

CASUS BELLI HORS SÉRIE

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Aventure

PAORN

Le Nouvel Âge



Pour
BaSIC,
AD&D,
Simulacres
& tous les autres...

HS n°23 • novembre 98

T 2159 - 23 - 45,00 F - RD



328 FB - 12 FS - 7.75 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

Un univers, six empires, mille dangers !

MOURIER 98

i l y a un peu plus de cinq ans, dans *Casus Belli* n° 74, nous vous proposons les premières pages d'un univers médiéval-fantastique original nommé Paorn.

Au fil des numéros – et sur deux à trois années – nous vous avons entraînés dans chacun des empires de ces Terres très anciennes, proposé des aventures, fait découvrir des monstres étranges et un continent inconnu !

Dans le Paorn que vous allez découvrir, dix ans ont passé depuis une catastrophe volcanique qui a changé non seulement une partie de l'univers, mais également réveillé les mentalités, bouleversé l'influence de la magie ! Les îles du Tarot et les terres au nord des Sinistérias, jadis inaccessibles, se révèlent enfin à vous... Paorn était un univers étrange, sournois, mystérieux, dangereux ! Paorn – Le Nouvel Âge est aussi exotique, périlleux, magique, sulfureux !

Bien plus qu'une simple compilation du passé, partez avec nous à la découverte d'un avenir brûlant !

Afin de permettre à tous les joueurs et meneurs de jeu d'utiliser cet univers, nos rédacteurs vous ont concocté des textes sans aucune caractéristique chiffrée. Celles-ci ont été regroupées en fin de magazine, pour les jeux *AD&D*, *BaSIC* et *Simulacres*. Avec ces références, l'adaptation à d'autres jeux médiévaux-fantastiques – comme *Rolemaster* ou *Warhammer* – ne saurait poser de problème à de grands gaillards comme vous !

Le vulcanologue en chef : Pierre Rosenthal



CASUS BELLI hors série n° 23. Novembre 1998. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris – Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Dépôt légal : 4e trimestre 1998. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1998. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Sandra Klein. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Régine Dillmann. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. **PUBLICITÉ.** Serge Olivier, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 48 41. Assistante de publicité : Saloua Arbia, tél. : 01 46 48 19 45. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : *AD&D* est édité par TSR ; *BaSIC* et *Simulacres* sont édités par Casus Belli.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 45 18 12 12. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

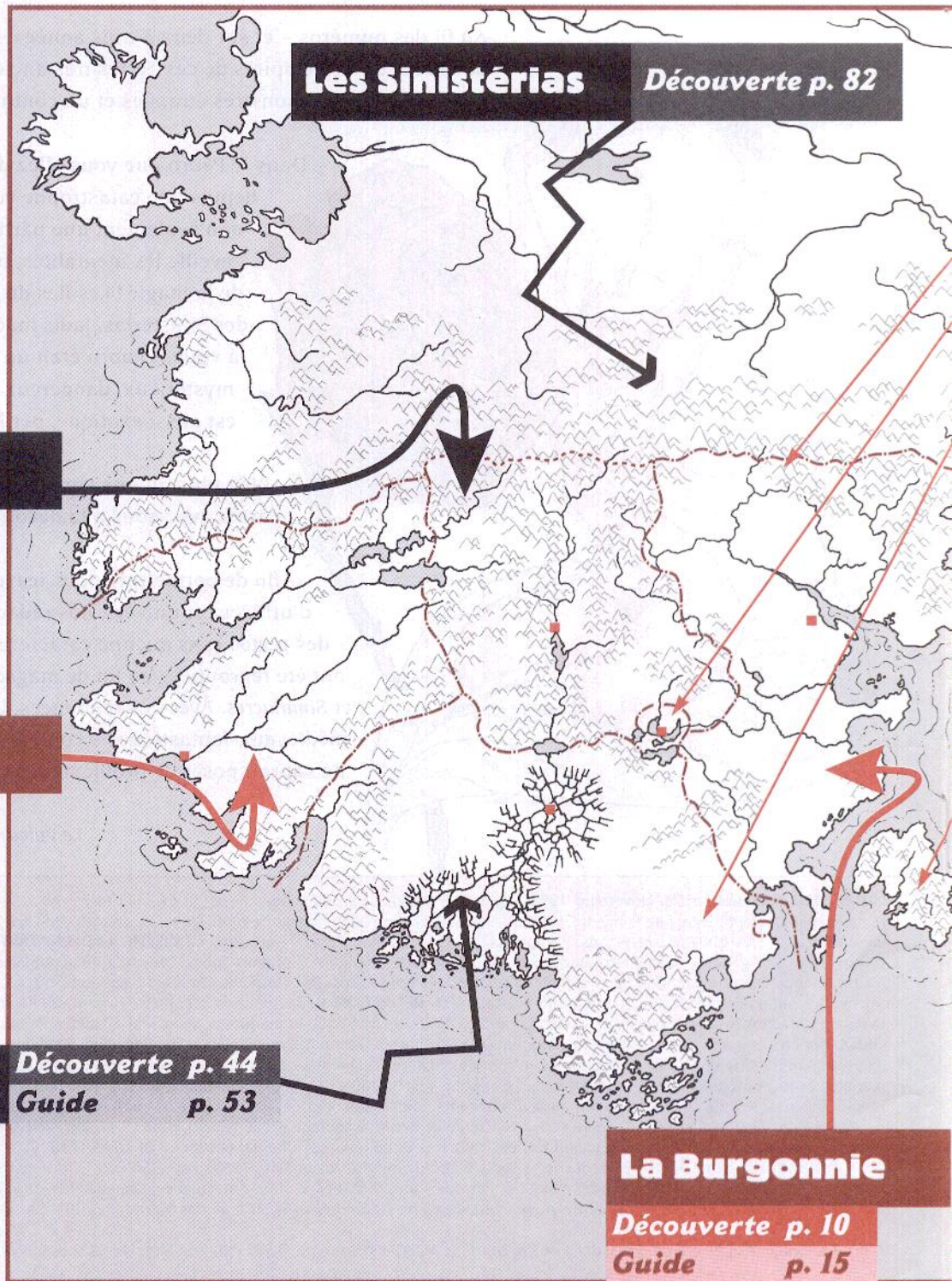
- Histoire proche et lointaine p. 6
- Le renouveau des Terres très anciennes (ou comment utiliser Paorn) p. 8
- Des bêtes et des plantes p. 88

Découverte p. 20
Guide p. 26

Découverte p. 36
Guide p. 41

Découverte p. 44
Guide p. 53

Découverte p. 10
Guide p. 15



A détacher

● Carte des Terres très anciennes
pp. 50-51

● Carte de Paorn
p. 49 et p. 52

Caractéristiques

- pour AD&D p. 92
- pour BaSIC p. 94
- pour Simulacres p. 96

Des autres lieux

Découverte p. 58

Reïpublica Palana, Comtés francs,
Normur, Colonies de chasseurs,
île de la Lauria, océan Oriental

Les îles du Tarot

Découverte p. 74

Guide p. 77

Majistra

Découverte p. 64

Guide p. 68

T extes

Jean Balczesak,
Christophe Debien,
Denis Beck,
Patrick Bousquet,
Stéphane Bura,
Didier Guiserix,
Tristan Lhomme,
Pierre Rosenthal,
Léonidas Vesperini.

I llustrations

Rolland Barthélémy,
Bernard Bittler,
Thomas Carias,
Franck Dion,
Marc Gentil,
Didier Guiserix,
Eric Guttierrez,
Igor Chevalier,
Thierry Ségur.

I llustration de couverture

Jean-Louis Mourier.

C artes & plans

Cyrille Daujean,
Guillaume Fournier,
Didier Guiserix,
Jean-Louis Mourier,
Pierre Rosenthal.

Les Quatre Empires ont beaucoup changé en dix ans. Ce petit tour dans les coulisses permettra au meneur de jeu et aux joueurs de comprendre pourquoi. Attention, les informations de la première partie commencent à peine à filtrer dans le grand public. Sans être secrètes, elles ne sont connues que des gens bien informés. Le déroulement de l'Ire et de la guerre des Laves, en revanche, est de notoriété publique.



L'avant-histoire

Les Hesperysds

Au commencement des temps, le monde de Paorn n'avait que peu de ressemblances avec ce qu'il est aujourd'hui. C'était une terre uniforme, plate, sans océan, où il faisait chaud et humide. Les dieux l'appelaient le Grand Plateau, et seuls des animaux le peuplaient. Un jour, pour se distraire, les dieux décidèrent de créer des êtres intelligents et d'observer leur évolution. C'est ainsi que naquit la race humanoïde des Hesperysds. Durant des siècles, les Hesperysds développèrent une société inventive et prospérèrent. Ils montrèrent assez vite un goût prononcé pour la magie. Quand leur maîtrise des arts mystiques atteignit un niveau décent, certains d'entre eux furent obsédés par le désir d'entrer en contact avec les dieux, leurs créateurs. Ils y parvinrent un jour, grâce à l'invention d'un Tarot enchanté, composé de complexes symboles ésotériques. Pour les récompenser, les dieux érigèrent des montagnes reproduisant les formes des symboles les plus importants de ce Tarot. Très logiquement, les Hesperysds les baptisèrent monts du Tarot. Les dieux attendaient que les Hesperysds s'y installent, mais ces derniers refusèrent pour

plusieurs raisons. Ils avaient bâti de gigantesques cités sur le Grand Plateau et ne souhaitaient pas les quitter. Certains estimaient qu'il faisait trop froid sur les hauteurs. Enfin, la plupart ne voulaient pas se faire dicter leur conduite par qui que ce soit, pas même par les dieux. Seul un savant hesperysd, Trill'Aj, accepta l'invitation et s'installa sur le mont Gonn. Devant ce refus inconvenant, les dieux se fâchèrent et décidèrent de donner une leçon à leurs capricieux enfants. Ils dressèrent de gigantesques plateaux montagneux (qui allaient devenir les continents de Paorn et de Majistra) de part et d'autre des monts du Tarot, et les peuplèrent de nouvelles créatures intelligentes, les humains et tous leurs cousins nains, elfes, orques, etc. Dorénavant, les Hesperysds ne seraient plus les seuls interlocuteurs des dieux...

La révolte et son châtimement

Au lieu de méditer sur la leçon qu'ils venaient de recevoir, les Hesperysds se fâchèrent et défièrent leurs maîtres en cherchant à envahir leur plan d'existence. Pour punir définitivement leurs enfants terribles, les dieux provoquèrent un gigantesque déluge. Il inonda le Grand Plateau, donnant naissance aux océans et, par voie de conséquence, aux conti-

nents de Paorn et de Majistra, ainsi qu'aux îles du Tarot. Cependant, l'une des cités de la plaine échappa au déluge, grâce au savant Trill'Aj, qui vivait sur ce qui allait devenir l'île Gonn. La ville rescapée se situait au croisement de cinq grands lignes de forces thaumaturgiques. Or, du haut de sa montagne, Trill'Aj travaillait sur ces lignes depuis des siècles. Combinant sa puissante magie avec celle de complexes machines installées sur Gonn, Trill'Aj créa un gigantesque maelström qui retint les eaux autour de la cité hesperysd. De très forts courants en résultèrent, interdisant pratiquement l'accès aux îles du Tarot. Coupé du reste du monde, mais aussi de la cité où les derniers survivants de son espèce s'organisaient tant bien que mal, Trill'Aj décida de maintenir le maelström le plus longtemps possible, afin de laisser le temps aux siens de trouver une solution leur permettant de quitter leur abri. Grâce à sa technologie supérieure et à sa magie, Trill'Aj put prolonger considérablement son espérance de vie, déjà bien supérieure à celle des autres races intelligentes (un Hesperysd vit en moyenne mille ans, Trill'Aj est aujourd'hui âgé de presque quatre mille ans). Pour maintenir le maelström et l'agrandir autant que possible, il chercha à créer un déséquilibre maximal entre les « pôles magiques » qui régnaient

sur les deux continents. Il favorisa donc l'interdiction de pratiquer la magie sur Paorn et, au contraire, son utilisation systématique sur Majistra. L'opposition entre la pratique de la magie et son refus lui fournissait l'énergie qui alimentait ses machines. On lui prête aussi des manipulations mentales plus sinistres, allant jusqu'à instiller une sournoise paranoïa chez la plupart des humains, pour qu'ils se méfient les uns des autres. Durant les siècles qui suivirent, il poursuivit inlassablement sa tâche. Pour l'aider, il fit venir sur son archipel les plus puissants magiciens des différentes races qui peuplaient les deux continents. Accompagnés de leurs familles, ces immigrants involontaires formèrent le noyau de la population du Tarot.

L'Ire

La grande rupture

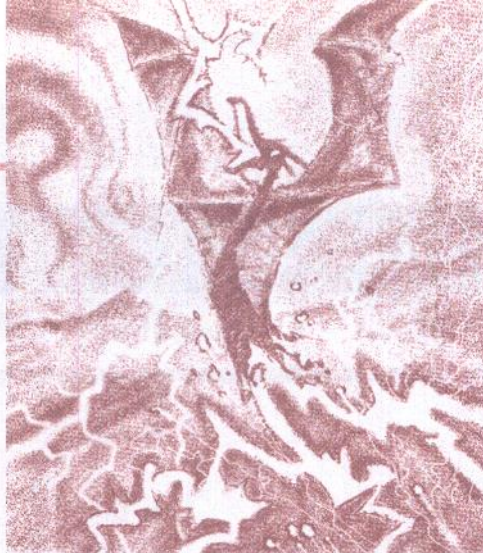
Il y a dix ans, ce bel équilibre se rompit. Les lignes thaumaturgiques, surchargées, cédèrent toutes ensemble, ce qui entraîna une catastrophe magique sans précédent dans le sud de Paorn. Les lignes rompues, les énormes machines de Trill'Aj, le seul dispositif capable de maintenir le maelström autour de la cité hesperyd du fond des eaux, cessèrent de fonctionner. La ville fut aussitôt engloutie. Avec la disparition du maelström, les courants océaniques diminuèrent d'intensité. Toutes les îles du Tarot s'ouvrirent progressivement au reste du monde, à l'exception d'une seule : l'île de Gonn, où vit Trill'Aj. Peu après la catastrophe magique, en effet, l'Hesperyd enveloppa son île d'une impénétrable bulle transparente. Nul ne sait ce qui s'y trame, et nul n'a revu l'Hesperyd depuis cette époque.

Mais tout cela, les Paorniens et les Majistrides ne le surent que longtemps après, lorsque les marchands venus commercer sur le Tarot prirent le temps de discuter avec les sages locaux. Pour eux, le réveil fut brutal et spectaculaire.

La Colère de la Terre

Sur les deux continents, la catastrophe a commencé par un grand nuage noir qui, peu à peu, a assombri le ciel et fait chuter la température. Il a même neigé dans le sud de la Burgonnie, en plein mois de juin ! La source de cette anomalie ? Le Pays Noir. Là-bas, le chaos s'est déchaîné, la terre s'est fendue et, surtout, les dix-sept volcans-dragons se sont réveillés d'un coup ! Le plus grand d'entre eux, le Krämtesh, a même explosé, envoyant dans le ciel plus de la moitié de sa masse, une montagne de près de mille cinq cents mètres de haut. Cette série d'éruptions fut d'abord nommée la Colère de la Terre puis, plus tard, l'Ire.

Elle fut suivie par un phénomène étrange nommé la Vague bleue, une sorte d'onde de force traversant l'azur comme un souffle



sans vent, faisant se pencher les hommes et les animaux sans affecter les arbres et les maisons. On a longtemps cru que la Vague bleue avait précédé de peu l'Ire, voire qu'elle l'avait provoquée. Cette erreur vient du fait que le nuage de cendres venu du Pays Noir mit plusieurs jours à assombrir les cieux. En fait, c'est la rupture des lignes de force qui déclencha la Colère de la Terre, et celle-ci provoqua la chute de tout le système magique de Trill'Aj. A son tour, cette « panne » engendra la Vague bleue.

Après la Vague

La Vague bleue a eu très vite de nombreux effets psychiques, bien différents selon que l'on soit natif de Paorn, de Majistra ou d'au-delà des Sinistérias.

À Paorn, les descriptions les plus fréquentes parlent de la sensation de sentir ses oreilles se déboucher, comme quand on descend vite d'une haute montagne. D'autres parlèrent de distinguer de nouvelles couleurs, de sentir tous leurs sens devenir plus précis. De fait, environ un Paornien sur mille peut maintenant pratiquer la magie (encore faut-il qu'il trouve un maître). Plus étrange, le nombre d'assassinats a chuté et les vocations d'espions se font plus rares. Les marchands escroquent moins leurs clients (à peine moins, l'influence de la Vague a des limites). Enfin et surtout, les soldats se sont sentis envahis d'une nouvelle ardeur, non pas à trahir tout le monde, mais plutôt à servir et à protéger la vie (heureusement, car sans cela, la guerre des Laves n'aurait pas été gagnée).

À Majistra, les magiciens virent leur puissance diminuer temporairement. De nombreux pratiquants de sorcelots perdirent leurs capacités. Bien des sédentaires se sentirent pris d'un sentiment de claustrophobie, et d'innombrables vocations de voyageurs et de troubadours prirent naissance juste après la Vague.

Très loin au nord des Sinistérias, un être d'améthyste sentit son esprit s'ouvrir au monde environnant. Une école de maîtrise du psychisme fut fondée, mais les efforts des pionniers dans ce domaine furent rarement couronnés de succès (sauf si vous considérez qu'une réussite tous les mille étudiants est un résultat valable).

En ce qui concerne les animaux et les « monstres », rien de notable ne semble s'être produit... mais on raconte parfois des his-

Présentation

toires de créatures aux pouvoirs magiques ou psychiques, ce qui n'arrivait jamais auparavant.

La guerre des Laves

Dans le Pays Noir, le nuage de cendres et les vapeurs soufrées servirent de prélude à une catastrophe encore pire. Le déferlement magique de l'Ire donna vie aux flots de lave des volcans. Des opposants formidables surgirent du fleuve de feu et entreprirent de ravager le Pays Noir. Il y avait les golems de lave, masses humanoïdes informes hurlant un désespoir inconnu et frappant aveuglément de leurs poings nus ; puis les lézards pyriques, varans titanesques crachant leurs vapeurs enflammées et délétères ; et enfin les dragons de flammes, agrégats de feu, de cendres et d'éclairs déchaînant des orages sans pluie. Heureusement, la puissance de ces horreurs diminuait fortement hors de la zone des volcans !

Les Paorniens et les Majistrides réagirent très vite. Sous la direction effective du roi Drogon du Salthar, et sans qu'aucune animosité ou querelle de personne ne vienne interférer, les armées des Quatre Empires convergèrent vers le Pays Noir. Arrivant par la Burgonnie et la Lauria, des Majistrides de Cansteborgh et de Gyrecombe vinrent renforcer les forces de la Loi contre le Chaos qui teintait de rouge le Pays Noir.

Repoussés par les chevaliers protégés magiquement de la chaleur, les monstres reflurent dans le Pays Noir. C'est alors que, venant des trois mers environnantes, conjuré par tous les prêtres du continent, s'avança le plus gigantesque nuage d'orage que le monde ait vu. Pendant six mois, la guerre des Laves devint la guerre des Brumes et des Vapeurs. Les vétérans se rappellent encore en frissonnant comment les malheureux dont les protections magiques lâchaient finissaient bouillis dans leurs armures, et leur teint jaune témoigne encore du soufre qui imprégnait jusqu'au blanc de leurs yeux. Les plus atteints des vieux soldats racontent comment, plusieurs fois, ils furent sauvés d'un combat inégal par un homme d'améthyste venu les épauler et qui, d'un regard étincelant, refermait leurs blessures et ravivait leur courage.

Pax Magica

La guerre des Laves dura moins de deux ans. Dès le début, des négociations furent ouvertes entre les ambassadeurs des Quatre Empires de Paorn et Majistra (personne ne soupçonnait encore que la route des îles du Tarot était ouverte). La législation antimagiciens des Paorniens fut assouplie (sans les Burgons, elle aurait même pu être abolie). Les sujets « doués » natifs de Paorn purent émigrer sur Majistra et y étudier la magie. En contrepartie, des comptoirs marchands furent ouverts à Majistra.

Dix ans ont passé depuis l'Ire. Le Nouvel Âge est commencé.



Présentation

Paorn : Le renouveau des Terres très anciennes

Le passé des Terres très anciennes était lourd. Le souffle de l'aventure, héritage des pionniers originels, avait semble-t-il cessé de faire battre le cœur de ses habitants. Mais les temps changent, et un nouveau cycle commence, annoncé par des bouleversements célestes, issu du magma des volcans, comme si le monde naissait à nouveau. Partez à la découverte du nouveau Paorn, un monde aux civilisations étranges et aux possibilités illimitées.



Avant-propos

Ce hors-série reprend en grande partie des textes publiés il y a quelques années dans *Casus Belli*. Nous avons modifié des situations – parfois mineures, parfois majeures – afin de marquer l'évolution qui a eu lieu dans chaque pays au cours des dix dernières années. Et nous vous présentons des régions qui étaient restées jusque-là inconnues.

Vous pouvez aussi bien faire évoluer vos personnages dans tout Paorn ou dans un seul de ses empires. Pour cela, nous vous fournissons la description détaillée de chacun de ces grands pays. Mieux, chaque pays est présenté en deux parties : *Découverte* et *Guide*. La première fournit des renseignements généraux, tandis que la seconde – tel un guide touristique – s'attache aux détails, villes, lieux et personnages typiques.

Enfin, pour rester universels, nous n'avons inclus aucune caractéristique de jeux dans nos descriptions. Une section a été réservée à cet effet en fin de magazine, pour vous donner des conseils suivant que vous jouez à *AD&D*, *BaSIC* ou *Simulacres*. Mais tout amateur d'univers médiévaux-fantastiques devrait trouver dans Paorn la matière à de nombreuses et riches idées.

À l'ouest : Paorn

Burgonie, Salthar, Tsovanie et Althusia sont les quatre principaux empires qui constituent Paorn. Situés dans la partie tempérée du continent central, ils se partagent l'essentiel des richesses et vivent en plus ou moins bonne intelligence. Leurs cultures sont différentes, voire opposées ; leurs souverains sont capables de s'unir pour combattre un péril commun, quitte à oublier leurs bonnes résolutions une fois le danger passé.

La Burgonie. Un brin de *Robin des bois*, quelques assassinats dignes de la Renaissance, des intrigues entre nobles à n'en plus pouvoir... La Burgonie est le plus « classique » des empires. Et le plus facile à utiliser avec des joueurs débutants. Attention toutefois, les possibilités des magiciens y sont un peu restreintes.

Le Salthar. Plus « fantasy » que la Burgonie, le Salthar est un royaume de montagnes qui n'a rien à envier à la Transylvanie. Les espions y sont légion, les lutins y sont fripons et les forêts y sont sans fond. Le grandiose et l'étrange peuvent surgir au milieu de brumes qui semblaient pourtant ordinaires.

La Tsovanie. Le froid, la glace dans les cœurs, le souffle court, l'aventurier tsovanien doit lutter contre les éléments. Ce pays semble plus « normal » que les autres, bien qu'un peu désolé. Mais cela laisse place aux intrigues de palais ou aux courses dans les steppes, à votre choix. En ajoutant également un peu de technologie (machines à vapeur par exemple), la Tsovanie peut vous amener vers des aventures très « jule-verniennes ».

L'Althusia. Oracles, astrologues, poisons, une civilisation à mi-chemin entre celle des Aztèques et des anciens Égyptiens... tout semble dit. Mais il y a aussi le Pays noir et ses nouveaux mystères. Bref, un pays qui surprendra vos aventuriers à chaque détour.

Les autres grands pays

Majistra. Les relations que ce continent entretient avec Paorn sont très récentes (quelques siècles tout au plus). Même s'il est composé d'un patchwork de petits États, un fait demeure : la magie est omniprésente sur Majistra. Si vous êtes fan des romans de Jack

ou

Comment utiliser Paorn

Vance ou de la BD *Lanfeust de Troy*, n'hésitez pas.

Les îles du Tarot. Quand vos aventuriers auront visité tous les précédents royaumes, embarquez-les pour les îles du Tarot. Faites-leur découvrir alors la version de l'histoire du monde telle que la conçoivent les habitants de l'archipel. À vous ensuite de développer votre propre campagne et vos propres idées, en n'hésitant pas à lorgner vers les BD du grand Edgar P. Jacobs.

Les Sinistérias. Si l'improvisation n'est pas votre tasse de thé, mais que vous voulez quand même découvrir des lieux nouveaux, des possibilités inédites d'aventures, demandez-vous pourquoi personne n'est jamais revenu des Sinistérias. Serait-ce que ce pays s'apparente au Mordor ou à la Mallorée ?

Des enclaves autonomes

Enfin, pour jouer de petites aventures, intéressez-vous à certaines communautés qui sont moins soumises que les autres à l'autorité impériale et permettent une assez grande liberté d'action. Vous avez donc des :

- **Villes franches ou ports francs**, qui ont acquis un statut d'autonomie à la suite de circonstances historiques particulières (Comtés francs de la péninsule de Komashkaïda, Normur, port de Gafaz).

- **Enclaves ethniques** (ex : mines gérées par des nains) qui, en échange de taxes exorbitantes, jouissent d'une indépendance assez large.

- **Communautés reculées.** Situées aux confins de la civilisation, ces communautés échappent de fait aux lois habituelles. Elles sont tolérées et respectées quand elles ont signé un traité avec un empereur (ex : veiller à ce que personne ne traverse une zone frontalière précise, tuer tous les orcs d'une région, etc.). C'est le cas des Libres Forestiers de Baomwalth, au nord-est de l'Arbenfeld.

- **Zones blanches sur la carte.** Il existe des endroits trop insalubres et dangereux (marais, fondrières...) où personne ne va jamais et ne sait qui y vit. D'autres zones, éloignées des routes commerciales, perdent le contact avec le reste du monde, et continuent à vivre avec des coutumes anciennes, parfois même en régressant.

La première Grande alliance

Il y a bien longtemps, les créatures humanoïdes jusqu'alors tapies derrière la terrible chaîne montagneuse des Sinistérias, franchirent les frontières des riches empires du sud. Pour contrer ce péril, les souverains des quatre empires civilisés se réunirent et décidèrent de lever une légion composée des meilleurs éléments de leurs quatre armées. Cette troupe devait anéantir les hordes monstrueuses et repousser les survivants au-delà des Sinistérias.

On appela cette armée l'armée de Paorn, mot qui voulait dire « la grande alliance ».

Un jeune officier burgon fut nommé à la tête de la légion des Quatre Empires. Sinatsil était un homme exceptionnel, stratège hors pair, combattant implacable et poète émérite. Il ne fallut pas trois mois à Sinatsil et ses hommes pour repousser les armées humanoïdes de l'autre côté des montagnes. Mais lorsque le jeune Burgon arriva dans les steppes situées au-delà, les problèmes ne cessèrent de se multiplier. Les empereurs, qui n'avaient jamais réussi à s'entendre bien longtemps, se perdaient en discussions mesquines, convaincus que la victoire finale ne faisait aucun doute. Et Sinatsil attendait... Il attendait des troupes fraîches, des vivres et de l'équipement.

En vain. Un beau matin, lassé d'attendre, Sinatsil décida de reprendre sa progression vers le nord en compagnie des maigres colonnes qui lui restaient, dans l'espoir de mettre la main sur les réserves de l'ennemi. On n'entendit jamais plus parler de lui...

Quand des sauvages hordes nordiques recommencèrent à franchir les Sinistérias, les empereurs se remirent à trembler de plus belle. Comme il n'était plus question de tenter une expédition punitive de l'autre côté des montagnes, les maîtres du monde civilisé optèrent pour une solution originale. Ils réunirent tous les hommes valides et entreprirent la construction du Dernier Rempart, une muraille gigantesque qui devait condamner à tout jamais les cols et les passes des Sinistérias.

Cette muraille fut « achevée » en partie, protégeant principalement la Burgonie, et déclenchant du coup la colère des Saltharites et des Tsovranien. Commença alors une ère de soupçons et de méfiance entre les empires qui n'avaient su s'allier. La situation resta figée quelques siècles, jusqu'au jour de l'Ire. Par contre, le mot Paorn est resté, et désigne maintenant le sud du continent formé des Quatre Empires. Mais même si le monde commence à évoluer, il ne faut pas oublier que Paorn est un monde ancien, et que le passé a un poids qu'il n'est pas facile d'oublier.

Quelques compléments

— N'oubliez pas que Paorn a été un « monde maudit ». Ses sociétés n'ont pas évolué depuis longtemps et des ruines attestent, ça et là, que cet univers a connu jadis une civilisation très évoluée.

— Paorn est un monde polythéiste. Toutes les religions coexistent pacifiquement. Les fanatiques ne sont guère appréciés. Les Nations ont souvent une religion d'État, mais celle-ci, quoique privilégiée par les gouvernants, est rarement obligatoire. Les religions « interdites » varient selon les pays.

— Le statut des non-humains. Les elfes, les nains ou les gnomes sont généralement bien

Présentation

acceptés dans les sociétés humaines. Mais ils font parfois l'objet de mesures racistes qui les poussent à vivre en communautés fermées, dans des lieux reculés. Les forêts difficiles d'accès abritent des colonies de trolls, orcs, gobelins, etc. Mais vous pouvez aussi décider que depuis la Vague bleue, les non-humains sont très nombreux à revenir habiter les villes humaines.

— Les voyages par voie terrestre sont difficiles. Les zones tempérées sont couvertes à 80 % de forêts (feuillues et résineux). Les jeux à thème médiéval-fantastique ont tendance à oublier le rôle que jouaient les forêts au Moyen Âge. Lieux de bien des dangers et de mystères, elles étaient peuplées de brigands, de parias (sorciers, etc.), et de bêtes féroces (loups, ours, etc.). La majorité des voyageurs se déplaçait sur les routes et évitait de s'aventurer hors des sentiers connus. Et au sud, là où s'étendent les vastes déserts d'Althusia, des causes inverses entraînent les mêmes effets. En général, seuls les marchands (avec leur escorte), les pèlerins et les soldats osent entreprendre de grands voyages.

— Les voyages par voie maritime sont difficiles. Sur Paorn, les compas fonctionnent mal (présence de roches magnétiques), les vents changent souvent et les mers recèlent d'innombrables dangers (récifs, courants violents, maelströms, etc.). Les marchands se contentent de caboter le long des côtes avec des embarcations à faible tirant d'eau. Et si les îles du Tarot sont accessibles, cela reste du domaine de la théorie plus que de la pratique.

— Les relations internationales sont limitées. Les Quatre Empires ont tendance à considérer leurs voisins comme des ennemis potentiels. Et si les vraies guerres sont rares (à part entre petits royaumes), les alliances solides le sont encore plus. Cette méfiance réciproque a permis le développement de cultures aux différences marquées. Les marchands et diverses « organisations transnationales » (mercenaires, apatrides, groupes religieux, etc.) colportent les nouvelles et les biens, tout en essayant d'entretenir le statu quo qui caractérise les relations entre les empereurs.

Et maintenant ?

Comment s'appellent les chefs de village dans le nord du Salthar ? L'empereur de Burgonie a-t-il une fille à marier ? Quelle est la boisson préférée des nains de Tsovranie ?...

Il est évident que nos études paorniennes ne pourront jamais répondre à toutes les questions que vous vous poserez en tant que meneur de jeu. Ce « défaut » ne nous inquiète d'ailleurs pas outre mesure, car il est volontaire (si ! si !). Nous avons tous, un jour ou l'autre, eu à souffrir d'univers trop rigides qui exigeaient l'achat d'innombrables suppléments afin de pouvoir être joués. Les Terres très anciennes sont une toile de fond sur laquelle développer vos idées personnelles.

Avec ses paysages enchanteurs, ses habitants accueillants et ses merveilles architecturales, la Burgonnie a tout d'un royaume de conte de fées, mais les apparences sont trompeuses. Sous des dehors agréables et sereins, cet empire morcelé, en proie à de permanentes dissensions politiques et querelles de pouvoir, est un endroit où il vaut mieux savoir rester à sa place si l'on ne veut pas se retrouver à moisir dans un cachot humide.



Présentation générale

La Burgonnie est, à plus d'un titre, une véritable terre bénie des dieux...

- Par son climat, d'abord. Protégée des vents polaires par les monts du Salthar à l'ouest et la chaîne des Sinistérias au nord, elle possède sur sa façade est des côtes exposées à des courants chauds qui entretiennent tout au long de l'année un climat tempéré très agréable. Bien que couvert à 60 % par des forêts souvent impénétrables, ce vaste empire aux terres éminemment fertiles bénéficie de ressources agricoles que lui envient tous ses voisins. Et s'ils ne sont pas à l'abri de quelques tempêtes ou canicules occasionnelles, ses habitants n'ont vraiment pas à se plaindre des conditions climatiques, ce que traduit parfaitement l'expression populaire connue dans tout Paorn : « Heureux comme un Burgon ». Des forêts verdoyantes du nord aux plaines vallonnées du sud, ce pays offre une infinie variété de paysages enchanteurs et mystérieux, qui ont inspiré de nombreux poètes.

- La Burgonnie est également un pays d'une profonde piété. Sectes et religions de toutes origines et de toutes natures y prospèrent comme nulle part ailleurs sur le continent. Le

plus remarquable, c'est que même s'ils prônent des valeurs différentes – voire contradictoires – tous ces cultes cohabitent sans trop de problèmes. La tolérance est en effet une vertu burgonne, soigneusement entretenue par les carmins, les membres de la police impériale (ainsi nommés à cause de leur tenue aux couleurs flamboyantes). Car l'empereur, Fordor XXIV, à l'instar de ses prédécesseurs, déteste tout ce qui ressemble à des troubles susceptibles de remettre en cause une autorité qu'il a déjà bien du mal à conserver.

- Enfin, une croyance populaire très ancienne veut que les Burgons soient destinés un jour à régner sur tout Paorn. Personne ne se souvient exactement des origines de cette conviction, mais il ne viendrait à l'idée d'aucun sujet de l'empire oriental (un autre nom de la Burgonnie) de la remettre en question. Évidemment, le sentiment de supériorité naturelle qu'ils en retirent ne les rend pas vraiment sympathiques aux yeux de leurs voisins...

Intrigues politiques en tous genres

Du haut de son mètre cinquante-deux et de ses quatre-vingt-dix kilos, avec sa longue barbe blanche et ses bonnes joues roses,

Fordor XXIV est l'image même du souverain débonnaire et jovial. Pourtant, ce petit homme n'est pas du tout ce qu'il paraît être. La Burgonnie est un empire extrêmement difficile à gouverner. La bonté est un luxe que Fordor ne peut pas se permettre ; le moindre signe de pitié ou le plus petit moment d'inattention pourraient être interprétés par ses vassaux comme des faiblesses à exploiter. Des quatre-vingt-sept empereurs qui ont eu la chance de tenir les rênes du pouvoir au cours des deux derniers siècles (sans parler des nombreux prétendants morts dans des circonstances douteuses avant même d'avoir pu accéder au trône), il est celui dont le règne a duré le plus longtemps, le faisant même passer pour presque « immortel ». Il y a en effet quarante-quatre ans que son grand-oncle Giltur XV, le précédent empereur, est mort écartelé, éventré, étouffé et écorché « accidentellement » au cours d'une promenade en forêt. À ce jour, Fordor lui-même a échappé à quatre cent quatre-vingt-treize « tentatives d'accidents »... et il n'est pas peu fier de ce record ! Pour bien comprendre l'ambiance de suspicion permanente qui règne à la cour, étudions un peu le système politique burgon...

La Burgonnie est un « empire féodal fédératif » composé de trois grandes provinces

– la Sordolia au nord, le Verbleau au centre et l'Artaille au sud – dirigées par trois gouverneurs héréditaires. Chaque province est elle-même découpée en une myriade de duchés, comtés et baronnies tenus par des nobles qui entretiennent leurs propres armées et sont extrêmement jaloux de leurs prérogatives.

Or tous ces nobles gouverneurs n'ont qu'une seule ambition : accroître leur pouvoir, et donc leurs richesses. Pour arriver à leurs fins, ils sont prêts à tout : alliances, assassinats, pillages, etc.

Les guerres entre nobles burgons sont interdites depuis plus de trois siècles par décret impérial. Mais si officiellement les conflits déclarés n'existent pas, il se produit régulièrement des « accidents de chasse » partout dans l'empire. Certains peuvent d'ailleurs être particulièrement meurtriers, comme celui qui se produisit en l'an 3 du règne de Polgar

IX à la frontière du comté de Marachie et du duché de Valkard. Il fit 18 700 victimes... et permit à la baronnie voisine du Porlans d'étendre considérablement son territoire, une fois que les adversaires n'eurent plus les moyens de se défendre.

Les carmins et la garde impériale tentent toujours de s'interposer afin d'éviter ce genre de débordements, mais ils n'y parviennent pas à chaque fois. Il n'est en outre pas rare que leurs officiers soient grassement payés afin de ne pas se mêler de ce qui ne les regarde pas.

La force n'est toutefois pas le seul moyen employé pour s'approprier le bien d'autrui. La généalogie, que les Burgons ont au cours des siècles érigé en art à part entière, permet de revendiquer les terres d'un défunt pourvu que l'on ait un vague lien de parenté avec lui. Tous les titres et privilèges d'un noble se transmettent à sa mort – par « droit d'aînes-

se » – à son parent de sexe masculin le plus proche (les femmes n'ont aucun droit, bien qu'elles soient prises en compte pour le lignage). Cette loi essentielle de l'empire est valable pour tous les Burgons, des plus pauvres aux plus riches, du plus humble paysan à l'empereur lui-même. Il est ainsi arrivé qu'un simple serf, dont l'arrière-grand-mère était la fille naturelle d'un baron, se retrouve du jour au lendemain à la tête d'un vaste duché dont tous les prétendants directs avaient péri « accidentellement ». Ce type d'événement se produit toutefois très rarement, car les pauvres n'ont en principe pas les moyens de se protéger efficacement contre les accidents...

Fordor XXIV sait pertinemment que soixante-cinq parents plus ou moins éloignés guignent son trône et n'hésiteraient pas à le soulager du lourd fardeau de son existence. Il ne fait donc confiance à per-



La Burgonnie

Découverte

sonne, hormis à son vieux et fidèle conseiller Dolmiov, un Tsovrarien d'une intégrité irréprochable. Voici cinq ans, Fordor XXIV s'est également adjoint les services de m^âstr Hiérolapus, un magicien exclusivement chargé de sa protection. Et cela fait quatre ans qu'aucun « accident » n'a menacé la santé de l'empereur.

Les institutions burgonnes

L'empereur étant souvent occupé à défendre sa vie et l'intégrité de l'empire, le gouvernement est assuré par une série d'institutions très anciennes qui ont fait la preuve de leur efficacité.

● **Le Grand Conseil impérial.** Il est constitué de vingt-neuf sages choisis par l'empereur parmi les nobles qui ont abandonné leurs titres afin de jouir d'une retraite paisible. Jusqu'à présent, l'âge minimum pour entrer au Conseil était de soixante ans, mais il a été ramené à cinquante il y a deux ans. La longévité des membres de cette institution est la preuve de leur aptitude aux jeux de la politique. Beaucoup sont estropiés ou malades, des suites des innombrables attentats auxquels ils ont échappé, mais leur esprit est toujours vif. Le Grand Conseil est chargé de rédiger des décrets que Fordor doit ensuite ratifier. Ses attributions sont virtuellement illimitées et il peut s'intéresser aussi bien au commerce avec les puissances voisines qu'aux habitudes intimes des sujets de l'empire. Il se réunit toutes les deux semaines au palais d'Olméria, sous la présidence de l'empereur qui a un droit de veto absolu et peut donc s'opposer à toutes les décisions qui ne lui semblent pas conformes à l'intérêt général. Auparavant, ce droit de veto était exercé par Dolmiov, mais depuis que Fordor craint moins pour sa vie, il se rend lui-même au Grand Conseil.

● **Les Assemblées provinciales du nord, du centre et du sud.** Composées chacune d'une centaine de représentants des guildes, corporations et comices locaux, ces trois assemblées sont présidées par leurs gouverneurs respectifs. Elles sont chargées d'appliquer les décisions prises par le Grand Conseil et de régler les problèmes particuliers qui se posent à l'échelon des provinces.

● **Les guildes et corporations.** Innombrables et infiniment variées, ces associations professionnelles tiennent d'une poigne de fer les rênes du commerce burgon. De la vérification de la qualité des produits et des services à l'élaboration des tarifs, elles supervisent tous les domaines d'activité de l'empire. Les guildes d'accidenteurs (voir plus loin), autrefois très influentes, en font encore partie mais gardent un profil bas...

● **Les comices locaux.** Chaque ville, bourg, village ou hameau possède son propre comice dont les membres sont des notables ou des délégués élus. Ces assemblées sont ouvertes à toutes les classes sociales (même les serfs sont représentés) et ont pour tâche de gérer

Dolmiov, conseiller de l'empereur de Burgonie

Curieux destin que celui de cet universitaire tsovrarien ! À peine sorti de l'adolescence, il est venu à Olméria étudier les sciences généalogiques à l'université d'Ogdapoli. C'est là qu'il fit la connaissance d'un autre étudiant, un jeune noble du nom de Fordor d'Ambrelin, avec lequel il se lia d'amitié. Peu après, en compulsant les archives de la bibliothèque de la Sagesse antique, Dolmiov découvrit par hasard que son ami était bien placé sur la liste des héritiers de l'empereur Giltur XV. Les mauvaises langues racontent que les deux jeunes gens entreprirent d'éliminer eux-mêmes, l'un après l'autre, tous les prétendants à la couronne qui auraient dû avoir priorité sur Fordor. Quoi qu'il en soit, quand Giltur mourut, Fordor – au terme d'un procès retentissant – accéda au trône impérial et choisit Dolmiov comme bras droit.

Le Tsovrarien est un homme extrêmement intelligent et habile, que les gardes du palais ont surnommé « Stylus », du fait qu'il dissimule toutes sortes de dagues et de stylets empoisonnés dans ses manches et ses bottes.

Grand et bien bâti, Dolmiov n'est pas un très bon combattant, mais c'est certainement le meilleur expert en politique que possède la Burgonie.



les problèmes locaux, dans les limites édictées par le Grand Conseil et les Assemblées provinciales. Elles sont dirigées par des patriarches choisis en leur sein et peuvent émettre des suggestions auprès des autorités supérieures.

Les classes sociales

La société burgonne est bien structurée. Les classes qui la composent vivent depuis des siècles en bonne intelligence. On peut sans doute y voir l'influence des règles de succession liées à la généalogie, qui permettent des ascensions sociales extrêmement rapides...

● **Les courtisanes.** Ils résident en permanence au palais impérial à Olméria, la capitale, et leurs terres sont gérées par leur famille. Ce sont tous des parents proches de Fordor XXIV, qui les a réunis afin de les tenir à l'œil. Comme ils représentent une menace potentielle pour l'empereur, ils sont littéralement enfermés à la cour. S'ils peuvent jouir des richesses du palais, il leur est en revanche strictement interdit d'en sortir, et leurs communications avec l'extérieur sont surveillées de près par la garde personnelle de Fordor. Les courtisanes évitent de se plaindre de leur condition, car ils ne sont pas à l'abri de malencontreux accidents...

