domaines ; d'autres sont des résidences de dieux ou même de grands dieux.

Les pays des morts

Quand les mortels quittent leur enveloppe charnelle, leur esprit se rend généralement dans l'un des multiples pays des morts. Chaque culture en possède sa propre version, mais en règle générale, ces mondes sont invariablement sinistres, peuplés d'habitants anonymes régis et protégés par les divinités de la terre. La plupart des humains considèrent le Monde Inférieur comme leur pays des morts. Au centre se dresse le tribunal du Silence présidé par Daka Fal, juge des défunts, qui fut le premier homme à mourir. Chaque âme doit se présenter devant lui pour être jugée – les vertueux reçoivent l'appui de leurs dieux, les pécheurs se défendent seuls. Daka Fal détermine alors en quel endroit devra séjourner l'âme – certaines sont destinées à festoyer sans fin dans les halls de réjouissances et autres paradis de toutes sortes, tandis que d'autres sont inlassablement pourchassées par les démons. Tôt ou tard, l'âme se réincarne. Très peu conservent le moindre souvenir de leurs vies antérieures.

Les Malkioni ne vont jamais en enfer, car leur Consolation se trouve ailleurs. Les sages païens y voient une preuve de plus que leur philosophie est une négation de l'âme humaine.

Les pays des monstres

Des créatures sombres et froides rôdent dans les mondes inférieurs; certains dieux ne sont d'ailleurs pas faciles à distinguer de ces monstres. Leurs royaumes sont peuplés de races malveillantes qui sont invoquées en surface à des fins maléfiques.

Les plans divins du Monde Inférieur

Beaucoup de dieux vivent dans le Monde Inférieur. Le plus important et sans doute le plus populaire, est sans conteste Lodril, dont l'autorité s'étend à travers l'ensemble des plans inférieurs. Toutefois, d'autres divinités moins puissantes sont quasiment invulnérables chez elle; ainsi Deshkorgos, qui fut vaincu par Lodril, peut-il demeurer maître de son propre royaume.

L'enfer

Les enfers sont les palais des tourments. Il en existe de nombreuses sortes, car la quasi-totalité des races mortelles se préoccupent du sort de ceux qui font du mal à leurs semblables. C'est à leur intention que les tourments sont créés.

L'enfer est parfois le paradis des autres; les mauvais trolls sont ainsi envoyés dans le Monde Céleste, royaume du feu et de la lumière, qui représente pour eux une éternelle torture. D'autres enfers accueillent les personnes et les âmes piégées, souvent par trahison, par le chaos ou les divinités des ténèbres.

LES MONDES SUPÉRIEURS

Le Monde Supérieur est celui de la transcendance. Il joue un rôle important dans la magie de nombreux gloranthiens, mais la façon dont il est perçu varie d'une tradition à l'autre. Les adorateurs du divin, comme les Orlanthis ou les Péloriens, le décrivent comme un enchaînement de royaumes divins où séjournent des dieux et demi-dieux de plus en plus puissants, jusqu'au séjour ineffable des Hauts Dieux. Pour les Malkioni, c'est une succession de mondes de plus en plus abstraits à travers laquelle toute différenciation et individualité sont graduellement gommées, jusqu'au moment d'atteindre la Joie du Dieu Invisible. Les Kralori y voient des tentations à ignorer ou réfuter pour pleinement comprendre la réalité. Ces différents mondes supérieurs n'ayant aucun rapport entre eux, chacun peut être considéré comme l'expression de la Vérité. Par conséquent, tous sont mutuellement exclusifs.

Les Hauts Dieux

Les Hauts Dieux sont en contact avec les plus hauts idéaux et pouvoirs spirituels. Ils sont généralement dépeints comme détenteurs des forces de la vie et de la mort, du Grand

Le chaos

« Il n'est rien d'aussi merveilleux ou sacré que le chaos, d'où découle ou se forme chacun de nous » dit un ancien chant de la Terre pendant le Temps Sacré. Au commencement n'existait que le protoplasme informe d'où surgit Glorantha, créant l'ordre à partir du désordre.