● **Les nobles.** Forces vives de la Burgonie, ils ont développé au cours des siècles un goût prononcé pour les fastes et les lois de la chevalerie. Tous, quel que soit leur titre, possèdent des armures ouvragées auxquelles ils tiennent comme à la prune de leurs yeux. Généralement bien éduqués (il y a des exceptions), ils mettent un point d'honneur à s'intéresser aux arts et à la littérature. Beaucoup pratiquent un ou plusieurs instruments de musique (flûte, épinette ou luth) et s'adonnent à la peinture, quand ils ne réfléchissent pas à l'élimination d'un concurrent.

● **Les bourgeois.** Cette catégorie regroupe les marchands, les artisans et autres ouvriers des villes et des bourgades. C'est elle qui souffre le plus des dîmes, des tailles et autres taxes provinciales et impériales. Comme elle possède un réel pouvoir sur la société, les autorités évitent toutefois de susciter son mécontentement. Cela n'a pourtant pas empêché quelques révoltes mémorables, comme celle de Valtarno, « la cité maudite », qui a été proprement rasée par les troupes impériales il y a trois siècles.

● **Les intellectuels.** Aussi éduqués (sinon plus) que les nobles, ils n'ont pas leur richesse mais bénéficient néanmoins d'un statut privilégié. Les « hommes d'art et de savoir », comme on les nomme souvent, trouvent toujours un gîte et un couvert, pour peu qu'ils acceptent de partager leurs connaissances avec leur hôte. Cet usage est sans doute à l'origine des savants itinérants qui sillonnent l'empire en tous sens afin d'étudier dans les bibliothèques et les universités les plus renommées. S'ils embrassent la profession d'enseignant, ils ne sont plus considérés comme des intellectuels à part entière, mais comme des bourgeois. Les artistes, en revanche, sont aux yeux des Burgons de véritables intellectuels.

● **Les ouvriers libres et les mercenaires.** Cette classe est un fourre-tout où l'on range remouleurs, trappeurs, tailleurs de pierre, médecins-voyageurs, cueilleurs de fruits, etc. Il arrive souvent qu'un ouvrier libre devienne mercenaire quand les affaires vont mal. À l'inverse, les mercenaires choisissent parfois d'adopter un mode de vie plus paisible quand ils arrivent à un certain âge.

● **Les serfs et les métayers.** La tradition voudrait que ces paysans sans terres soient les esclaves de leurs seigneurs, mais les comices locaux ont depuis longtemps contribué à améliorer leur statut. Leur vie est souvent misérable, mais ils disposent néanmoins d'une relative liberté et peuvent même, s'ils le désirent, se déplacer dans tout l'empire.

● **Les non-humains.** La Burgonie n'est pas un pays raciste. Nains, gnomes et elfes y sont – presque – aussi bien traités que les humains. La communauté naine, la plus importante, est surtout implantée en Sordolia, mais on en trouve également quelques représentants dans les deux autres provinces. Les elfes, quant à eux, préfèrent les bois du Verbleau où ils possèdent quelques cités importantes, comme Thiliandiline ou Varilia.

Titres, positions et dignités burgonnes

Au sommet de la hiérarchie se trouve le prince, un titre traditionnellement réservé aux gouverneurs des trois provinces.

Viennent ensuite, par ordre d'importance décroissante, les traditionnels ducs, comtes, vicomtes, barons, marquis et chevaliers.

Il existe également toutes sortes de titres honorifiques mineurs, plus ou moins farfelus et reconnus, dont voici quelques exemples :

- Cornasier (ou « grand cornasier ») : propriétaire d'au moins quarante têtes de bétail ;
- Galastineur : fils aîné d'un cornasier ;
- Golubu : titre donné au meilleur cuisinier d'un village, en souvenir du célèbre héros Golubu d'Entrevaille qui, après avoir vaincu le dragon Formolax, aurait dégusté un de ses cuissots accomodé d'une sauce à l'échalote ;
- Sire Hamelin : chef désigné par la population d'un hameau ;
- Mourmillante : titre décerné à la jeune femme possédant la plus jolie poitrine du village (son équivalent masculin est le bâtonnant).

Les gnomes, beaucoup plus rares, sont surtout employés comme ouvriers salariés par les Burgons.

Les lois sur la magie

Les empereurs burgons ont toujours redouté que des magiciens puissent employer leurs pouvoirs afin de les éliminer ou de les contrôler. Jusqu'à l'Ire, tous les magiciens burgons étaient des fonctionnaires assermentés qui avaient juré obéissance à la Couronne, et qui ne devaient recourir à leur art que sur ordre exprès. Le moindre manquement à ce serment était assimilé à une trahison, et passible de la peine de mort, généralement assortie de tortures effroyables. La magie cléricale est tolérée, mais elle ne peut être exercée que dans le cadre de cérémonies religieuses autorisées par les comices locaux. Depuis la guerre des Laves, la pratique de la magie est toujours réglementée, mais de manière beaucoup plus souple. Il faut néanmoins avoir une patente en bonne et due forme, contresignée par le pouvoir local de l'une des trois provinces et par un lormage originaire de Majistra. L'usage de la magie « noire » de quelque type que ce soit est toujours puni de mort. L'arcania, une police secrète composée de magiciens fonctionnaires, est toujours chargée de chasser les sorciers qui ne respectent pas les lois. Les nouveaux échanges commerciaux entre la Burgonnie et Majistra ont eu un double effet paradoxal : la magie n'est plus hors la loi et les magiciens commencent même à être bien considérés (surtout quand ils permettent de protéger des convois des intempéries) ; mais les sanctions contre les contrevenants sont devenues expéditives et sans pitié (l'arcania a engagé les meilleurs chasseurs de Majistra).

La forêt burgonne

Les gigantesques forêts de Burgonnie recèlent de multiples dangers...

● **Brigands et bandits.** Tous les parias, les exclus et les bannis ont élu résidence à l'ombre des arbres centenaires du Verbleau et de la Sordolia. Ils vivent dans des huttes de branchages et subsistent de pêche, de chasse... et de pillage. Les troupes impériales mènent régulièrement des expéditions punitives dans les forêts, mais elles sont rarement couronnées de succès.

● **Monstres humanoïdes.** Descendants des troupes nordiques qui tentèrent jadis d'envahir les riches empires du Sud, les gobelins, orcs et trolls qui sévissent dans les forêts burgonnes se risquent rarement dans les régions civilisées. Organisés en hordes guerrières, ils se contentent de se livrer des guerres féroces dans les zones les plus reculées du nord de l'empire. Gare aux imprudents qui oseraient s'aventurer sur leurs territoires !

● **Sorciers, alchimistes et autres magiciens renégats.** La magie « non officielle » étant interdite en Burgonnie, de nombreux adeptes des sciences des arcanes ont décidé de se

réfugier dans les bois afin d'y poursuivre leurs activités. Ils sont très méfiants et redoutent plus que tout les « intrus » qui seraient susceptibles de les dénoncer aux autorités. En fait, depuis que les Majistrides aident l'arcania, les autorités font plus facilement le tri entre marginaux et sorciers maléfiques. Elles laissent les ermites vivre dans une certaine peur du gendarme, espérant ainsi les dissuader des pratiques ténébreuses.

● **Animaux sauvages.** Meutes de loups, ours sanguinaires, pumas, serpents venimeux, etc.

● **Créatures diverses.** Il court toutes sortes de légendes sur les animaux mythiques – licornes, basilics, dragons, etc. – qui vivent dans les profondeurs des bois. Certaines sont exagérées... mais pas toutes ; et principalement depuis la Vague bleue, qui semble avoir fait ressurgir ces êtres de légende.

Us et coutumes burgonnes

L'art de la généalogie

En Burgonnie, bien connaître ses ancêtres est considéré comme un gage de réussite. C'est pourquoi tous les habitants de l'empire, dès leur plus jeune âge, apprennent par cœur leur arbre généalogique jusqu'à la vingtième génération – au moins ! Rien d'étonnant donc à ce que la profession de clerc généalogiste soit l'une des plus florissantes de l'empire. C'est toutefois un travail réservé à de vrais spécialistes, capables de reconnaître des signes héréditaires d'un coup d'œil et de répondre rapidement aux questions les plus complexes. Ils n'ont pas le droit à l'erreur, car la moindre faute de leur part pourrait entraîner des dizaines de morts accidentelles... y compris la leur. Le plus célèbre des clercs généalogistes n'est autre que Dolmiov, le Tsvorani que Fordor XXIV s'est choisi comme conseiller.

Les guildes d'accidenteurs

« L'accident » est une tradition qui a longtemps été l'un des piliers de la société bur-

Découverte

gonne. Les accidenteurs sont à la fois des gardes du corps et des meurtriers patentés. Les Burgons recourent à leurs services quand ils désirent se débarrasser d'un parent gênant, ou quand ils pensent que leur vie est menacée. Experts en armes, poisons et techniques d'élimination en tous genres, ils comptent un fort pourcentage de femmes dans leurs rangs. Il semblerait en effet que les Burgonnes aient trouvé là un moyen d'asseoir leur position au sein de la société, tout en arrondissant leurs fins de mois. Il est ainsi fréquent que de respectables mères de famille se transforment en redoutables « tueuses à gages » à la nuit tombée.

Mais, bien qu'ils soient toujours nombreux, les accidenteurs se montrent de plus en plus timides depuis une décennie. Jusqu'à la Vague bleue, des guildes extrêmement sévères et bien organisées servaient d'intermédiaires entre les accidenteurs et les clients potentiels. Elles fixaient les tarifs et percevaient une part substantielle de tous les honoraires versés à leurs membres, dont elles assuraient la formation et l'entraînement. Tout le monde, sans distinction d'âge, de sexe ou de condition physique pouvait adhérer à ces guildes qui portaient des noms assez évocateurs : Société d'investissement familial de Travis, Agence de règlement de contentieux interparental de Morgenay ou Union des bouchers héréditaires de Valtez.

Pourquoi ces guildes sont-elles sur le déclin ? C'est une conséquence indirecte de l'Ire. L'assassinat étant puni de mort en Burgonnie, les accidenteurs ont dû, de tout temps, exercer leur profession avec beaucoup de doigté et de discrétion. La règle voulait en effet que s'ils étaient arrêtés, leur guilde se contentait de les rayer de ses registres et n'intervenait pas pour les défendre. N'étaient-ils pas, après tout, de vils assassins ? Or, depuis que les Majistrides ont entamé des échanges commerciaux avec les Burgons, de nombreux magiciens se sont fixés dans l'empire oriental. Certains se sont improvisés gardes du corps de la noblesse, ce qui complique sensiblement la tâche des accidenteurs. D'autres ont ouvert des officines de magiciens détectives privés, capables de retrouver les tenants et les aboutissants d'un « accident », même particulièrement bien conçu (les sortilèges de divination sont leur spécialité).

Quelques expressions typiques

Les habitants de l'empire oriental utilisent couramment toutes sortes d'expressions qui peuvent prêter à des erreurs d'interprétation de la part des étrangers. Or il est très dangereux de se méprendre sur le sens des paroles de ses interlocuteurs, le moindre malentendu risquant de servir de prétexte à un duel sanglant. Voici quelques phrases typiques qu'il est bon de connaître.

● « Il est comme un jeune duc » ou « C'est un cœur noble et impétueux » (à prononcer sur un ton suave) : C'est une cra-

pule, il tuerait père et mère pour atteindre son but, il serait bon de lui rabattre son caquet ou de s'en débarrasser.

● « C'est un homme sans ancêtres » (ton réprobateur) : Il ne vaut rien et ne mérite même pas qu'on s'intéresse à lui.

● « Il croit tout ce que disent les prêtres » (ton sérieux) : C'est un homme de bien, digne de confiance.

● « Moissonnons les pousses arrivées à maturité » (ton grave) : Puisque vous m'avez provoqué, venez vous battre.

● « Il vient d'Althusia » (ton moqueur) : Il n'a pas un sou vaillant, c'est un vagabond.

● « Ne nous disputons pas, négocions » (ton rageur) : Tu ne perds rien pour attendre, je t'assassinerai à la première occasion.

● « Je suis votre humble serviteur » (ton obséquieux) : Une expression très « franche » très difficile à traduire. Selon les cas, elle peut aussi bien signifier « Je vous hais » que « je me moque éperdument de vous ». Il ne faut pas oublier qu'en Burgonnie, beaucoup de serviteurs ont réussi, par la grâce de leur arbre généalogique, à prendre la place de leur maître.

● « Avoir la chance d'un aîné » (ton désolé) : Quel dommage de devoir mourir si jeune ! En Burgonnie, les fils aînés de la noblesse vivent rarement très longtemps. Cette expression change peu à peu de sens, les accidents se faisant plus rares. On la prononce alors avec un air envieux.

● « Quel rat ! » (exclamation enthousiaste) : C'est un homme rusé et intelligent. Le rat est en effet un symbole important dans la culture burgonne ; ne se nourrit-il pas du blé qu'il n'a pas cultivé ? Dans un empire où l'arrivisme est un sport national, ce rongeur ne pouvait qu'être cité en exemple.

● « C'est un accident » (ton contrit) : Je l'ai fait exprès, mais je ne le reconnaitrai jamais. Expression désormais désuète, car un magicien pourrait fort bien détecter l'intention véritable derrière la contrition. On dit maintenant « Sa chance est passée à sa famille », signalant qu'il est mort faute de chance.

Les duels traditionnels

En Burgonnie, la plupart des différends se règlent une arme à la main. La coutume veut

en effet que les citoyens de l'empire règlent leurs désaccords au cours de combats sanglants, dont le déroulement est strictement codifié. On ne peut pas refuser un duel traditionnel. Il en existe trois types...

● **Le juste sang** : Un combat à l'épée ou au fouet. Le perdant est le premier qui verse le sang. Une simple estafilade suffit. Ce type de duel est réservé aux problèmes mineurs.

● **Le membre du droit** : Un combat au sabre ou à la hache. L'affrontement doit se poursuivre jusqu'à ce que l'un des adversaires perde un membre.

● **La cervelle du mal** : Un combat à la masse d'armes ou au marteau de guerre. Pour gagner, il faut faire éclater le crâne de son opposant. Si aucun adversaire n'y parvient, on considère qu'il y a égalité.

Les forces de l'ordre

Si la Burgonnie est riche, elle le doit à la relative stabilité que lui garantissent les divers corps chargés de maintenir l'ordre sur son territoire.

● **Les carmins**. Les membres de la police impériale, qui exerce son contrôle sur tout le pays, sont vêtus d'armures rouge sombre et armés de sabres recourbés. Durs, inflexibles et impitoyables, ils sont peu aimés de la population qui les considère comme des sadiques. Leur goût pour la violence gratuite semble toutefois motivé par la nécessité d'entretenir un sentiment de crainte respectueuse chez tous les citoyens. Comme les carmins ne peuvent pas être partout à la fois, ils font leur possible pour que leur présence soit redoutée.

● **La garde impériale**. Ce corps d'élite de l'armée burgonne est aussi bien utilisé pour la défense des intérêts stratégiques du pays que pour le maintien de l'ordre dans les zones à risque. Ses hommes, tous des combattants aguerris, sont vêtus d'armures noir et or. Presque aussi brutaux que les carmins, ils jouissent néanmoins d'un certain prestige auprès des Burgons.

● **L'arcania**. La police magique. Ces magiciens fonctionnaires opèrent discrètement au sein de la population. Assisté depuis peu

par des magiciens majstrides, leur mission consiste à dépister – et à éliminer – les éventuels magiciens noirs. Formés à l'École impériale de magie d'Olméria, sous les ordres du marquis de Bonséjour (un jeune noble ambitieux d'une trentaine d'années) et du mage Ostentur (naturalisé burgon, mais originaire de Gyrecombe, à Majistra), ses membres sont d'une redoutable efficacité. Ils sont divisés en deux sections. Les enquêteurs, vêtus de bleu roi et d'argent, sont chargés des enquêtes officielles après un crime. Les justiciers, plus discrets, ne portent aucun uniforme et sont capables de s'infiltrer dans toutes les couches de la société en se déguisant ou en utilisant des personnalités d'emprunt.

● **L'armée impériale**. Composée de soldats professionnels, de guerriers prêts à l'empeur par ses vassaux (une obligation en Burgonnie) et de mercenaires, cette armée n'est en principe utilisée que dans les conflits avec les nations voisines. En fait, comme ces conflits sont rares depuis quelques années, Fordor XXIV l'emploie pour mater des révoltes. Le régiment le plus prestigieux est le 4e Chasse-dragons, une unité d'élite qui s'est distinguée lors de la guerre des Laves, ses hommes se faisant une spécialité de l'élimination des dragons-éclairs.

Relations avec les autres nations

La Burgonnie entretient d'excellentes relations commerciales avec la Lauria, les îles du Tarot et Majistra. En revanche, les contacts avec le Salthar restent tendus, les deux empires ayant eu souvent maille à partir pour des questions de frontières.

Les rapports avec l'Althusia sont emprunts d'une certaine « neutralité teintée de méfiance » (pour reprendre l'expression de Fordor), même après la guerre des Laves. Il se produit parfois quelques accrochages dans les monts Althus, mais ils portent rarement à conséquence. Quant à la Tsovanie, vue d'Olméria, c'est un pays lointain et difficilement accessible. Du coup, les deux empires s'igno-



La Sordolia, la province sauvage du nord

La Sordolia s'étend des rives du fleuve Absial aux contreforts des Sinistériás. Son climat relativement frais ne se prêtant pas aux cultures, elle n'a pratiquement pas changé au cours de l'histoire de la Burgonnie. À part quelques grandes villes et riches bourgades fortifiées, ses profondes forêts d'épineux abritent surtout des fortins et des villages entourés de palissades.

Les habitants de cette région sont des êtres frustes, qui éprouvent un profond respect pour la nature qui les entoure. Quelle que soit leur profession, tous ont appris à connaître les mystères et les dangers des forêts. Car la Sordolia n'est pas de tout repos. Entre les animaux sauvages (loups, ours, etc.) qui n'hésitent pas à attaquer les promeneurs égarés, les tribus de pillards humanoïdes (gobelins et orcs, essentiellement) qui mettent régulièrement à sac les villages mal défendus, ou les coups de main des hordes de mercenaires sanguinaires agissant pour le compte d'un quelconque seigneur, les Sordolains mènent une existence riche en périls. Le maniement des armes – particulièrement de la hache – est enseigné aux enfants à partir de trois ans. Plus d'un garçonnet originaire de cette province pourrait en remontrer en vaillance et en adresse à certains bretteurs prétentieux venus de contrées plus accueillantes...

● **Le gouverneur.** La Sordolia est dirigée par le prince Margor d'Avrelanche, un solide guerrier mesurant près de 2 mètres, assisté par son fils Julien. Il vit dans un immense château fort aux murs de granit à Sardam, la capitale provinciale. Homme pragmatique à la franchise légendaire, il est vénéré par ses sujets qui voient en lui un véritable « homme des bois » (un compliment, en Sordolia). Ne dit-on pas qu'il a un jour affronté à mains nues un énorme sanglier, avant de l'égorger de ses dents ? Pourtant, Margor est loin d'être le rustre que certains se plaisent à imaginer. Il joue de l'épINETTE en virtuose et sait se montrer fin politique quand les circonstances l'exigent.

● **Types de terrain.** L'essentiel de la Sordolia est couvert de forêts de résineux. Il existe de nombreux lacs, étangs et marécages, ainsi que quelques plaines herbeuses où paissent des aurochs, des bisons et des rennes.

● **Climat.** Semi-continental. Écarts de températures allant de -20° (saison froide) à + 28° (saison chaude). Importantes précipitations. Neige cinq mois par an.

● **Richesses.** Cette province exporte surtout de la viande, du bois, des peaux (castor, hermine et renard), de la bière et des meubles marquetés qui se vendent à prix d'or dans tout Paorn.

Les colonies naines qui se sont installées aux abords de la chaîne des Sinistériás produisent des métaux précieux (argent et or) et des gemmes rares.

● **Professions les plus répandues.** Trappeur (surtout au nord), éleveur de bisons, ébéniste, chasseur, bûcheron, pêcheur aux abords des lacs.

Agglomérations importantes

● **Sardam :** La capitale provinciale. Une somptueuse cité édifiée dans la Clairière de Matar, à côté des marais du Tonnerre. Des maisons de granit aux façades décorées de bas-reliefs anciens bordent des avenues sans fin. Le monumental château du gouverneur, avec ses remparts de 30 mètres de haut et ses donjons effilés, surplombe la ville.

● **Karldam :** La cité des artisans. C'est là que sont fabriqués les plus beaux meubles de Sordolia. Cette ville de maisons basses, en torchis, est entourée d'une triple enceinte protectrice. Elle est entièrement vouée au commerce du bois et de ses dérivés. Les artères sont nommées en fonction des corps de métier : avenue du Bois scié, rue du Graveur habile, venelle des Papetiers, etc.

● **Geldam :** La cité de l'or. Dirigée par une importante communauté naine, cette ville située à proximité des Sinistériás est en partie souterraine. Les bâtisses de surface sont réservées au commerce et aux étrangers ; dans le sous-sol, en revanche, on trouve les joailliers, les fonderies et – surtout – les plus grands coffres de Burgonnie. C'est à Geldam qu'est remise la plus grande partie du trésor de la Couronne. Rien d'étonnant, donc, à ce que cette cité soit dotée d'un important dispositif de fortifications défendu par un détachement spécial de la garde impériale.

● **Palidam :** La cité des fourrures. Ce petit port fortifié installé dans une baie bien protégée abrite le plus grand marché de peaux et de fourrures de Paorn.

Autres lieux remarquables

● **La cité maudite :** L'antique Valtarno (ou Valtardam), une ville proche de la frontière du Salthar, fut détruite par les troupes impériales il y a trois siècles. Aujourd'hui, elle est réputée hantée par les fantômes assoiffés de sang de ses anciens habitants. Personne n'ose s'en approcher à moins d'une lieue. À raison, d'ailleurs, si l'on en juge par le nombre de disparitions qui se produisent régulièrement dans le secteur.

● **La péninsule de Komashkaïda :** Située à l'extrémité orientale de la Burgonnie du nord, cette péninsule n'est habitée que par des tribus de rudes guerriers aux mœurs barbares.

● **Les cercles de pierre :** La Sordolia a toujours été un « pays magique », comme en attestent les menhirs, dolmens et cercles de pierre que l'on trouve un peu partout. Depuis la Vague bleue, une communauté d'oracles nomades va d'un cercle de pierre à l'autre.

● **La grande lutherie de Voldam :** Les plus fameux fabricants d'instruments de musique de l'empire sont regroupés dans un village perdu au fond du bois d'Alser. Leurs épinettes et luths jouissent d'une réputation flatteuse dans tout Paorn.

● **La forêt Réveuse :** C'est la plus grande forêt de Sordolia, et la plus dangereuse. Elle abrite des tribus d'humanoïdes féroces qui se sont installées là à l'époque de la grande invasion venue du Zorkvaraad.

● **Le Dernier Rempart :** Une gigantesque muraille édifiée dans les Sinistériás afin d'endiguer les attaques des humanoïdes du nord.

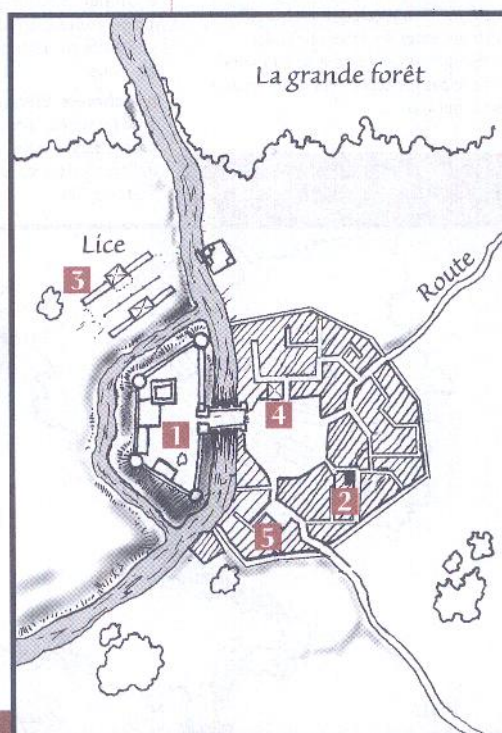
Esterlid, un petit bourg de Sordolia

À vous de décider de sa situation exacte. Esterlid est à la fois une halte marchande importante, une place forte et un endroit presque calme, où les PJ pourront goûter, de loin en loin, un repos bien mérité.

Les deux mille habitants d'Esterlid sont regroupés derrière d'énormes murailles grises, parfaitement entretenues. Elles ont été construites à l'époque où le village ne comptait que sept cents âmes... et depuis, il est défendu de construire à l'extérieur de l'enceinte, sous peine de mort. La plupart des maisons ont donc plusieurs étages, souvent rajoutés après la construction du rez-de-chaussée.

Dans certaines ruelles, il est déconseillé de s'appuyer contre les murs : on risque de recevoir la maison sur la tête.

1 – **LE CHÂTEAU.** Séparé du reste de la ville par la Sterr, il est visiblement très bien défendu. Ayant supprimé une bonne douzaine d'ascendants encombrants pour récupérer le titre, le comte Hanz est très admiré. Une fois sur le trône, il a fait assassiner tous ses frères, sœurs, neveux, cousins et oncles. Ce que les villageois se gardent bien de dire aux étrangers, c'est qu'il est devenu complètement fou au fil des ans. Il vit retranché dans son donjon, entouré de gardes fidèles. Il entretient tout un réseau d'espions qui l'informent des allées et venues des étrangers. Les marchands sont tolérés, mais un groupe d'aventuriers armés risque de l'inquiéter. Dans ce cas, Hanz les invitera à dîner. Il a l'air d'un vieux monsieur tout à fait charmant, dont le hobby semble être la généalogie. Il soumettra les visiteurs à un interrogatoire « mondain » sur leurs ancêtres. Si par malheur ils laissent échapper quelque chose qui lui permette



Plan d'Esterlid

de supposer qu'ils sont parents, même au enième degré, ils ne ressortiront jamais du donjon... Le comte déteste également tous les magiciens, et préfère pêcher par excès de prudence.

2 – **MAÎTRE TRABOR.** Ce grand vieillard maigre et hargneux habite dans une des rares maisons

non surélevées de la ville. Avant la Vague bleue, c'était sans doute le meilleur accidenteur de la région. On venait le voir de loin, et il n'hésitait pas à faire attendre ses clients plusieurs semaines durant. Depuis l'arrivée des magiciens enquêteurs, il s'est reconverti dans la parfumerie. Et si certains mélanges de parfums produisent des poisons, et si ces poisons sont utilisés par d'autres à mauvais escient, ce n'est pas de sa faute !

3 - LA LICE. Le dernier tournoi a été donné par le prédécesseur d'Hanz, le lendemain de son avènement (qui s'est trouvé être également l'avant-veille de ses funérailles). Depuis, ce superbe champ clos tombe en ruine. Les tribunes pourrissent doucement, les bannières de soie ternissent... Les gens d'Esterlid ont toutes sortes d'histoires de fantômes terrifiantes à raconter. Celle du chevalier sans tête, notamment, rencontre toujours un gros succès. Une chose est sûre : un observateur patient verra de drôles de lumières et entendra des bruits bizarres, s'il passe la nuit dans les ruines.

4 - LA HALLE. Un grand marché s'y tient quatre fois par mois. Il amène en ville une population de trappeurs bagarreurs et peu commodes.

5 - LE GIBET. La place des Exécutions est un des endroits les plus courus de la ville. Gilles, le bourreau, est un notable respecté, qui exerce aussi les charges de bourgmestre et de juge de paix. N'ayant pas trouvé de successeur digne de confiance pour assurer les exécutions, il continue bien sagement à pendre, décapiter, rouer, fouetter et mutiler les délinquants qu'il s'adresse lui-même. Il n'aime pas particulièrement son travail, mais le fait bien.

L'Artaille, la douce province du sud

L'expression « douceur de vivre » a sans doute été inventée pour cette province. Avec ses immenses prairies, ses vallées verdoyantes, ses collines ombragées et ses forêts regorgeant de fruits, l'Artaille est un véritable paradis. Ses habitants se montrent particulièrement accueillants et sympathiques, mais ils ont la désagréable habitude de se débarrasser prestement de tous les importuns. Les étrangers qui visitent cette région ont tout intérêt à ne pas les ennuyer...

● **Le gouverneur.** L'Artaille est tenue par le prince Sémilis d'Elmour, un gentilhomme distingué au visage altier et aux tempes grisonnantes, qui a une véritable passion pour la torture. Quand il n'est pas dans sa Chambre aux Questions à essayer de nouveaux supplices sur quelques malheureux, il déclame des poésies sur les remparts de son palais d'Imégie. Les Artailais sont convaincus que Sémilis est fou à lier, mais personne n'a encore réussi à lui faire avoir un accident. Le gouverneur, en plus d'être légèrement paranoïaque, semble avoir un véritable don pour déjouer les complots. Sans doute dispose-t-il d'une police secrète très efficace...

● **Types de terrain.** Plaines fertiles au nord, pâturages au sud, forêts ombragées, collines douces à la frontière avec l'Althusia.

● **Climat.** Méditerranéen. Écarts de températures allant de -3° (saison froide) à +40° (saison chaude). Précipitations moyennes.

● **Richesses.** Élevages de chèvres et de moutons, laine, laitage, tabac, miel, alcools et vins, objets en cristal (fabriqués dans les cristalleries d'Almisi), fruits confits.

Professions les plus répandues.

Aubergiste, marchand, marin, pâtre, apiculteur, vigneron, distillateur.

Agglomérations importantes

● **Imégie :** La capitale provinciale est une cité paresseuse aux maisons blanches à la chaux, installée sur la côte. Le château du gouverneur, une grosse bâtisse aux tours rondes et aux remparts bas, est édifié sur une colline proche. L'université locale, l'École d'Olpalia, est la plus fameuse de Burgongnie méridionale.

● **Almisi :** Le centre industriel de l'Artaille. En plus de cristalleries réputées, on y trouve des tisserands, des forgerons et les meilleurs négociants en vins de Paorn. Détail typique de la province méridionale : malgré sa relative richesse, Almisi ne possède pas de murs d'enceinte. Ses troupes sont cependant largement suffisantes pour assurer sa sécurité contre d'éventuels pillards.

● **Stomilie :** Aussi appelée « la perle du sud » à cause de ses maisons en marbre nacré, cette petite ville côtière est entièrement vouée au tourisme. Elle ne compte pas moins de 173 auberges de toutes catégories, et propose aux voyageurs fortunés tous les plaisirs que peut offrir la vie.

● **Maylie :** Le grand port commercial de Burgongnie. C'est de là que partent les nefs marchandes à destination de la Lauria, des îles du Tarot et de Majistra, loin à l'est. Les pirates, qui ont sévi de tous temps dans ce secteur, ont obligé les Maylars (habitants de Maylie) à constituer une flotte de guerre composée d'impressionnantes galères.

Il compte une centaine d'habitants, qui vivent plus ou moins en autarcie. Les adultes pêchent et les enfants vont dans les collines faire paître les chèvres. L'arrivée d'un étranger est toujours un événement dont on parlera pendant six mois. Les gens sont gentils, hospitaliers et assez ouverts. À part la religion, il n'y a qu'un sujet dangereux : les femmes. Les hommes du coin sont férocement protecteurs envers les filles, sœurs ou épouses. Quiconque se permettrait des « privautés » risquerait fort de se retrouver avec un couteau entre les omoplates.

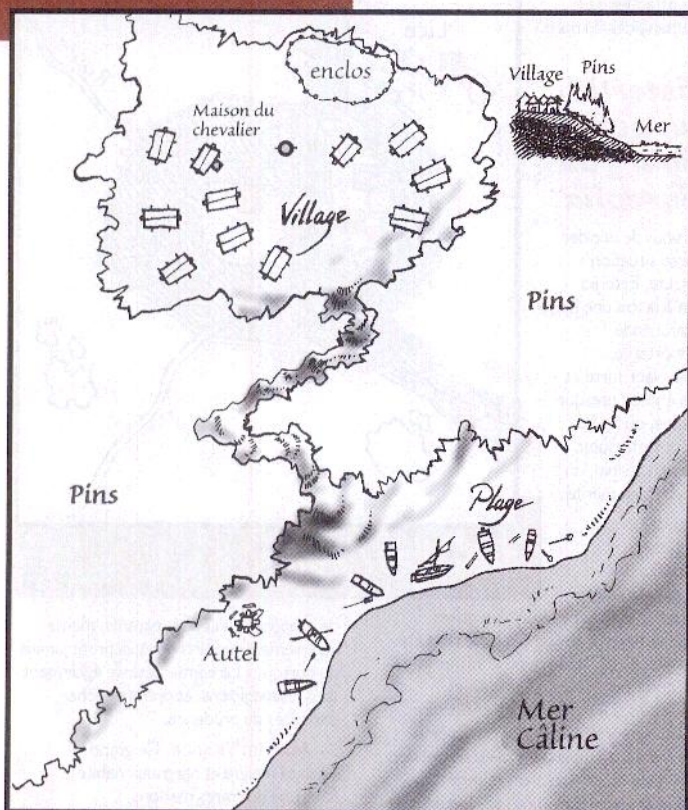
● **LA PLAGE.** À part un petit autel dédié à Xoquat, un dieu de la Mer, il n'y a rien d'autre que des petits bateaux de pêche gaïement bariolés et des vieux pêcheurs pittoresques qui ravaudent des filets. Xoquat est une divinité d'intérêt local – il règne sur la baie et pas grand-chose de plus. Mais comme chacun sait, plus un dieu est petit, plus il est susceptible. Tout le monde prend donc grand soin de l'apaiser avant de prendre la mer. Moyennant quoi, le temps reste beau et la pêche abondante. De temps en temps, Xoquat se vexe et boude pendant quelques semaines. S'il s'avère impossible à calmer, les pêcheurs ont recours aux « grands moyens » : un sacrifice humain. Généralement, l'un d'eux se porte volontaire pour la noyade rituelle. Mais il est déjà arrivé que la victime soit un enfant ou un « passant innocent ». Les fidèles des autres dieux de la Mer sont particulièrement appréciés.

● **LE Puits.** La seule source d'eau potable du village. Toujours environné d'un essaim de femmes et d'enfants venus y puiser, c'est l'endroit rêvé pour un étranger désireux de lier connaissance ou d'écouter les derniers potins.

● **L'ENCLOS.** De jour, il est vide. De nuit, il renferme plusieurs centaines de chèvres puantes et galeuses.

● **MAISON DU « CHEVALIER ».** Messire Fornastu est un petit homme rondouillard. Hâbleur, bon vivant et légèrement mégalomane, c'est dans l'ensemble un brave type. C'est le seul homme du village qui ne soit pas pêcheur, et c'est aussi un des rares qui aillent régulièrement au bourg voisin. Il tient le seul magasin à deux lieues à la ronde, une combinaison d'épicerie-mercerie-quincaillerie, où il pratique des prix relativement élevés. Il y a quelques années, il s'est autoproclamé chevalier, mais il se garde bien d'utiliser son titre en présence des voyageurs. Dans le village, on est persuadé qu'il possède une fortune colossale (ce qui, à l'échelle des pêcheurs, n'est pas faux). Il a une sœur à marier, Magdelène. Mieux, elle est belle et presque jeune ! Fornastu est assiégé de soupçons indésirables, mais il a décidé qu'elle épouserait un marchand de la ville voisine. L'ennui est que sa sœur n'est pas d'accord. Elle est fermement résolue à épouser Gascio, un pêcheur pauvre mais séduisant, qui s'est engagé voilà dix ans dans l'armée de la guerre des Laves. Il n'est toujours pas revenu. Tout le monde le croit mort, sauf Magdelène, car un mage lui a dit qu'il était toujours vivant. En fait, Gascio est revenu depuis longtemps. Il est devenu le chef des pirates de la Passe, sous le nom de Capitaine Noirdeur, et a oublié sa « fiancée » depuis belle lurette.

Plan de Sernassi



Autres lieux remarquables

● **Les collines d'Althus :** Frontière naturelle séparant la Burgongnie de l'Althusia, ces collines sont garnies de fortins et de bourrées de pièges visant à empêcher d'éventuelles agressions venant du sud.

● **La plaine d'Émeraude :** Cette immense plaine du nord de l'Artaille est semée de villages et de « châteaux de plaisance » où viennent se délasser les seigneurs du Verbleau.

● **La nécropole d'Ophylie :** Situé à la frontière avec le Salthar, cet immense cimetière antique aux tombes étranges est censé être hanté. Des milliers d'aventuriers s'y sont rendus, attirés par la perspective de trésors hypothétiques, très peu sont revenus...

Sernassi, un village d'Artaille

Ce petit village de pêcheurs est « adorablement typique », pour reprendre l'expression d'un des rares voyageurs qui y ait mis les pieds. Il se trouve au milieu d'une grande pinède. De la place centrale, un sentier descend vers la plage...

Le Verbleau, la province civilisée du centre

Essentiellement tournée vers l'agriculture et l'artisanat, cette riche province s'étend du fleuve Absial, au nord, jusqu'à la plaine d'Émeraude, au sud. Elle constitue le centre économique et culturel de la Burgonnie. Car si l'essentiel des produits manufacturés de l'empire sont produits dans cette région, on y trouve également les plus beaux musées, les plus célèbres universités et les meilleures bibliothèques du pays.

Les habitants, même les plus humbles, se veulent de véritables amateurs d'art. De tempérament fier et légèrement prétentieux, ils incarnent tout ce que les nations voisines n'apprécient pas chez les Burgons. Les étrangers sont en effet toujours considérés avec un certain dédain condescendant. Il faut cependant reconnaître que certains des plus grands artistes qu'ait connus Paorn étaient originaires de cette province : Selvail le poète, Garamart le sculpteur, Zolnia le célèbre compositeur de la *Marche infernale*, etc.

● **Le gouverneur.** C'est le prince Morten d'Ovélle qui veille sur la destinée du Verbleau. Érudit et profondément religieux, cet homme maigre et osseux a la réputation d'être inflexible et incorruptible. Fordor XXIV lui accorde une grande confiance depuis que Morten lui a révélé l'existence d'un complot ourdi par son cousin le duc Dobévaïl d'Altis. Des rumeurs persistantes laissent cependant entendre que le gouverneur serait lui-même un « héritier potentiel » de l'empereur, et que cette dénonciation aurait surtout servi ses intérêts.

● **Types de terrain.** Plaines fertiles, forêts de feuillus, nombreuses rivières.

● **Climat.** Continental tempéré. Écarts de températures allant de -10° (saison froide) à +35° (saison chaude). Précipitations abondantes.

● **Richesses.** Céréales (blé, orge avoine), laitages (les fameux fromages d'Orgal), textiles (la soie d'Olméria), livres de luxe (réalisés par les copistes de nombreux monastères), fer (provenant des mines d'Ezar), acier (fabriqué dans les forges d'Astrapur), armes, marbre (des carrières de Fondéria), etc.

● **Professions les plus répandues.** Paysan, éleveur, marbrier, clerc, généalogiste, tisserand, armurier.

Agglomérations importantes

● **Olméria :** La capitale de l'empire, édifiée sur la rive sud de l'estuaire de l'Absial, est détaillée plus loin.

● **Astrapur :** La cité de l'acier. Le voyageur qui se rend à Astrapur repère toujours cette ville de très loin grâce à l'imposant nuage de fumée qui plane en permanence au-dessus de ses forges gigantesques. On y produit un acier particulièrement résistant, qui est employé pour la fabrication d'armes d'exception et d'armures ouvragées.

● **Orgal :** Le plus grand « village » de Burgonnie. Avec ses 13 000 habitants, tous paysans, Orgal présente le paradoxe d'être une grande ville... composée de chaumières. Ses fromages et son marché aux bestiaux ont fait sa réputation dans tout l'empire.

● **Sombalium :** Ce qui n'était au départ qu'un monastère polythéiste est devenu au cours des siècles un lieu de pèlerinage important. Sombalium est une petite « cité monastique », qui possède les meilleurs ateliers de reliure du monde.

Autres lieux remarquables

● **Les carrières de Fondéria :** De gigantesques carrières de marbre où s'activent jour et nuit des esclaves, des contremaîtres « libres » et des bagnards. L'espérance de vie des travailleurs est en moyenne de trois ans.

● **Les mines d'Ezar :** Elles produisent un minerai d'excellente qualité et sont supervisées par des spécialistes de la nation naine. Ces mines sont particulièrement remarquables par leur équipement ultramoderne : ascenseurs mus par des bœufs, foreuses hydrauliques, etc.

● **La bibliothèque de la Sagesse antique :** Un immense édifice d'Olméria dans lequel sont conservés des dizaines de milliers de manuscrits, parchemins et grimoires de toutes origines. Cette bibliothèque est tenue par des savants elfes qui veillent jalousement sur leurs trésors, et les érudits qui veulent consulter certains ouvrages doivent s'armer de patience.

● **Le fleuve Absial :** C'est un large cours d'eau tranquille qui prend sa source en Salthar et dont l'estuaire donne sur la mer Câlène. Ce fleuve constitue une voie de communication importante pour la Burgonnie et il est en permanence parcouru par des barges et des nefes transportant toutes sortes de marchandises.

● **Les cités oubliées :** On raconte qu'il existe, dans les profondeurs de la forêt de Parmal, des ruines extrêmement anciennes abritant des fresques étranges et des trésors fabuleux. C'est sans doute vrai, mais les périls à affronter pour s'y rendre ne sont pas négligeables. La forêt de Parmal est un endroit très dangereux.

Mezzavice, un village du Verbleau

Mezzavice est situé dans le bois d'Epéir, près de la frontière avec le Salthar. Il symbolise parfaitement les tensions qui agitent la société burgonne. Si les aventuriers le visitent un jour, il y a de grandes chances pour qu'ils se trouvent pris dans un imbroglio dont il leur sera difficile de sortir.

Mezzavice est une agglomération composée d'une cinquantaine de chaumières édifiées au pied d'une petite colline surmontée par un vieux château fort où a toujours vécu la famille des Strobal. Ces nobles, réputés pour leur avarice et leur avidité, ont consacré des années à éliminer tous leurs parents lointains, avant de s'entre-tuer joyeusement au cours d'une soirée mémorable que les villageois appellent, non sans quelque ironie, le « Soir de la Grande Étripade ». C'était il y a quatorze ans. Depuis, les choses ne se sont pas arrangées...

● **CHÂTEAU DES STROBAL.** Comme il n'existait plus d'héritier connu à la lignée, Valmérina, une des servantes du dernier comte, a pris possession des lieux avec sa famille (spécialisée dans l'élevage des porcs, d'où l'odeur répugnante que peuvent sentir les voyageurs quand ils approchent de Mezzavice). Pour faire valoir ses droits, Valmérina a prétendu qu'elle avait été engrossée par le comte. Elle a en effet donné naissance à un petit garçon... onze mois après le décès du prétendu « père ». Cette grossesse prolongée a suscité bien des commérages dans la région, mais maintenant que le jeune Calmère a dépassé les dix ans, c'est de l'histoire ancienne. Le château n'est plus aujourd'hui qu'une ruine où circulent librement des dizaines de porcs répugnants et agressifs. Les gardes, incommodés par ce voisinage dégradant, sont partis proposer leurs services ailleurs... d'autant que personne n'a pu retrouver le trésor des Strobal, et donc payer leur solde.

● **FOSSE DÉFENSIF.** Les pillards n'étant pas rares dans la région, un fossé rempli de pieux empoisonnés avait été aménagé autour du village. Depuis la mort des seigneurs, cet ouvrage défensif n'a plus été entretenu. Heureusement, les bandits de la forêt se tiennent sages... pour l'instant.

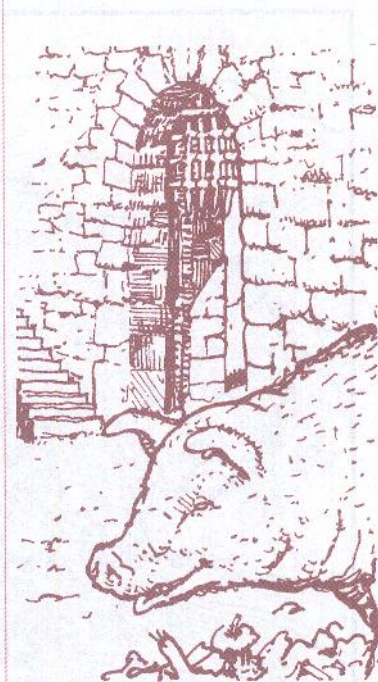
● **L'ESTAMINET DU CHAT-HUANT.** Une grande bâtisse à colombages qui est la seule auberge digne de ce nom à trois lieues à la ronde. Elle est tenue par un certain Gorniol le Balafré qui l'a acquise en tuant en combat singulier son ancien propriétaire. Gorniol est le chef d'une bande de pillards dont le Chat-huant est devenu le quartier général. Effrayés par l'aspect de ses habitués, les villageois ne fréquentent plus l'établissement. Ils ont bien remarqué que les « clients étrangers » ne ressortaient jamais de l'auberge, mais à qui pourraient-ils se plaindre ?

● **L'ANCIENNE MAISON DE LA FAMILLE DE VALMÉRINA.** Cette vieille porcherie est squattée par Olaz de Strobal-Gonflu, un petit bonhomme replet qui prétend être l'arrière-petit-cousin au 13^e degré de Moluz, le défunt comte de Strobal. Olaz enrage de ne pouvoir s'installer au château qui lui revient de droit. À son arrivée en ville, il a envoyé des messages à la capitale afin d'obtenir l'intervention des autorités. Mais c'était avant la guerre des Laves et depuis, plus de nouvelles. Olaz est persuadé que le « complot » pour l'évincer s'étend à tout l'empire. Il promet sa maigre fortune

à qui lui procurera de preuves irréfutables de sa parenté avec Moluz. Les villageois sont convaincus qu'il est bien l'héritier de leurs anciens seigneurs, mais comme les Strobal ont la réputation de ne jamais honorer leurs dettes, ils n'ont pas trop envie de l'aider...

● **MAISON DE MOUSCAD L'ENCHANTEUR.** Ce vieillard un peu fou se prétend magicien, alors qu'il n'est que prestidigitateur ; c'est pourquoi il n'a jamais eu de problèmes avec la justice impériale. Il gagne sa vie en travaillant parfois comme accideur amateur. Il semble que sa maladresse naturelle soit pour quelque chose dans le succès du Soir de la Grande Étripade. Mouscad a en effet un véritable don pour provoquer des catastrophes.

● **LE TEMPLE DE BOSCOR, LE DIEU DES BOIS.** Cette chapelle insalubre est tenue par un ancien mercenaire qui s'est fait moine afin d'expier ses péchés. D'une piété confinante au fanatisme, ce grand gaillard couronné de cicatrices voit dans les problèmes actuels du village une manifestation de la colère de Boscor. Il lui arrive de tendre des pièges dans la forêt afin de se procurer quelques victimes à sacrifier afin d'apaiser le courroux divin. C'est un excellent combattant.



Sur Mezzavice, règne... une porcherie. Si on trouve un jour le trésor des Strobal, voilà de l'argent qui aura une odeur.

Olméria, la capitale impériale

Avec ses remparts de marbre blanc, ses tours opalines et ses maisons à colombages, Olméria est l'une des plus belles cités de Paorn. Fondée en l'an 480 de l'ère du Taureau par Olméric le Triste, un prince saltharite en exil, elle n'a depuis jamais cessé de prospérer. C'est dans cette ville que se trouvent le fabuleux palais impérial aux innombrables sculptures de cristal, le château du gouverneur aux tourelles argentées, les célèbres soieries verbleânes, l'université d'Ogdapoll, la bibliothèque de la Sagesse antique, le musée d'Isolid (qui possède la plus importante collection de peintures sur soie de Paorn), etc.

Olméria est aussi la ville la plus militarisée de Burgonnie. Ses artères sont littéralement quadrillées par la garde impériale et les carmins. On ne badine pas avec la sécurité de l'empereur !

1 - LE PORT. Il est partagé en trois zones : à l'ouest les docks des armateurs olmériens, avec une vaste place pour l'embarquement des voyageurs ; et de l'autre côté du canal de la Sanas, les quais pour les bateaux visiteurs et les négociants non olmériens. Enfin, sous l'œil d'une place forte, le port militaire et impérial, abritant des bâtiments de la flotte et les vaisseaux personnels de l'empereur et du gouverneur du Verbleau.

2 - LA PLACE DORÉE. Les magnifiques édifices de la place Dorée sont à la fois les bureaux et les demeures de nombreux banquiers, les plus riches résidant hors de la ville. Juste derrière en allant vers l'est se trouvent les usiniers, les écrivains publics...

3 - LE MARCHÉ CENTRAL. Chaque nuit, le marché central voit arriver du caravansérail ou des docks des produits de toutes natures : viandes, légumes, épices, fleurs, tissus, maquillages, ustensiles... Cette vaste halle couverte, constituée de quatre bâtiments et d'une galerie périphérique, est entièrement en bois. Le marché fonctionne de l'aube jusqu'à midi.

4 - LES QUARTIERS DES CARMINES. Une porte épaisse est la seule ouverture du rébarbatif palais des carmines, et mieux vaut ne jamais la franchir. Ses fenêtres donnent toutes sur le donjon central, que bien peu de gens ont vu (et ceux qui sont ressortis pour le décrire sont encore moins nombreux !).

5 - LA VOIE MARCHANDE. Il existait depuis longtemps une large avenue, la chaussée impériale, qui reliait le caravansérail et la zone portuaire. Depuis l'édit passé sur les zones « sauvées » du port et du caravansérail (voir ci-contre), une sorte de viaduc a été construit entre les deux, courant sur de larges arches hautes de 6 mètres, où l'on peut circuler sous

la protection de deux murs, d'un toit de tuiles, et de l'édit impérial. Ce couloir aérien est large de 4 mètres, et les négociants s'y font transporter par des pousse-pousse patentés. Le trajet coûte cinq pièces de bronze. Des gardes y circulent également, ainsi que des membres des commandos d'intervention. Une porte et un escalier, place du Marché, constituent le seul accès à la voie marchande située en ville. Il est rarement employé pour quitter la voie, mais des nobles soudain pris de panique s'y ruent parfois pour y entrer...

6 - LE PALAIS DU GOUVERNEUR. Que ne ferait-on pas pour assister à l'une des grandes cérémonies protocolaires du palais, et voir de ses yeux la salle du Dôme, une merveille de 80 mètres de diamètre, soutenue par soixante colonnes de lapis-lazuli ! Elle baigne dans un chatoiement de couleurs tombant des vitraux et dansant sur les arabesques d'or de la toiture ou sur les cristaux des trente lustres de cent bougies chacun... Hélas, de faste, la plupart des visiteurs ne connaissent que celui du hall d'entrée, ou encore celui du plafond de la salle du Conseil, que l'on aperçoit de la place du Verbleau, lorsque le gouverneur fait un discours depuis le balcon du Conseil. Le reste n'est que bureaux froids et écrasants, escaliers venteux et couloirs aveugles.

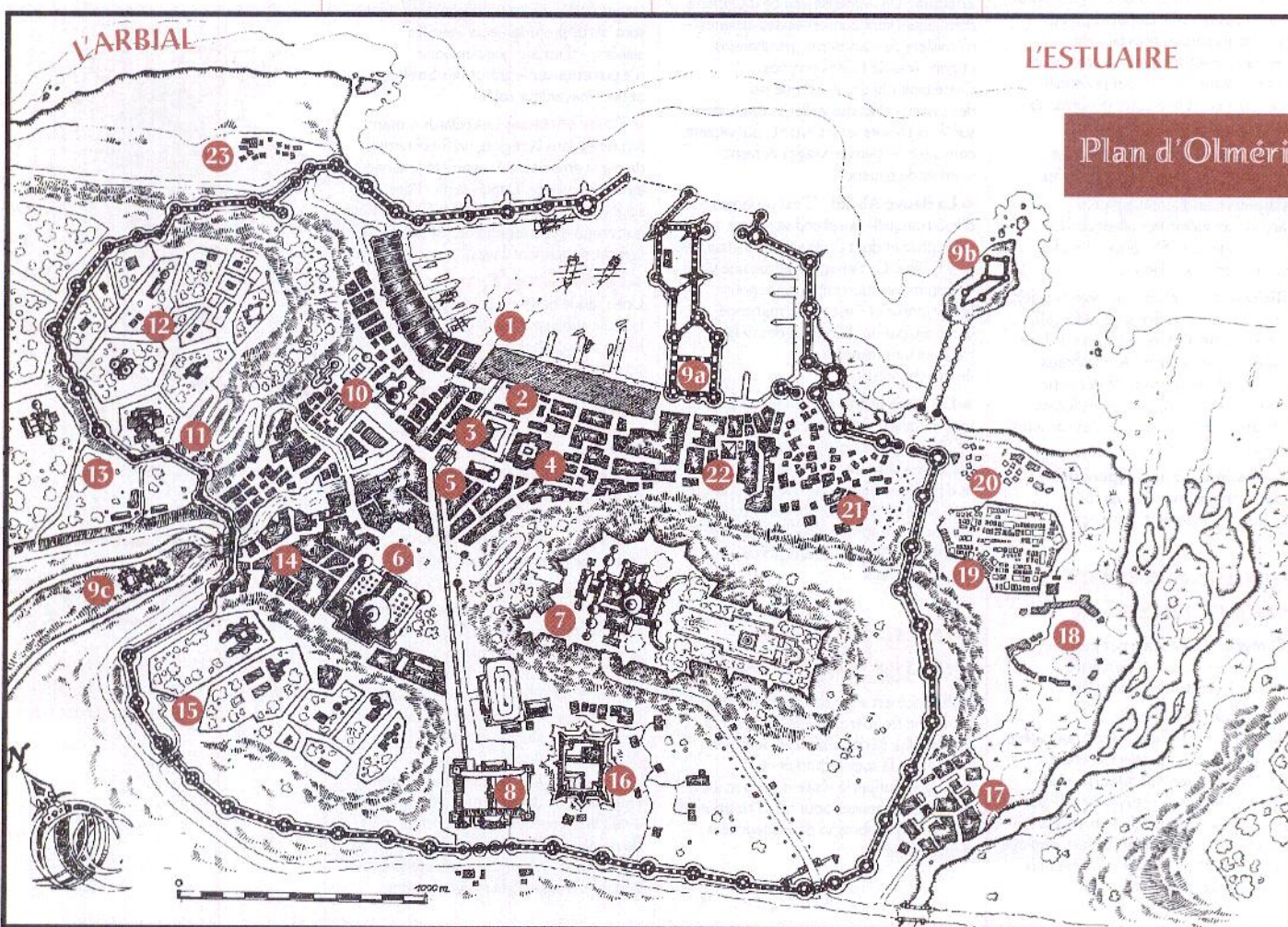
La caserne provinciale, juste derrière le palais, est le lieu de résidence d'une partie des forces armées, placées sous les ordres du gouverneur.

En fait, les plus grosses troupes sont plutôt stationnées vers la frontière du Salthar, et les soldats résidant à Olméria ont un rôle de garants de l'ordre public.

7 - LE PALAIS DE L'EMPEREUR. Dominant la ville de ses hauts remparts, merveille d'architecture, féerie d'arches, de dômes, de tours, il est indescriptible. Son parc, avec des jardins en terrasses et son plan d'eau sont, dit-on, magnifiques, mais on ne visite pas. Pour y entrer, il faut être haut placé dans le domaine des finances, dans l'armée impériale, dans la noblesse, ou bien être un grand ennemi de l'empire, ce qui permet d'en connaître les geôles fétides (et très réputées). On peut également (ce qui est plus accessible, mais aussi plus contraignant) être l'un des mille agents administratifs assermentés qui brassent chaque jour des centaines de documents nobiliaires ou architecturaux, des titres de propriété, etc.

La rumeur veut que plus de cent souterrains permettent à l'empereur de sortir de la ville ou d'accéder à des maisons truffées de passages dérobés pour y espionner ses proches. Simple rumeur, bien entendu...

8 - LE CARAVANSÉRAIL. Entrepôts d'un côté, écuries de l'autre au rez-de-chaussée ; administration et restauration faisant face aux dizaines de chambres d'hôtes à l'étage, le caravansérail voit passer sous ses arches le plus gros trafic de marchandises de l'empire. Comme le port, il est coupé en deux, une partie étant sous le coup de l'édit



De la sécurité des marchands et de l'édit anti-accident

anti-accident. Là aussi, l'application de la loi est garantie par des commandos d'intervention.

Chacune de ses deux cours est virtuellement séparée en deux, d'un côté les marchandises qui arrivent, de l'autre celles qui repartent. Les grossistes d'Olméria viennent, le soir, négocier leur achat en dégustant une infusion ou une liqueur. À minuit, les jeux sont faits, et des centaines de portefaix transportent les achats vers le grand marché central ou vers les boutiques de la ville.

9 – LES FORTS. En dehors de l'enceinte fortifiée qui court tout autour de la ville, Olméria possède trois places fortes spécifiques :

9A – LE FORT DU PORT. Quartier des marins de la flotte impériale et de centaines de soldats, le fort est équipé de plusieurs catapultes et balistes capables d'envoyer avec précision des projectiles enflammés sur quiconque voudrait forcer l'entrée de la rade. Il commande aussi le système mécanique qui, chaque soir, tend les chaînes qui en interdisent l'entrée.

9B – LE FORT DE L'ILE NOIRE. En cas d'attaque venant de la mer, ce fort constitue un second point d'où harceler les assaillants avec des projectiles enflammés. À marée basse, il peut être atteint à pied sec par une chaussée pavée.

9C – LE FORT DU GUET. Le pont de la Tourvaline est un point stratégique, que le fort du Guet domine depuis son vertigineux promontoire, le pic Tourvalin. Il peut bloquer à lui seul une armée arrivant de l'ouest, car elle ne peut franchir ni la rivière Sanas ni la crête du pic Tourvalin.

10 – LE QUARTIER DES ÉCOLES. C'est l'un des plus intéressants de la ville, mêlant l'impression de sagesse des édifices et les habitudes anticonformistes des professeurs faisant parfois leurs cours en pleine rue. L'université d'Ogdop attire tous les aspirants intellectuels de l'empire ; depuis des siècles, la bibliothèque de la Sagesse antique engrange les ouvrages les plus rares ; le musée d'Isolid, réputé pour ses peintures sur soie, possède aussi d'autres trésors de l'art humain et même non-humain ; l'académie des Beaux-Arts et de l'Architecture est le pendant illuminé de la très sage académie des Principes qui repousse les limites des mathématiques, de la philosophie, de la physique.

11 – LE QUARTIER DES ARTISANS. Il retentit vingt heures par jour du rythme des outils des divers ateliers de meubles, de vêtements et d'armes.

12 – QUARTIER CHIC URBAIN. Les propriétés y sont constituées d'une belle demeure entourée de dépendances, et d'un parc de taille restreinte, car la place est limitée à l'intérieur des fortifications.

13 – QUARTIER CHIC SUBURBAIN. Les castels sont semblables à ceux des quartiers urbains, mais les parcs, qui englobent des bois, des prés, des étangs, sont bien plus vastes. Ils sont parfois dévastés lorsqu'une armée passe par là, mais c'est devenu rare.

14 – QUARTIER BOURGEOIS. Les proches des nobles et autres habitants aisés d'Olméria apprécient d'être loin des plébéiens du port... même si à leur goût, ce quartier est un peu trop proche de celui des artisans.

Normalement limitée à l'élimination d'héritiers gênants, l'activité des accidenteuses s'était, il y a huit décennies, étendue aux rivaux commerciaux des Verbelinois (les habitants du Verbleau). Il ne devenait plus possible pour un commerçant « étranger », au rang desquels se comptaient les Burgons d'Artaille et de Sordolia, de poser le pied à Olméria sans risquer mille morts. Les négociants menacés commencèrent par tenter de boycotter Olméria, mais cela faisait trop le jeu des marchands locaux. Ils tentèrent ensuite un blocus du port, sans succès, car il manquait à leur mouvement un chef pour unifier leurs manœuvres. La situation se dégradant, les « négociants unis » firent appel à Changorhn le Lion, chef pirate, qui prit la direction des opérations en échange d'espèces sonnantes et de la libération de quelques-uns de ses amis. En deux jours, vingt-cinq navires du Verbleau furent pillés et coulés entre Lardam et la péninsule de Carthia. Les riches marchands et armateurs verbelinois constituèrent alors la LOT, la Ligue Olmérienne d'Indignation. Dès la première réunion, houleuse, au palais du négociant Hissodret d'Althuil, il fut décidé de contraindre l'empereur à lancer l'armée et la marine contre les pirates, mais aussi contre les provinces de Sordolia et d'Artaille.

Bien entendu, pour se prémunir contre les espions, toutes les portes du palais étaient fermées. Aussi, lorsque se déclencha un malencontreux incendie, aucun participant ne réussit à fuir. Le lendemain, l'empereur passait un édit stipulant que tout assassinat perpétré dans des zones désignées du port et du caravansérail, ou sur la voie marchande qui relie les deux, entraînerait des sanctions et des représailles lourdes contre toutes les guildes d'accidenteuses, sans distinction. Depuis cette époque, lesdites guildes entretiennent, sur le port-sauf et le libre caravansérail, des commandos d'intervention dont la mission est de repérer tout assassin potentiel, et de le mettre hors de combat sans le tuer, juste au moment où il va commettre son forfait. La pratique de la magie a rendu ces brigades plus efficaces encore.

15 – QUARTIER CHIC URBAIN (voir 12) de la colline de Montmaldi.

16 – BONPLAISIR, QUARTIER CHIC URBAIN. Cette partie agréable de la ville abrite les « jouets » de l'empereur. On y trouve tout d'abord la caserne impériale, où les troupes n'attendent qu'un ordre de Fordor pour exhiber leur science du combat, puis les aires de jeu : champs de courses canines et chevalines ; stade, salle de lutte, et les délectantes résidences de luxe des hauts dignitaires qui ont l'insigne honneur de ne pas être obligés de résider au palais de l'empereur.

17 – QUARTIER DES ARTISANATS « SALES ». Il est séparé du palais par des terrains vagues, et du reste de la ville par les fortifications. Tanneries, fabriques de papier et autres activités malodorantes ajoutent leur note au parfum des marais proches, utilisant l'eau de l'Estouffe qui leur parvient par un réseau de canaux.

18 – RUINES DU PORT ANTIQUE. Ce souvenir de l'Olméria d'il y a mille ans est un lieu de promenade hivernale, quand le gel neutralise l'odeur des marais et que les nappes de brume dissimulent la proximité du cimetière.

19 – CIMETIERE. Il est commun aux bourgeois et au petit peuple. Les nobles sont enterrés dans leurs propriétés.

20 ET 23 – QUARTIERS DES PECHEURS. Assez miséreux, ses habitants sortent chaque jour en mer et revendent le produit de leur pêche sur le port ou au marché.

21 – LE NÉNUPHAR, LE QUARTIER CHAUD DE LA ZONE PORTUAIRE. C'est là que résident les marins en quête d'engagement et les Olmériens les plus pauvres. Il n'est pas rare qu'une masure du quartier s'écroule sur ses occupants...

22 – QUARTIER DU MARCHÉ DE L'EMPEREUR. Bien que peu engageant pour l'étranger, il est en fait agréable à vivre : bonnes tavernes, petits marchés couverts aux tarifs bas, loyers raisonnables...

Il n'y pas de quartier des temples à proprement parler. Les édifices dédiés aux divers cultes pratiqués en Burgongnie sont disséminés dans toute la ville. Certains de ces cultes, bien qu'ils soient assez pratiqués, n'ont pas de temple du tout, les adeptes ayant chez eux une alcôve ou une petite chapelle personnelle. Le domicile d'un prêtre tient alors lieu de temple.

Manger, boire et dormir à Olméria

● Le *Donjon* est une vaste tour ronde aux murs épais. Au centre, à ciel ouvert, ronflent les feux de cuisine. Les convives dînent dans des niches abritées dans l'épaisseur du mur. Entre les deux circulent les serveurs et serveuses, et des apprentis terrorisés qui deviendront cuisinier, serveur, chauffeur, magasinier, portefaix, balayeur ; la plupart des employés vivent là de l'enfance à la mort.

● La soupe populaire de l'Ordre de la Dame d'Opale, près du Marché de l'empereur, est un recours pour les plus défavorisés.

● La *Cantine éclairée* est le plus fréquenté des restaurants étudiants du quartier des écoles. Le soir, les élèves éméchés font le spectacle eux-mêmes.

● Les *salons du dieu Difas*, dans le quartier du palais du gouverneur, sont réputés pour l'excellence de leur cuisine et leur ambiance feutrée due à d'épaisses tentures. N'y dîne pas qui veut...



Les tavernes les plus recommandables pour des aventuriers sont situées place du Grand Marché, la plus réputée étant *L'affûtoir*, une grande salle de plus de cent tables disposées autour du grand tonneau central. On y rencontre des commerçants et des voyageurs. Des voyageurs, évidemment, on en trouve encore plus à l'auberge du caravansérail, mais les prix y sont très élevés.

Il est moins prudent de fréquenter les tavernes du Marché de l'empereur, surtout le soir, sauf peut-être *La tête dans le cul*, la taverne des époux Tranchecoq : on dit qu'elle aurait été ancienne capitaine pirate, et lui est un vétéran de la guerre des Laves. Les bagarres y sont rares... En revanche, il faut absolument éviter le *Renard caustique*, rendez-vous d'aigrefins de toutes sortes, où l'arrivée d'un étranger donne toujours lieu à un concours d'arnaque, de vol à la tire et autres provocations. Enfin, entrer dans un bar du Nénuphar sans y être invité par un marin ou un habitué équivaut à cracher à la figure de tous les buveurs présents. Il vaut mieux le savoir...

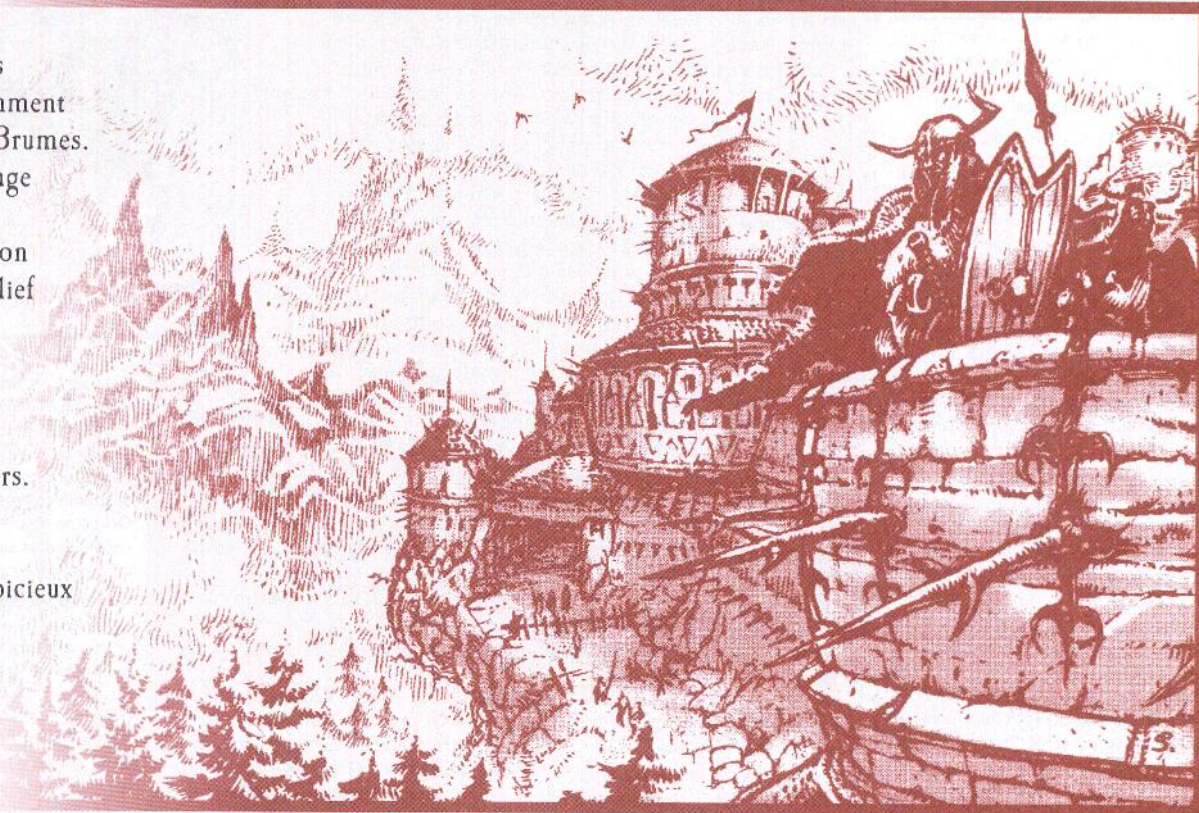
Quelques familles nobles

● Les *Viojelles d'Orméphalie*. Les gouverneurs changent, les Viojelles restent. Cette famille a toujours au moins cinq ou six de ses membres à des postes influents du Palais. Les Olmériens ont surnommé la large route peu fréquentée qui les relie à la place du Verbleau la « voie Viojelles ».

● Les *Chalbas* ont traditionnellement le rôle d'animateurs de la vie nocturne. Ils sont à l'origine des plus belles fêtes, qui se terminent en parties de cache-cache éméchées le long des pentes boisées de la colline de l'Absial.

● Les *Vertbois-Yewooléen* sont au ban de la noblesse olmérienne... La famille, ruinée suite à de fâcheux accidents, a redoré son blason et sa bourse par une alliance avec de riches nobles d'Althuisa. Cette alliance « étrangère » passait déjà mal, mais les Vertbois-Yewooléen se sont distingués de surcroît en rachetant les terrains situés hors de la ville, au pied du castel, obtenant de percer une porte dans les fortifications pour leur usage privé...

Ses voisins le surnomment le royaume des Brumes. Son climat étrange et mélancolique, son administration retorse et son relief tourmenté font du Salthar une destination peu attirante pour les voyageurs. Doit-on y voir aussi l'origine du caractère suspicieux des Saltharites, et de leur sport national : l'espionnage ?



Il y a bien longtemps...

Les bardes saltharites racontent qu'au temps des dieux, les géants Bolbom et Golbag se disputèrent Paorn. Afin de délimiter les possessions de chacun, Bolbom traça de la pointe de son épée une frontière divisant les terres en deux parties égales. C'est ainsi que naquit le fleuve Linamaz. Bolbom s'attribua l'est et proposa l'ouest à Golbag qui n'y vit aucun inconvénient. Mais Gurlu, le maître des lutins, animé de sa perversité coutumière, s'empressa de semer la discorde en montrant à chacun des deux géants la mauvaise qualité des terres qu'ils s'étaient l'un l'autre attribués. Bolbom et Golbag débattirent donc des avantages et défauts de leurs possessions respectives, mais sans parvenir à s'accorder, car au moindre signe d'entente, Gurlu instillait à nouveau le doute dans leurs cerveaux épais. Le temps passa. Hommes, non-humains, animaux et créatures monstrueuses firent leur apparition sur Paorn et prospérèrent. Des royaumes naquirent et disparurent dans l'oubli. Puis vint l'ère des Quatre Empires. La plupart des Saltharites sont persuadés que sur le plus haut sommet des Sinistérias, Gurlu poursuit son jeu. Dans le secret de leurs chaumières, ils prient pour qu'il ne se lasse jamais de cette distraction.

L'histoire

À l'origine, le Salthar se développa le long la vallée fertile du Linamaz, à l'ombre des montagnes Noires. Après une période troublée de guerres féodales, le royaume fut unifié par Sorbhan le Terrible puis par son fils, Trabahn le Doux, qui instaura les premières circonscriptions, ou bailliages. Par la suite, Madhron l'Avide étendit le royaume vers l'ouest, au-delà des montagnes Noires, jusqu'au lac d'Artweiler. Il autorisa également l'implantation de colonies naines dans les montagnes Noires et encouragea l'exploitation de mines d'or.

Son arrière petit-fils, Strash le Cruel fut certainement le souverain le plus craint de l'histoire saltharite. Avec son demi-frère Vrud le Borgne, il entreprit une longue campagne militaire vers l'est, à l'issue de laquelle il parvint à annexer une large province à l'ouest des montagnes Noires. La région nouvellement conquise fut appelée Arbenfeld et intégrée « pour l'éternité » au royaume du Salthar. Mais à l'extrémité de cette province se trouvait le Haut Melkiar, un bailliage dont les habitants ont obstinément conservé des coutumes et une mentalité bourgonnes. Des querelles frontalières entre les deux royaumes y ont éclaté pendant des décennies. Depuis la guerre des Laves, le Haut Melkiar est entré dans une nouvelle phase, dite d'autodétermination. Le

duc d'Odjan a été envoyé pour y organiser une sorte de parlement consultatif. D'ici vingt ans, le roi du Salthar et l'empereur de Bourgogne décideront de l'avenir de la province. L'Ire a provoqué un changement important dans la politique extérieure du Salthar. En effet, prévenu on ne sait comment (la rumeur indique les lutins) des événements terribles qui survenaient au Pays Noir, le roi Drogon fit avertir et rassembla en un temps record les dirigeants de Paorn, les amenant à s'unir et à faire front contre le danger. Pour y parvenir, il utilisa le charme, la ruse et la menace, ainsi que certains secrets que le Salthar avait accumulé depuis des siècles sur ses voisins. Plus extraordinaire, alors que les autres monarques auraient pu se retourner contre lui après la guerre des Laves, ils semblent depuis lui vouer une certaine reconnaissance. Comme si chacun croyait être l'interlocuteur privilégié de Drogon, qui lui donnerait, et à lui seul, des renseignements confidentiels sur les autres chefs d'État.

Le système politique

Le pays est actuellement dirigé d'une main de fer par le roi Drogon et la reine Majda. Les monarques du Salthar sont réputés pour leur dureté et leur intransigeance lorsque les lois du royaume sont bafouées ou même sim-

plement menacées. La présomption de culpabilité reste l'un des fondements du droit écrit. Du fait de sa position géographique, acculé aux terribles montagnes des Sinistérias, entouré par trois puissants empires et privé de tout débouché maritime, le Salthar s'est toujours considéré comme menacé. Les Saltharites se sentent épiés en permanence par des voisins avides, et les étrangers ne sont pas les bienvenus. Les villes du royaume sont sombres et peu accueillantes, et leurs ruelles tortueuses n'apportent que des désagréments au visiteur trop curieux.

Le pays est divisé en circonscriptions territoriales dans lesquelles agissent des officiers royaux appelés baillis. Ceux-ci perçoivent l'impôt royal et rendent la justice, quand ils ont le temps de soustraire les prévenus aux méthodes souvent expéditives des seigneurs locaux. Les baillis sont entourés de scribes et de commis chargés de faire respecter la loi écrite, ainsi que de gens d'armes arborant l'emblème du loup bondissant sur champ d'azur (armoiries du Salthar).

Ces bailliages sont en fait artificiellement placée sur une structure déjà existante, celle des seigneuries féodales (surtout dans la vallée du Linamaz et dans les duchés de Rittmark et d'Arbenfeld). Malgré sa complexité apparente, ce double quadrillage réglementaire et répressif fonctionne sans trop de heurts. Dans les faits, il dépend du charisme et de la volonté du bailli et des seigneurs locaux. Un bailliage regroupe toujours plusieurs seigneuries. La cour royale du Salthar est, dans sa structure, d'une grande simplicité. Le roi et la reine vivent dans leur château à Krönberg, la capitale. En dehors de l'environnement habituel de courtisans (encore que celui-ci paraisse ridicule à côté de celui de la Burgonnie), il existe trois personnages clés : le connétable Philémonte, chef des armées (qui est toujours le duc de Rittmark) ; le sénéchal Korweiss qui dirige la Maison du roi et ses relations avec l'étranger (poste traditionnellement dévolu au duc d'Arbenfeld) ; et le chancelier Eyvrin le Gris, nommé par le roi parmi les plus méritants des baillis. Ce dernier coordonne l'action de ces pairs et, de ce fait, a la main mise sur toute l'administration royale. Seules les plus importantes forteresses et la capitale ont pour garnisons des troupes qui dépendent directement du roi Drogon.

Le Salthar entretient une armée de taille modeste, ce qui est étrange compte tenu de son agressivité diplomatique. Les troupes sont composées de fantassins, de quelques rares unités de cavalerie et d'un embryon d'artillerie naine (bombardes, couleuvrines, mortiers). Concentrée autour de Krönberg, en Arbenfeld et dans le Haut Melkiar, l'armée royale saltharite est réputée pour la discipline, le courage et la férocité de ses combattants. L'armée régulière peut être épaulée par une multitude de petites troupes dont l'existence plus ou moins saisonnière correspond à des besoins ponctuels. Il s'agit d'unités spécialisées, telles les archers de Baomwalth ou l'infanterie de montagne naine, et

bien entendu des garnisons et gens d'armes propres aux seigneurs locaux. Mais la clé de voûte de la politique saltharite repose incontestablement sur un réseau d'espions qui n'a pas son pareil sur Paorn. Les espions de Drogon sont partout et savent tout. À tel point que le Salthar est nimbé d'une aura d'invincibilité.

Les espions du roi

Les services secrets saltharites font plus, pour la défense de leur pays, que l'armée ou même son relief tourmenté. « Rusé comme un espion du Salthar » est un proverbe qui est décliné sous tous les modes dans les autres empires. Les renseignements sur les agents saltharites et leurs manières d'opérer sont rares. Il semblerait toutefois qu'une partie d'entre eux sillonne le pays, traquant les espions étrangers et notant au passage mille détails concernant les personnalités les plus diverses ou les événements les plus anodins. Une autre partie est implantée dans les empires voisins, communiquant avec Krönberg par les moyens les plus variés : animaux volants, colporteurs, et parfois même magie. Les espions saltharites sont virtuellement insoupçonnables. On les trouve dans toutes les couches de la population, certains « dorment » pendant des années, d'autres sont actifs en permanence. Leur efficacité est proverbiale, et il est vrai que le roi Drogon est tenu au courant des moindres faits et gestes de ses voisins. On ignore de quand date la création de cette redoutable armée de l'ombre, ni même qui la commande. Est-ce Korweiss le sénéchal, chargé des relations avec l'extérieur, ou le chancelier Eyvrin le Gris, ou encore le mystérieux marquis d'O ? Seul le roi Drogon le sait. Il est probable qu'il existe plusieurs « strates » d'espions. Certains étant recrutés directement par les baillis, d'autres à un niveau plus élevé. La rumeur prétend qu'il existerait dans les montagnes Noires, près de Drax, une école où seraient formés les espions et les soldats chargés d'effectuer des opérations secrètes derrière les lignes ennemies.

Les espions saltharites ne sont toutefois pas infallibles, et il leur arrive d'être démasqués. Ils se montrent courageux sous la torture et prompts à se donner la mort. La capacité d'un réseau à disparaître lorsqu'un des siens est démasqué, puis à se reconstituer un peu plus tard, est proprement stupéfiante.

Chevaucheurs et surveilleurs

Au fil des siècles, sont apparues deux professions qui, encouragées par le pouvoir royal, ont fini par être totalement contrôlées par l'administration.

Les chevaucheurs

Regroupés au sein d'une guilde, ils parcourent le Salthar en tous sens, acheminant tous

les documents administratifs officiels. Sauf exceptions, ils ne travaillent pas pour les particuliers. À cheval ou à pied (certains sont de remarquables coureurs de fond), ils connaissent tous les tours et les détours des routes et sentiers du royaume. On dit qu'ils empruntent des raccourcis connus d'eux seuls, et que les archives de leur guilde contiennent des documents révélant un système de voies de communication tenues secrètes et jamais utilisées.

Les surveilleurs

Ne se promène pas au Salthar qui veut ! Serfs, chasseurs et forestiers sont traditionnellement attachés aux terres qu'ils occupent. Par contre, les marchands et les voyageurs ne peuvent pas se déplacer sans un « titre de déambulation » qui leur est délivré par un clerc du bailliage où ils circulent. Jusqu'à ces dernières années, ils se voyaient également affectés d'un guide (à leur charge) qui les accompagnait dans tous leurs mouvements à l'intérieur du royaume. Ce système était conçu pour protéger les « secrets » du Salthar. Depuis la Vague bleue, une refonte totale du système a été organisée, sous les ordres directs de la reine Majda. Le titre de déambulation est toujours nécessaire mais il est validé par un « surveilleur » d'entrée, souvent un ancien guide reconverti. À la sortie du royaume, on doit remettre son titre à un surveilleur de sortie. Si cette formalité est oubliée, pas moyen d'obtenir plus tard un nouveau titre d'entrée. Les surveilleurs travaillent soit avec des boules de cristal de communication, soit avec l'aide d'un scribe lutin. Certaines surveilleuses utilisent leurs propres capacités magiques. L'administration centrale des titres est gérée à Krönberg, au donjon de l'Œil. Là, par des pratiques secrètes, on peut arriver à retracer le parcours des porteurs de titres.

Bien entendu, il arrive que des marchands ou des voyageurs pénètrent au Salthar sans remplir toutes ces formalités. Ils risquent alors les pires ennuis. Le sort des contrevenants dépend en grande partie de la mansuétude du bailli local. Et une nouvelle brigade volante, composée de redoutables roublards, semble détecter « comme par magie » les voyageurs franchissant les frontières d'un bailliage et n'ayant pas le document adéquat.

Les ennemis du pouvoir

Des espions omniprésents ne suffisent pas toujours à assurer la sécurité du pays. On peut alors compter sur la paranoïa des Saltharites. Sur les portes de toutes les villes du royaume figure une plaque de pierre sur laquelle est dessinée la silhouette de l'ennemi type : un homme coiffé à la mode burgonne, avec les traits typiquement tsovranien et un costume indubitablement althusien. Au-dessus est gravée la sentence : « Attention : il est partout ! »

Ce rappel du danger extérieur ne doit pas faire oublier les menaces internes, tout aussi dangereuses.

— **Les rivalités seigneuriales et des guerres internes.** Les conflits ne sont pas rares, ponctués de trêves et de trahisons. Si le pouvoir royal réussit à imposer sa loi dans la vallée du Linamaz, c'est un peu plus difficile aux marches du royaume, notamment au nord de l'Arbenfeld et dans le duché de Rittmark où l'honneur des habitants est souvent source de terribles vendetta. La réaction du bailli local est alors à la mesure des forces dont il dispose et de ses talents de négociateur. La plupart du temps, l'impuissance à agir se traduit par une absence de réaction et la guerre s'éteint d'elle-même, vaincue par la mauvaise saison et la pénurie de combattants.

— **Flèche d'Argent**, un brigand d'extraction noble, est toujours le cauchemar des baillis d'Arbenfeld, bien qu'il accuse une bonne quarantaine avancée. La forêt et ses sentiers sont son domaine et il opère en bordure du territoire des Libres Forestiers ainsi que dans les forêts du sud. Son arme favorite est un arc d'if, mais il est aussi habile à la fronde et à l'épée. Il doit son surnom aux flèches qu'il emploie et qui sont ornées de fils d'argent. Lui et sa bande (une dizaine de compagnons) semblent toujours bien informés. Combattant émérite lors de la guerre des Laves, il fut gracié pour ses actions héroïques par Drogon lui-même. Mais à peine de retour au Salthar, il reprit ses coupables activités.

— **Le culte d'Oombar** est interdit depuis trois siècles, ses membres ayant développé des pouvoirs mentaux dont l'utilisation visait à prendre le contrôle du souverain, pour la plus grande gloire d'Oombar, le Grand Ver. Le culte existe toujours, pratiqué secrètement dans les catacombes de certaines cités. On le dit plus développé dans le Haut Melkiar, et soutenu par la République Palana et l'empire d'Althusia (cette dernière affirmation restant à confirmer). On assiste à un renouveau de ce culte, vivement combattu par le culte de la Grande Dame Grise.

— **La rüll, la mafia naine.** On en parle peu mais elle existe. Elle est surtout implantée dans les montagnes Noires, là où les colonies naines sont nombreuses et prospères. Soudés par la loi du silence et une fidélité sans faille, les membres du clan participent activement à l'achat, au transport, au stockage et à la vente de toutes sortes de denrées prohibées : depuis les substances hallucinogènes (lotus noir d'Althusia...), la revente de bombardes de guerre en pièces détachées, en passant par le trafic d'esclaves. Harcelée par les espions royaux, plusieurs fois surprise et défaite par des troupes spéciales, la rüll a toujours su épargner le gros de ses troupes et se faire oublier un temps avant de revenir sur le devant de la scène. La rumeur prétend que le patron en est le noble Khor-Lehon, patriarche des nains de Zeden, mais cela reste à prouver. Des mauvaises langues rapportent que la rüll aide ponctuellement le pouvoir royal lorsque celui-ci cherche des contacts dans les

Curiosités saltharites et personnages imaginaires

- **La journée des fous.** Elle se déroule chaque année à Krönberg, au moment du solstice de printemps. À cette occasion, les habitants se costumant et se répandent dans les rues. Tout est permis, à l'exception des crimes de sang. Ce dévouement collectif vise souvent le pouvoir royal et celui des principaux seigneurs, dont les mannequins et effigies connaissent des fortunes diverses.
- **Le frefelin des bois.** Cette créature mystérieuse hante les bois et forêts du Salthar. On ignore à quoi elle ressemble mais les forestiers lui attribuent tous les malheurs de la vie quotidienne. Elle est censée épier les humains et passer son temps à concevoir divers moyens de leur nuire : enlever les enfants en bas âge, suggérer à des castors de construire un barrage en amont d'un ruisseau d'irrigation, etc. De là, une série d'expressions populaires : il a une tête de frefelin (le visage de cet homme respire la fourberie), il agit comme un frefelin (il dissimule ses faits et gestes).
- **Ghûl le moine maudit.** Cet étrange personnage est le héros d'une légende encore vivace en Arbenfeld. Ghûl aurait été jadis un prêtre important, au point de servir d'intermédiaire entre les dieux et les hommes. Mais son orgueil entraîna sa chute dès lors qu'il souhaita lui-même devenir d'essence divine. Il fut aveuglé : sa main et son pied droits furent tranchés. Depuis, il erre sur les routes du Salthar et d'ailleurs. Sa haute silhouette claudicante, enveloppée d'une robe de bure élimée, hante les cauchemars des voyageurs. On lui prête des pouvoirs divinatoires, mais ses révélations ont la réputation d'être plutôt épouvantables.

autres empires, et qu'il existerait une alliance objective entre les deux.