Mais la Guerre des Dieux compromit cet ordre et permit au chaos de pénétrer dans le monde. Aujourd'hui encore, le chaos cherche à réunir le monde au vide anonyme, mettant l'existence de Glorantha et de ses dieux en péril. Il est par lui-même informe, amoral et sans structure. Pourtant, aux points fragiles de l'univers par lesquels il s'infiltre, on assiste à une corruption mutuelle de l'ordre et du chaos ; corruption qui s'incarne et se manifeste à travers les forces du mal et de la destruction. La bataille contre le chaos fait partie intégrante de la mythologie gloranthienne ; sans elle, le monde tel qu'il existe n'est pas compréhensible.

Toutes les créatures mortelles intelligentes éprouvent une crainte instinctive du chaos. Les atrocités contre-nature sont aisément identifiées, tel le sort de vampirisme, condamné par une majorité de Malkioni, qui transmute l'esprit, l'âme et le corps en une puissance magique au rabais à la disposition de l'envoûteur. Mais le chaos peut aussi englober le bien, s'il faut en croire les Lunaires ; grâce à la Déesse Rouge, ils sont à même de vaincre leur peur et de résister aux terribles tentations d'une telle position. La plupart des Gloranthiens n'admettent pas leurs arguments et considèrent les Lunaires comme des chaotiques. Ils les extermineraient volontiers jusqu'au dernier, s'ils n'étaient pas si puissants et si vicieux — s'ils arrêtaient, par exemple, de se défendre lorsqu'ils sont attaqués.

Les vivantes incarnations du chaos travestissent et dénaturent les formes de vie de Glorantha dont elles représentent la corruption, la perversion ou la refonte globale. Voici quelques-uns des races chaotiques les plus fréquemment rencontrées :

Les broos

Aux temps anciens, les broos n'étaient que des hommes-bêtes parmi d'autres, pas plus maléfiques en soit que les trolls ou les sylphes. Mais ils se firent un plaisir d'aider leur géniteur, Ragnagnar, à relâcher le diable sur le monde. Leur corruption par le chaos est la conséquence directe de cette folie. Leur fertilité naturelle fut alors transformée en quelque chose d'atroce — ils sont désormais capables de féconder n'importe quelle espèce, hommes, bétail, chiens, chèvres... Leur progéniture, une fois parvenue à maturité, quitte son corps nourricier en lui dévorant les entrailles ; la malheureuse victime survit rarement à cette épreuve.

Le jeune broo revêt certains traits extérieurs de son corps nourricier, tout en conservant la trace de son héritage caprin original avec ses cornes et ses sabots fourchus. Peu de broos naissent de carnivores agressifs tels que les lions ou les pythons, non pas que de tels hybrides soient impossibles mais en raison des difficultés de leur imprégnation. Un ermite des landes des Anciens prétend avoir aperçu un broo allosaure, mais cette abomination n'a jamais pu être confirmée.

Les broos doivent vivre en marge des autres cultures, car la haine universelle qu'ils inspirent les fait tuer à vue dans tous les coins de Glorantha. Même le fameux guérisseur sauvage des monts des Bois de Pierre, qui vénère Chalana Arroy, est régulièrement traqué par les habitants de la région, bien qu'il ait sauvé de nombreuses vies, ressuscité des personnes de valeur et attiré de précieuses bénédictions sur les étrangers. Les abjectes pratiques des broos et leur effrayante fécondité assurent malheureusement la perpétuation de l'espèce.

Les broos vénèrent leur déesse ancestrale, Thed, épouse du défunt Ragnaglar, ainsi que Malia, déesse des maladies, dont ils n'ont pas à craindre les esprits de contamination.

Les ogres

Les ogres prétendent avoir été les premiers hommes et n'ont que mépris pour leurs descendants inférieurs. Une autre version en fait plutôt des humains corrompus par le chaos pendant les Grandes Ténèbres. Toujours est-il qu'ils professent une vision noire et maléfique de l'univers, dont leur grand dieu Cacodémon serait le créateur, temporairement réfugié en ce monde pour travailler à lui restituer son visage originel. Les ogres vivent au milieu des humains, dissimulant leur vraie nature sauf lorsqu'ils se nourrissent de leurs semblables inférieurs. Ils sont notés pour leur séduction, grâce à laquelle ils parviennent facilement à convaincre de pauvres mortelles de leur donner des petits ogres.