Le statut des femmes

Les mœurs du pays sont plutôt austères, surtout dans les villes. Le Salthar a développé une société inégalitaire dans laquelle la femme n'a pratiquement aucun droit. Les lois ne badinent pas avec la moralité, et la « coquetterie aguichante » est un délit appelant souvent des châtiments corporels et publics. Citons au passage Ermold le Noir qui, dans *Salthar : ébauche d'une société idéale* ? dresse un portrait saisissant de la femme saltharite : « Ses vêtements sont longs et amples, souvent de couleur sombre. Elle se doit d'arborer un air d'humilité respectueuse. Elle ne peut adresser la parole qu'à son mari, ou à un parent proche, car les prêtres prétendent que les jacasseries des femmes, emportées par les vents, sont d'une telle ineptie qu'elles ont pour effet d'irriter les dieux. » Pourtant, depuis la Vague bleue, les choses commencent à changer. Environ une femme sur cent a senti son esprit s'ouvrir à celle qu'on appelle la Grande Dame Grise, une déesse des bois et des brumes de l'automne et de l'hiver. Les Saltharites n'étant pas prêts à jeter d'un coup aux orties plusieurs siècles de préjugés, ils ont trouvé un moyen de gérer cette situation en appelant ces femmes les « Grises ». Ainsi donc, au Salthar, il y a les hommes – qui ont le pouvoir – ; les femmes – qui servent leurs époux à la maison – ; et les Grises – dont il vaut mieux se méfier.

Les non-humains

En ce qui concerne les humanoïdes « classiques », on trouve quelques elfes dans les forêts du sud-ouest et des communautés naines dans les montagnes Noires. Mais le Salthar est surtout connu pour ses lutins. Et si avant la Vague bleue on ne les voyait qu'à Krönberg, il n'y a plus désormais de baillia-ge qui n'ait sa colonie de lutins, joyeuse et turbulente.

Les non-humains ont toujours eu un statut à part au Salthar. D'ailleurs, ils circulent librement dans le pays, ce qui est un privilège étonnant quand on connaît la mentalité saltharite (mais une compagnie de voyageurs doit être entièrement composée de non-humains pour en bénéficier).

Les religions

Sur le plan religieux, le Salthar est traditionnellement tolérant car le clergé a toujours été peu influent. Il y a peu de philosophes, et l'inclinaison naturelle de ses habitants tend davantage vers la satisfaction des besoins matériels que spirituels.

Il existe une foule de petits cultes locaux, attachés à une divinité tutélaire (le Premier Chêne chez les forestiers, la déesse Cheval chez les cavaliers du Rittmark...). Deux ou trois cultes sont pratiqués à l'échelle de la province : ceux de la déesse Cheval au Rittmark, de la déesse des Sources dans la vallée du Linamaz, et de Gulbôn le Prodiges en Arbenfeld. Les temples sont construits grâce aux dons des fidèles, et les membres du culte jouissent d'une relative liberté de pensée. Les grands prêtres sont choisis dans une liste que chaque culte soumet au roi Drogon.

Depuis l'avènement de la Grande Dame Grise, la reine Majda a pris un rôle important dans ce clergé. Elle n'est pas considérée comme prêtresse, mais carrément comme la représentante incarnée de la divinité. Le culte de la Grande Dame Grise repose sur le respect de la nature et principalement sur les rythmes saisonniers. L'hiver est consacré à l'étude (les temples apprennent à lire aux fidèles) ; le printemps au travail et à la famille, l'été aux récoltes, l'automne aux voyages (on organise des foires). Les prêtresses ont des pouvoirs axés sur la divination, la Terre, et la compréhension de la nature. Il existe quelques hommes prêtres mais ils sont peu nombreux. Le nombre des temples gris augmente régulièrement et le plus important d'entre eux est à Solval, au Rittmark.

Dans tout le royaume est célébré Gurlu le maître des lutins, bien qu'aucun temple ni clergé ne lui soit consacré. C'est une sorte de divinité sans représentants, à laquelle les gens s'adressent familièrement à tout moment de la journée, souvent pour lui faire part de l'injustice du destin.

Il existe enfin des cultes mineurs citadins. Certains sont des émanations directes de la chancellerie saltharite et sont créés de toutes pièces, avec des fortunes diverses, pour

contrôler la population. Cette pratique date d'il y a quelques années à peine mais elle semble être, pour l'administration, une alternative intéressante – et anonyme – à la défection de cultes d'État plus anciens, tel celui du Prince Soleil, totalement tombé en désuétude. À moins que cette défection ne soit plutôt liée à l'avènement de la Grande Dame Grise ?

Géographie générale

Le Salthar est un pays de montagnes, de hautes collines et de forêts, au climat continental humide. Les forêts, denses et difficilement pénétrables, couvrent la majeure partie du territoire. On y trouve beaucoup de conifères et une grande variété d'arbres à feuillage persistant. Le densité de la végétation et la taille des arbres ont souvent fait comparer les forêts saltharites à des cathé-

drales de verdure. Il est vrai que le soleil a souvent du mal à percer la voûte végétale, donnant aux sous-bois un aspect naturellement sombre et inquiétant. L'axe du Salthar est formé par l'un des fleuves les plus importants de Paorn : le Linamaz. Ces rives accueillent une région fertile, la plus riche et la plus peuplée du royaume. Au nord-ouest et au sud-est, là où s'arrête la forêt et où le dos des collines s'arrondit jusqu'à permettre le travail de la terre, se trouvent le Rittmark et l'Arbenfeld, les deux régions à vocation agricole.

Fleuves et eaux

La plupart des fleuves paorniens prennent leur source à l'intérieur du Salthar. Les souverains de ce royaume se sont donc autoproclamés Curateurs des Eaux vives, moyennant quoi ils ont obligé leurs voisins à leur verser une taxe annuelle, garante du bon débit...

Aux frontières du Salthar, les eaux fluviales sont maîtrisées par d'imposants ouvrages relevant à la fois du barrage et de la forteresse (voir le barrage de Wilsdorf p. 31). Ils abritent des garnisons chargées de surveiller l'entrée du royaume. Ces constructions sont bordées, côté fleuve, par d'étranges tours solidement défendues, aussi jalousement gardées que les bijoux de la couronne. Officiellement, ce sont des entrepôts militaires, mais des informations (non confirmées) disent qu'elles regorgeraient de produits nocifs qui, en cas de guerre, pourraient être déversés dans les fleuves de manière à en empoisonner les eaux...

Les provinces du Salthar

Le Salthar cultive une réelle diversité de paysages... et de climats. Les plaines et les sommets peu élevés du Rittmark



sont souvent balayés par un violent vent d'est. Les pluies abondantes et les nuages bas, arrêtés par les hauts sommets des montagnes Noires, contribuent à l'image d'une « terre des brumes ».

● **La vallée du Linamaz**, fertile et très peuplée, est également le principal axe de communication du pays. La culture intensive est rendue possible grâce aux limons déposés par le fleuve lors de ses crues. La vallée est fréquemment parcourue par un vent du nord qui peut être violent. Il est appelé « Gurlu », en l'honneur du maître des lutins, car il est, tout comme lui, imprévisible. Tantôt il apporte des nuages de neige, ou des bouffées d'odeurs pestilentielles d'au-delà des Sinistérias, tantôt il disperse les nuées, faisant place au beau soleil. La réputation des habitants de la vallée n'est pas très bonne. Ils sont décrits comme étant « maussades, méfiants à l'extrême, âpres au gain » !

● **Krönberg**. La capitale du Salthar est le cœur de la région du Haut Krönberg (voir sa description p. 29).

● **Les montagnes Noires** qui encadrent la vallée du Linamaz grimpent à près de 3000 mètres. Elles sont exploitées pour leurs riches minerais et de nombreuses colonies naines y travaillent, parfois sous contrôle militaire.

● **Le Rittmark** profite des eaux poissonneuses du lac d'Artweiler, et ses collines basses sont propices à l'élevage du bétail ou au vagabondage des troupeaux de chevaux sauvages très réputés. Ses habitants sont naturellement tournés vers la Tsovranie, avec laquelle ils ont de fructueux échanges commerciaux. Les Rittmarkiens sont de taille moyenne, blonds de poil, avec le teint pâle et les pommettes saillantes. Par rapport aux normes saltharites, ce sont des gens accueillants, durs à la tâche et davantage préoccupés de leurs élevages que de politique. Ils sont attachés à leur honneur et plutôt susceptibles. C'est au Rittmark que se développe le plus le culte de la Grande Dame Grise, principalement autour de Solval.

● **L'Arbenfeld**. La vocation de l'Arbenfeld est agricole, c'est le grenier à blé du pays. Les bourgs y sont plus nombreux que dans tout le reste du royaume et la densité de population y est élevée. Les échanges commerciaux avec la Burgonnie sont importants. La route des Mille Marches, qui franchit le col d'Orkhot, relie l'Arbenfeld à la vallée du Linamaz. Les habitants sont plus corpulents que la moyenne. Ils portent les cheveux longs et la moustache tombante. On exagère leur accent particulièrement traînant qui suscite les moqueries des Saltharites du centre et de l'ouest.

Le Rittmark et surtout l'Arbenfeld sont plus ouverts au commerce que la province du Linamaz. Les autorités y sont parfois moins exigeantes sur le plan de la réglementation, notamment en ce qui concerne les titres de déambulation.

L'un des problèmes majeurs du Salthar est celui des voies de communication. Chaque province est isolée des autres par les mon-

tagnes Noires, dont la taille ne facilite pas les déplacements. A titre d'exemple, le seul passage entre la vallée du Linamaz et le Haut Melkiar est le col d'Orkhot. Le problème est pratiquement similaire à l'ouest, avec le Rittmark. La plupart du temps, il faut se contenter de chemins muletiers, difficiles à emprunter et menacés par les éboulements, les avalanches, les torrents de boue. Une rumeur veut que l'armée saltharite posséderait des itinéraires secrets comportant d'étonnants raccourcis, mais cela n'a pas été vérifié. Il semblerait par contre qu'il faille accorder davantage de crédit à l'information selon laquelle il existerait un canal souterrain navigable reliant le Linamaz au lac d'Artweiler, via la rivière Artwill. Ce canal coulerait en partie sous les montagnes Noires et serait totalement sous contrôle militaire. Il expliquerait la rapidité de l'intervention des troupes cantonnées à Drax, lors de la révolte starovienne, sous le règne de Folroï le Goutteux.

● **Le Haut Melkiar**, également appelé « Melkiar mouvant » en raison de l'imprécision de ses frontières et de la particularité de son statut juridique, est un bailliage à part. Conquis sur la Burgonnie à l'issue des guerres de Strash le Cruel, il conserve, malgré les pressions de l'administration de Krönberg, nombre de particularités, et bien plus encore depuis son nouveau statut géré par le duc d'Odjan.

Ses habitants ont gardé des coutumes burgonnes. Ils parlent indifféremment le saltharite, le burgon ou le melkien, un patois dérivé du burgon. Strash l'ayant exterminée, il n'existe plus de noblesse locale. Les fiefs du Haut Melkiar reviennent donc à des cadets de famille dont la fidélité au trône est la principale qualité. Selon la manière dont ils gèrent leurs domaines, ils vivent plus ou moins longtemps. Il semblerait que les habitants du Haut Melkiar aient emprunté à leurs voisins orientaux la pratique des « accidents ». De surcroît, le Haut Melkiar a une frontière commune avec la République Palana. Les relations entre les deux territoires sont ambiguës, formées d'un mélange d'attraction et de répulsion. En théorie, les Haut Melkiens ne peuvent qu'être séduits par l'harmonie apparente de la République, qui pourrait être par ailleurs une alternative à l'occupation saltharite ou à la réintégration burgonne. Leur nouveau « parlement » consultatif en est d'ailleurs fortement inspiré. Il existe malheureusement une opposition à cette évolution. En effet, le Collège de Paladine est plus que tenté d'utiliser le statut mouvant du Haut Melkiar et l'instabilité qui caractérise ce territoire pour en faire le siège de ses intrigues. Il arrive ainsi que des personnalités de la République soient retrouvées assassinées de l'autre côté de la frontière, au grand dam du bailli saltharite. La République Palana est ainsi perçue comme une enclave étrange, intéressante mais grouillant d'espions de diverses nationalités. L'expression « Il vient de Paladine », passée dans le langage courant, signi-

fie que la personne dont on parle n'est peut-être pas aussi fiable qu'il y paraît.

C'est sans doute l'une des raisons pour lesquelles le pouvoir royal entretient d'importantes forces armées au seuil du Haut Melkiar. Ce sont pour l'essentiel des mercenaires du Rittmark. A la sortie du col d'Orkhot se dresse la forteresse de Kharzabûl. Elle verrouille l'accès à la vallée du Linamaz et sert de garnison à deux unités d'élite de l'armée saltharite : les Chevaliers de fer de Mendell et le 7^e Tranche-Col de Zamrak, une unité de combattants nains particulièrement redoutée. Leur présence aux frontières du Haut Melkiar a jusqu'à présent découragé toutes les velléités burgonnes.

● **Baomwalth**. Les Libres Forestiers de Baomwalth forment une communauté autonome, vivant au nord-est de l'Arbenfeld, au sein d'une forêt impénétrable. Le Salthar ayant toujours répugné à engager une guerre de conquête dans cet environnement hostile, il a préféré signer un traité d'amitié et d'assistance éternelles avec les Libres Forestiers. On sait peu de choses sur eux. Certains vivent en communautés établies dans des clairières, d'autres sont nomades. La capitale de Baomwalth, si tant est que ce terme ait un sens dans la grande forêt, serait une ville en altitude, composée de plates-formes construites dans les fourches d'arbres géants. Il semble que le gouvernement soit assuré par un conseil de sages, ne se réunissant qu'en cas de crise.

● **Les Terres sombres** désignent la Grande Cicatrice et le sud du Rittmark, deux régions reculées et particulièrement inhospitalières au sud-ouest du Salthar. Ces territoires au relief tourmenté sont particulièrement mal connus et ne relèvent d'aucun bailliage ni seigneurie. Selon les rumeurs, ils regorgent de créatures malfaisantes ou au contraire de choses merveilleuses ; affirmations difficilement vérifiables à moins de se rendre sur place... ce qui relève de la folie. Les légendes parlent de châteaux suspendus dans le ciel, de lueurs éternelles, de géants de métal et de peuples secrets, ignorés même des plus anciens grimoires du palais de Krönberg.

En revanche, il est certain que la périphérie de ces régions est peuplée par des tribus de créatures non humaines belliqueuses. Mais ces créatures effroyables semblent elles-mêmes terrifiées par quelque chose ou quelqu'un vivant au cœur des Terres sombres, au point qu'elles sont parfois poussées à effectuer des raids dans la partie habitée du Rittmark. La réponse du connétable Philémonte est rapide et expéditive. Un corps d'armée saltharite, composé d'un détachement du célèbre 7^e Tranche-Col, de chevaliers locaux et d'une piétaille renforcée de mercenaires tsovraniens, extermine les envahisseurs et effectue un prudent nettoyage des abords des Terres sombres. Une colonne du 7^e Tranche-Col effectue parfois un raid en profondeur, mais les observations effectuées au cours de celui-ci restent secrètes, et les nains survivants en reviennent plus sombres et plus berserks que jamais. □

Les cités de l'Arbenfeld

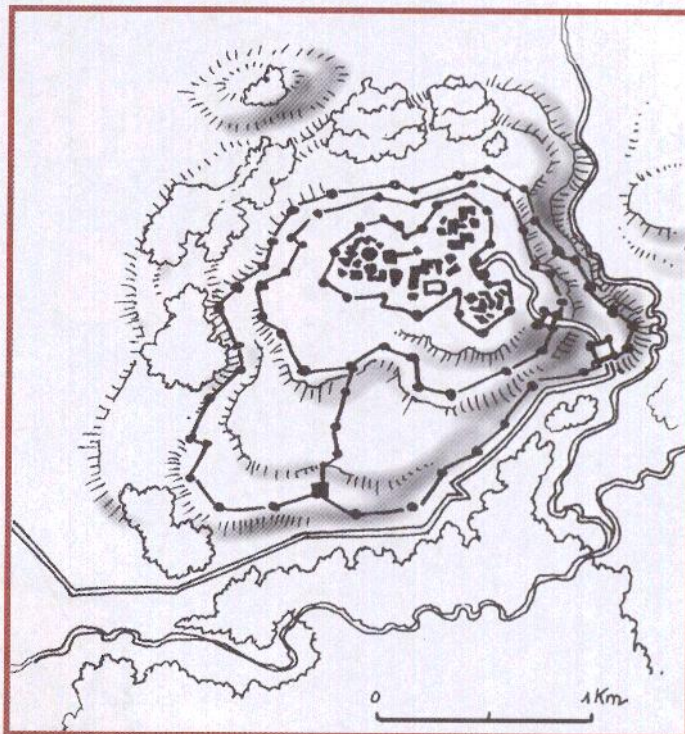
— **ZEDEN**. Dressée face à l'ombre menaçante des Sinistériás, cette ville est une véritable citadelle. Elle est entourée de trois rangs de fortifications, et abrite dans ses souterrains de vastes silos à grains, aérés par de longs conduits débouchant dans d'inextricables fourrés. Ainsi, non seulement une faible garnison suffit à la protéger, mais même si la ville est prise, les habitants peuvent se réfugier dans les caves et attendre pendant plusieurs mois l'arrivée de renforts. Les nains, nombreux à Zeden, restaurent et explorent régulièrement les souterrains antiques sous la direction de Kaald Mortepierre, le seul bailli nain du Salthar.

— **SHOGOL** guette, du haut de la falaise des Martyrs, les sinistres plaines des Morvians. Froide et isolée, cette ville de garnison est frileusement accolée à un puissant fort. À ses pieds coule le Déledenon, un affluent de l'Absial, où il vaut mieux ne pas se baigner au printemps car c'est l'époque de migration des sinueux scipules. Nés à la fin de l'hiver dans les sources des Sinistériás, ces sortes de longs tritons omnivores, noirs zébrés de rouge, atteignent l'âge adulte au moment où leur migration les mène sous les remparts de Shogol. Gare alors si la rivière n'est pas assez poissonneuse : les scipules quittent nuitamment l'eau pour attaquer les troupeaux et même les individus imprudents, avant de s'entre-dévorer. Les survivants, véritables monstres de quatre à cinq mètres de long, vont alors rejoindre leur territoire sur les rives de la mer Câline, en Burgonnie.

La légende veut qu'un autre combat ait lieu au milieu de l'hiver, lorsque les adultes se rencontrent au large du golfe d'Olméria. Seul le couple vainqueur entreprendrait alors de remonter le courant jusqu'au « nid ». L'Absial et le Déledenon étant recouverts d'une bonne couche de glace à cette période, il est impossible de savoir si cela est exact, et personne n'a vraiment envie d'aller y voir de plus près.

— **HELZ** s'étire au sommet d'une roche plate battue par les vents, non loin de la route des Caravanes. De tout temps, ce cadre propice au mysticisme a inspiré les prêtres itinérants qui y ont érigé de nombreux monastères. La population, fréquemment divisée par les querelles religieuses, débat sans cesse de l'humeur des dieux et des esprits. Patrie de Ghûl le moine maudit et de Woof, le dieu-cerf, Helz accueille aussi la seule chapelle paornienne consacrée au dieu Barbanidès l'Extravagant. Son seul et unique adepte est le facétieux Arken Klein, grand prêtre de l'Humoristique Anarchie, et perpétuellement en butte aux prêtres « sérieux ». Ayant abandonné la carrière d'aventurier pour embrasser celle de taste-vin, il demeure d'un conseil et d'un secours précieux pour tout personnage en difficulté.

— **ARNIFOL**, capitale de l'Arbenfeld, est le grenier à blé du Salthar. Résidence des plus habiles menuisiers du pays, elle est entièrement construite avec le bois des forêts de Baomwalth, et quadrillée



Plan de Zeden

de très larges avenues afin de limiter tout risque d'incendie. Chaque année a lieu le concours des Sculptures chenues, qui attire de nombreux artistes et collectionneurs. En contraste total avec le reste de la ville, une citadelle de pierre massive rappelle que le pays burgon n'est pas loin.

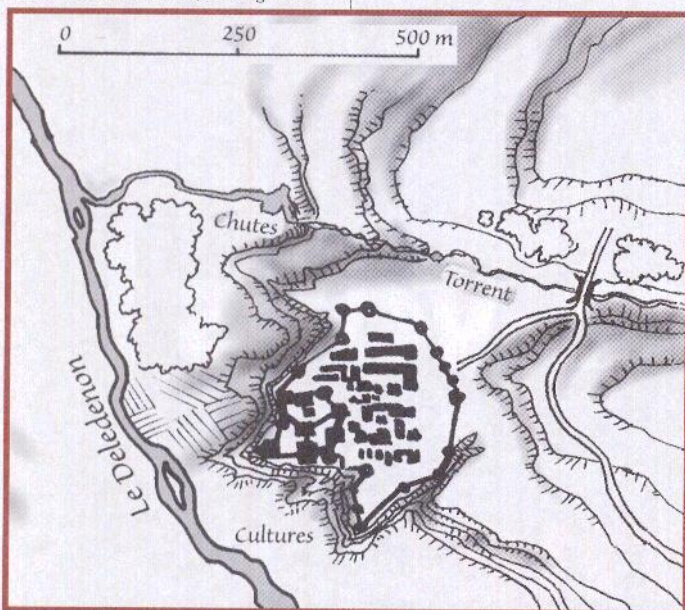
— **NEVIA**, sur la route des Caravanes, est la Cité-Escargot. Tant que les relations sont bonnes entre le Salthar et la Burgonnie, elle fait du commerce, ouvre ses auberges aux voyageurs, et engrange or et provisions. Mais dès que la situation se dégrade, Nevia mure immédiatement ses portes comme si elle était assiégée, et attend l'accalmie, à l'abri de ses hautes murailles aveugles. Les étrangers piégés en compagnie des habitants sont intégrés à leur microcosme : ils participent à des travaux d'utilité publique, mais aussi à divers jeux de société ou d'adresse, ou encore à des veillées animées par des conteurs au savoir étonnant.

— **TISH**, au pied des monts Orkhot, est une formidable sentinelle de granit sombre. Elle concentre tout le trafic en provenance du Haut Melkiar, de la République Palana et de l'empire d'Althusia. Ici commence la route des Mille Marches, la seule importante voie d'accès vers la vallée du Linamaz (outre la route des Caravanes, au nord), qui passe par le stratégique col d'Orkhot. Les nains du 7e Tranche-Col surnomment cette forteresse Tish la Sombre,

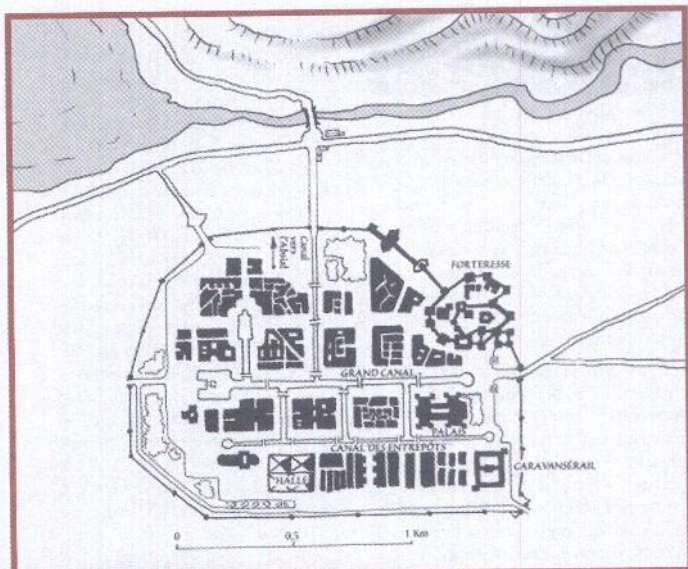
car dans ses ruelles étroites à l'abri des hauts remparts le jour ne tombe que chichement. A environ trois kilomètres vers l'est s'est développé un petit bourg, Té-han-Tish. Autour d'un groupe de fermes et d'un maréchal-ferrant se sont installées des auberges accueillant les Althusiens et les Palanides que rebute l'ambiance trop « saltharite » de Tish la Sombre.

La vallée des Morvians

A cheval entre le Salthar et la Burgonnie, une large bande de marais et de steppes s'étend au pied des Sinistériás. Battue par les vents et les pluies, cette région est habitée par des gens obnubilés par la mort. Chaque village y a une véritable nécropole, les cultes locaux ne parlent que des esprits, du néant, les mentalités y sont tristes et austères. Là, les maisons sont hantées, les terres sont hantées, les habitants sont hantés. De loin en loin surgissent des spectres du passé, vestiges fantomatiques d'anciens champs de bataille ou de cités maudites et abandonnées. Très renfermés, les habitants vivent souvent en autarcie, et certains n'ont vu ni voyageurs ni même un habitant du village le plus proche depuis des générations.



Plan de Shogol



Plan d'Arnifol

— **MELK.** Dominant les plateaux du Haut Melkiar, le mont Melk projette son ombre majestueuse sur la Reipublica Palana. A mi-pente de ses flancs neigeux s'élève la cité de Melk, dont les habitants, très individualistes, ont adopté

pour la plupart un mode de vie burgois. On murmure que ses fondations sont bâties sur une antique ville troglodyte, où se perpétuerait le terrible culte d'Oombar, le Grand Ver.

Les cités du Linamaz

— **DRAX** est la dernière cité avant les Sinistériar. Il y a peu de trafic au-delà de son port, hormis quelques aventuriers remontant les sources du Linamaz en quête d'œufs d'oiseau roc, ou d'objectifs plus incertains (comme le mythique Palais-Chimère, ou le légendaire royaume souterrain d'Helldran, le maître piéteur). Le sous-sol de la ville abrite des sources d'eau chaude. En profondeur, les nains de Drax utilisent cette énergie pour raffiner les métaux extraits des montagnes Noires. En surface, s'est développée une agréable ville thermale, dont la vie nocturne est animée par de nombreuses tavernes. Le roi Drogon, grand amateur de bains, y a fait construire sa résidence d'été, ornée de somptueuses mosaïques et de vastes bassins où s'ébattent quelques naïades.

— **LURD** est un bourg fréquemment inondé par les eaux du Linamaz pendant la saison des pluies. Sur la rive est du fleuve, les vallons de Lurd et de Zeden produisent en abondance cultures maraîchères et viande d'élevage, qui embarquent à Lurd sur des barges que le courant porte vers les villes du sud, jusqu'à Krönberg. La plupart des maisons de négociants jouxtent le fleuve et sont bâties sur le même modèle : un rez-de-chaussée en arches, surmonté d'un « entresol » de même type, avec au-dessus l'habitation proprement dite, en bois. En cas de crue, les denrées entreposées au rez-de-chaussée sont hissées à l'entresol, qui sert le reste du temps de salle de banquet.

— **WEG** est une étape pour les bateliers qui montent et descendent le Linamaz. On y trouve de bons charpentiers, de très bons joueurs de cartes et d'excellents tire-laines.

— **PRUBOURG** est une citadelle qui gardait le Linamaz du temps où elle en marquait la frontière nord. Elle abrite toujours une importante garnison.

— **LINAVIA**, à la croisée de la route des Caravanes et du Linamaz, accueille chaque année au solstice d'automne le plus extraordinaire marché des quatre empires : la Grande Foire de Paorn. Dans les prés à l'est de la ville surgissent des grappes de tentes et de pavillons en toile, empanachés d'oriflammes multicolores. Les convois de marchands, arrivés plusieurs jours auparavant, sont rejoints par des visiteurs, saltimbanques et coupeurs de bourse du monde entier. On peut y vendre ou troquer épices exotiques, objets manufacturés, tissus, armes et armures, objets d'art et de culte, livres anciens, etc. Parmi les nombreuses manifestations, citons : le concours d'inventions extraordinaires présidé par les lutins de Krönberg, les lectures publiques d'Ermold le Noir, le Salon du jeu de troll, et l'élection de Damaïse Paorn.

L'agitation cosmopolite de la Grande Foire déplaît au taciturne roi Drogon, qui y envoie chaque fois une partie de son armée et de ses espions pour veiller et surveiller tant les étrangers que les Linaviens, qui malgré de lourds impôts s'enrichissent trop à son gré.

— **KRÖNBERG**, la capitale du royaume, vaut bien à elle seule tout un chapitre que vous trouverez plus loin.

Les Libres Forestiers de Baomwalth

Au nord-est de l'Arbenfeld s'étend une forêt très dense et très ancienne : Baomwalth. Creusée de ravines par mille ruisseaux, elle abrite sans doute les plus vieux arbres de Paorn. Conscients qu'ils ne pouvaient régenter efficacement les fiers habitants de cette forêt, la Couronne du Salthar leur a accordé, il y a plusieurs siècles, un statut spécial. Les Libres Forestiers de Baomwalth possèdent depuis un gouvernement autonome et ne sont pas soumis aux taxes, ni au système des baillis. En échange, ils doivent surveiller la frontière des rives de l'Absial au nord, jusqu'aux montagnes du Haut Melkiar au sud, et doivent fournir – si le Salthar est agressé – cinq unités de combat, composées d'archers et d'éclaireurs.

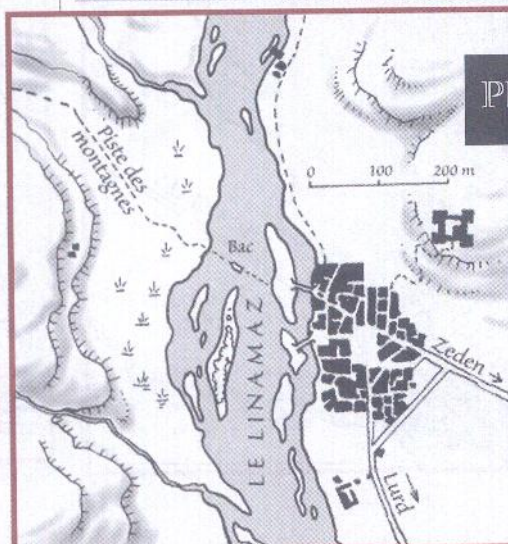
Solidaires pour tout ce qui touche à leur indépendance ou leurs intérêts, les Libres Forestiers regroupent des castes hétéroclites, aussi différentes que les arbres qui les abritent. Les rondains construisent des maisons dans les clairières et cultivent la terre. Les faistiers (les plus nombreux) installent leurs villages dans les hautes branches de chênes millénaires, et érigent parfois de véritables cités aériennes dont la plus remarquable est Ebelia, la cité des Mille Passerelles. Les soucheux sont des familles isolées aménageant leur intérieur dans les vastes souches d'un gros arbre trapu et torturé : le boltepass. Les rouquins sont des nomades individualistes voyageant de village en village et monnayant leurs talents. C'est parmi eux que sont recrutées les unités qui vont parfois grossir les rangs des armées régulières du Salthar. Archers émérites, ils doivent leur nom aux teintures rouges dont ils s'enduisent le corps et la chevelure lors des combats, rendant leur aspect plus féroce encore.

Par leur position frontalière et la proximité de la route des Caravanes, les Forestiers jouissent d'atouts précieux tant d'un point de vue stratégique que commercial. C'est dans les villes d'Arnifol et de Nevja qu'ils négocient leurs marchandises : arcs, arbalètes, artisanat et produits de la forêt. Lors des transactions, une autre caste de Forestiers, les feuilleux, jouent le rôle



de négociants et de banquiers. En effet, malgré leur aspect souvent frustré, les Forestiers ont un système bancaire original : gardant peu d'argent chez eux, ils possèdent des « crédits » chez les caravaniers, ainsi que chez des banquiers de Bourgogne, du Salthar et parfois de Tsovanie et d'Althusia. Ainsi, lorsqu'ils se rendent dans ces régions, ils se munissent de simples lettres de change au lieu de transporter de l'or.

Les Libres Forestiers ne sont pas xénophobes et accueillent volontiers les étrangers et les non-humains, tant que ceux-ci ne constituent pas une menace. Ainsi la forêt de Baomwalth abrite quelques communautés d'elfes et de gnomes, sans oublier de nombreux représentants du petit peuple (esprits des tertres ou des sources) et les énigmatiques gwours, des animaux qui semblent doués d'une intelligence humaine, et que l'on pense être des change-formes.



Plan de Drax

— **SKOW** est le second port de commerce du vaste lac de Kruth. Les convois en provenance de tout le sud-est du royaume, qu'ils viennent du Haut Melkiar par le col d'Orkhot ou des plaines orientales du Linamaz, y embarquent pour finir par voie maritime leur trajet vers Krönberg.

— **BURD**, l'une des plus anciennes cités construites sur ces terres, bien avant la fondation de Krönberg, se situait autrefois sur la rive droite du Linamaz. Ravagée par un incendie il y a cinq siècles, la ville fut rebâtie sur l'autre rive, en partie avec les pierres de Burd l'Antique dont il ne subsiste que peu de chose. Parmi les ruines de ce passé glorieux vivent à présent tous les parias rejetés par la riche cité de Burd la Nouvelle. Pour survivre, ils se sont spécialisés dans la fouille des vestiges et des galeries qui s'enfoncent au cœur de la terre. De ces expéditions de plus en plus profondes, de plus en plus dangereuses, ils exhumant d'étranges artefacts qu'ils revendent au plus offrant. Surnommés les « récupérateurs », ce sont des êtres frustrés et violents qui ne savent pas toujours discerner la valeur ou le danger représentés par leurs découvertes...

— **DARMAZ**, sur le lac de Verd, est la dernière cité digne de ce nom sur le Linamaz. Au-delà, le fleuve n'est bordé que de petits bourgs ou villages vivant de la présence des garnisons liées aux barrages. Également très fréquentée par les militaires, Darmaz jouit d'un climat doux et accueille une résidence d'hiver du roi Drogon. Celui-ci s'y rend rarement, mais il y envoie sa famille dès les premiers frimas. Les riches courtisans y ont fait bâtir une douzaine de pavillons, de véritables castelets dispersés le long des rives, qui leur permettent de suivre le couple royal.

Les cités du Rittmark

— **ARGADOL** est un simple fortin de bois et de terre, bâti près du gué qui traverse l'une des boucles de l'Arga. Isolé au milieu des steppes des Trobelins, c'est l'ultime avant-poste du monde connu. On y rencontre des trappeurs, des contrebandiers tsovranien, et parfois quelques aventuriers audacieux qui partent au-delà du fleuve à l'assaut des territoires vierges des Limisterres. On raconte que là-bas, de monumentales chutes d'eau cascades dans les vallées encaissées, que les panthères des neiges y chassent le cerf géant, et que des hommes déterminés seraient capables d'y bâtir plus d'un domaine...

— **DIEK**, installée sur les sources du Skim, fut fondée il y a des générations par un groupe religieux ayant fui la Tsovranie. Le monastère d'origine a été scindé en deux, d'un côté le palais du seigneur et du bailli, et de l'autre côté, au-delà d'un jardin aux arbres sacrés, le temple, qui abrite toujours les moines et les plus fervents fidèles. Autour s'est développée une petite ville de chalets avec un marché couvert tout en bois, où se rencontrent les tribus nomades qui peuplent les plaines du Nord Rittmark et les éleveurs.

— **STAROVIA**. Pour les pionniers tsovranien qui peu à peu colonisent les Nouvelles Terres, la cité saltharite est LA grande ville la plus proche. Ainsi, une partie des ressources normalement destinées à nourrir la population de la côte ouest tsovranienne est vendue avec profit aux Rittmarkiens sur les grands marchés de Starovia. De ce fait, pionniers et Rittmarkiens sont très liés, et cette situation attise les tensions entre le roi Drogon et l'impératrice Ælia. Construite en bois autour d'une anse du lac Artweiler, de part et d'autre de la rivière Cheval qui dévale avec fougue des hauteurs de l'Homme debout, Starovia ne compte pas moins de six caravansérails, quatre marchés couverts, mais aussi un théâtre et plusieurs champs

de course. Tous les deux mois ont lieu les célèbres Joutes nomades, au cours desquelles champions du Rittmark et des Nouvelles Terres s'affrontent à toutes sortes de jeux. Parmi les idoles, citons : le géant tsovranien Yorgun, champion du lancer de trobelin ; Sirkim le nain, maître des courses de char à voile ; et Tkyl l'insaisissable, le plus rapide des duellistes-patineurs sur glace (quand le lac est gelé).

— **SOLVAL** fut longtemps la ville seigneuriale d'un petit royaume isolé, perdu dans les hautes montagnes. Le passage des caravanes, attirées par ce havre de paix le long d'un parcours harassant, a rompu son isolement et l'a bon gré mal gré ramené dans le giron du Salthar qui l'avait un temps oublié. La construction du plus important des temples de la Grande Dame grise y a également contribué. Le climat y est frais mais beau, l'eau coulant par milliers de ruisseaux. La cité fortifiée est dominée par le Kolvank, un castel de pierre blanche dressé comme un plongeur prêt à bondir, tout en haut d'un piton escarpé. Malgré les monts qui enserrant la ville, la vue depuis sa plus haute tour porte par temps clair jusqu'à des sommets situés à cinq jours de marche par les sentiers forestiers.

— **NIRGHA**, comme Diek, a été fondée par des gens ayant fui la guerre civile en Tsovranie. Si parmi les habitants, une bonne part est désormais saltharite, les familles rassemblées dans le cercle des Exilés cultivent la nostalgie des coutumes et des paysages de l'ouest tsovranien. La ville est peu fortifiée. Accrochée à flanc de montagne, elle comporte nombre d'escaliers et d'échelles de pierre en guise de rues. Baptisée la Cité-Pigeonnier, Nirgha est célèbre pour ses pigeons voyageurs et ses aigles de combat. Depuis peu, certains fauconniers tentent de dompter des oiseaux rocs pour en faire des montures. Nul doute que s'ils y parvenaient, le Salthar détiendrait un avantage décisif sur tout adversaire.

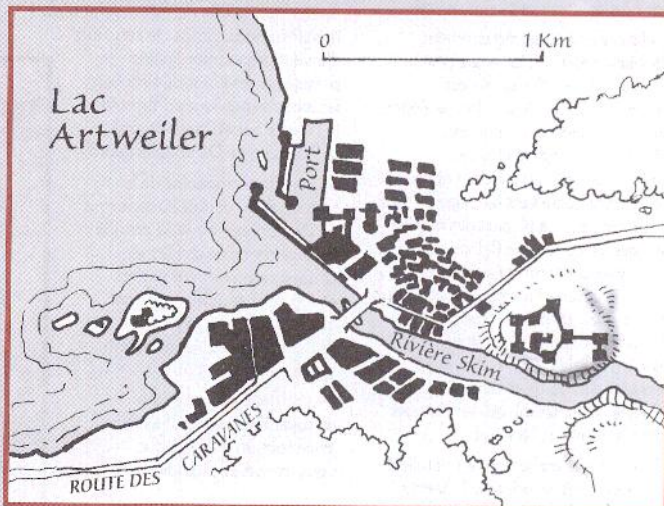
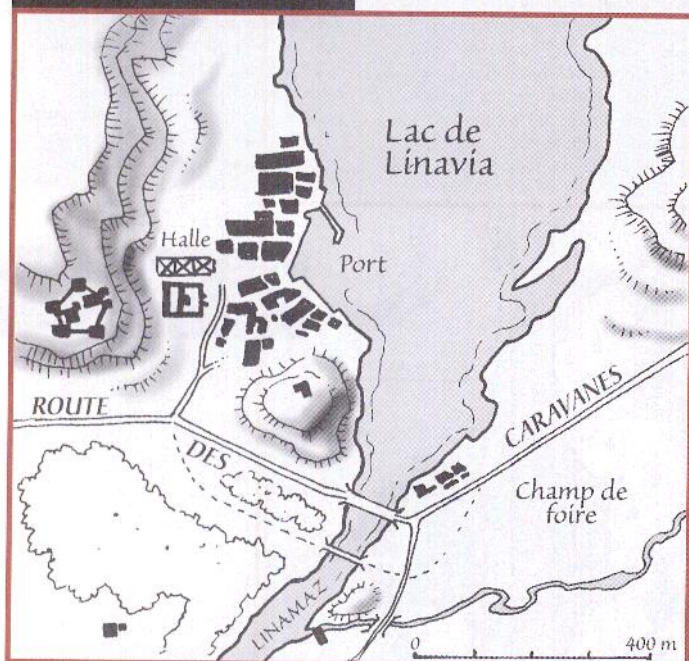
— **YANZ**, le phare de l'océan Vert, est un vertigineux donjon de bois blanc bâti sur les frondaisons d'un gigantesque arbre fossilisé. Autour de lui s'étirent à perte de vue les forêts du sud-ouest, si denses qu'elles forment une seule mer d'émeraude. L'océan Vert roule ainsi

ses vagues de verdure sur des centaines de kilomètres le long de la Cicatrice, avant d'aller mourir sur le lointain rivage des Terres sombres. Ses profondeurs sont insondables, telles de mystérieuses cathédrales végétales baignées de lumière crépusculaire, où rôdent les pieuvres à fourrure et les méduses fongiques. Pour échapper aux dangers, les habitants de Yanz naviguent « en surface » sur le dense faite des arbres, utilisant de splendides voiliers de bois léger à large coque : les radeaux des cimes. Loriane l'elfe est la téméraire capitaine de cette flottille. Elle a plusieurs fois sauvé des pêcheurs ensorcelés par les sirènes sylvestres, et même survécu au légendaire Dragon-Léviathan qui happe des navires entiers... Des aventuriers intrépides ont ramené au roi Drogon la description d'une ville située au cœur même de l'océan Vert, nommé Port Ébène, et que vous trouverez détaillée plus loin.

— **SKURMATWAK**, la cité orque. Il y a bien longtemps, des orques traversèrent l'océan Vert en toute hâte, poussés jusqu'aux Terres sombres par une menace inconnue (le fameux Dragon-Léviathan ?). Investissant les villages montagnards saltharites, les bandes demeurèrent indolégables jusqu'à la mystérieuse disparition de leur chef Krikork l'Avisé. Lorsque le général nain Forboss fut envoyé quelque temps plus tard à la tête du 7e Tranche-Col, il soumit sans peine les orques, mais ne put que constater la présence déplorable de nombreux rejets de demi-orques parmi les montagnards ! Ayant prêté allégeance, les humanoïdes furent autorisés à fonder Skurmatwak, et se firent désormais appeler la tribu des Hommes-Pierre. Ils habitent dans de petits villages de pierre ou de tentes en peau, dissimulés dans la forêt. Recherchant la pénombre, ils apprécient les sous-bois, et dans leurs bourgs, les rues sont souvent des corridors couverts zigzaguant entre les maisons grossières.

— **SNIT'S**, à l'origine, fut bâtie pour garder la sortie du col de la Vengeance, d'où on a longtemps craint l'invasion des orques repliés dans les montagnes. La forteresse, qui renferme d'énormes forges et des ateliers capables de construire des armes de taille gigantesque, conserve un impressionnant alignement de balistes géantes et de catapultes en état de marche.

Plan de Linavia



Krönberg, capitale du Salthar

Un peu d'histoire...

Jadis, par une fraîche matinée de printemps, le baron Krön de Mysanthros décida qu'il ne supportait plus les jacasseries stupides de ses contemporains et résolut cécans de s'exiler en quelque retraite inaccessible. N'écouterant que son courage, il gravit seul les hostiles montagnes du Salthar, faisant fi du rhume qui le guettait du haut de sa chaise à baldaquin portée par cinquante esclaves. Après un laborieux périple, il parvint au lointain lac de Kruth où il fonda Krönberg, sur l'une des îles à l'embouchure du fleuve. Pendant plusieurs générations sa famille vécut en autarcie, avant que d'autres colons ne viennent s'installer sur les îlots voisins. Au fil des alliances, ils construisirent un réseau complexe de ponts et finirent par établir une véritable continuité entre les îles. La cité s'étendit en amont, à cheval sur le fleuve et ses rives, rapidement protégée par d'imposantes fortifications. A l'abri des pillages, Krönberg prospéra en développant une flotte marchande qui arpentait le Linamaz. Puis vint une phase de croissance frénétique : tandis qu'en surface les constructions se développaient sur plusieurs niveaux dans une anarchie complète, on consolidait les fondations sur le fleuve et établissait un réseau d'écluses sous la ville afin de réguler la puissance des eaux. Ainsi, lorsque l'on pénètre dans la capitale saltharite, on est frappé par cet étrange agencement de venelles étriées, de bâtisses agglutinées, coincées dans une puissante ceinture de fortifications dominées par les collines du Haut Krönberg et de la Dent pourpre. Dans l'ombre imposante du Palais des Murmures, la cité brumeuse fourmille d'activités et de rencontres imprévues : pêcheurs xénophobes ou fonctionnaires tatillons, espions déguisés ou farfadets ricanants, chacun guette l'instant où il pourra jouer un bon tour à son prochain. Car ainsi vont les choses au royaume de Gurlu, le maître des lutins...

Coldochure ! une attitude saltharite

« A l'égard des étrangers, les habitants de Krönberg affichent un comportement qui leur est propre, appelé coldochure. Il s'agit d'un terme saltharite intraduisible, exprimant une vigilance soupçonneuse teintée d'une mystérieuse réserve, comme si votre interlocuteur était au fait des plus importants secrets du royaume et vous soupçonnait de vouloir les dérober. Dans les faits, un Saltharite se comportant avec coldochure a l'air d'un conspirateur particulièrement retors, ce qui est loin de plaider en sa faveur. »

Extrait des *Peuples de Paorn*, par Scifion de Tambersculle

... et de géographie

1 - LE PALAIS DES MURMURES.

Perché tel un sinistre oiseau de proie sur le sommet du Haut Krönberg, le palais du roi Drogon doit son nom aux innombrables complots qui ne cessent de s'y tramer. Cette forteresse impenable est truffée de passages dérobés, de miroirs sans tain, et autres dispositifs d'espionnage (comme le Salon-qui-chuchote, dont les cornets acoustiques retransmettent les conversations, ou la galerie des Scrutinations dont les miroirs ensorcelés reflètent de lointaines provinces). En ce lieu où l'intrigue est considérée comme la plus

haute forme d'art, chacun fait mystère du renseignement le plus insignifiant. L'emploi intempêtif de phrases codées rend hasardeux le moindre dialogue, et l'usage permanent du déguisement par les personnes de haut rang complique la moindre rencontre. De plus, chaque semaine les Tristes-Sires (voir plus loin) délivrent des invitations pour le Grand Bal des Masques, conviant hôtes de marque, personnages influents, ou tout étranger

Rencontres dans la ville

1 - Les personnages sont conviés au Grand Bal des Masques. Au cours de la soirée, ils affronteront divers problèmes (quiproquos, complots, duels)... constituant un test imaginé par le roi Drogon, qui souhaite les enrôler comme espions !

2 - Les aventuriers sont invités à tester gratuitement « Temps de N », le dernier parfum mis au point par les Klok'Tomtes. En réalité, cette fragrance délicate est une arme chimique conçue pour irriter les sens et semer la discorde dans l'entourage.

3 - Une noble damoiselle éplorée se confie aux aventuriers : son père a décidé de la fiancer à Grootz l'Infâme, un négociant sordide et libidineux. Personne n'a pitié d'elle, car les femmes saltharites n'ont aucun droit. Les personnages accepteront-ils de l'aider ?

4 - A la suite d'un quiproquo, l'un des aventuriers est pris pour Jhames l'Élégant, le célèbre espion saltharite. Les situations rocambolesques vont s'accumuler autour des personnages...

5 - Une nuit à la Grande Halte, un Œil d'Ombre demande aux aventuriers de sortir de l'auberge pour se rendre à l'esplanade de Gurlu, car le maître des lutins souhaite les rencontrer. Est-ce une simple farce, ou le début d'une grande aventure ?

6 - L'Amicale des Hardis Étrangers organise son rallye annuel. Les touristes y participant doivent ramener un objet typique de chaque quartier en moins d'une journée. Les vainqueurs gagnent un titre de déambulation valable dix ans.

Les différentes familles de lutins

Bien qu'informel, le culte de Gurlu, le maître des lutins, est très populaire à Krönberg. Une telle prédisposition de la part des habitants n'a pas manqué d'attirer de nombreuses races de lutins qui envahissent désormais caves et greniers, cohabitent et participant pleinement à la vie quotidienne des Saltharites. Ils sont regroupés en grandes familles possédant chacune leurs particularités. Souvent rivales, elles reconnaissent cependant toutes l'autorité du mystérieux marquis d'O.

Serait-il l'un des leurs ?

— **Les Yeux d'Ombre.**

Personne ne connaît le vrai visage de ces lutins qui constituent l'élite des espions du Salthar. On suppose qu'ils sont change-formes.

— **Les Klok'Tomtes.**

Architectes habiles, horlogers et orfèvres, ils passent leur temps à expérimenter toutes sortes d'inventions (écluses et ponts tournants, poupées automates, systèmes d'espionnage optiques et acoustiques...).

— **Les Tristes-Sires.**

Fonctionnaires particulièrement coldochureux, ils sont chargés de surveiller les étrangers et d'encaisser les amendes. Chacun d'eux est perché sur l'épaule d'un garde royal soumis à ses ordres.

— **Les Folfollets.** Espiègles et farceurs, ils taquent surtout les étrangers et détestent la rigueur d'esprit des Tristes-Sires, leurs frères ennemis. Enfin, une multitude de familles mineures viennent peupler la capitale : Horrifios hululant sinistrement dans la brume, petits Frères luisants assurant l'éclairage public, Per'Siffleurs chargés de veiller à la circulation dans les rues encombrées, Verts-de-Gris pataugeant dans la boue et les eaux stagnantes, etc.

digne d'intérêt. En réalité, cette manifestation est un vaste théâtre d'intrigues permettant aux espions du roi de nouer des relations, d'infiltrer un groupe ou de « sonder » les nouveaux venus.

2 - LES TERRASSES DU RAFFINEMENT.

Du palais au port de plaisance (2a), le quartier huppé de Krönberg s'échelonne le long de l'escalier des Mille Marches (2b). Fidèles à leur mentalité hermétique, les nobles saltharites expriment leurs humeurs et opinions politiques à travers leur tenue vestimentaire (ainsi, le parti des Empaleurs xénophobes s'habille de rouge, tandis que les Féministes en Dentelles portent des tons pastels). Les étrangers doivent être prudents, car une simple faute de goût pourrait se transformer en quiproquo fâcheux...

3 - LA CITADELLE DE FER.

Elle abrite les geôles de la ville, où les bourreaux travaillent sous les ordres de Zäg-Zöl, le mystérieux maître des assassins. Devant le port militaire (3a), l'aile sud de la citadelle sert de caserne aux soldats de la patrouille fluviale.

4 - L'UNIVERSITÉ ROYALE DE KRÖNBERG.

On y dispense un enseignement original et varié : l'architecture secrète, la gurlulogique inspiratrice, la naïveté étrangère ou encore la théorie du piège et du complot. Les étrangers présents en ville constituent, pour les étudiants, une source inépuisable de travaux pratiques...

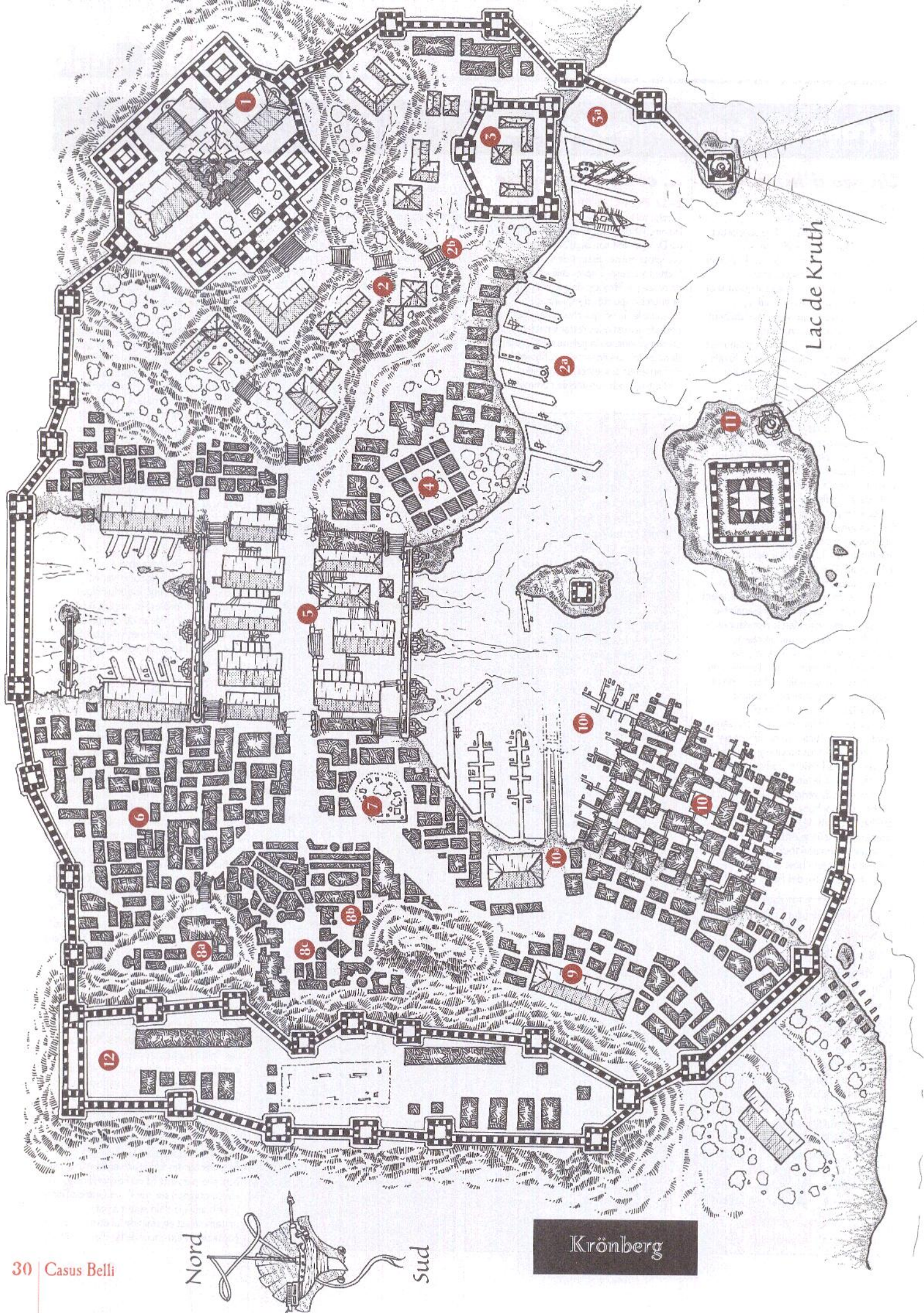
5 - LE QUARTIER SUSPENDU.

S'appuyant sur un ensemble d'îlots, il recouvre entièrement l'embouchure du Linamaz. Toute l'activité artisanale y est concentrée, à travers une multitude de halles et d'ateliers côtoyant des moulins à aube. Au-dessous s'étend un complexe réseau d'écluses souterraines permettant aux navires de franchir les petites cascades qui perturbent le cours du fleuve. Leur fonctionnement est assuré depuis des générations par les Riants Écumeurs, une famille de lutins sous contrat avec la chancellerie. Précisons que leur zèle est directement proportionnel à leur pourboire (et typiquement, ils réclament des fraises des bois quand ce n'est pas la saison).

6 - **LA VILLE BASSE.** Souvent noyé dans la brume, le quartier populaire de Krönberg paraît aussi déroutant que lugubre aux visiteurs étrangers : les ruelles fangeuses sont toujours bloquées par la circulation, les lutins infestent le moindre recoin, et les habitants sont particulièrement xénophobes...

7 - LE SQUARE DES SAINTS-SUCCINS

Les Saltharites étant peu portés sur la religion, ils ont regroupé sur cette place la vingtaine de cahutes servant d'unique lieu de culte à toutes sortes de prédicateurs. Seules quatre chapelles de pierre sont allouées, par la chancellerie, aux prêtres des religions les plus en vogue. Ces derniers ont alors le privilège de collecter des fonds en vendant leur pain béni aux passants (d'où l'expression locale « avoir quignon sur rue »). La Grande Dame grise bénéficie d'un statut à part : un temple est en train de lui être consacré à l'extérieur de la ville.



8 - LE LABYRINTHE. Entièrement livré à la folie architecturale des membres de l'Académie des Hauts Bâtisseurs (8a), ce quartier s'étale au pied de la Dent pourpre. Anarchie de constructions instables défiant les lois de l'équilibre, c'est le domaine favori des Klok'Tomtes, les maîtres lutins des mécaniques audacieuses. Notons au passage que les étrangers sont souvent conviés à tester leurs dernières inventions... à leurs dépens ! Le Labyrinthe abrite deux lieux pleins de mystère : l'enclave des Sombres Créateurs (8b), où sont mis au point les outils du parfait espion (bagues à poison, armures escamotables...) et l'esplanade de Maître Gurlu (8c), où l'on vient rendre hommage à l'ange gardien du Salthar par d'étranges rites. On murmure que, certains soirs, s'élève dans la brume la voix du célèbre lutin et qu'il convient de lui obéir...

9 - LA GRANDE HALTE. Elle constitue l'unique auberge de la ville. C'est un ancien marché couvert reconverti en immense dortoir communautaire pour les « aimables » visiteurs étrangers (les riches voyageurs peuvent éventuellement louer de minces cloisons de tissu, bénéficiant ainsi d'une intimité relative). Bourroutchik, le patron demi-orque, dirige une kyrielle de serveurs-espions veillant au respect des usages du lieu : couvre-feu nocturne obligatoire, dépôt des armes à l'entrée, interdiction d'utiliser la magie... tout ceci dans l'intérêt de chacun bien évidemment. De sévères amendes sanctionnent le moindre manquement : les secrets du Salthar n'ont pas de prix !

10 - LE QUARTIER LACUSTRE. Édifiée sur un réseau complexe de piliers reposant sur les fonds vaseux du lac, cette partie de la ville s'affaisse de plusieurs mètres par an ; pour compenser ce phénomène, on construit constamment de nouveaux étages. Les ruelles sinueuses se sont transformées en un réseau de canaux où l'on organise courses et joutes aquatiques à l'ombre des bâtisses inachevées. Ici vivent les pêcheurs et tous ceux qui tirent leur subsistance du très poissonneux lac de Kruth. Certains sont passés maîtres dans l'élaboration d'onguents à base d'algues des profondeurs : de la Verte Caresse, en vogue chez les nobles, au terrible Soufflet de Strash utilisé par les meilleurs espions. Au nord du quartier, un gigantesque marché à la criée (10a) propose de nombreux produits, artisanat local ou denrées exotiques, fraîchement débarqués dans le port commercial (10b) attendant.

11 - LE DONJON DE L'ŒIL. Jadis le siège de la police secrète, elle abrite aujourd'hui la guilde des surveillants.

12 - LA DENT POURPRE. Protégeant le flanc ouest de la ville, cette haute colline doit son nom à un épisode terrible de l'histoire de Krönberg : une sanglante bataille entre Saltharites et non-humains qui fit des milliers de victimes dont le sang, dit-on, recouvrit la terre pendant cinq générations. Ceinte de robustes fortifications, elle abrite maintenant une puissante garnison d'élite. On prétend que la colline, entièrement creuse, pourrait cacher des milliers d'hommes et qu'un réseau de coursives leur permettrait d'intervenir immédiatement en un point quelconque de la ville et de rallier le fleuve ou même le palais royal, si besoin.

Le barrage de Wilsdorf

Historique

Au sortir du lac de Kruth, et jusqu'aux chutes Loyolines qui forment la frontière sud du Salthar, le fleuve Linamaz s'engage dans une série de défilés rocheux resserrés qui lui font prendre de la vitesse.

Jadis, il débouchait avec une violence inouïe des Portes des Géants et se jetait avec fracas dans le lac de Solkoon, avant de poursuivre furieusement sa route en direction de la mer. Certaines années, lorsque l'enneigement avait été important et que la fonte des neiges survenait brusquement, le Linamaz se transformait en un tueur impitoyable. Ses eaux gonflées des multiples torrents de montagne faisaient déborder le lac de Solkoon et inondaient la ville du même nom. L'empire d'Althusia connaissait alors de nombreux désagréments. Les récoltes étaient perdues, les cités de Solkoon, Klad et Soodia ravagées. Leurs habitants étaient contraints de tout rebâtir, une fois de plus.

Du haut de leurs montagnes, les Saltharites ricanèrent et louaient Gurlu pour la bonne farce qu'il venait de jouer aux Althusiens.

Sous le règne de Strash le Cruel, un différend territorial concernant les eaux du lac de Solkoon opposa le Salthar à l'Althusia. La situation militaire n'était guère favorable aux Saltharites : Strash et son demi-frère Vrud le Borgne, occupés à conquérir l'Arbenfeld, n'avaient pas accordé l'attention nécessaire aux rapports de leurs espions faisant état d'une importante concentration militaire k'neth à Solkoon. C'est alors que Gurlu provoqua un soudain radoucissement du climat. Le Linamaz, gonflé par les torrents dévalant des montagnes, sortit de son lit et dévasta les alentours du lac de Solkoon. L'armée k'neth fut balayée comme un fétu de paille, laissant le temps à Vrud de débouler du col d'Orkhot à la tête du 7e Tranche-Col et de prendre position près des chutes Loyolines. Le Salthar était sauvé, et gloire fut rendue à Gurlu.

Cet épisode mit en avant deux points : le problème épineux de la défense de la frontière sud du Salthar,

et la nécessité de maîtriser les eaux fougueuses du Linamaz, car la région située entre le lac de Kruth et les chutes Loyolines avait également souffert des inondations. Revenu victorieux des guerres burgondes, Strash s'attacha à régler ce problème. Il décida la construction de barrages-fortresses le long du Linamaz. Cet ensemble d'ouvrages aurait le double avantage de canaliser les débordements du fleuve et de décourager les tentatives d'agression althusiennes.

Un ouvrage type

Six ouvrages monumentaux jalonnent le Linamaz, depuis le pic de Kessel jusqu'aux chutes Loyolines. Leur construction débuta sous le règne de Strash et fut achevée sous celui de Korlinn l'Ingénieur, son petit-fils.

Le barrage de Wilsdorf fut le premier à entrer en service. Situé à proximité de la frontière, à quelques milles seulement des Portes des Géants, c'est celui dont la vocation militaire est la plus affirmée. Il fut construit en trois années seulement, et plusieurs architectes se succédèrent sur le chantier. C'est le nain Zerak Khamûl qui traça les plans définitifs, y compris ceux des fortifications.

Le secret fut remarquablement gardé. La région fut déclarée « zone interdite ». La population de la vallée dont les habitations et les terres allaient être inondées fut déplacée « en douceur », parfois jusque dans le Haut Melkiar.

Le barrage de Wilsdorf est une retenue d'eau importante, associée à un ensemble de fortifications militaires, appelé « la ligne Khamûl ». Cette ligne n'est que l'élément avancé d'un système défensif s'étendant en profondeur sur près de 100 milles et six barrages. Long de 250 mètres et haut de 120, c'est un ouvrage imposant. Son mode de fonctionnement, bien que rudimentaire par rapport aux barrages plus récents situés en amont du fleuve, lui permet de régler le débit du Linamaz d'une manière très satisfaisante. En cas de guerre entre le Salthar et l'Althusia, sa possession deviendrait

un enjeu déterminant. C'est pourquoi les autorités de Krönberg ont veillé à l'inclure dans un corset défensif particulièrement imposant.

Présentation

1. LE BARRAGE. Le barrage proprement dit est surmonté d'un parapet crénelé. Une tour de garde se dresse tous les 50 mètres et abrite les patrouilles lors des intempéries ou des périodes de repos. A l'extrémité est se trouve le donjon de Gal-Valor (9), un bâtiment de trois étages regroupant la capitainerie, les quartiers des officiers et des soldats de la garnison. On prétend qu'il existe des pièces secrètes et un véritable quartier général de campagne sous le donjon, c'est-à-dire à l'intérieur même du barrage.

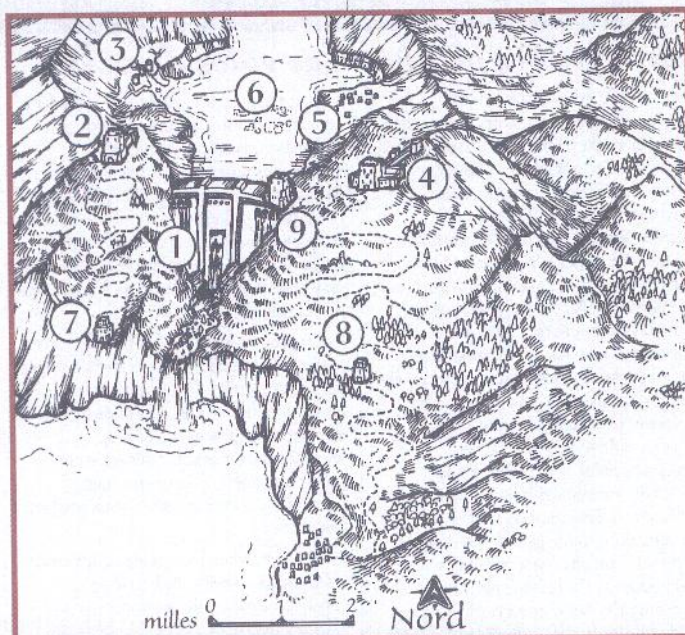
2. LA FORTERESSE DE GAL-BODUR.

C'est une forteresse imposante, pouvant contenir une garnison de cinq cents hommes environ. C'est le siège du « bailliage austral ». On y trouve donc un état-major au grand complet, ainsi que tous les services nécessaires au bon fonctionnement d'une infrastructure militaire complexe. L'accès à cette place forte est réservé aux soldats saltharites et, exceptionnellement, à des personnes accréditées par le bailli.

Un sentier de montagne truffé de pièges mène au donjon de Karok, à la frontière même de l'Althusia.

3. LES « Puits à Céréales ».

Officiellement, il s'agit d'entrepôts contenant des vivres et des matériaux de première nécessité. Ces tours rondes bien gardées sont reliées au Linamaz par des canaux



Plan du barrage de Wilsdorf

permettant à de petites embarcations d'y accoster. Les espions althusiens sont persuadés que ces entrepôts contiennent des produits toxiques qui, une fois déversés dans le fleuve, pourraient le polluer sur une grande partie de son cours. L'utilisation d'une telle arme, si tant est qu'elle existe vraiment, dévasterait inmanquablement le lac de Solkoon et son pourtour. Les rumeurs les plus folles circulent au sujet de ces puits. Ainsi, des rapports prétendent qu'ils abritent des spécimens d'une race lacustre étrange que les Saltharites tenteraient d'appivoiser afin d'en faire des combattants ou des espions...

4. LA FORTERESSE DE GAL-HAMON. Un peu plus petite que celle de Gal-Bodur, elle se dresse sur un éperon rocheux, à l'extrémité est du barrage. Elle abrite une garnison importante, dont un détachement de cavalerie, chargée d'intervenir rapidement sur la frontière en cas de troubles. Gal-Hamon est une forteresse ouverte par laquelle transitent les voyageurs désireux de passer du Salthar en Althusia, et vice versa. On y trouve des bureaux où accomplir les démarches administratives nécessaires au passage de la frontière ou à la découverte du Salthar. Sa cour est habituellement fort animée. On y rencontre une population composée non seulement de soldats, mais également de trappeurs, de prospecteurs, d'éclaireurs, ou de commerçants ambulants. Le contraste avec l'austérité de Gal-Bodur est flagrant.

5. LE VILLAGE DE SILNEYA. Lors de la construction du barrage, la population de la vallée fut déplacée vers l'intérieur du Salthar. Néanmoins, une main d'œuvre importante resta sur place afin d'aider à l'édification de l'ouvrage. Une fois celui-ci terminé, Silneya continua d'abriter une cinquantaine de familles, dont l'activité principale devint la pêche. C'est un village

assez désordonné (selon les normes saltharites), et ses habitants sont rudes. Les bagarres sont fréquentes lorsque les soldats de Gal-Hamon descendent écumer les tavernes du petit port. On peut s'interroger sur les raisons qui poussent le bailli à tolérer une telle source de désordre potentiel à proximité d'installations militaires importantes...

6. LA CITÉ ENGLOUTIE. La cité de Treggel, autrefois prospère, fut engloutie lors de la mise en service du barrage. De nombreuses légendes courent à son sujet. On chuchote que les eaux du Linamaz auraient été libérées plus tôt que prévu et que de nombreuses personnes seraient mortes noyées. Leurs esprits hanteraient encore le lac de retenue... On parle également de temples secrets et de trésors cachés.

7. LE DONJON DE KAROK. Il fut édifié en même temps que la forteresse de Gal-Bodur, juste à côté des chutes Loyolines, afin d'observer le lac de Solkoon. Sa construction fut décidée à Krönberg, par des technocrates de l'état-major saltharite qui n'avaient jamais quitté les abords du lac de Kruth. En conséquence, la première garnison qui vint s'installer au donjon constata que sa mission de surveillance était rendue totalement impossible en raison de la vapeur d'eau dégagée par les chutes ! Malgré la quantité de rapports envoyés à Krönberg, la réponse des autorités est toujours la même : il est nécessaire de maintenir une garnison à Karok !

Les autorités althusiennes sont persuadées qu'un escalier secret, taillé à l'intérieur de la falaise, permet d'atteindre l'une des nombreuses grottes qui bordent le lac. Une flottille saltharite serait dissimulée dans ce dédale, prête à fondre sur Solkoon à la moindre occasion.

Quelques personnalités

Korn Tagelberg

C'est le personnage le plus important de la région. Il est à la tête du bailliage austral et détient tous les pouvoirs. C'est un cadet de famille qui s'est plusieurs fois illustré lors de guerres seigneuriales ou d'accrochages frontaliers. Sa compétence dans le domaine militaire est indéniable, et il a su remarquablement organiser son bailliage. Au physique comme au moral, c'est un homme austère. Il parle peu, mais ses décisions sont sans appel. Ses soldats le craignent et le respectent. Marié tardivement à Hélène Tagelberg, née Gilth, une « Grise », il s'est converti au culte de la Grande Dame grise.

Pfyrd Hagnor

On le présente souvent comme le bras droit de Tagelberg, bien que ce dernier s'en défende. Pfyrd est un homme obèse et affable, aux cheveux blancs, qui ne dédaigne pas une certaine ostentation. Officiellement, Pfyrd est chargé des relations commerciales et frontalières, avec rang de bailli sans circonscription. Il n'a aucun pouvoir d'ordre politique ou militaire, hormis celui de commander à une micro administration de trois officiers royaux, dont la tâche consiste à s'occuper des formalités des voyageurs et commerçants. Cependant, on le voit très souvent en compagnie de Tagelberg. Pfyrd effectue de fréquents voyages en Althusia (il aurait des contacts

avec les K'neth de Solkoon), et certains marchands itinérants jurent l'avoir entr'aperçu en Reipublica Palana.

Gorlim Hakzâl

Gorlim est un ingénieur nain, chargé de la surveillance et de la maintenance du barrage. Pour cela, il dirige une petite équipe permanente d'une vingtaine de membres de sa race, qui quittent rarement Gal-Valor. Il veille sur l'ouvrage avec une jalousie maladroite et y passe la majeure partie de son temps. On peut néanmoins le croiser à Gal-Hamon, surtout lorsqu'une troupe naine est de passage. En tant qu'ancien officier artificier du 7^e Tranche-Col, il s'est attiré la sympathie de Tagelberg.

Markuz Berenz

Fort en gueule, Markuz est le patron de la coopérative des pêcheurs de Silneya. C'est un colosse paternaliste, qui règne en despote sur le village, bien qu'il envisage de laisser sa place à Markhaz, son fils. C'est indiscutablement une « personnalité », connue de lies lieux à la ronde ! En état d'ébriété, il se prétend « seigneur de Silneya ». Il a eu plusieurs fois de terribles affrontements verbaux avec Tagelberg, qui ne le supporte pas. L'un de ces accrochages l'a même amené à tâter du cachot... l'espace de quelques heures !

8. LE DONJON DE K'NUM. C'est le poste frontière saltharite. Un soin tout particulier est apporté à son entretien, afin que les voyageurs venant d'Althusia soient impressionnés. Tout est parfaitement entretenu : pas une mauvaise herbe ne pointe entre les moellons de la tour.

Les étendards claquent au vent et une partie de la garnison parade en permanence dans un ordre remarquable. Le sentier montant de Solkoon, plutôt poussiéreux, se mue à partir du donjon en une route dallée (du moins jusqu'à Gal-Hamon).

Port Ébène

Sur un arbre perché

L'océan Vert, au sud du Rittmark, est le domaine des Sylmarins. Plongeant leurs racines dans l'histoire du peuple elfe, dont ils conservent les traits physiques, ce sont des êtres aux mœurs viriles et sympathiques. Farouchement indépendants, ils ont choisi de s'installer au cœur des grandes forêts, et bâtissent de formidables villes aux faîtes des arbres. De Paorn à Malienda, de nombreuses communautés elfes ont choisi ce mode de vie. Pour eux, l'univers se restreint à leur peuple, et « l'extérieur » n'est qu'une création des dieux destinée à les divertir. Ils vouent un culte particulier à celle qu'ils considèrent comme la mère des autres cités : Port Ébène. Portée par les monumentales branches d'un arbre millénaire, le Sanctuarbre, la ville est construite sur de gigantesques plates-formes de bois sombre. Envoûtante et déroutante, Port Ébène résonne du chant de nuées d'oiseaux multicolores tandis que les fragiles hippolules volettent dans l'air chargé de parfums capiteux...

Les voies d'accès

La plupart des cités arboricoles possèdent un accès terrestre, un ensemble de ponts de lianes et de splendides volées de marches sculptées au cœur des troncs. Mais ce n'est pas le cas de Port Ébène, car le feuillage sous-jacent est trop dense pour livrer passage, et la nature sacrée du Sanctuarbre interdit qu'on le profane en y taillant des escaliers. Pour s'y rendre, on peut donc :

— Emprunter à pied les sentiers des cimes (12), un réseau d'énormes branches reliées par des passerelles fragiles affleurant au sommet des arbres. Balisés de loin en loin par les phares sylvestres, les sentiers commencent généralement près d'une clairière. Leur entretien est traditionnellement dévolu aux gardiens des phares.

— Naviguer à bord des radeaux des cimes, les splendides voiliers de bois léger capables de glisser sur les frondaisons.

— Enfin, fendre l'azur immaculé à bord des fantastiques gondolfières... à condition de payer le prix exorbitant demandé par les aéromarchands et d'avoir le cœur bien accroché !

Us et coutumes

— **Les cinq Souches.** Du haut de sa splendide demeure de santal délicatement sculpté, le Maître des Cordées préside à la vie de Port Ébène. À la fois chef de la milice et guide spirituel, il est secondé par quatre personnalités : le Haut Bâtitteur, expert ébéniste et architecte des gondolfières ; le Guetteur des Cimes, astrologue émérite et capitaine des phares ; la Muse des Essences, évanescence alchimiste distillant parfums et liqueurs médicinales ; et le Berger des Frondaisons qui gère la récupération des eaux de pluie, la nourriture et veille sur les Fondateurs (un couple de vénérables khoulis-khoulis sacrés, réputés être les géniteurs de leur race). Ensembles, ces personnages forment les cinq Souches, piliers de la société sylmarine.

— **L'argent, le troc et les services.** A Port Ébène, même Nature subvient à la totalité des besoins et les métaux ne valent que leur poids. En guise de paiement, on troque, ou on rend des services plus ou moins pénibles. Inutile de préciser que la bonne foi et l'art de la négociation tiennent une place prépondérante dans les rapports humains !

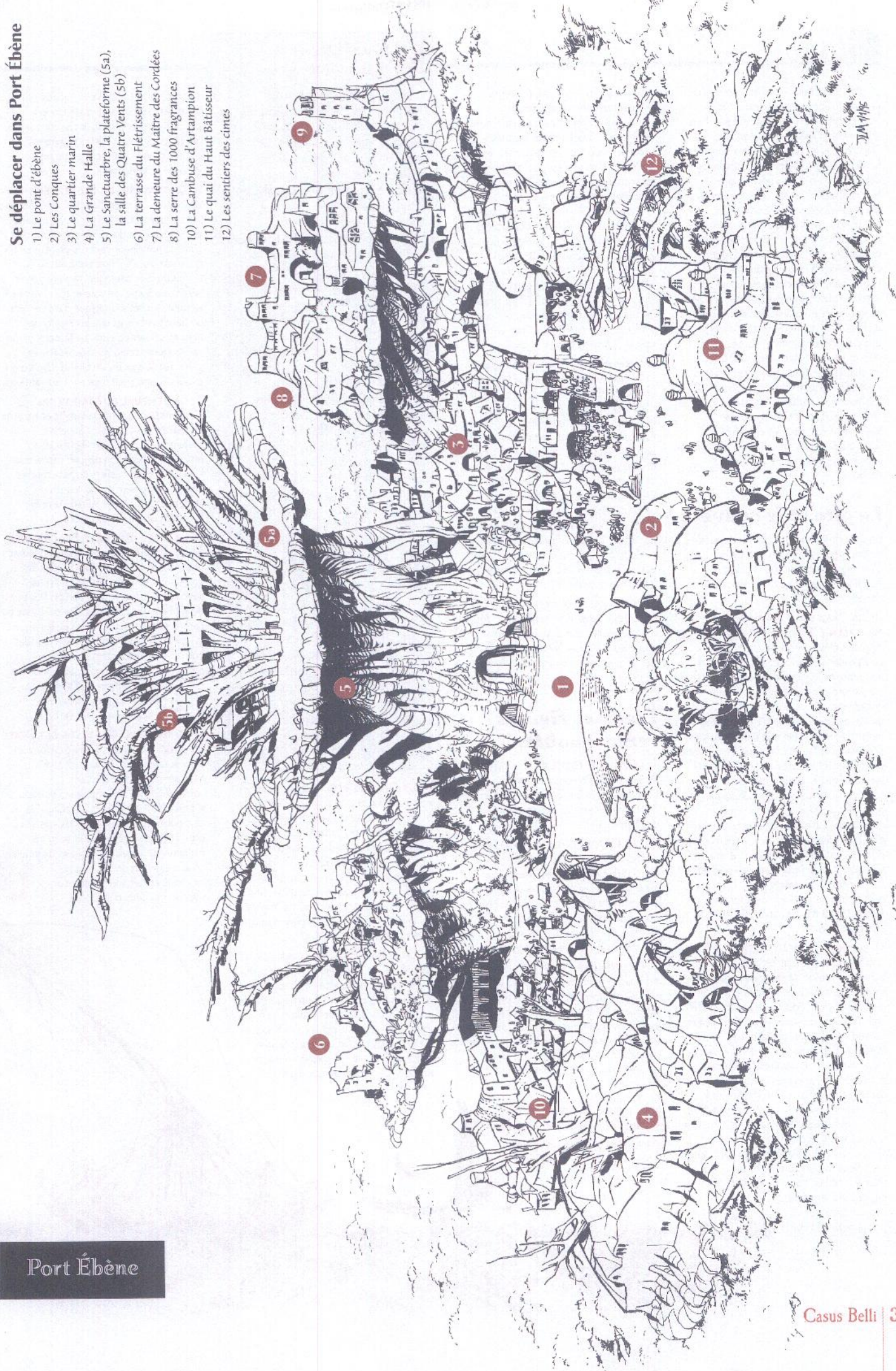
— **Les khoulis-khoulis.** Élevés en troupeaux, ces volatiles multicolores ressemblent à d'énormes dodos. Leur chair rappelle le poulet épicé, leurs plumes fournissent l'empennage des flèches, et leurs œufs chatoyants servent de contenants et de récipients. Seul problème, le comportement du placide khoulis-khouli réagit à l'intonation de la voix. En leur présence, il vaut mieux parler sur un ton monocorde, sous peine de les affoler ou de les rendre agressifs. Le rarissime khoulis-khouli sauvage est bien plus grand et dangereux : son bec puissant peut déchirer les meilleures armures. Parfois, des chasseurs venus de lointains pays viennent à Port Ébène faire des safaris, pour conquérir le trophée de cet oiseau mythique !

— **Les hippolules.** Ces animaux ressemblent à de minuscules hippocampes munis d'ailes diaphanes. Ils possèdent la capacité de reproduire spontanément de courtes séquences musicales, et font la joie des enfants.

— **Le Sacre du printemps.** Il réunit chaque année les Sylmarins de tous horizons, venus rendre hommage à mère Nature. De formidables

Se déplacer dans Port Ébène

- 1) Le pont d'ébène
- 2) Les Conques
- 3) Le quartier marin
- 4) La Grande Halle
- 5) Le Sanctuaire, la plateforme (5a), la salle des Quatre Verts (5b)
- 6) La terrasse du Flétrissement
- 7) La demeure du Maître des Cordées
- 8) La serre des 1000 fragrances
- 9) La Cambuse d'Artampion
- 10) Le quai du Haut Bâtisseur
- 11) Les sentiers des cimes
- 12) Les sentiers des cimes



Port Ébène

gondolfières chamarrées accostent alors la plate-forme du Sanctuarbre (5a), où les délégations dressent des pavillons d'honneur et font leurs offrandes. Dans la ville, les réjouissances s'enchaînent, les devins font des prédictions (soudoyant parfois un « assistant » pour assurer leur réalisation), et les vieilles querelles s'éteignent au profit des nouvelles. C'est ainsi que Vrock le Butor, après avoir descendu un septième pichet de liqueur crève-cœur, traite jadis l'ancien Maître des Cordées de grosse panse de khoulou-khouli farci, déclenchant du même coup la guerre qui oppose depuis les gondolfières de Port Ebène aux vaisseaux corsaires du Pays Noir. Les légendes racontent que ces « débordements » furent jadis châtiés par les dieux : une nuit où les libations profanaient le Sanctuarbre, l'actuelle terrasse du Flétrissement fut foudroyée par un éclair divin. Depuis, le bâtiment qui couronne le sanctuaire est réservé aux seules Souches. C'est là, dit-on, qu'ils conversent avec le mystérieux Esprit-au-Visage-de-Bois.

Le gîte et le couvert

En dehors des aéromarchands de passage, les voyageurs sont rares. Il n'y a donc pas d'auberge et on loge chez l'habitant. Parmi les adresses les plus connues, citons :

10. LA CAMBUSE D'ARTAMPION LE MARCHAND. Sa fière demeure en bois de rose s'élève près de la Grande Halle, où il possède de nombreux commerces. Il accepte de loger au grenier les étrangers qui payent en or, et d'avance. Il oublie juste de préciser que sa soupenne abrite un élevage de cailles des cimes, nourries exclusivement de pestilentielle mousses pourrissantes (les victimes escroquées ont d'ailleurs créé l'expression « on est dans la mouss' caille » pour décrire leur triste condition). Artampion est riche, mais jalouse affectueusement le prestige des Souches. Il n'a qu'un seul but : marier Elvire, sa fille pléthorique, à un personnage illustre... un noble aventurier par exemple. Conquérir le cœur de la « belle » permet de gagner les faveurs du père, mais attention : le dernier prétendant qui l'a déçu a servi d'appât pour khoulou-khouli sauvage !

11. LE QUAI DU HAUT BATISSEUR est un ensemble d'ateliers de construction, où une multitude de serviteurs étonnamment zélés travaillent fébrilement. C'est le domaine de la Souche Balbuzar, maître architecte et cousin ennemi d'Artampion. Lorsqu'un naïf étranger se présente, Balbuzar s'empresse de lui offrir « gratuitement » le gîte et le couvert en échange d'un menu service, qu'il consigne sur un papier officiel : le Cizo (Contrat d'Incitation au Zèle Obligatoire). En fait, le Cizo est une sorte de parchemin maudit qui oblige le signataire à exécuter scrupuleusement les termes de son contrat sous peine de subir une affreuse malédiction ! Balbuzar se garde bien de préciser l'ampleur des travaux à réaliser : une phrase telle que

« En échange d'un repas, j'accepte momentanément de participer à la construction d'une méduse filante » signifie qu'il faut capturer sans l'abîmer l'une de ces créatures rarissimes, réunir les ingrédients secrets pour tanner sa peau, fabriquer son harnachement, procéder aux essais en vol, etc. ; le terme « momentanément » pouvant très bien couvrir plusieurs années ! On raconte que Balbuzar détient une cassette fabuleuse contenant le secret de fabrication des parchemins, ainsi que divers contrats le liant à toutes sortes de gens de Port Ebène et d'ailleurs ! Bref, il faut toujours lire ce que l'on signe, car comme disent les vieux de la cité : « Les Cizo, ça vous coupe l'envie de faire le rigolo. »

● **Gîtes divers :** chez Soria Sanguinata, une veuve voluptueuse qui se fait payer en nature, mais qui a le fâcheux défaut d'assassiner ses amants incompetents ; la Communauté des Fleurs : un groupement non violent qui partage toutes les possessions (« Mais non, ce n'est pas TON épée magique, c'est aussi la mienne, c'est la sienne, la leur... ») ; et la famille Oeneupe : de sympathiques éleveurs de khoulou-khoulis qui font participer leurs invités aux tâches ménagères (nettoyage des auges, promenades des « bestiaux » sur les périlleux sentiers des cimes, etc.), et distillent une bière fameuse à partir de la sève des arbres.

Se nourrir pose moins de problèmes : on peut facilement se régaler d'un rôti d'escargouilles aux châtaignes, arrosé d'une bonne Sève Oeneupe, auprès des nombreux marchands ambulants de la ville.

Lieux et figures remarquables

1. LE PONT D'EBÈNE est une vaste esplanade où l'on organise joutes et concours, parmi le bourdonnement des hippollules et les exclamations des perroquets.

2. LES CONQUES sont de formidables hangars abritant les gondolfières et les radeaux des cimes. Entre deux réparations de cordages, les équipages se racontent l'histoire du taxidermiste fou, qui las de collectionner les peaux de méduses filantes, s'était attaqué aux dépouilles de ses concitoyens...

3. LE QUARTIER MARIN, très populaire, est aussi le royaume des voleurs et autres tire-laines, qui profitent de ses ruelles étriées. De loin en loin, de minuscules échoppes proposent des rafraîchissements et un peu de calme dans leurs arrière-salles où traînent des rumeurs de trésors, de cités englouties et de monstres forestiers.

Chaque matin, il faut arroser la coque des radeaux des cimes, pour que prolifère le champignon gélatineux qui permet à l'engin de glisser sur les frondaisons.

Méduses filantes et gondolfières

Telles d'imposantes outres flottantes gonflées d'air chaud, les méduses filantes sont des créatures forestières apparentées à leurs cousines océanes. Ballottées par les courants au sommet des arbres, elles laissent pendre leurs tentacules empoisonnés où s'empêtrent colibris, rongeurs et autres petites créatures, qu'elles digèrent aussitôt. En prenant de nombreuses précautions, il est possible de les capturer et de les dévitaliser, pour n'utiliser que leur enveloppe externe. Leurs dépouilles forment ainsi des « ballons » que l'on peut fixer à la coque d'un petit navire. Deux ou trois de ces ballons, contrôlés par des filins directionnels, suffisent à propulser une embarcation légère dans les airs : la gondolfière est née ! Bien sûr, l'affaire n'est pas aussi simple : capturer ces rares créatures aux couleurs féériques est très difficile, choisir les onguents conservateurs est une étape cruciale pour la longévité du ballon (et de l'équipage), sans parler du pilotage ! Certains héros n'hésitent pas à défier les tempêtes et les courants aériens pour rallier les lieux les plus inaccessibles. Pilotes sans peur et sans reproche, trompe-la mort prêts à tout pour transporter du courrier, des denrées rares ou d'illustres passagers, ces aventuriers ont un nom : les aéromarchands.