Les hommes-scorpions

Cette engeance chaotique est un héritage des Grandes Ténèbres. Tenant davantage du scorpion que de l'homme, ils ressemblent à un centaure dont la poitrine, les bras et la tête seraient ceux d'un homme et l'abdomen, la queue et les six pattes ceux d'un arachnide. Habitant le désert ou de petits villages de montagne, ils vivent principalement de la chasse ou en louant leurs services à des employeurs inconscients qui oublient leur nature chaotique.

Leur société s'organise autour de gigantesques reines qu'ils servent avec docilité et qui assurent leur prolifération. La majorité des hommes-scorpions sont d'une stupidité crasse, mais certains montrent parfois une ruse ou une prédisposition à la magie qui les distinguent du lot; ces aptitudes leur viennent de leurs nombreuses victimes, dévorées vives dans de terribles rituels. Parfois, la reine dévore elle-même certains individus particulièrement puissants afin qu'ils renaissent sous forme d'hommes-scorpions; la plupart perdent la raison au cours de cette épreuve.

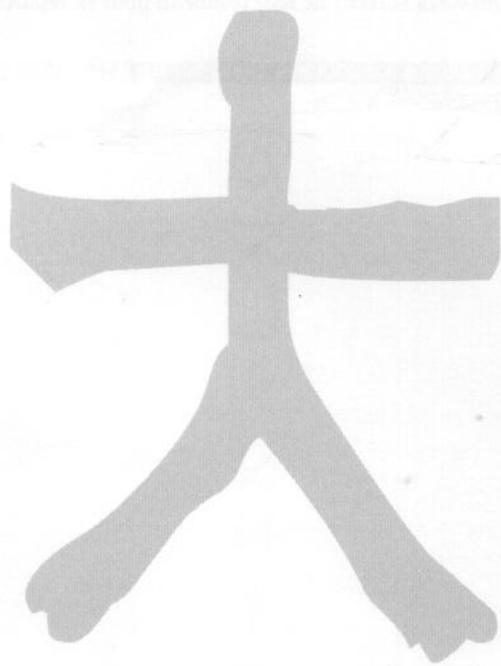
Les dieux du chaos

Il existe de très nombreux dieux du chaos; certains vivants, d'autres morts, d'autres encore dans un état intermédiaire. Les uns s'appliquent à corrompre la société, les autres à tricher avec la mort, presque tous à corrompre les individus.

LE CHAOS PRIMORDIAL est moins un dieu qu'un état, un bouillonnement protoplasmique de possibilités informulées.

BAGOG est le redoutable scorpion femelle qui envahit le monde pendant les Grandes Ténèbres. Les hommes-scorpions sont sa progéniture; elle choisit dans leurs rangs les malheureux amants qu'elle dévore une fois qu'ils l'ont fécondée.

Quand le DIABLE fut broyé sous le Bloc, de nombreux fragments psychiques appelés CACODÉMONS s'en échappèrent. Depuis, ils sèment la désolation à travers le monde, et les ogres les vénèrent pour leur magie dévastatrice.



GLORANTHA



L'UNIVERS ÉPIQUE DE GREG STAFFORD

L'univers de Glorantha se dresse au carrefour du mythe, du fantastique et du légendaire. Héros, monstres et divinités s'y disputent âprement la loyauté des hommes; des puissances surnaturelles, des grandes nations et des cultes étranges s'y livrent à une compétition farouche pour le pouvoir, sous les sombres auspices d'un conflit imminent; car la Guerre des Héros menace l'ensemble du monde connu. Les dieux du chaos sont de retour. Des esprits oubliés ont fait leur réapparition. Des religions entières sont en péril; des dynasties seront renversées et des dieux abattus avant que tout soit achevé.

Ainsi se présente Glorantha, avec sa fantasy échevelée, ses mythes pénétrants et ses intrigues complexes. Partez à sa découverte au fil des pages de cette introduction et laissez-vous gagner par la fascination de son histoire et de ses peuples hauts en couleurs.



Collection
Outre Monde

ISBN : 2-84476-056-4
Prix : 180 FF / 27,44 €