4. LA GRANDE HALLE est un extraordinaire marché couvert. Entre les amoncellements instables d'objets hétéroclites courent d'étroites venelles aux parfums épicés, encombrées de paniers à fruits et d'élevages de perroquets. On peut tout s'y procurer, à condition de se prêter au complexe jeu du marchandage. Ici, les commerçants concourent amicalement pour le titre du vendeur le plus rapide, le plus filou, le plus drôle, etc.

5. LE SANCTUARBRE, au cœur de Port Ebène, est un formidable tronc de bois sombre en parfaite osmose avec la cité. Son écorce creuse abrite un vaste escalier conduisant à la salle des Quatre Vents (5b), où se réunit le conseil des Souches, sous le regard figé d'une gigantesque sculpture murale : l'Esprit-au-Visage-de-Bois. On murmure que jadis,

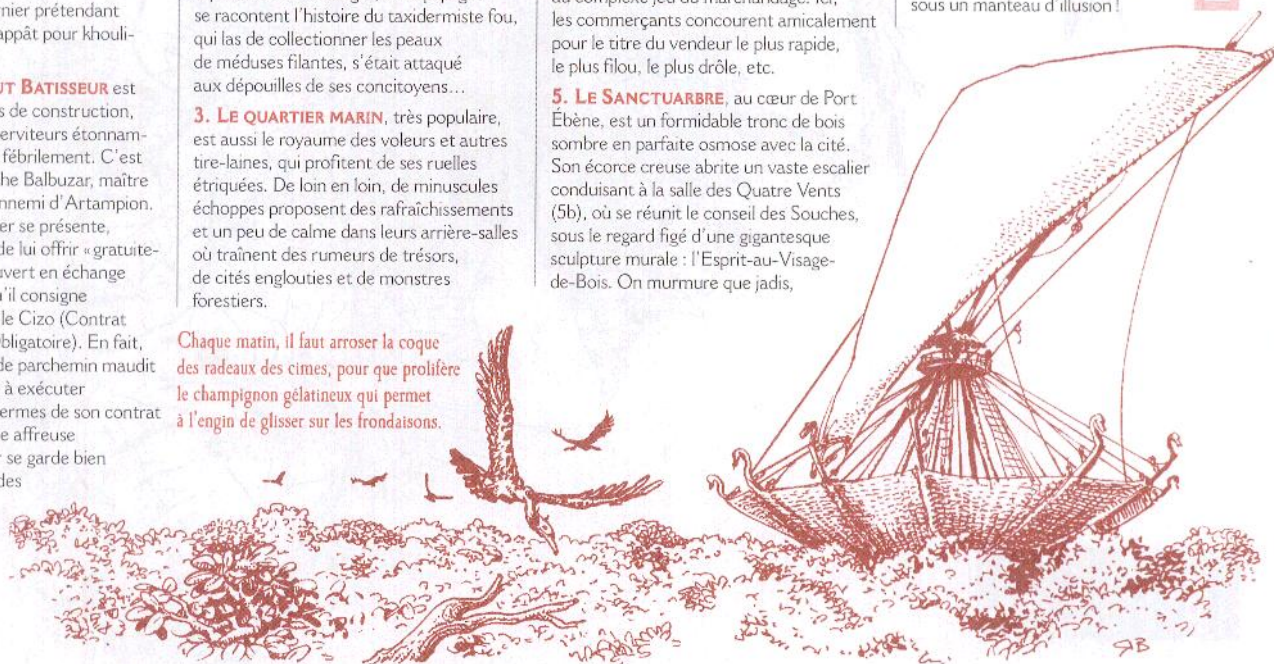
un puissant rituel gravé sur quatre tablettes dont on a perdu la trace permettait d'éveiller la divine conscience du Sanctuarbre. D'autres rumeurs parlent d'une salle secrète enfouie dans les profondeurs...

6. LA TERRASSE DU FLÉTRISSEMENT soutient les vestiges lugubres du châtimement divin. Pourtant, le Berger des Frondaisons prétend que les dieux n'y sont pour rien. Dans sa famille, on raconte de père en fils qu'un de leurs ancêtres se trouvait là, la nuit du Flétrissement : la catastrophe serait due à Zôg, un sorcier qui aurait osé se tailler un bâton magique dans l'écorce du Sanctuarbre, et que les esprits de la forêt auraient châtié. Le fameux bâton se trouverait toujours sous les ruines, gardé par le spectre du Grand Zôg, qu'on évoque le soir pour faire peur aux enfants.

7. LA DEMEURE DU MAÎTRE DES CORDÉES. Elle abrite la famille et les gens du Maître des Cordées : Senghor Saragone. Juste et bon, il préside aux destinées de son peuple, car lui seul connaît tous les secrets du Sanctuarbre. Son grand dessein est de réunir les tablettes du rituel, afin de réveiller la conscience du Sanctuarbre.

8. LA SERRE DES MILLE FRAGRANCES. Sous les voûtes de bois sombre poussent des cathédrales de verdure prodiguant des fleurs merveilleuses et des fruits succulents. C'est le domaine privilégié de la Muse des Essences, une prêtresse qui commande aux forces vives de la nature, soigne les maladies et parle aux dryades qui, dit-on, vivent dans l'écorce du Sanctuarbre. Farouche partisane de l'expression féminine, elle affronte régulièrement l'arrogant Balbuzar lors d'anthologiques joutes verbales.

9. LE PHARE DU GUETTEUR DES CIMES est un délicat minaret hérissé de longues-vues et autres instruments destinés à l'observation du ciel et des constellations, et à communiquer avec le phare de Yanz (voir p. 28). Capable de troublantes prédictions, le Guetteur est un personnage timide et solitaire. Il n'apparaît jamais en public et dissimule un secret : il est de race naine, et cache en fait son apparence sous un manteau d'illusion !



La Tsovranie, que beaucoup de Paorniens considèrent comme « le bout du monde », offre deux visages. Celui de la moitié occidentale est composé de centaines de villages et de bourgs à l'histoire parfois très ancienne. À l'est au contraire, le vent court durant des lieues sans rencontrer la moindre construction humaine. Mais les choses changent.



Présentation générale

L'empire tsovranien est un pays de plaines immenses, sillonné de fleuves interminables qui descendent des montagnes de Glace pour aboutir sur une côte rocheuse. Celle-ci jouit d'un climat légèrement plus tempéré que le reste du pays. Les mauvais esprits disent qu'il n'y a que deux saisons : un hiver froid et un autre, glacial. C'est très exagéré : il ne neige guère que deux cents jours par an, et les températures descendent rarement en dessous de -20°, même très au nord. Quant aux villes du sud, elles jouissent d'un climat tempéré, voire chaud.

Le nombre précis d'habitants est inconnu. Par contre, il est certain qu'il est en augmentation rapide. De sérieux problèmes de surpopulation commencent à se poser. Les natifs sont généralement petits, trapus, blonds ou roux. Seule exception : les cavaliers nomades, plus élancés et bruns. Tous parlent la même langue, qui réserve une foule de mauvaises surprises à l'étranger désireux de s'instruire (ils sont très fiers d'avoir la grammaire la plus hérissée de difficultés du continent). Leur panthéon est remarquablement simple, avec seulement deux divinités majeures. Zoltan le Tout-Puissant représente la Terre. C'est le créateur et le sou-

verain du monde. Kyaïla, sa femme, est le Ciel ou l'Océan selon les régions. Elle est tenue dans un rôle subalterne, sauf chez les nomades où elle est considérée comme l'égale de son mari. Ils ont beaucoup d'enfants, parmi lesquels les jumeaux Orge et Blé, les dieux des fleuves, etc. Tout cela est chapeauté par un clergé structuré, dirigé depuis Zargrad par un patriarche.

Histoire

Les populations qui occupaient la bande côtière de l'ouest se sont senties unies par un destin commun assez tôt. Des fragments de chroniques remontant à deux millénaires font état d'une sorte de « proto-royaume ». Il s'agissait en fait d'une confédération très souple, soumise à l'autorité purement nominale d'un grand-prince. Le désir de coloniser l'arrière-pays amena les cités-États à prendre de plus en plus d'initiatives communes. Les plus dynamiques prirent le pas sur les autres, et en fin de compte, ce fut sous l'autorité des dynastes de Bouroutch que la Tsovranie connut sa première et fort brève période d'unité. Elle dura moins d'un siècle, jusqu'à la mort de Boleslas le Fertile. Ce dynaste eut la très mauvaise idée de mourir intestat, en laissant derrière lui dix-sept fils adultes. Tous

étaient « conseillers » dans les diverses cités soi-disant souveraines (ce titre recouvrant en fait les attributions d'un gouverneur). Tous se proclamèrent seul et unique successeur de leur père. Les cinq cents années suivantes furent atroces pour le commun des mortels et le restent pour les écoliers, obligés d'apprendre par cœur la liste des batailles et des souverains des différentes cités. Au bout du compte, l'ordre fut restauré par Rogi le Grand, un « parvenu » originaire des colonies de l'intérieur des terres, et plus précisément de la cité de Zargrad. Ses deux successeurs perfectionnèrent son style de gouvernement, et laissèrent un pays suffisamment solide et uni pour qu'une nouvelle guerre civile n'éclate pas à l'avènement d'Ælia, l'actuelle impératrice.

Système politique

On comprend qu'au sortir de plus de cinq siècles de guerres civiles, les Tsovraniens se soient rangés avec soulagement derrière un pouvoir fort. Mais ils n'y ont mis aucune réserve. Pour le citoyen de base, l'impératrice Ælia est la seule et unique source d'autorité. Tout lui appartient. Ses moindres souhaits sont des ordres. Il convient d'y obéir aveuglément. Même les classes cultivées, clercs, lettrés et marchands, sont de cet avis.

En Tsovrannie, plus vous aurez l'air riche et arrogant, mieux vous serez servi... en principe. En effet, les mécontents ne sont pas encouragés à s'exprimer ouvertement. Il y a donc toute une tradition de guéguerre sournoise envers les puissants du jour, si le peuple n'en est pas satisfait. On a vu des communautés entières payer leurs impôts avec deux ans de retard, des régiments désobéir à leurs commandants... Selon les cas, cela peut aller de la « fausse bonne volonté » au sabotage en passant par l'application des ordres à la lettre sans souci des conséquences (soi-disant !). Les aventuriers exagérément pénibles trouveront des cafards dans leur soupe, verront leurs chevaux mal soignés, seront expédiés sur de fausses pistes... Le tout avec les apparences de la servilité la plus parfaite, et un respect sans failles. Bien entendu, les coupables jouent les imbéciles si on leur adresse des reproches. Dans ce genre de cas, recourir à la force ne se fait pas. Cela choquerait tout le monde et serait le présage d'ennuis bien plus graves.

En fait, la religion apporte même quelques justifications supplémentaires à cette soumission, imitée de celle que l'on doit à Zoltan le Tout-Puissant. La réalité est évidemment beaucoup plus complexe.

Le pays est immense et, malgré les efforts des trois précédents empereurs, absolument pas homogène. Le souverain ne règne en fait que sur son domaine propre (Zargrad et sa région, Novzargrad, pas mal d'enclaves sur le Long Fleuve, plus toutes les Nouvelles Terres à l'est). Le reste du territoire est géré par les autorités locales. Selon les cas, il s'agit de nobles vassaux, d'autorités élues ou de chefs de tribus. Tout ce petit monde coexiste plus ou moins facilement. La noblesse tient ses privilèges de l'époque d'anarchie, et n'a guère de respect pour l'impératrice. Il n'y a pas encore eu de rébellion ouverte, mais c'est surtout parce que les souverains précédents ont toujours suivi leurs « conseils respectueux ». L'Église prend part avec enthousiasme aux joutes politiques. Jusqu'ici, elle soutenait le trône. Depuis que c'est une femme qui l'occupe, elle est plus réservée. Enfin, les cavaliers nomades représentent un dernier facteur. Ils ont toujours soutenu l'actuelle dynastie, et continueront tant qu'ils auront l'occasion de se battre et qu'on ne touchera pas à leurs pâturages. Ils représentent une force dont Ælia n'hésitera pas à faire usage contre d'éventuels révoltés.

Économie et classes sociales

Le pays est essentiellement agricole. Les plaines qui s'étendent entre les différentes branches du Long Fleuve recèlent un potentiel immense, qui est loin d'être totalement exploité. Plus on va vers l'ouest, plus les paysans sont mal lotis. Le servage existe, et la plupart vivent et meurent comme propriété d'un seigneur. Ceux qui fuient peuvent se réfugier dans les Nouvelles Terres. Les commissaires impériaux n'y posent pas de question, et ne font aucune difficulté pour attribuer des lopins de terre exemptés d'impôts... La côte et le cours du Long Fleuve sont très fréquentés par les marchands. À l'exception de quelques cités où ils dominent le Conseil, ils n'exercent guère d'influence. Les prêtres sont très nombreux. Tous les villages en ont au moins un. Les cavaliers nomades errent librement dans les grandes plaines de l'est. Ils sont plus rares à l'ouest. Ils représentent une culture différente, mais respectée et relativement bien intégrée. En échange de la promesse de faire la guerre pour l'empereur, ils ont obtenu toutes sortes de libertés. Il se produit parfois des frictions avec les paysans sédentaires. Leurs chefs ont le même rang que les plus hauts nobles des cités, ce qui ne manque pas de faire rager ces derniers.

Les nobles sont très peu nombreux (5 % de la population), mais profitent d'immenses privilèges. En contrepartie, ils sont censés verser leur sang pour la défense du pays.

Géographie

La Tsovrannie peut, schématiquement, être divisée en cinq grandes régions.

● **Le Grand Nord.** Des rives de la mer de Skim au lac d'Artweiler s'étend une steppe inhospitalière, couverte de neige huit mois par an. Ses rares habitants l'ont baptisée « pays des Hurlevents » en raison des prodigieuses bourrasques qui dévalent du sommet des Géants du Givre, la branche des Sinistérias qui sépare l'empire des terres inconnues du septentrion. De nombreuses légendes affirment que les Hurlevents sont des créatures de givre et de brume qui se jouent de l'imprudent en l'attirant au cœur de mirages gelés où il trouve la mort. En dehors des trappeurs, d'une poignée de religieux, des mécontents de tout poil exilés là sur l'ordre de l'impératrice, les seuls habitants sont des militaires. Le gouvernement entretient en permanence des troupes d'irréguliers, légèrement armés et très mobiles, destinés à lutter contre d'éventuelles incursions orques.

● **La plaine côtière** est civilisée depuis de nombreux siècles et cela se sent. Toute la région qui se trouve à l'ouest d'une ligne Bouroutch-Zargrad-Santodjine est cultivée et exploitée. Le climat est plus riant, adouci par l'océan. Les routes sont nombreuses et bien entretenues (par des serfs et des forçats), les villages sont très rapprochés les uns des autres et les forêts reculent d'année en année. De loin en loin, on aperçoit le manoir d'un seigneur. Les plus petits se distinguent à peine des grosses fermes, mais ceux des princes sont gigantesques. Comme la plupart des bâtiments, ils sont en bois. Cet aspect, conjugué aux cinq siècles d'anarchie dont le pays se remet tout juste, fait que les voyageurs et les visiteurs n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent en matière de monuments anciens. Un observateur attentif remarquera que cette région commence à souffrir d'un sérieux problème de surpopulation. À raison de huit enfants par famille, c'était inévitable.

● **La péninsule de Neisseisk** et toute la frontière sud du pays jusqu'à la Cicatrice sont assez mal connues. Il y fait trop chaud pour le Tsovrannien moyen, les terres sont trop pauvres pour être cultivées et les habitants (les pirates de Neisseisk et les tribus wathgars) entretiennent jalousement leur indépendance. Surnommée « la lande des Désolations » par la plupart des Tsovranniens, elle est toutefois la seule voie de passage pour les échanges commerciaux avec l'Althusia (les pirates de Neisseisk portent de rudes coups au négoce maritime). L'armée impériale veille jalousement sur la route de T'shova, et les caravanes y circulent dans une relative sécurité... à condition d'éviter la saison de migration des troupeaux de bulettes dont c'est l'itinéraire annuel.

● **Les Nouvelles Terres** s'étendent sur le cours du Long Fleuve, de Zargrad à la frontière saltharite. Il y fait nettement plus froid que sur la côte, mais les colons peuvent y savourer un avantage inconnu ailleurs : l'espace ! Ces grandes plaines sont très fertiles et complètement désertes... De plus, les échanges avec le Salthar font beaucoup pour la prospérité de la région. Bref, c'est un paradis pour le Tsovrannien moyen. Liudja et Ouruks sont, en une génération, passés du statut de village à celui de métropole. Pour s'étendre à partir du fleuve et relier les postes avancés, les colons ont développé un moyen de transport original et rapide : le chemin de vair. Il consiste en deux sillons parallèles creusés dans le sol ou la glace, tapissés de fourrure d'écureuil noir imbibée d'huile. Des convois de traîneaux à voile y glissent à grande vitesse.

● **Le domaine des seigneurs de la Plaine.** Les pâturages des nomades s'étendent du lac d'Artweiler aux terres des Wathgars (des nomades refusant la souveraineté d'Ælia). Ils se considèrent comme les « seigneurs de la Plaine », et sont assez contrariés de devoir la céder à des « étrangers fous qui naviguent sur la terre et construisent des tentes en bois ».

La politique impériale

En apparence, la Tsovanie est la plus absolue des monarchies absolues. En réalité, comme toujours, tout est en équilibre instable, et un certain nombre de factions se disputent le vrai pouvoir.

● **L'impératrice.** Sa Majesté Ælia occupe le Trône d'Or et de Fer depuis douze ans et a entamé un programme de réformes de grande envergure. C'est une délicieuse petite personne, avec un sourire adorable, de jolis yeux noisette... et une volonté d'acier. Elle est très intelligente, très désireuse de laisser son nom dans l'histoire et, par conséquent, très dangereuse. Elle se méfie de sa noblesse (un trait hérité de son père et de son grand-père, qui ont passé l'essentiel de leur règne à lutter contre des barons révoltés) et préfère s'appuyer sur la classe marchande. Elle sait que son clergé ne l'aime pas et le lui rend bien. Enfin, elle a une faiblesse sentimentale pour les nomades, faiblesse basée sur la certitude qu'ils se feraient tuer pour elle et qu'ils sont l'élite de son armée. Lors de la guerre des Laves, elle a fait nommer comme généraux ses plus farouches opposants au sein de la noblesse et du clergé, les affectant aux actions les plus « héroïques » (lisez « meurtrières »). Les quelques-uns qui ne sont pas morts sont désormais « ambassadeurs extraordinaires » au Pays Noir d'Althusia, chargés de surveiller un éventuel réveil des volcans. L'étiquette de la cour pèse à Ælia. Il faut dire qu'elle est effroyablement complexe et destinée à faire d'elle une demi-déesse aux yeux du peuple. Aussi passe-t-elle une bonne partie de son temps à se promener incognito dans sa nouvelle capitale, à discuter avec des gens de passage.

● **La noblesse.** La plupart des nobles sont retranchés dans leurs manoirs de province et rêvent d'impossibles revanches contre un pouvoir qui leur interdit d'aller s'étriper pour des raisons futiles. Ils ne sont loyaux que dans la mesure où cela sert leurs intérêts. Le gouvernement l'a bien compris et pratique avec beaucoup de finesse le vieux jeu qui consiste à « diviser pour mieux régner ». De temps à autre, l'une des factions nobles présente « des conseils » au trône (sous-entendant « Faites ce que nous voulons, ou ça ira très mal »). Dimitri, le fils du boyard Sergueï Nassikovik, est actuellement le cauchemar de l'impératrice : il domine la région de Groush, est très riche, a beaucoup d'amis et de vassaux. Son père est mort en « héros » lors de la guerre des Laves. Même si Dimitri a décidé qu'il valait mieux faire taire ses nombreux griefs pour l'instant, il a de la mémoire.

● **Le haut clergé.** Le Très Saint patriarche Kazil XV est établi à Zargrad et prépare toujours son installation à Novzargrad, dès que la construction de son palais épiscopal sera terminée. Curieusement, il n'arrête pas de s'effondrer, et cela fait dix ans que cela dure. Quand on aborde la question, les architectes nains s'enfouissent le visage dans leur bar-

La politique étrangère de l'empire tsovanien

La Tsovanie n'est pas vraiment en mesure de mener une politique étrangère cohérente. Tout le monde est trop impliqué dans les luttes entre factions pour y songer. On continue à se méfier du Salthar, mais des ambassades se sont ouvertes. Les relations avec l'Althusia sont plus détendues. Les deux peuples n'ont rien en commun sur le plan culturel, mais restent très intrigués l'un par l'autre (on organise des opérations de jumelage entre villes riches, et l'association Unissons Tsovanie et Althusia compte chaque année plus d'adeptes). Et puis, le commerce est fructueux... Quant à la Burgonnio, on sait qu'elle existe. Un ambassadeur est reçu de temps en temps ; il reste un mois ou deux avant de retraverser le continent. Les rares Majistrides à s'être risqués en Tsovanie ont été cordialement reçus, mais les contacts entre des deux empires sont très épisodiques.

be et éclatent en sanglots. Enfin, ce que les envoyés du patriarcat prennent pour des sanglots. En fait, c'est un fou rire irrésistible... Ælia les paye une fortune pour que le palais ne soit jamais achevé. Kazil est un vieillard intolérant qui prend son rôle de représentant terrestre de Zoltan le Tout-Puissant très au sérieux. Lors de l'avènement de l'impératrice, il a trempé dans une conspiration destinée à mettre sur le trône un lointain cousin d'Ælia. Le cousin a été décapité, mais Kazil, protégé par son statut religieux, en a réchappé. Pour le moment, il se contente d'écrire de longues dissertations théologiques tendant à démontrer qu'il n'est pas naturel qu'une femme occupe le trône. Il les fait lire au coin des rues par des prédicateurs à sa solde. Généralement, ces derniers sont accueillis avec indifférence... mais il arrive aussi qu'ils se fassent lyncher.

Les habitants

La haute noblesse et ses joutes politiques ne représente en fait qu'une toute petite minorité. La population proprement dite est nettement plus intéressante. Comme le veut la coutume, elle est structurée de façon rigide et très encadrée.



● **Les lettrés.** La plupart gèrent les propriétés des nobles (ces derniers possèdent souvent des terres aux quatre coins de l'empire et, ne pouvant être partout à la fois, délèguent leurs pouvoirs à des administrateurs). Ils n'ont généralement qu'un but : s'enrichir. Ils alourdissent donc les impôts au maximum, sans aucune pitié pour les paysans qui les détestent. Quand ils ne sont pas administrateurs, les lettrés peuvent être écrivains publics. Certains membres de cette caste très florissante ont décidé de « rejoindre le peuple » : poètes ou philosophes, ils voyagent pour répandre leurs théories et glaner de nouveaux disciples.

● **Les marchands.** Il s'agit souvent de lettrés qui se sont rendus compte qu'il était plus intéressant de brasser des grosses affaires que de gratter du papier. La plupart des négociants importants sont avant tout des hommes de terrain qui conduisent leurs propres caravanes ou vaisseaux. Le marchand-aventurier est une figure courante dans les contes populaires tsovaniens. Généralement, dans ces histoires, il dupe un Saltharite fourbe et cupide, ou trucidé des bandes de pillards gobelins. Walecz le Velu est un des représentants les plus célèbres de cette classe sociale. On le rencontre parfois à Liudja (où il a une femme et enfants), parfois à Zargrad (où il est veuf avec enfants) et parfois au Salthar (où il est respectable et marié). Chaque été, il descend à Novzargrad (où il s'est établi avec une charmante veuve). Il a une passion pour les récits de voyage, et est toujours heureux de faire la connaissance d'un groupe d'aventuriers.

● **Les prêtres.** Chaque village a son temple consacré à Zoltan et Kyaila. Les prêtres (généralement des hommes) portent des robes rouges et des coiffes en forme de chou qui paraissent toujours ridicules aux étrangers. Ils cultivent un embonpoint de bon aloi (« Kyaila nous nourrit et nous devons faire honneur à ses dons »). La plupart sont de braves gens, qui exercent une autorité bon enfant sur leur petit troupeau. Ceux qui soutiennent les vociférations de leur patriarche sont rares.

● **Les citadins.** Les artisans et les petits commerçants sont très nombreux. Chaque ville a son marché et sa ou ses rues commerçantes. Curieusement, la notion de guilde semble inconnue en Tsovanie. La libre concurrence est de règle. Parfois, un marchand fait appel à une troupe de robustes neveux (cousins, oncles, etc.) pour mettre à sac la boutique d'un concurrent trop doué. D'habitude, la milice locale y met bon ordre, mais elle n'est pas à l'abri des pots-de-vin. Les mœurs commerciales de Zargrad sont connues sur tout le continent comme synonyme de « gangstérisme institutionnalisé »... Deux ou trois familles y règnent sans partage, « protégeant » toutes les autres. Par contre, les vieillards et les indigents sont toujours recueillis et soignés par des foyers qui fonctionnent comme un organisme d'entraide.

● **Les cultivateurs.** En Tsovanie, la richesse se compte plus souvent en boisseaux de

blé qu'en argent (pour la plupart des Tsovraniens, l'or n'est qu'une commodité ou un moyen d'impressionner autrui – on voit des nobles consacrer des fortunes à faire tapisser leur salon de feuilles d'or, pour le seul plaisir de voir la tête de leurs invités). Dans l'ouest du pays, le sort des paysans n'est pas très enviable. La plupart sont attachés au domaine d'un noble, ne peuvent le quitter et sont assujettis à diverses corvées. Sans la natalité galopante et les impôts, ils auraient juste de quoi survivre. Mais la moitié de la récolte au moins disparaît dans les coffres de leur seigneur... Beaucoup renoncent et décident d'aller vivre ailleurs. Rattrapés, ils sont pendus ou écartelés... mais force est de reconnaître qu'ils sont rarement rattrapés. Les seigneurs s'en moquent tant que le phénomène ne prend pas des allures d'hémorragie (ce qui arrive régulièrement quand un intendant abuse de ses pouvoirs). La grande majorité des fugitifs va s'établir dans les Nouvelles Terres, où les gens ont la quasi-certitude de recevoir un lopin de terre, des outils et vingt ans d'exemption d'impôts. D'autres tentent leur chance en ville. Hélas, à moins d'y avoir un cousin installé depuis longtemps et qui les aide à démarrer, la plupart finissent dans la misère.

● **Les nains.** Le climat du pays semble leur convenir, et ils sont tout à fait à l'aise avec les Tsovraniens, avec qui ils partagent un certain nombre de traits de caractère (sérieux, matérialisme, pragmatisme). Ils font même preuve d'une certaine jovialité et, parfois, d'humour. Ils forment une minorité importante, respectable et bien établie, qui possède son propre gouvernement (le roi Xorgûl II, établi dans la forteresse de Xakad-Uzuk, un peu au sud de Bouroutch). Ils sont également installés dans les Géants du Givre, dans les montagnes de la péninsule de Sildosk, et ont construit tout un réseau de forteresses souterraines à la frontière du Salthar. Les rumeurs disent que «les Terriers» sont reliés par d'immenses galeries souterraines et que sur ordre d'Ælia, les nains y construiraient des armes absolues, destinées à repousser une invasion du Salthar. Les espions saltharites ont essayé d'y pénétrer, sans succès. Ils sont néanmoins convaincus qu'il y a «quelque chose» sous la surface. En fait, à part des cités naines, il n'y a rien. Mais l'état-major de l'impératrice consacre un temps fou à répandre des rumeurs destinées à désinformer les Saltharites, avec un certain succès.

Us, coutumes et culture

Pour les observateurs extérieurs, les Tsovraniens semblent être un peuple sinistre, vivant dans une contrée lugubre et perpétuellement enneigée. C'est largement faux. Ils font preuve de sérieux dans leur vie publique, mais ont autant d'humour que n'importe qui. Simplement, ils l'exercent en privé. Leur culture peut sembler auto-

ritaire... et elle l'est. Tout le monde doit obéir sans discuter à ses supérieurs, et ne jamais remettre leurs décisions en cause. C'est un réflexe né à l'époque des grandes guerres civiles. La mise en question de l'autorité de l'État est le pire des crimes. Toutefois, paradoxalement, cette tendance va de paire avec un profond désintérêt pour la politique en tant que telle. Comme le dit le citoyen de base : «Après tout, s'ils sont assez bêtes pour s'entre-tuer pour rien, qu'ils le fassent ! Mais je ne suis pas partant.» En revanche, tout le monde est très fier d'être tsovrarien, et est intimement persuadé d'appartenir au peuple le plus brillant de Paorn.

La neige omniprésente est une amie plus qu'une calamité. Ski et patinage artistique sont les deux sports nationaux. La version locale du tournoi chevaleresque se déroule à

ski. Les deux adversaires dévalent deux pentes opposées. Ils se croisent à la vitesse de l'éclair et ont une fraction de seconde pour se porter un coup... Les concours d'absorption de kvaad sont un autre passe-temps très prisé pendant les longues soirées d'hiver. Les règles sont simples : le premier qui roule sous la table a perdu. Le kvaad est un alcool distillé à partir du kaadv, une plante dont la culture est, depuis peu, un monopole d'État. Il titre en moyenne à 40°. Les étrangers ont souvent du mal à s'y habituer. Les Tsovraniens ont une passion pour l'écriture. Même analphabète, un quelconque individu se sentirait «incomplet» s'il ne laissait pas une trace de son passage terrestre sous forme de lettres, de mémoires, de contes... Cela entraîne la création de milliers de volumes atrocement mauvais et, de



La Tsovranie

Découverte

loin en loin, d'un chef-d'œuvre. Toutes les villes possèdent une grande bibliothèque (généralement construite en pierre, de peur des incendies) qui abrite les créations des citoyens.

La seule science qui ne soit pas légèrement en retard par rapport au reste de Paorn est la médecine. Là, au contraire, les Tsovraniens sont en avance. Elle s'est développée dans les temples de Kyaïla, avant de se répandre parmi les laïcs. Conséquences : les Tsovraniens vivent vieux et la mortalité infantile est en régression constante.

Les nomades

De vieilles légendes parlent d'une dispute qui éclata entre les descendants du Premier Empereur. Les uns voulaient cultiver la terre, les autres préféraient bouger sans cesse. Ils se séparèrent mais entretenirent des relations amicales. Tout au long des guerres civiles, les contingents de cavalerie nomade ont eu de nombreuses occasions de redécouvrir leurs cousins civilisés : toutes les factions en présence cherchaient à les recruter. Finalement, c'est la dynastie de Zargrad qui réussit, avec leur aide, à unifier le pays. Depuis, les deux cultures s'observent. Elles ont appris à s'estimer. La plupart des tribus nomades ne se font aucun souci pour l'avenir : l'élevage des bœufs musqués et des poneys à longs poils rapporte toujours autant, la chasse au rhinocéros laineux est toujours aussi bonne, les colons venus de l'ouest sont peu nombreux, et les caravanes marchandes payent volontiers un tribut pour pouvoir traverser leurs terres sans dommages. Pour l'instant, la colonisation se limite au Long Fleuve, mais les chefs les plus intelligents sont conscients qu'elle ne s'arrêtera pas là. Et même si l'impératrice a juré de les protéger, eux et leurs troupeaux, elle ne sera pas en mesure de faire grand-chose. Après tout, les sédentaires sont aussi ses sujets, et eux payent l'impôt, ce qui n'est pas le cas des nomades. Les risques de révolte seront réels d'ici vingt à trente ans. Et

De l'utilité des bibliothèques

Lorsqu'il maîtrise la difficile langue des Tsovraniens, l'aventurier en quête d'énigmes et d'aventure peut découvrir quelques milliers de pistes en parcourant simplement une partie de l'énorme production littéraire des habitants. Même les textes les plus abominablement ennuyeux semblent contenir des indices et des éléments étranges... Parfois, ils s'insèrent tout naturellement dans le corps du texte. Parfois, une interminable dissertation sur l'orientation naturelle de l'airelle argentée au passage des plumiers à queue rouge est interrompue par une curieuse légende.

Dans quelques cas, des informations précieuses sont dissimulées d'une manière plus subtile : mises bout à bout, les premières lettres de chaque chapitre forment une phrase. Le pourquoi de ce phénomène est inconnu. D'ailleurs les Tsovraniens ne s'en sont jamais rendus compte, pour la simple raison qu'ils sont peu nombreux à lire les ouvrages de leurs prédécesseurs (ils sont trop occupés à écrire le leur).

Voici trois explications possibles, libre à vous de les examiner et de choisir :

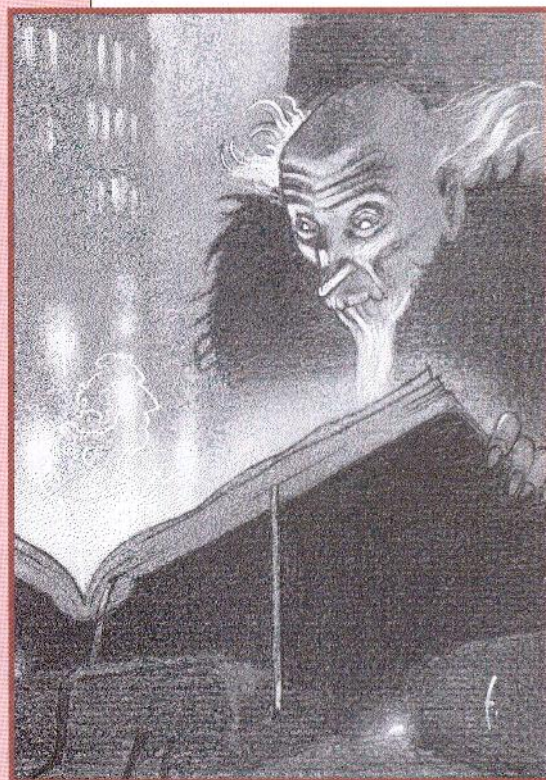
- Zoltan et Kyaïla ont une passion pour les aventuriers. Ils s'amusent ainsi à semer des indices véritables à leur intention, dans les endroits les plus improbables.
- Il existe une société secrète de lettrés qui trafiquent les textes lors de leur copie. Leurs buts sont obscurs.
- Il ne s'agit que d'une simple aberration statistique, sans aucune signification.

dans ce cas, qui arrêtera les nomades ? Certainement pas les nobles ! Ils se bousculeraient pour s'allier à eux, dans l'espoir de récupérer le trône...

Des personnalités...

● **Torvik le Hâbleur** est un des personnages les plus importants de Bouroutch. Il connaît le Grand Nord mieux que quiconque (à ce qu'il raconte, du moins) et il a une impressionnante quantité d'anecdotes et de conseils à donner à ceux qui veulent s'aventurer. Moyennant un peu d'argent, il peut même servir de guide à une expédition, pour peu qu'elle lui semble bien armée.

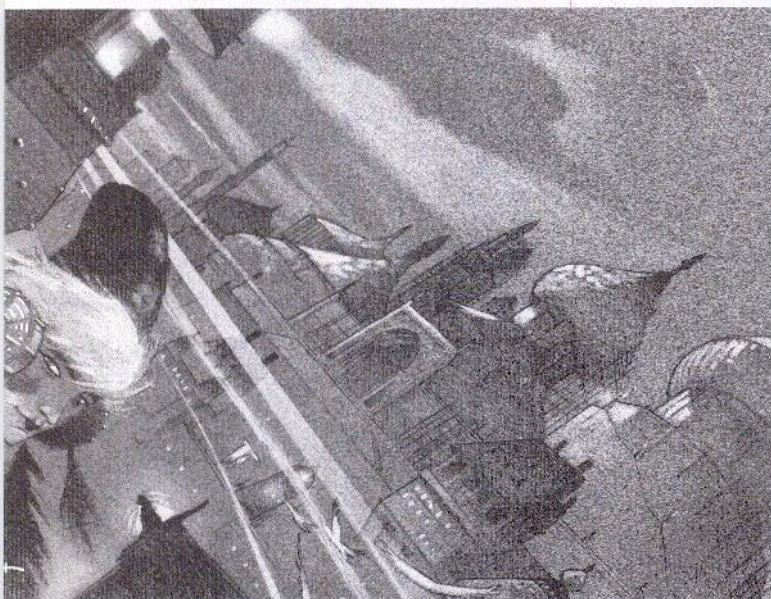
● **Ar-Velej le Tonitruant** est le « parrain » principal de Zargrad. Il règne sur une cinquantaine de familles très étendues, représentant plusieurs centaines de personnes. Il fait la loi au marché, fixe le prix de toutes les transactions illégales, terrorise ou assassine les ré-



calcitrants et couvre d'or ceux qui ont l'intelligence de se ranger de son côté. Il partage sa ville avec deux rivaux exécrés, qu'il aimerait bien savoir morts. Des voleurs indépendants pourraient traiter avec lui, voire devenir membres de son organisation.

● **Carlovak, boyard de Bashno**, est un personnage important. Extrêmement riche, il s'est installé dans le chantier de Novzargrad (son palais fut un des premiers achevés). Il passe ses journées à servir l'impératrice et ses nuits à boire. C'est un collectionneur. Il a une passion pour les bijoux en or massif et les têtes coupées. Ce dernier goût étant assez difficile à satisfaire ouvertement, il fait enlever discrètement des ouvriers du chantier. La population y étant extrêmement « mouvante », il y a peu de chances que l'on découvre ses exactions... à moins que l'impératrice n'en entende parler pendant l'une de ses excursions incognito, et qu'elle ne fasse appel à un groupe « d'enquêteurs indépendants » pour en avoir le cœur net. Vous voyez à qui je fais allusion ?

● **Dame Vælina** est la grande prêtresse de Kyaïla. Elle a vingt-trois ans et exerce cette charge depuis l'âge de six ans. Théoriquement, elle possède un rang égal à celui du patriarche. Mais Kazil l'avait soigneusement entourée de « conseillers » qui la maintenaient à l'écart du monde extérieur, dans un grand couvent à proximité de Zargrad. Suite à une maladie qui a éloigné Kazil de sa tâche, Vælina réussit à se rendre à Novzargrad, où elle réside. Elle continue toutefois à être quelque peu éloignée des préoccupations du peuple et ses édits ou autres visions religieuses la font considérer au mieux comme une illuminée, au pire comme une fanatique.



Novzargrad, la capitale inachevée

Novzargrad est une cité neuve, édifiée sur les ruines d'une ville détruite au cours des guerres civiles. En fait « neuve » n'est même pas le mot juste. « Inachevée » conviendrait mieux. Les travaux ont commencé il y a douze ans, à l'avènement de l'impératrice. Malgré le concours de nombreux architectes nains, elle est toujours « en voie » d'être terminée. Certes, la cité en construction a déjà attiré dix mille personnes, séduites par les conditions climatiques clémentes et la présence impériale. Certes, l'impératrice Ælia et le gouvernement s'y sont officiellement installés il y a dix ans, après huit jours de festivités et de rites grandioses. Mais il reste énormément de travail...

Achevée (cela fait rire les Tsovranien), Novzargrad sera un modèle d'urbanisme « moderne », avec de larges avenues pavées, des rues harmonieuses et rigoureusement réparties, ainsi que plusieurs innovations inconnues jusqu'alors en Tsovrane. Ainsi, un corps de combattants du feu a été spécialement créé pour prévenir ce fléau. Dans leurs beaux uniformes dorés, ils se pavant et supervisent l'installation du réseau souterrain de canalisations destiné à apporter l'eau aux quatre coins de la ville.

La guerre des Laves a coûté très cher, et le chantier est resté presque cinq ans sans avancer d'un pouce. Les travaux ont repris il y a sept ans mais, selon les architectes nains, il faut compter encore deux bonnes décennies avant que la cité prenne sa forme définitive. Certains quartiers sont presque achevés, ou en donnent l'impression. D'autres n'existent encore que dans les fantasmes immobiliers des architectes. Ainsi, le visiteur oisif découvrira au fil de ses déambulations un lieu unique de faste et de charmes épars...

● **LE PALAIS DES MERVEILLES.** Inutile de préciser que ce bâtiment a été le premier achevé (quoiqu'on continue toujours à y faire quelques aménagements). Immense ensemble de constructions de roches ocre, blanches et vert d'eau, il est ceint d'une massive muraille finement rehaussée de pointes de cuivre. Son pavage est fait de vastes dalles de marbre sombre ; les trois dômes centraux sont recouverts de feuilles d'or ; de gigantesques bacs contiennent les curieux arbres-oracles, une variété d'orangers dont la saveur des fruits est, paraît-il, le reflet du destin : doux et parfumé, la journée s'annonce radieuse ; âcre, il vaut mieux rentrer chez soi. La résidence de l'impératrice et le siège du gouvernement sont installés dans la partie orientale du palais. Ælia apprécie tout particulièrement les Tours d'ocre, un immeuble gracieux hérissé de minarets, élaboré par un architecte althusien.

Élégantes jumelles d'argile serties de rubis, elles sont exclusivement réservées au repos impérial. Peu d'élus ont pu franchir les hautes portes de cuivre et découvrir le labyrinthe de plates-formes, escaliers et jardins suspendus, baignant dans une lumière artificielle. Certains disent qu'Ælia y entretiendrait un harem d'esclaves raffinés ; d'autres que

l'impératrice y communiquerait directement avec les dieux...

Quoi qu'il en soit, le secret est bien gardé par l'élite des troupes impériales.

Par ailleurs, la tradition tsovranienne veut que le palais soit un lieu de refuge pour la population en cas de catastrophe ou d'invasion. Cependant, la cour intérieure, quoique gigantesque, ne suffirait pas

à abriter tout le monde. Aussi, les ingénieurs nains ont creusé un réseau d'abris souterrains, pourvus en eau et en vivres (certaines rumeurs font état de liens entre ces tunnels et la mystérieuse citée naine de Xorjar... Et on rapporte l'existence d'une ligne de chemin de vair réservée à l'impératrice en cas de nécessité, avec un char à voile propulsé par un élémentaire de l'air).

Enfin, le palais abrite l'état-major impérial ainsi que deux régiments d'élite préposés à la sécurité d'Ælia. Ils résident dans la partie ouest

Plan de Novzargrad



du palais, dans une zone strictement interdite aux étrangers sous peine d'enrôlement à vie immédiat. Ce secteur est ouvert sur la mer et abrite un quai où est amarré le *Cygne d'acier*, la galère de guerre de l'impératrice. Ce formidable vaisseau à un système de propulsion révolutionnaire qui lui permet de fondre à grande vitesse sur ses ennemis pour les éperonner : dans un compartiment immergé sous le château arrière, quatre machines expérimentales surveillées par des mages peuvent produire une terrible accélération, une fois par jour.

● **LES TEMPLES Jumeaux de Zoltan et Kyaila.** Ces deux édifices luxueux s'élèvent de part et d'autre de la Grande Avenue. Le temple de Kyaila est achevé, tandis que celui de Zoltan continue d'accumuler les « retards accidentels » et autres dépassements de budget, et n'est pour le moment qu'une colossale carcasse entourée d'échafaudages. La rumeur dit que les adorateurs de la déesse auraient engagé des Fofollets du Salthar afin d'entraver les travaux. Une bataille secrète entre les deux temples s'est engagée, surtout depuis que Dame Vaelina est revenue de Zargrad. De nombreux Défis d'hommes animent les bancs des écoles théologiques vouées à ces divinités : dans une arène improvisée, on organise des paris sur les combats d'hommes. (Ces petites créatures aveugles ressemblent à de grosses gerboises avec une étrange couronne de plumes autour de la tête ; originaires des profondeurs de la Cicatrice, elles sont vendues par les tribus wathgars.)

● **LA VOIE TRIOMPHALE.** Large d'une centaine de mètres, elle relie la place du Palais à la Grande Ceinture et n'est bordée, pour l'instant, que de terrains boueux. Ce sont toujours des « zones en voie de développement », où devraient s'implanter les quartiers bourgeois, les thermes... On y a pourtant déjà installé le tout nouveau marché de l'Impératrice. Plus loin s'élèvent les palais de la noblesse et la féerie commence. Chaque façade est plus belle, plus haute, plus richement décorée et plus prétentieuse que la précédente. Statues, tourelles, dômes, vitraux, fontaines suspendues y abondent dans un impressionnant délire architectural. Plusieurs princes se sont ruinés à vouloir surpasser leurs voisins... et n'ont plus de quoi construire le reste du bâtiment. Dans ces palais, l'envers du décor se compose de baraquements minables en planches récupérées, volées la nuit par des hommes de main engagés par les nobles. Des baraquements provisoires... pour au moins une dizaine d'années, le temps de rembourser les prêts contractés pour la réalisation des somptueuses façades. Ou que les héritiers des nobles morts en héros lors de la guerre des Laves décident de continuer les travaux. La solidité des façades n'est pas garantie et il est déjà arrivé qu'un noble, prenant le frais sur son perron, fasse s'écrouler tout l'édifice en claquant la porte d'entrée.

D'autres nobles, plus fortunés, ont emménagé dans des palais achevés, aux fantaisies architecturales impressionnantes. Le prince Kronoptine, par exemple, a fait incruster les deux derniers étages de sa demeure de somptueux diamants qui étincellent de l'aube au midi

(une confiance de son architecte révèle qu'il s'agit de splendides contrefaçons enchantées pour porter malheur aux voleurs). Le boyard Yiossou, un noble vaniteux, a fait appel à un maître bâtisseur saltharite, qui lui a construit une excellente reproduction (en trois fois plus grand) des *Heures joyeuses*, la plus importante maison close de la capitale du Salthar, en lui assurant qu'il copiait le temple du Savoir et de la Connaissance éclairée de sa ville natale. Et même si les visiteurs saltharites ne sont pas nombreux, ils apprécient au plus haut point ce colossal pied-de-nez architectural. Yiossou, à qui on a raconté la vérité il y a quelques années, fait toujours semblant de ne pas y croire, après avoir failli mourir d'une crise cardiaque. Depuis, il fait parvenir de fortes sommes à des nobles du Salthar, pour faire transformer cette « maison » en temple de la Connaissance.

● **LE QUARTIER OUVRIER.** Un tel chantier demande quantité de main-d'œuvre. Elle s'est installée au nord de la ville. À l'origine, c'était une cité de tentes. Mais depuis, chacun prenant sur son temps libre et utilisant des matériaux « empruntés » au chantier principal, on voit s'ériger des maisons en dur. Bien entendu, le plan de cette petite cité est complètement anarchique, et cela exaspère les architectes, qui pensent devoir tout démolir pour reconstruire sur les ruines (ou pire : devoir composer avec les rues étroites et sinueuses). S'il n'existe pas, à proprement parler, de quartier dans cette inextricable débauche de constructions, les ouvriers se sont regroupés par corps de métiers. Et si, sur les chantiers, l'entente est cordiale, on assiste, la nuit tombée, à de sanglantes luttes entre charpentiers et maçons, fondeurs et vitriers. Gare au voyageur séduit par les promesses du quartier rose (le point névralgique de cette ville dans la ville, il doit son nom à la couleur du granit qui a servi à sa construction, et recèle tous les plaisirs que l'argent peut monnayer : dattes hallucinogènes de l'Althusia, Verte Caresse de Krönberg...) car les coups volent bas !

● **LES CHANTIERS.** Embryons de quartiers, ébauches de rues, carcasses d'immeubles sont le siège, le jour, d'une activité frénétique. L'ensemble est entièrement recouvert de formidables échafaudages qui s'étalent telles des toiles d'araignée. Gare au visiteur imprudent car, outre les multiples objets qu'il peut recevoir sur la tête, s'est organisé un groupe de voleurs à la tire qui se laissent choir de l'édifice pour dérober prestement bourses et bijoux, puis s'enfuient le long des multiples cordes tendues entre les planches.

● **LES PORTS.** Le port marchand est déjà achevé. C'est le plus grand du pays, et il connaît une animation croissante, tout comme le quartier d'entrepôts et de tavernes qui l'entoure. Les marchands qui s'y sont établis peuvent faire fortune en quelques mois. Le port militaire, en revanche, ne sera achevé que dans plusieurs années.

● **LA GRANDE CEINTURE.** Les remparts sont inachevés, mais le fossé est creusé. Il accueille, dans ses eaux, de nombreux spécimens d'une race hybride de murènes althusiennes (pêche interdite, baignade très déconseillée). Pour leur entretien, les autorités demandent depuis peu aux habitants une « taxe exceptionnelle de sécurité ».

Zargrad, la capitale déchue

I l y a deux cents ans, ce n'était encore qu'un gros bourg au centre des Nouvelles Terres. L'ascension d'un de ses citoyens au Trône d'Or et de Fer en a fait la capitale, et elle a grandi trop vite. Insalubre et mal située, elle a perdu il y a quatorze ans son rang au profit de Novzargrad. Le temps ne faisant rien à l'affaire, ses citoyens se considèrent toujours comme les résidents de la capitale historique (oubliant qu'avant elle, la capitale était Bouroutch)... Il leur reste le négoce pour se consoler. C'est en effet une étape importante sur la route du Salthar, et sa foire annuelle est renommée sur tout le continent.

À Zargrad, l'ambiance est très différente, quoique tout aussi industrielle qu'à Novzargrad. Contrairement à sa sœur cadette, qui se trouve dans la plaine, l'ancienne capitale se dresse au sommet d'une colline assez élevée. C'est le seul relief à des kilomètres à la ronde. Mais les constructions ont débordé depuis longtemps l'étroit monticule et s'étendent maintenant dans la plaine en contrebas... Les bâtiments y sont presque tous en bois. Les rues sont étroites. L'alimentation en eau pose problème depuis des années... Le fleuve est loin et les puits sont presque tous situés hors des murs. Chaque famille résout le problème à sa façon. Dans la plupart des cas, les enfants ou les domestiques sont chargés d'aller jusqu'au fleuve chercher de l'eau. Les bandits locaux ont donc pris l'habitude de « couper l'eau » aux personnes qu'ils veulent intimider. Selon la personnalité du maître-chanteur, le porteur d'eau peut être brutalisé, effrayé, pris en otage ou tout simplement abattu. Bien entendu, cela marche une fois ou deux. Après, la victime prend des mesures... Et on voit parfois des charrettes chargées d'hommes d'armes et de tonneaux descendre jusqu'au fleuve, entourées d'arbalétriers à cheval qui tiennent les passants en respect.

Les principaux bâtiments sont situés dans la ville haute :

● **LE PALAIS.** L'ancienne résidence impériale est occupée par le prince Goudorf, le fils aîné du prince Evginiev (ce respectable vieillard, mort l'année dernière, fut l'un des meilleurs conseillers de l'impératrice). Admirateur sans borne de Boleslas le Fertile, Goudorf y loge sa vingtaine d'épouses, ses cinquante enfants et une centaine de petits-enfants qui ont peu à peu transformé le palais en un immense terrain de jeu. Très riche, il paye une foule de domestiques et d'ingénieurs nains pour l'élaboration et l'entretien de manèges et d'attractions enfantines. D'habiles conseillers essayent, en vain jusqu'à présent, de le convaincre d'ouvrir le palais au public moyennant une contribution modique... Il va sans dire que Goudorf se désintéresse de ses concitoyens et a délégué le pouvoir au sombre Mikeliev, déjà conseiller de son père.

● **LA BIBLIOTHEQUE.** Immense rotonde de pierre blanche visible à des kilomètres à la ronde, elle abrite les récits de dix générations de Tsovaraniens. Elle a survécu à une douzaine d'incendies, pas tous

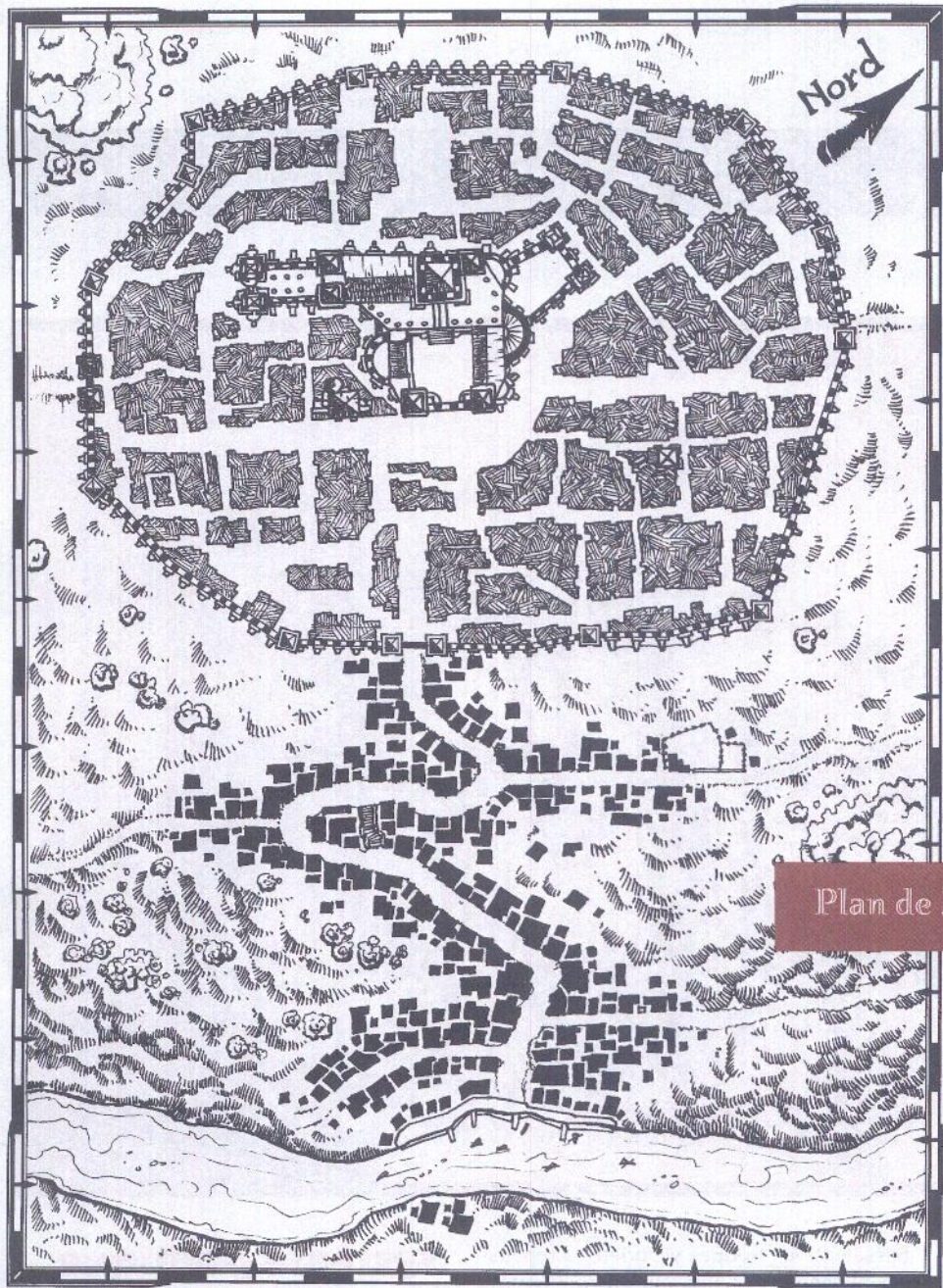
accidentels... (Les bibliothécaires utilisent en guise de signal d'alarme des feubrayes, de petites créatures du froid aux grands yeux globuleux extrêmement sensibles aux fumées, qui les font hurler.) Tout le premier niveau est un gigantesque scriptorium, où n'importe qui peut venir dicter ses histoires. Les manuscrits sont en libre consultation. Toutefois, Gorradin le bibliothécaire est un jeune imbécile xénophobe. Si les PJ sont des « étrangers bizarres », il se fera un malin plaisir à « ne pas retrouver » ce qui les intéresse, ou à leur imposer un temps de lecture ridiculement court...

● **LE TEMPLE DE ZOLTAN** est aussi la résidence du patriarche Kazil XV. C'est un foyer permanent de complots anti-Elia ; de nombreux conseillers saltharites viennent y donner des leçons d'espionnage de cour, d'assassinats mondains et de subtilités éliminatoires.

● **LE TEMPLE DE KYAILA** est un immense hôpital, le meilleur à des milliers de lieues à la ronde.

● **LE RESTE DE LA VILLE** est composé de tranquilles résidences et d'échoppes avec, de loin en loin, une auberge cossue. *Laurochs furieux* est l'une des plus célèbres. C'est aussi le quartier général de la bande d'Ar-Velej le Ponitruant. Bien entendu, d'innocents PJ qui chercheraient à réserver à *Laurochs* s'entendront répondre que « c'est complet ». Il faut être des amis d'Ar-Velej ou employer une phrase code d'apparence anodine pour pouvoir y loger... Cela dit, il est toujours possible que les PJ tombent sur un employé négligent (ou myope), ou donnent le mot de passe par hasard. Évidemment, ce genre de quiproquo peut les plonger dans des ennuis sans fin...

● **LA VILLE BASSE** est coupée en deux par la route qui relie le Salthar à la côte. Au nord se trouve le domaine des caravaniers, au sud celui des bateliers. Ces deux honorables corporations sont en concurrence directe sur presque tout le parcours et se haïssent de manière parfaitement déraisonnable. On ne compte plus les barges sabotées et les bêtes empoisonnées... Les marchands, ayant besoin des uns et des autres, déploient des prodiges de diplomatie pour empêcher tout ce petit monde de se sauter à la gorge. En pratique, les bateliers transportent surtout les marchandises encombrantes (matériaux pour Novzargrad), les voyageurs et les objets fragiles. Les caravaniers, eux, se chargent des denrées périssables et des livraisons à l'intérieur des terres. Toutes ces dissensions auraient pu disparaître avec l'extension du chemin de vair, moyen de transport rapide et fiable et dont l'exploitation tentait les associations de commerçants qui avait déposé le projet d'une Société de Néotransport par Chemin de Vair. Mais, il y a huit ans, un gigantesque scandale financier a fait capoter le projet, et il ne semble plus d'actualité.



Plan de Zargrad

Travakgorod

Située assez loin dans les Nouvelles Terres, Travakgorod n'est pas à proprement parler une ville. C'est le principal point de rendez-vous entre les colons et les tribus nomades de l'arrière-pays. Pour le voyageur non prévenu, le premier regard est impressionnant. Quatre collines symétriques, parfaitement régulières, surgissent de l'interminable plaine. Distantes de plusieurs kilomètres, elles sont reliées par ce qui, de loin, semble être une muraille gigantesque. De plus près, on se rend compte que c'est une banale et modeste palissade. En revanche, elle enclose une surface supérieure à celle de Zargrad et de Novzargrad réunies !

À l'intérieur, il n'y a... presque rien ! Pendant la moitié de l'année, on n'y trouve que quelques tentes, qui paraissent minuscules dans cette immensité. À part les colons installés dans les forts construits au sommet des collines, et quelques trappeurs qui résident là en permanence, il n'y a personne. Les choses changent au début de l'automne. Les clans nomades et leur bétail arrivent les uns après les autres.

Tout ce monde s'installe à l'intérieur de l'enceinte. En moins d'un mois, la plaine déserte se couvre d'un grouillement de tentes multicolores, peuplé de milliers de nomades, sans oublier les aurochs, les moutons à poil long, les chevaux... Juste avant que l'hiver ne commence pour de bon, les marchands arrivent. Ils viennent des colonies des Nouvelles Terres, mais aussi de Zargrad. Les nomades représentent un marché exceptionnel pour toutes les denrées produites par les sédentaires. Les six mois d'hiver se passent en discussions, en négociations et en interminables veillées (sources de légendes et d'aventures). Les nomades arrangent mariages et alliances. Les marchands, s'ils font preuve de patience et de diplomatie, peuvent faire des affaires en or. La routine est parfois rompue par de grandes chasses au rhinocéros. Une fois tous les dix ou quinze ans, les éclaireurs rencontrent une bande d'orques. Au printemps, tout le monde s'en va jusqu'à l'automne suivant.

Parmi les résidents plus ou moins permanents se trouve le voivode Presjarski, qui commande les quatre forts. Ivrogne sympathique, il a une passion pour les courses de rhâp'stodie : 1,20 m au garrot, ce sont de monstrueuses

caricatures de rongeurs dont le chant rappelle un chœur féminin ; redoutables prédateurs lorsqu'ils sont en bande, ils sont capturés par les nomades qui raffolent de ces compétitions. Mais la chance est rarement à ses côtés : il doit environ trente ans de solde aux chefs nomades. Ce détail mis à part, Presjarski est un bon commandant, qui traite bien les cent hommes placés sous ses ordres. Il a eu un rêve : faire construire un chemin de vair qui relierait la ville à Zargrad. Depuis la faillite de la Société de Néotransport par Chemin de Vair, il boit plus que de coutume.

Autre personnalité marquante, Stepanov, un trappeur qui considère Travakgorod comme son principal port d'attache. Tout le monde le croit fou. Il affirme avoir découvert des grottes, loin au nord, qui abritent « une ville d'or » peuplée de géants gracieux à la peau vert pâle. Curieusement, personne n'est encore allé jeter un coup d'œil là-bas... Il est incollable sur l'histoire de la région. Entre autres choses, il connaît fort bien la légende de l'Ennemi ancien...

La légende de l'Ennemi ancien

Travakgorod existe depuis des temps immémoriaux. Anthropologiquement parlant, son existence se justifie par la nécessité d'une zone neutre pour le commerce et le brassage des populations et des cultures. Mais les nomades affirment qu'il s'agissait, jadis, d'une forteresse construite pour résister à l'Ennemi ancien. Ils ont développé toute une saga autour du personnage de Zapor le Grand, qui résista vingt ans aux hordes de l'Ennemi ancien. Actuellement, la palissade n'arrêterait pas un attaquant pendant plus de vingt minutes. Mais quand on y réfléchit... ces collines si étrangement symétriques pourraient bien être des tours ensevelies. Et il n'est pas impossible qu'à quelques mètres sous la surface se trouve une forteresse colossale. D'après les nomades, Zapor était un géant. Sa tombe serait quelque part sous la ville... et il est censé revenir à la fin du monde, pour affronter une dernière fois l'Ennemi ancien. Qui sait ? Ce duel pourrait bien avoir lieu plus tôt... aux prochaines neiges, peut-être. Quant à la nature de l'Ennemi, elle est assez obscure. D'après les chants transmis par les plus vieux, il s'agirait d'un sorcier géant commandant à des milliers de monstres féroces (qui ressembleraient à des trolls des neiges particulièrement énormes), sans oublier toute une variété de créatures écailleuses, griffues et tentaculaires, dont une ressemblait de manière frappante à un gros dragon noir...

Les autres cités

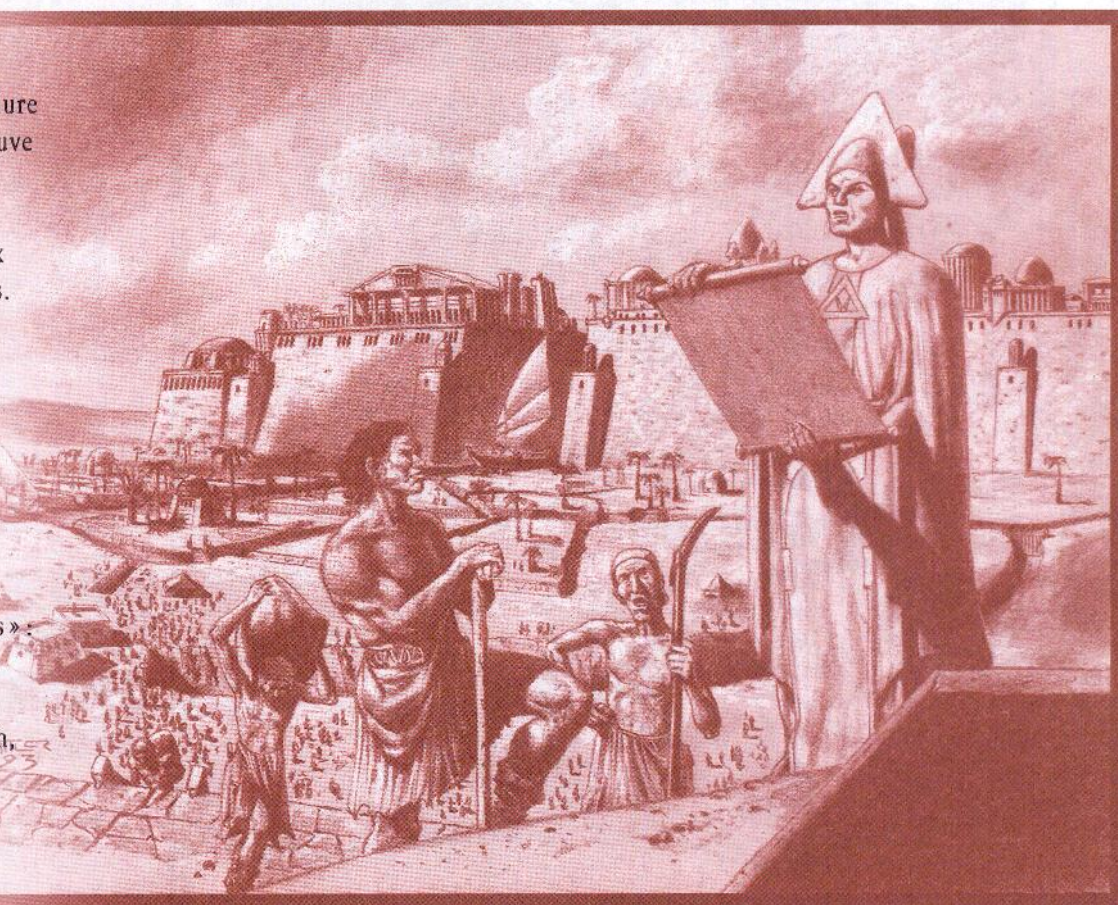
Bouroutch

La plus ancienne des capitales qu'ait eues la Tsovranie porte le surnom de cité du Givre. Construite presque entièrement en bois, elle a brûlé à plusieurs reprises au cours des guerres civiles. Le Château-Vieux, une gigantesque forteresse, reste le seul vestige de l'ancienne époque. Dépeuplée et appauvrie, elle garde encore une certaine importance commerciale. Elle exporte des fourrures, de l'ambre et de l'huile de baleine. Beaucoup de trappeurs partent y faire fortune. Peu reviennent. C'est aussi une ville de garnison importante, pour lutter contre d'éventuelles incursions orques. Le climat est assez froid pour que tous les ans, les citoyens tiennent un concours de sculpture sur glace.

Neisseisk

Située à l'extrême sud du pays, cette cité est le cauchemar de tous les marins du continent. « République » depuis la mort de Boleslas, elle s'est enrichie dans la piraterie. Ses corsaires pillent sans vergogne tous les convois maritimes... ou presque. C'est un haut lieu de la piraterie, qui n'épargne que les armateurs qui consentent à acquiescer un « droit de passage » coquet, mais raisonnable. Les autorités tsovraniennes parlent de mettre un terme à ce scandale depuis maintenant un siècle. L'inertie et une bonne dose de corruption les ont empêchées de bouger, et cela n'est pas prêt de changer. Le Conseil des Capitaines, qui dirige la ville, entretient d'excellentes relations avec les communautés naines de la région et avec les tribus de nomades wathgars de la frontière. Pour ces derniers, on parle même de traité d'alliance secret... Des expéditions lointaines ont également été conduites pour savoir ce qu'il était advenu du Pays Noir, avec pour but d'y installer une base pirate, si les circonstances s'y prêtent.

Chatoyant de verdure et placide, le fleuve Linamaz est le cœur de l'Althusia. Au-delà de son réseau de canaux commencent les déserts. Désert de dunes à l'est pour le pays yinhanthi, désert de rocs à l'ouest pour le pays k'neth. Les voyageurs n'ont d'yeux que pour Oljad, la capitale, mais c'est ignorer la richesse des provinces des « bordures » : forêt de Solkoon, chutes du Linamaz, Pays Noir, hauts plateaux de K'osiph, savanes de Nelanhi, failles de Naoloon...



Histoire

À l'origine, l'Althusia était un royaume tout en longueur, qui s'étirait en suivant le cours du Linamaz, de Soodia jusqu'à la forteresse d'Elgwapol. C'était le pays des Yinhanthis. Une période glaciaire, il y a mille ans, poussa les K'neth à quitter le canyon de la Cicatrice pour gagner une terre plus clémente : l'Althusia. Mieux organisés militairement, ils asservirent les Yinhanthis, et malgré des révoltes, les réduisirent à l'état de main d'œuvre pour bâtir des palais et surtout les canaux du Linamaz. Cela dura des siècles. Jusqu'au jour où un jeune noble yinhanthi gagna, au cours d'un combat sportif, la promesse du futur souverain de libérer les siens du statut d'esclaves. Arrivé au pouvoir, ce dernier tint parole, et la rive occidentale devint pays k'neth, et la rive orientale pays yinhanthi, vassal mais autonome. La décision fut bénéfique pour les deux communautés. Grâce à l'irrigation, la région était devenue un vrai paradis, et commençait à subir les attaques de voisins alléchés. Les Yinhanthis firent merveille contre les envahisseurs, pour défendre leur terre retrouvée. Ce fut une période de conflits répétés. Et quand les agresseurs fai-

blissaient, les troupes victorieuses repoussaient chaque fois plus loin les frontières du royaume, qui devint un empire en annexant le Pays Noir et les colonies de Nélorie, et en reliant le golfe de Sang au golfe d'Alia. Depuis six générations, les empereurs successifs ont conduit intelligemment les destinées du pays, et les vieilles rivalités entre K'neth et Yinhanthis, souvenirs des époques d'esclavage, ont perdu de leur intensité. Mais de ces débuts difficiles est resté un certain clivage : l'aristocratie demeure en majorité k'neth, même si la proportion de Yinhanthis anoblis est loin d'être négligeable. Quant au peuple, longtemps divisé, il compte aujourd'hui tant de métis qui ne se considèrent ni k'neth, ni yinhanthis, que les animosités se sont atténuées. Il faut également signaler les problèmes de territoires, ou de troupeaux, qui surgissent continuellement entre les tribus du désert. Des mini guerres éclatent alors pour régler le différend. Quelle qu'en soit l'issue, le perdant reconnaît alors le bon droit du gagnant (ou du plus héroïque), et la querelle s'arrête là, sans intention de vengeance. Les honneurs sont rendus aux morts des deux camps et à leur famille, et l'entente renaît jusqu'au nouvel incident.

Système politique

Le système politique althusien est fortement influencé par la religion. Les K'neth ont un panthéon restreint, lié à des figures géométriques ou mi-humaines mi-animales. Les Yinhanthis rendent un culte aux fantômes du premier cercle, aux demi-dieux du deuxième cercle, aux divinités du troisième cercle, et pensent qu'il existe des dieux primordiaux au-delà, qui sont hors de portée des humains. Les empereurs, qui portent le titre de shaïm, y ont superposé leur propre culte. Le shaïm est un héros, un demi-dieu, qui prend conseil et intervient auprès des divinités sur un pied d'égalité. Il gouverne la circulation des biens et des personnes, les affaires militaires, les relations avec les empires voisins, les impôts impériaux. Il est entouré de conseillers, choisis parmi les prêtres du culte shaïmide, les nobles des provinces et quelques grands astrologues. Oljad et quelques autres villes et villages « saints » sont officiellement shaïmides.

Dans tous les autres domaines (l'administration, la justice, les impôts provinciaux...), le pouvoir est exercé dans chaque province par les représentants du culte dominant. Les

autres cultes y ont leurs temples, mais ne doivent pas aller à l'encontre des lois locales. Le culte yinhanthi est truffé d'interdits, de jours d'inactivité, d'interdiction d'apparaître au jour, et les K'neth habitant en pays yinhanthi se sont installés à proximité de leurs temples et s'y rendent en utilisant un réseau de souterrains.

Quelques régions isolées sans culte dominant, comme la vallée de Seïrad ou la Nélorie, sont administrées par un comité local sous la tutelle d'un prêtre shaïmide ou d'un astrologue du Conseil impérial.

Dans les régions les plus désertiques, des communautés religieuses ou philosophiques vivent à l'écart du monde, regroupées autour d'un point d'eau. Plus ou moins inhospitalières, elles n'ouvrent leurs portes qu'à l'occasion d'une fête annuelle, d'un rite précis.

Classes sociales

En haut de l'échelle sociale viennent les hauts nobles de la famille impériale, puis les grands prêtres, les nobles tout court (des généraux ayant reçu titre et terre, et soumis à l'autorité du grand prêtre local). Les négociants caravaniers (qui sont aussi navigateurs) forment une classe enviable car soumise à l'autorité du shaïm et non à celle des prêtres. Peu taxés, ils

sont dispensés de certaines contraintes du culte local, comme les interdictions de circuler. Les notables sont tous les clercs qui administrent les « paroisses ». Les bourgeois sont un niveau en dessous. Les gardiens de troupeaux ont un meilleur statut que les « besogneux ».

Seuls les commerçants (Néloriens, Valatans de K'osiph) et les lettrés parlent le shaïran, la langue administrative. Le petit peuple n'en comprend que quelques mots : impôts, esclavage, officiel, obéir, etc. En fait on distingue le shaïran proprement dit, langage ampoulé et obscur des actes officiels, et le shaï, sa version simplifiée utilisée par les marchands. Le k'neth et le yinhanthi sont les deux langues officielles.

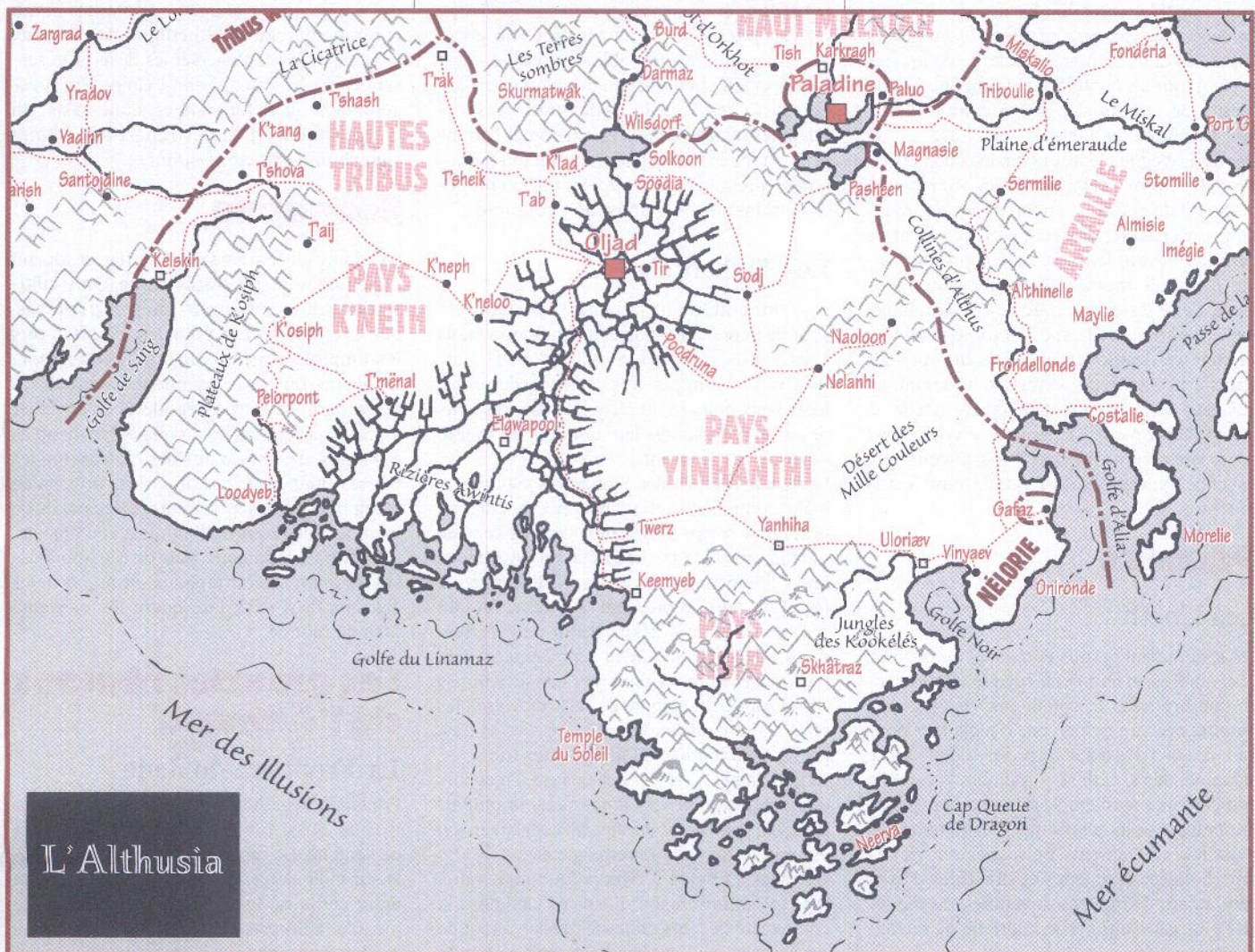
Bien que dans certaines régions, surtout au sud, on pratique l'esclavage, les enfants sont protégés par tous les Althusiens, jusqu'à l'âge de sept ans. On peut leur demander de menus travaux, mais pas leur imposer. Maltraiter un enfant est un sacrilège, le blesser un crime grave. Mais dès huit ans, cet état de grâce disparaît...

Le pays yinhanthi est très misogyne. Les femmes au fort caractère qui arrivent à quitter leur entourage prennent alors la route vers la Nélorie, plus souple à leur égard, ou vers le pays k'neth et la vallée du Linamaz, où

elles peuvent devenir prêtresses, scribes, gestionnaires. Il leur est alors déconseillé de repasser par leur pays d'origine sous peine d'être conspuées, ou pire lapidées. Mais certains religieux fanatiques trouvent la peine trop douce, et ils ont créé la secte des inquisiteurs secrets de Shanshiva. Ses membres tentent par tous les moyens de ramener les « âmes égarées » dans le droit chemin, c'est-à-dire en pays yinhanthi, où elles sont emprisonnées dans des harems souterrains pour subir une « rééducation ». Ces pratiques révoltantes ont attiré plus d'une fois l'attention des autorités religieuses, qui ont bien du mal à repérer les coupables dans leurs propres rangs.

Astrologie et divination

Les Althusiens font un usage immodéré de leur thème astral, qu'ils ont l'habitude de suivre au pied de la lettre. Pour ce faire, les K'neth consultent quotidiennement des astrologues mathématiciens, alors que les Yinhanthis s'adressent plutôt à des prêtres devins. Dans la plaine du Linamaz, agir à l'encontre de son thème astral est considéré comme une offense envers les dieux, mais l'on ne punit pas le coupable pour autant, car



selon l'expression consacrée « les dieux s'en chargeront ». Les astrologues sont souvent regroupés en collèges et pratiquent des tarifs élevés. Les devins, eux, sont consultés gratuitement, mais leurs interprétations évasives sont parfois une véritable torture pour l'individu, qui doit sans cesse peser le pour et le contre de ses actions. Phoerus le Flamboyant est l'astrologue le plus réputé de l'Althusia, et le shaïm en personne fait appel à ses services. L'Œil d'Orgo, le fameux devin yinhanthi, serait meilleur encore, mais il vit dans une oasis inaccessible aux confins du pays.

Tout serait simple sans les castes astrologiques. À leur corps défendant, les astrologues voient les populations interpréter leurs thèmes astraux pour quantifier la valeur des individus : plus ou moins chanceux, charismatique, « astralement noble ». Les pauvres se privent pour que leur enfant ait son thème astral, sinon il n'a même pas de statut. Dans la région du Linamaz, chacun arbore les symboles de son thème, et en vit chaque jour les conséquences : mépris, manque de confiance, servilité, admiration. Un noble peut voir ses privilèges réduits au minimum par un mauvais thème astral.

Ceux qui se révoltent contre cet ostracisme n'ont d'autre choix que de s'exiler vers les provinces des bordures, où ces usages sont moins ancrés, voire combattus.

En dehors des astrologues, les seuls magiciens appréciés dans l'empire sont les shoofirs, des ascètes qui se contentent de méditer et de rendre de menus services à ceux qui leur font l'aumône de quelque nourriture.

Depuis la Vague bleue, une malédiction cruelle semble frapper certains oracles. Au moment où ils prédisent un événement à un consultant, un spasme les secoue et ils voient se dérouler devant leurs yeux leur propre avenir, depuis le moment présent jusqu'à leur mort. Cette vision est précise et inéluctable, retirant parfois tout espoir et toute volonté à l'oracle ou le plongeant dans la folie. On appelle une telle personne un badamal, ce qui veut dire « vivant-déjà-mort ». Parler à un badamal, voire seulement le croiser est considéré comme funeste. On veut connaître l'avenir, mais pas savoir que la mort est si proche...

Peuples

Les k'neth

Les K'neth sont grands et minces. Leurs yeux sont ambrés, et leur peau cuivrée vire au rouge sombre sous le soleil. Les visages sont osseux, avec un nez en bec d'aigle leur donnant des airs d'oiseaux de proie. Adorateurs de la beauté, les K'neth sont toujours maquillés, et même un mendiant se donnera la peine de dissimuler quelque infirmité inesthétique. De plus, leurs vêtements ne respectent pas la morphologie : épauettes et structures d'osier sont autant de moyens de rendre une silhouette plus géométrique, cylindrique ou rectangulaire.

« Que le spectacle de ta fenêtre soit ton enseignement » : les K'neth pensent que le monde terrestre est gouverné par les sciences exactes, qui sont l'expression de la parfaite symétrie des sphères divines. Pour cette raison, la plupart des activités k'neth sont régies par les mathématiques, la logique, et certaines formules algorithmiques : les plans des cités sont très géométriques (avec de larges avenues, des places, des agoras, comme si d'instinct les bâtisseurs suivaient des lignes invisibles ; le bon cartographe est celui qui retrouve les lignes idéales dans le croquis imparfait relevé sur le terrain), la hiérarchie militaire a une structure pyramidale (avec un nombre précis de soldats à chaque niveau), les compositions musicales sont répétitives, les préparations culinaires sont guidées par le nombre et la symbolique des ingrédients, et non par le goût, etc. L'étiquette entre K'neth est d'une effroyable complexité, mais ne s'applique heureusement qu'entre aristocrates. Cependant, la population conserve quelques manières propres à dérouter l'étranger, comme le fait de parler sur un ton monotone et régulier, ou d'appeler par un numéro certains objets d'utilisation courante...

Les Yinhanthis

Les Yinhanthis ont la peau brun-jaune et sont de petite taille. Sujets à l'embonpoint, ils sont ronds et poupons s'ils sont riches, osseux s'ils sont pauvres. Dans les deux cas, leurs yeux noirs profondément enfoncés sous des orbites saillantes leur donnent un regard fiévreux et pénétrant.

La rigidité d'esprit des Yinhanthis est proverbiale : toute négociation avec eux met deux à trois fois le temps nécessaire pour être conclue (quand elle aboutit !). Le Yinhanthi essaye toujours d'imposer son prix, son itinéraire, sa façon de faire. Il ordonne, se fâche, maudit ses interlocuteurs, transige un peu, revient sur sa décision, se fâche à nouveau... Cela ressort notamment dans les constructions : bâties sans tenir compte de l'avis du voisin, les maisons sont disparates, enchevêtrées, et c'est presque un miracle qu'il existe des rues.

La population n'est pas belliqueuse. En dehors de quelques guerriers fanatiques, la plupart des gens demeurent de simples cultivateurs ou embrassent une carrière religieuse. Héritiers d'une culture mystique millénaire, les Yinhanthis en sont aussi les victimes : la complexité de leurs cultes les oblige à tant de cérémonies qu'il ne leur reste pas de temps

pour gouverner ! Leurs dévotions quotidiennes s'adressent à une multitude d'esprits et de divinités, parmi lesquelles : Shanshiva, dieu des Sept Futurs, la déesse des Sources (également vénérée au Salthar), ou même le sinueux Oombar, dieu chtonien des mondes inférieurs. Les prêtres de Shanshiva sont les plus importants et assurent l'autorité « morale » de l'Althusia.

Canaux et colombiers

Dans la plaine du Linamaz, la construction de canaux est un excellent dérivatif aux idées de rébellion. Le shaïm paye les nouveaux canaux au mètre cube ! N'importe qui peut venir avec sa pioche, ou en louer au contremaître, qui indiquera où creuser. Tout individu désœuvré peut donc se faire un peu d'argent. Ceux qui en font leur gagne-pain régulier sont organisés en « escouades » et partagent leur matériel. Les plus méritants gagnent parfois un entraînement militaire offert par le shaïm, et deviennent « guerriers bâtisseurs ».

De toutes tailles, de tous styles, les colombiers sont présents partout où vivent des hommes en Althusia. Pour leur fonction de porteurs de messages, bien sûr, mais aussi par goût et fierté, les colombophiles élèvent des variétés spécialement résistantes ou au contraire purement esthétiques. Les oiseaux sont capables de traverser les déserts, et servent de repères aux pèlerins. Un pigeon voyageur vient ou va toujours vers une oasis. Un oiseau qui s'y pose et repart sans boire signale une eau empoisonnée.

Économie

La plaine du Linamaz est fertile et fournit donc une nourriture abondante. On y cultive des arbres aux fruits rares et parfumés, que l'on fait sécher pour les exporter vers les empires voisins. Mais les plus importantes ressources proviennent des provinces de la Bordure. Des forêts de Solkoon et de T'sheik partent les bois rares et les meubles ouvragés, des mines du Pays Noir on tire les pierres précieuses et l'or, et les canyons de Naoloon fournissent le marbre des palais de bien des seigneurs de l'Althusia et d'ailleurs. Sur les hauts plateaux frais de K'osiph paissent d'immenses troupeaux, et au nord, les artisans de T'sash fabriquent les meilleurs arcs du monde.

Les grandes régions de l'Althusia

La Frontière de Jade

Principale région verte de l'Althusia, la Frontière est aussi l'un des lieux les plus périlleux de l'empire. Ce ruban impénétrable, qui s'étale sur mille deux cents kilomètres de long et deux cents de large, court de la Cicatrice jusqu'à la Burgonnée, empruntant au passage des centaines de noms locaux : l'océan

Vert au nord de T'rak, la forêt des Ombres à Soodia, les bois Hurlants sur les monts Venteux vers Pasheen, etc. Les Althusiens évitent soigneusement ces forêts qui, en dehors de rares trouées permettant le passage, sont de dangereuses *terra incognita* infestées de trolls, arbres-qui-parlent et autres diableries. Orkull l'Éventreur, un insaisissable chef orque, en a d'ailleurs fait un territoire de chasse pour ses sauvages guerriers monteurs de loups. De plus, la Frontière de Jade abrite de mystérieuses communautés de francs sorciers (comme les Exécuteurs d'Oombar ou les Mages entropiques). Mandatés par l'empire, les mercenaires k'tang traquent sans cesse ces magiciens, qui sont souvent obligés de fuir en abandonnant leurs inquiétants repaires... et les pièges magiques qu'ils y ont laissés!

Le Pays k'neth

LE DAMIER DES DIEUX

Les K'neth imaginent volontiers leur pays comme étant le « damier des dieux » : une étendue plate et régulière, où la pure blancheur des blocs de granit se conjugue avec les plages de sable sombre.

Parfois, quelques fumées noirâtres s'étiolent dans le ciel, révélant l'emplacement d'une mine de fer où les esclaves de l'empire travaillent sous le fouet des forgerons de guerre. Ailleurs, des oasis forteresses renforcent leurs hautes palissades de bois, craignant les raids des semi-géants qui descendent des plateaux de K'osiph. Parfois, c'est un collège d'astrologues qui dresse ses tours altières vers le mystère des étoiles...

Mais le spectacle le plus étonnant demeure encore celui des téméraires aéromarchands k'neth, sillonnant le ciel du désert à bord de leurs gondolfières chamarrées. Arborant d'extraordinaires motifs colorés, ces ballons aux formes variées sont assemblés à partir de gigantesques méduses filantes, que les briconniers k'tang chassent dans les forêts saltharites de l'océan Vert. Cousues et gonflées par les gaz issus de leur propre décomposition, harnachées avec un réseau de filins directionnels, les gondolfières sont difficiles à fabriquer et d'un maniement souvent hasardeux. Leur nacelle ne peut accueillir que trois personnes. Elles ne sont construites que pour les besoins d'un pilote particulier (marchand, messager ou éclaireur).

LES PLATEAUX DE K'OSIPH

Entre les déserts et les rares forêts habitables, il n'y a dans toute l'Althusia que peu d'endroits où procéder à l'élevage des chevaux, indispensables aux armées du shaïm. Les fournisseurs de l'empire occupent les hauts plateaux de K'osiph : on les nomme les Valatans. Farouches et fiers, ce sont des nomades originaires de Tsovanie, comme en témoignent leur peau claire et leurs yeux gris. Mais alors que leurs négociants parlent couramment le k'neth, les autres ne s'expriment qu'au moyen d'un langage animal :

celui dont leur clan arbore le totem (le lynx, le cerf, etc.). Certaines légendes racontent que les Valatans peuvent commander à leur animal totem, et même voir par ses yeux. D'autres prétendent qu'ils seraient eux-mêmes des animaux, victimes d'une forme de malédiction...

Mais sur les hauts plateaux vivent des habitants bien plus sinistres et dangereux : les difformes semi-géants formors. Frustrés et peu nombreux, ils vivent dans des cavernes, dont ils ne sortent que pour chasser ou lancer des raids contre les habitants des plaines. Les Valatans sont leurs ennemis héréditaires.

LES HAUTES TRIBUS (PAYS K'TANG)

Chevauchant leurs agiles hyènes de guerre, les tribus k'tang sillonnent les steppes et les frontières du nord-ouest. Contrairement aux très indépendants Nélioriens, les Hautes Tribus sont dévouées corps et âme au shaïm. Pourtant, elles ne sont que partiellement soumises à sa loi. L'origine de cette relative autonomie découle d'un geste judicieux du shaïm Pashkath II. Vainqueur des tribus qui harcelaient ses territoires occidentaux, il vit dans les yeux du chef k'tang Ourbalpa et de ses guerriers une réelle admiration pour ses propres qualités de chef de guerre. À la stupéfaction des dignitaires présents, au lieu de contraindre le vaincu à se prosterner, il demanda au général k'neth posté à ses côtés : « Comment se sont battus ces hommes ? »

— Comme des lions majesté ! » répondit le militaire surpris.

Pashkath, les yeux rivés à ceux du K'tang, lui demanda alors : « Comment se sont battus mes hommes ? »

— Comme des lions, grand général !

— Bien... Les lions ne se mangent pas entre eux. Pouvons-nous être alliés, chef Ourbalpa ?

— Quand vous voudrez !

— Dès cet instant nous le sommes. »

En quelques secondes, les prisonniers k'tang venaient de retrouver leur liberté et leur fierté. La réaction est passée dans le langage courant : « une ovation k'tang » signifie « un délire de joie ».

La plaine du Linamaz

LE SERPENT ET SES MÉANDRES

Dans la plaine althusienne, le fleuve est relativement calme en dehors des crues de printemps (dont on soupçonne qu'elles sont volontairement aggravées par les barrages saltharites). À vol d'oiseau, il fait environ cinq cents kilomètres, depuis les chutes Loyolines jusqu'au golfe, mais il en parcourt en fait plus de deux mille à force de méandres et de retours sur lui-même. Le « coude » le plus important est la « boucle d'Oljad » : le Linamaz passe au pied du faubourg nord de la capitale, puis coule sur cinq cents kilomètres en passant par Poodruna, avant de revenir lécher les maisons du faubourg sud d'Oljad. Un unique canal permet de relier les deux bras du fleuve en traversant le centre de la capitale, moyennant un péage exorbitant et

une attente éprouvante. De fait, une caste de Passeurs s'est développée à Oljad (avant de s'étendre à toute la plaine du Linamaz), chargée de négocier les meilleures voies d'accès au meilleur prix. La concurrence est rude et les escroqueries – voire le brigandage – ne sont pas rares.

Refoulées par les régions hostiles de la périphérie, toutes sortes de populations sont venues s'entasser le long des berges du Linamaz, qui brassent aujourd'hui une incroyable variété d'humanoïdes et de semi-humains.

LA CÔTE SAUVAGE

Le delta du fleuve est un véritable labyrinthe aquatique envahi par la mangrove, forêt de palétuviers dont les racines aériennes s'entremêlent dans l'eau saumâtre. D'épaisses brumes peuvent y stagner pendant des semaines. Aussi, les habitants de cette région insalubre s'y déplacent avec des minuscules grelots aux chevilles ou aux poignets pour pouvoir se repérer. C'est le domaine des fièvres, et également de créatures surnaturelles nées des brumes fétides. Mais c'est là que l'on trouve le bois précieux de ceedha, dont la collecte est assurée par les esclaves et les forçats... au milieu des sangsues géantes et des crocodiles.

Au large de la côte, en pleine mer des Illusions, de mystérieux hommes-poissons vivent dans des châteaux de corail reposant sur les fonds sablonneux : ce sont les diables des Mers. Dans les années précédant l'Ire, ils s'aventurèrent dans le delta en remontant les cours d'eau, et s'attaquèrent sauvagement à tous ceux qu'ils rencontraient. Des astrologues prétendirent alors que ces incursions correspondaient à certains cycles stellaires, et que de terribles événements allaient survenir dans les années à venir...

Le Pays yinhanthi

LE DÉSERT DES MILLE COULEURS

Le pays des sables est immense et majestueux, sans cesse en mouvement, modelé par les vents qui déclinent sous mille et une formes ses dunes colorées. Ici, une magie millénaire et oubliée semble avoir prêté au sable toutes les couleurs connues de l'homme, et même certaines qu'il ne connaissait pas. C'est le pays des mystiques Yinhanthis, et tout y semble possible...

Au cœur de fragiles oasis vivent des devins qui prédisent l'avenir du monde. Dans le désert profond errent les elfes des sables, chevauchant leurs montures poussiéreuses semblables à des raies manta. Le jour, des mirages reflètent des villes fabuleuses englouties par le désert depuis des millénaires. La nuit, on perçoit le hurlement des démons prisonniers d'Oombarabaan, la cité maudite qui n'apparaît qu'une fois toutes les six lunes. C'est le pays des djinns susceptibles, des esprits malicieux, et les Yinhanthis savent bien qu'il vaut mieux s'adresser à eux poliment, même si leur présence n'est pas toujours certaine...

NÉLORIE, LE PAYS-QUI-RÊVE

La Nélurie est le plus récent des territoires rattachés à l'Althusia. Elle fut jadis fondée par des exilés de l'île de la Lauria, implantés sur une côte désolée envahie par le pavot sauvage. Après avoir expérimenté les effets de cette plante, les exilés décidèrent d'en faire le commerce. Plusieurs générations ont passé, et Onironde, la capitale nélurienne, vit désormais de la fabrication de toutes sortes de drogues, et de l'exploitation des plantes médicinales et autres champignons hallucinogènes. De l'élixir de la ruine rouge à la liqueur crève-cœur, les Néluriens ont la réputation de pouvoir concocter n'importe quel philtre, à condition d'y mettre le prix. Leurs caravanes commercent avec les prêtres yinhanthis (à qui ils procurent diverses variétés d'encens), mais aussi avec la Burgonnie et le Salthar (en fournissant du lotus noir aux espions des deux pays). Les Néluriens, eux-mêmes de grands consommateurs, semblent curieusement immunisés aux effets néfastes de leurs diverses drogues. Une particularité qui intéresse beaucoup les espions des quatre empires...

Le Pays Noir

AVANT L'IRE

Six voyageurs prétendant décrire le Pays Noir pourraient se traiter réciproquement de menteurs, tant cette région offre de visages différents. L'un pourrait n'en connaître que Yanhiha, la cité décadente aux cent harems humanoïdes bordant la piste du golfe Noir. L'autre n'aurait vu que les horribles prisons des mines de cuivre, où des rouages gigantesques hissent le minerai hors des entrailles des volcans parmi les suffocantes fumées des fours. Un troisième aurait peut-être séjourné chez les Parias, dans un camp d'exilés politiques, avec son lot d'individus psychotiques et de criminels en fuite. Un quatrième se serait perdu pendant des jours sans rencontrer âme qui vive dans le dédale déchiqueté des bombes volcaniques géantes et des vapeurs sulfureuses crachées par les orifices du sol. Un cinquième, victime d'un naufrage, aurait pu raconter comment il avait sauvé sa vie en offrant toutes ses possessions aux anthropophages kookélés qui habitaient la jungle du littoral. Un sixième aurait parlé des maelströms méphitiques qui happent les bateaux entre les îles des passes du sud. Le Pays Noir était déjà une terre de cauchemar, le pays de toutes les fièvres... Mais le jour de l'Ire, c'est l'enfer qui fut vomi par ses volcans.

LA GUERRE DES LAVES

L'explosion du volcan-dragon Krämtesh et l'éruption des seize autres montagnes ont bouleversé le Pays Noir, rendant sa géographie plus approximative encore. Les premières et les plus touchées furent les féroces tribus kookélées, dont la jungle brûla de part en part. Elles reflurent vers le nord, entre Yanhiha et Uloriaev, jusqu'au fleuve Rhuv ; et entreprirent de piller les alentours. Les Néluriens commencèrent à organiser des patrouilles, tandis que les habitants de Yanhiha fortifièrent leur ville.

Une semaine plus tard, les premiers lézards pyrrhiques faisaient incursion en dehors du Pays Noir, brûlant récoltes et fermes. Le ciel était noir de suie et l'atmosphère jaunissait peu à peu, se chargeant d'odeurs méphitiques.

Dans le même temps, des observateurs saltharites montés sur griffons surgirent des cieux et prirent la mesure du désastre. Les premiers acheminements de troupes furent dirigés rapidement vers le Pays Noir. Il fut décidé de former quatre « fronts ». Il y aurait à l'est, à Keemyeb, un camp althusien/tsovranien commandé par le général k'neth Kamraz et le pléni-maréchal Otto Diagolov ; au nord, à Yanhiha, un camp althusien/saltharite commandé par le colonel yinhanthi Suidjuel et l'ambassadeur saltharite Anton Vötken ; à l'ouest, à Uloriaev, un camp althusien/burgon commandé par le colonel Naladine (d'origine nélurienne) et le duc burgon Benelo di Balanto (cousin du duc di Melano, ministre burgon de la Guerre) ; et enfin, en plein Pays Noir, dans la forteresse-prison de Skhâtraz, un camp majistrade à la charge de l'archimage mâstr Burngondus Ferenbold.

Raconter la guerre des Laves est une tâche quasi insurmontable qui, si elle était menée à bien, couvrirait plusieurs milliers de pages. Que l'on sache juste que, si les armées des divers empires se mobilisèrent et se regroupèrent rapidement, leurs ennemis restèrent longtemps cantonnés au cœur des régions volcaniques. Et envoyer des troupes dans les dédales de roches fumantes et de rivières de lave semblait suicidaire, même avec l'aide des protections majistrades. Le moral des troupes s'en ressentit fortement et, au bout de deux mois, il fut fortement question d'abandonner le Pays Noir à lui-même et de ne maintenir sur place que des garnisons de surveillance (afin surtout de garder les Kookélés dans leurs camps de « réclusion »). Cette position était défendue principalement par le Tsovranien Diagolov et le duc di Balanto. La situation changea du tout au tout quand la terre commença à bouger près des divers campements, qu'elle se crevassa par endroits, relâchant des fumerolles soufrées. Une de ces crevasses cracha même un golem de lave, qui sema la désolation parmi un régiment yinhanthi. Ce n'était plus les créatures du Pays Noir qui défendaient leur territoire, c'était le Pays Noir qui se jetait à l'assaut de l'Althusia.

Après, c'est l'histoire d'une guerre chaude, éprouvante, sinistre car il y eut peu de haut faits comme on aime à les évoquer pour raviver le moral des troupes. Si les dragons de flammes, les lézards pyrrhiques et les golems de lave étaient de redoutables adversaires, ils étaient surtout le chaos incarné, sans pensée ni logique, ne vivant que pour la destruction, luttant sans âme pour seulement gagner quelques mètres de terrain. On retiendra l'audace des Chasse-Dragons burgons menés par le kaynn Glenn du Normur, qui défirent

à eux seuls plus de dragons de flammes que toute autre compagnie. Leur souvenir est la seule chose qui puisse faire luire l'œil jaune, terne et presque aveugle des vétérans, corrompus par les vapeurs soufrées du Pays Noir.

LA GUERRE DES BRUMES

Un an après l'Ire, la situation était toujours critique. Si les créatures de lave semblaient refluer, les pertes étaient terribles pour les humains, et la terre elle-même semblait vouloir abandonner ses plaines fertiles aux volcans. C'est alors que la prêtresse Anka Mahenbeck, au service d'une déité naissante, la Grande Dame grise, décida de fédérer les divers religieux des camps militaires, et fit chercher les plus sages des habitants de la Lauria. Sous son égide, les dieux eux-mêmes furent, semble-t-il, mis à contribution, car des nuages venus de tous les horizons se rassemblèrent et grossirent au-dessus du Pays Noir. Puis des trombes d'eau se déversèrent sur les cratères et les rivières de lave, provoquant une brume chaude, grise, épaisse et étouffante qui noya tout le pays. Le bénéfice de l'opération ne sembla pas être évident car les conditions de la guerre étaient plus épouvantables encore pour les humains. Pourtant, les créatures se firent un peu moins nombreuses, et surtout la terre (en dehors du Pays Noir) retrouva son ancien aspect.

C'est alors qu'on entendit parler d'un géant de vingt-cinq mètres de haut. Un titan à la peau jaune, rouge et or, aux yeux de feu, jetant sortilèges et pluie de flammes, capable de réduire une catapulte en pièces d'un seul coup de poing, et réveillant les volcans sur son passage. Un commando d'aventuriers intrépides fut chargé d'affronter ce monstre. Le seul qui en revint fut Flèche d'Argent, un hors-la-loi burgon venu au Pays Noir « racher » ses méfaits. Le titan avait été vaincu, mais on déplora la mort du colonel Naladine, de mâstr Burngondus Ferenbold, du nain guerrier Bugadorûn, de l'espionne Anja la Noire et du sage Meloponius.

Comme si la mort du titan était un signe, la pluie diminua, les brumes reflurent, les volcans se calmèrent et, moins d'un an plus tard, le Pays Noir voyait s'éteindre le dernier golem de lave.

L'APRÈS-GUERRE

La guerre est finie depuis près de dix ans, mais chaque empire a laissé sur place quelques « ambassadeurs », chargés de surveiller le Pays Noir et ses alentours. Chacun des anciens camps a acquis un statut spécial, et est soumis à la fois aux lois althusiennes et aux lois de l'empire en question (Tsovranie pour Keemyeb, Salthar pour Yanhiha et Burgonnie pour Uloriaev). La jungle commence à reprendre ses droits, les rares survivants kookélés s'y font discrets.

Tout semble calme au Pays Noir mais, depuis quelque temps, les magiciens rapportent que certains flux magiques semblent se concentrer sur les îles du sud...

Oljad, la fille du fleuve

Oljad, cité du shaïm, carrefour des peuples, jaillit au milieu du désert comme une épave fantastique échouée sur le sable brun. La capitale d'Althusia couvre cinq collines de ses jardins, palais, taudis, fortins mille fois détruits et reconstruits, dont les plus vieux auraient trois mille ans. Enchâssée au milieu d'un vaste réseau de canaux construit dans la boucle du Linamaz, elle n'est traversée que par une seule route, qui franchit de nombreux ponts de bois, faciles à détruire en cas de siège. C'est un labyrinthe fluvial sur lequel règnent en maîtres incontestés les milliers de marins qui en connaissent les recoins, les bras morts, les boyaux souterrains. Les plus vieux édifices de la cité impériale dominent les faubourgs, dont le dessin se perd dans les vibrations de l'air chaud et humide. Entre les hautes bâtisses aux mosaïques chamarrées, K'neth, Yinhanthis, peuplades mystérieuses du Pays Noir, Néloriens et étrangers composent une population hétérogène et pourtant harmonieuse. De cet amalgame culturel géré d'une main de fer par le shaïm, ressort une vaste cité aux charmes multiples. Plus encore que dans une ville bâtie sur la terre ferme, les canaux accentuent le cloisonnement d'Oljad en quartiers aux caractères contrastés.

— **LE DOMAINE DU SHAÏM** est le cœur de la cité. L'accostage y est strictement réglementé et surveillé par des patrouilles. Au sommet de la plus haute colline se dresse l'imposant palais de l'actuel shaïm, Kazhar Padishaan IV, merveille de pierre blanche, de marbre et de lapis-lazuli rehaussé de mosaïques et d'or. Dans la journée, on peut assister à l'incessant ballet des centaines de serveurs qui s'affairent à l'entretien de ce vaste îlot. Accrochée au flanc nord de la colline, entre le palais et le bassin militaire, une somptueuse citadelle de porcelaine scintille sous le soleil de plomb. Nul n'a pu pénétrer en ce lieu de prodige, et l'on murmure qu'y seraient enfermés des djajims, êtres magiques mi-démons mi-fantômes, liés par Padishaan lui-même. Le flanc sud, lui, est consacré à la distraction des nobles, hauts fonctionnaires et astrologues de cour. Le stade côtoie le palais des Arts, lieu d'exposition ou de réception, le théâtre, et le palais du Jeu et du Hasard, véritable cathédrale où dans la pénombre fraîche et sous de hauts plafonds, de riches personnalités viennent chercher une réponse à leurs questions. La rumeur veut que les dieux y jouent avec les âmes désorientées et que de nombreux fantômes parcourent des salles changeantes en délivrant des énigmes ou de divins présents, lors de joutes ludiques. Échecs althusiens, jeu des écailles (sorte de Loto aux règles

mathématiques complexes), dominos des dieux, sont les jeux les plus appréciés de ces créatures livides. Shalak, le porteur de thé chaud, affirme que l'on n'y affronte que ses propres rêves ou cauchemars...

Jaillissant à l'ombre de la demeure du shaïm, une source d'eau claire alimente un énorme réservoir, au nord-est, qui permet aux habitants du palais de disposer de réserves d'eau fraîche illimitées.

Hormis lors de grandes fêtes qui se déroulent au stade, le peuple n'est pas admis sur le Domaine. L'îlot situé à l'ouest du palais, au-delà du Petit Canal du Shaïm, est un vaste parc d'agrément pour le maître de l'Althusia et ses proches : chemins ombragés, pelouses de « danndhoull » (une sorte de croquet), et le fameux puits aux Fées qui fait la joie des enfants nobles...

— **LE HAVRE D'EST**, de l'autre côté du Grand Canal, est le quartier résidentiel d'Oljad. Ici vivent tous ceux à qui il manque encore quelques titres de noblesse ou quelques grades d'officier pour prétendre loger sur le Domaine du Shaïm. La plupart des maisons sont de vastes demeures familiales de plusieurs dizaines de pièces englobant des patios, voire des piscines intérieures. Les plus riches sont de véritables petits palais entourés de parcs où croissent les cyprès, les palmiers, les cèdres et d'autres essences rares. Des bataillons de jardiniers, passés maîtres dans la sculpture végétale, sont chargés de l'entretien des parcs d'agrément. Cultivant l'art de la promenade au crépuscule, les habitants aiment à flâner parmi les ruines prestigieuses de beaux monuments antiques. Une milice active veille à la sécurité et la sérénité des lieux. Seule zone animée de ce quartier, le bassin aux Soies, d'où partent les étoffes fabriquées par les manufactures du port, et dont la matière première provient de l'îlot situé juste à l'est, le jardin des Fils. Là, des millions de gigantesques vers prospèrent dans les arbustes cultivés, filant les délicates fibres utilisées pour confectionner les tentures et les célèbres tapis d'Oljad. Certains affirment que dans un minuscule jardin secret du palais, une variété magique de ces vers fabriquerait un tissu capable de voler dans les airs.

— **GALGALHOUN**. À l'heure tardive où les promeneurs du crépuscule désertent les ruines du Havre d'Est, la douce nuit d'Oljad voit une myriade de lucioles

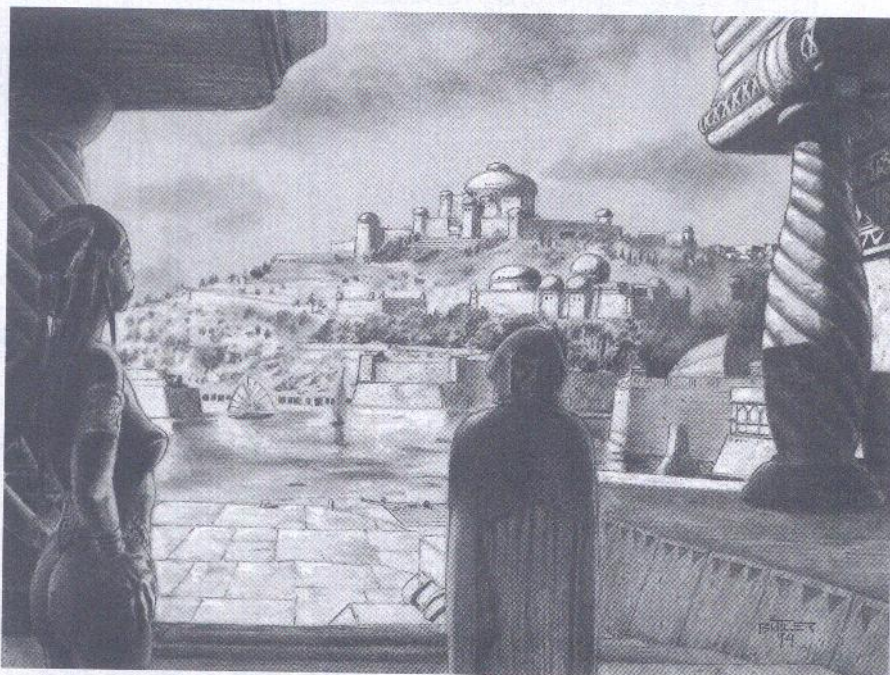
zébrer la traverse des Quatre Collines : des silhouettes encapuchonnées chuchotent tandis que les barques traversent le canal vers Galgalhoun, aussi surnommé le quartier de la Lune. Toute la nuit, des groupes vont dériver entre les îlots de ce quartier, pour y savourer les mille et un plaisirs du jeu et des rencontres. Aux endroits où la colline de Galgalhoun est la plus haute, d'étroits canyons aquatiques ne voient le soleil que quelques minutes par jour, et il y règne une ambiance étrange, au parfum de pierre moussue et d'eau stagnante, mêlée aux fumets qui retombent des auberges et estaminets perchés des dizaines de mètres plus haut. Sous le flanc nord, en pente douce, un important canal souterrain traverse la colline vers le Petit Canal. Depuis cette traverse, une multitude de canaux secondaires minent les sous-sols de Galgalhoun et offrent au voyageur curieux, enchantements et mystères : le tunnel des Illusions où dans une brume hallucinatoire, d'étranges créatures dansent sans cesse, l'arche aux Marchands où l'on trouve les denrées les plus rares... La rumeur affirme qu'un de ces canaux conduit dans un mystérieux domaine troglodyte.

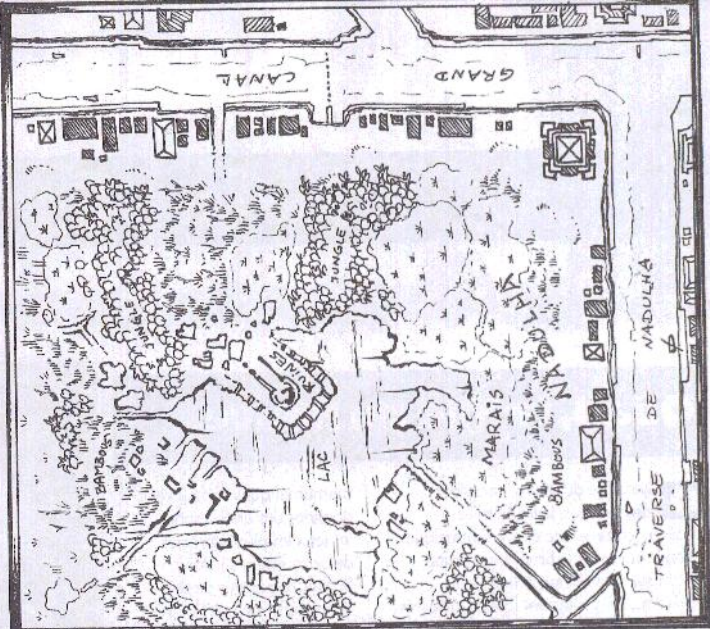
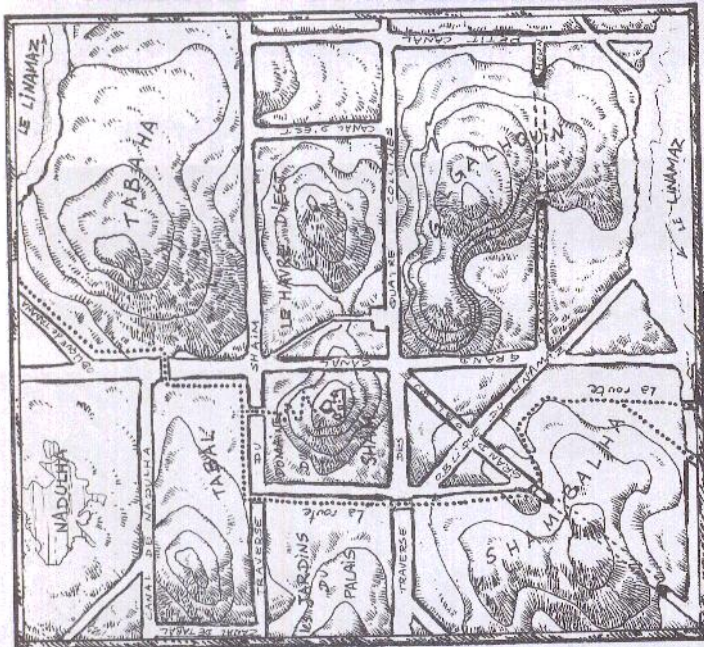
— **SHAMBALHA** est le quartier le plus actif d'Oljad. Sans distinction, on y rencontre des échoppes d'artisans, les temples plus ou moins ostentatoires des principaux cultes d'Althusia, ainsi que des écoles, les quartiers généraux des guildes de bateliers, des habitations bourgeoises et des taudis aux mosaïques défraîchies, des auberges, des hostelleries, ainsi que des caravansérails et des entrepôts à proximité de la Route. Mais surtout, c'est le quartier des fakirs, des charmeurs de serpent,

des illusionnistes qui assurent, nuit et jour, le spectacle dans les rues pavées. Ne manquez pas de visiter les célèbres forges de Malik Khaan d'où sortent les alliages les plus audacieux, les armes les plus belles ; ne résistez pas à l'invitation de maître Tidjang et de ses chefs-d'œuvre de cuisine quantique ; entrez sous la voûte céleste artificielle du grand astrologue Vhali Eff'Rhit...

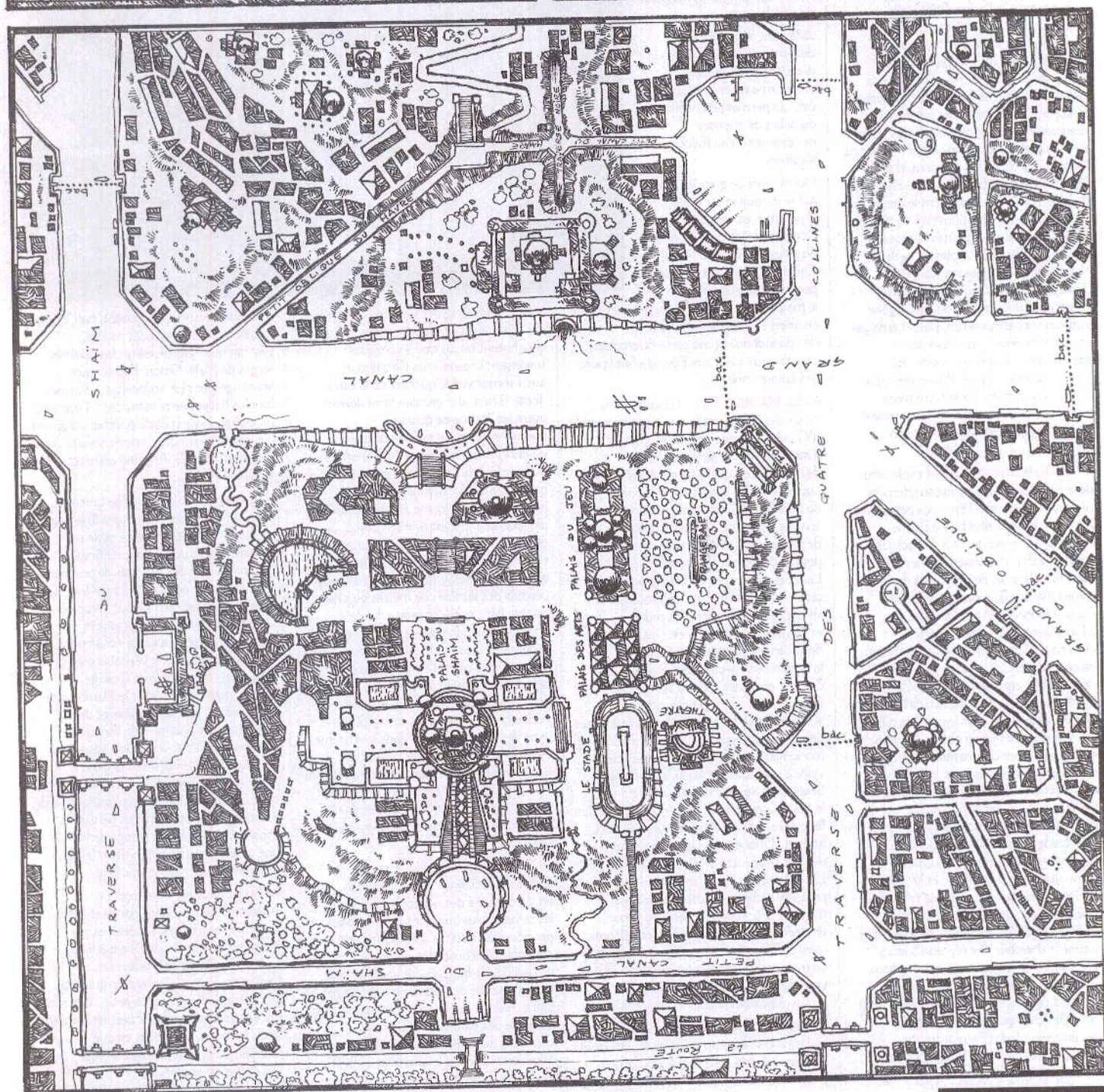
— **TABAHA**. Vu des rives du Linamaz, Tabaha ressemble beaucoup à Shambalha. Mais sur la haute colline de sable noir, les hauts minarets portant de fines enluminures et des fresques de porcelaine, sont autant de points d'ancrage à la plus curieuse réalisation d'Oljad : l'archipel Céleste. Suspendu à de gigantesques méduses filantes, ce vaste échafaudage de bois sombre est un véritable quartier miniature : on y trouve le Collège cosmographe de Phorus le Flamboyant ; l'Eucumènes, la célèbre auberge dont les terrasses s'orientent en fonction des constellations ; les jardins suspendus du grand jardinier El Bab'Hylohn ; et surtout le splendide quai des Étoiles où d'étranges vaisseaux, volant sans l'aide d'aucune méduse, viennent parfois accoster. Au-dessous, plongé dans une ombre bienfaisante, s'étale le frais et gigantesque marché aux fleurs.

— **NADULHA** est « l'île morte ». Anciennement occupée par de riches demeures entourées de parcs, et par des temples, elle a subi il y a quelques années un glissement de terrain. L'eau a tout envahi, créant un grand lac au centre et d'autres plus petits, des zones marécageuses, ensablant certains canaux. Seuls les quais, construits en dur, ont résisté, et sont encore habités. Les parias et les mendiants ont investi quelques ruines





Nadulha



dont les étages étaient habitables. Mais personne ne s'aventure au cœur de ce quartier, encombré de véritables jungles, de bambous au développement anarchique, de marais et de sables mouvants. Nadulha n'est pas le seul quartier ensablé et abandonné, mais ce qui le distingue, c'est sa proximité du centre de la ville : un seul canal le sépare du quartier Tabal, le quartier des universités.

— **TABAL**, bien que légèrement vallonné, ne possède pas les reliefs escarpés des quartiers voisins. C'est l'îlot des écoles, qu'elles soient scientifiques ou militaires. La principale est l'Université de mathématiques et d'architecture, qui en taille devance de peu l'École astronomique et divinatoire, capable d'accueillir jusqu'à trois cents élèves et tout le personnel nécessaire.

La plaine du Linamaz

— **T'MENAL**. Dans les méandres les plus à l'ouest du delta du Linamaz, là où le courant est presque nul, se tient T'ménal la ville des brumes, au milieu des marais chauds, malodorants et grouillants d'insectes. Bien qu'aigris par l'environnement difficile, les habitants y demeurent malgré tout, car la ville est bâtie sur le seul morceau de terrain stable de la région, et sert d'embarquement pour nombre de marchandises venant de Pelorpoint et des plateaux de K'osiph en direction d'Oljad. On y trouve quelques négociants, des auberges, des fabricants de charrettes en bambou. Depuis l'apparition des raids des diables des mers, ce petit bourg s'est fortifié de remparts en bois. Mais parfois, à la levée de la brume, des gens sont retrouvés déchiquetés, d'autres ont disparu... Petit à petit, ses habitants quittent T'ménal, malgré le courage de Shrapak, un prêtre k'neth du culte de Nankk, mais aussi ancien ranger des troupes du shain, qui se bat contre l'agonie de son village.

— **SOODIA**. À trois jours de bateau au nord d'Oljad, Soodia marque l'ancienne limite nord du vieux royaume. Son pont fortifié enjambe le fleuve sur deux cents mètres de large. C'est le seul pont du Linamaz inférieur. La ville conserve un rôle défensif et militaire.

— **SOLKOON**. Capitale des bûcherons, des ébénistes et des artisans des métiers du bois, construite de planches et de rondins, cette petite ville active, quoique souvent pluvieuse, présente des édifices sculptés très surprenants.

— **ELGWAPOL**. La citadelle sud du vieux royaume est bâtie sur la dernière île stable du delta. Au-delà, seul le riz ne s'enfonce pas dans la vase. Elle sert d'école de guerre pour les nobles althusiens.

Le pays k'neth

— **KELSKIN**. Un fort vaste, massif, aux murs de pierre grise, domine le petit village portuaire. La vie de la citadelle est réglée par les patrouilles. Chaque matin, la petite patrouille sort dans les brumes de l'aube : trente cavaliers vont ratisser les ruines de cette ancienne vallée prospère, ravagée par les guerres et les incendies, pour revenir le soir. Et chaque début de semaine, c'est le départ ou l'arrivée de la grande patrouille : cent cavaliers et cinquante mules pour l'intendance, qui vont, l'œil aux aguets, par des itinéraires toujours différents, longer la frontière tsovranienne, coupant la vallée de la Kadrinna, remontant les falaises de la Cicatrice, jusqu'au fort de Trak, à deux bonnes semaines de là, pour revenir après s'y être reposés. Selon les jours, quatre ou cinq patrouilles sont en mouvement, envoyant chaque jour leur rapport par pigeons voyageurs.

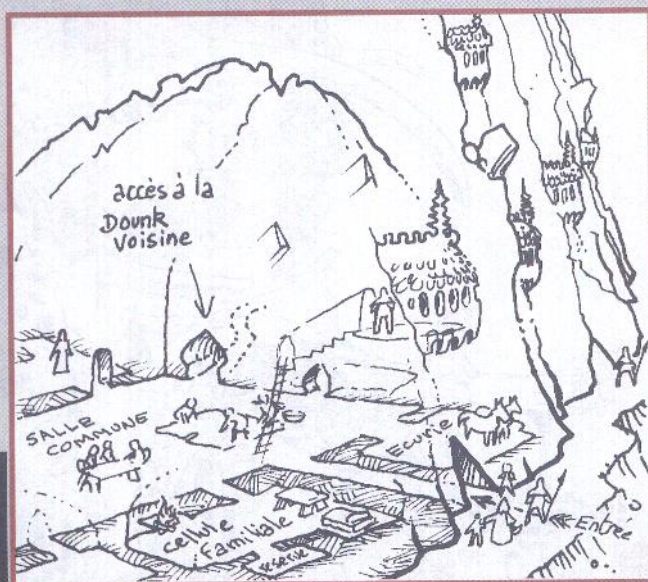
— **K'TANG ET T'SASH**. Au flanc des mesas, d'où l'on peut facilement surveiller les plaines et les forêts proches, s'accrochent deux des plus importantes

cités troglodytes. Sur la paroi rocheuse, les excroissances des petites vérandas de brique et de stuc peint font comme autant de champignons multicolores. À l'intérieur, la lumière du jour qui pénètre chichement par des milliers de petits orifices éclaire une vingtaine de cellules familiales, d'ateliers ou de forges. Chacune de ces « dounks » s'ouvre sur de petites places taillées dans le roc et richement peintes, où jouent les enfants, où l'on discute,

où l'on effectue certains travaux en commun. Toutes les dounks sont reliées entre elles, elles possèdent leur écurie et leur issue vers l'extérieur.

— **K'NEPH**. Les nomades qui arpentent le désert k'neth n'ont aucune attache... sauf K'neph. Depuis des siècles, à heures fixes, une colonne d'eau potable surgit avec force du sol désertique. Les nomades ont bâti autour un temple, et quelques bâtiments pour les sorciers et les marabouts.

Vue en transparence d'une dounk k'tang.



Le pays yinhanthi

— **NAOLOON**. Au centre de Naoloon se trouve le temple des Trois Cercles. Seul son dôme d'or émerge du sol, le reste s'enfonce dans le roc. Les pèlerins, yinhanthi en majorité, viennent y converser avec leurs ancêtres ou d'autres fantômes. Autour du temple, la ville est un mélange hétéroclite des baraques de bois et torchis peint des marchands d'objets de culte ou de nourriture, d'où émergent quelques riches demeures en pierre où vivent d'anciens pèlerins ayant décidé de se fixer à côté du temple, ou des devins de haute renommée. La ville mystique vit des pèlerins venant au temple des Trois Cercles et de la culture intensive de la tomate, qu'elle exporte sous forme de jarres de tomates séchées et épicées.

La forêt de Naoloon constitue l'un des précieux havres de paix de l'Althusia. Portées par leurs troncs millénaires, les frondaisons des cèdres des plateaux de Naoloon arrivent à se rejoindre, si haut que les oiseaux évoluent par centaines à l'ombre de cette volière naturelle. Ils ne sont pas les seuls à profiter de la seule source d'ombre de ce pays désertique : la voie pavée qu'empruntent les voyageurs fait des détours sur des dizaines de kilomètres pour suivre les méandres de la paisible forêt, que l'on dit protégée par les esprits de la terre. Les cèdres sont sacrés, et nul ne songerait à les abattre pour utiliser le bois.

— **PASHEEN**. Sous des dehors excessivement bourgeois et respectables, la petite ville dissimule ses espions, ses activistes de sociétés occultes ; et la forteresse qui semble toujours à moitié désertée abrite dans ses sous-sols (qui communiquent par un long souterrain avec la forêt proche) des troupes de choc importantes.



Se déplacer dans Skhâtraz

- 1) Le Haut Château
- 2) Les Tisseurs célestes
- 3) L'Arkédrale
- 4) Les Mille et une marches
- 5) Les Jumeaux de pierre
- 6) La Spirale d'acier et les Entraillles



Plan de Skhâtraz

La Nélorie

— **ONIRONDE**. La cité des rêves, capitale de la Nélorie, semble bien calme quand on en connaît l'intense activité commerciale. Mais c'est la ville des arrière-cours. Prêtres yinhanthis ou négociants burgons rencontrent les producteurs néloriens dans de petits jardins secrets au bout de couloirs labyrinthiques. Là se négocie, entre une pièce d'eau et une volière de rotin, d'importants marchés de farine de pavot transcendantal, de lotus noir ou de vin divin...

Autour du Pays Noir

— **YANHIHA**. Jadis connue comme ville de passage pour caravaniers et pour être la cité aux cent harems (pour ne pas dire maisons de plaisir), Yanhiha a subi l'influence saltharite de son cogouverneur Klotz Kröntag. Le caravansérail a été entièrement reconstruit, bordé par un grand marché couvert, et Yanhiha n'est plus une simple étape mais un but en soi. Quant aux maisons à filles, un service d'hygiène les visite régulièrement et se charge de collecter les taxes appropriées.

— **KEEMYEB**. L'importante colonie de nobles tsovranien en « exil » (ils sont officiellement ambassadeurs délégués à la surveillance des activités tectoniques) invente sans cesse de nouvelles façons de tromper son ennui et sa mélancolie du pays froid. Le port a été réaménagé en un théâtre pour régates de bateaux effilés, rivalisant de beauté et de vitesse. Les concours de cerfs-volants attirent les

plus grands artistes. Récemment, l'un d'eux a changé la couleur du sable

de la plus grande plage, la teintant d'un vermillon intense, avant d'entreprendre de sculpter les nuages par magie.

— **ULORIÆV**. Tous les ans, au solstice d'été, le nouveau cogouverneur burgon arrive d'Olméria et remplace son prédécesseur à la lourde tâche de surveiller le lointain Pays Noir. C'est l'occasion d'une grande fête, où toute la population se masque, les parures et les déguisements rappelant les oiseaux colorés des jungles du sud. Le reste de l'année, Uloriæv est une petite cité fortifiée qui ne paye pas de mine et où il ne se passe jamais rien. Comment se fait-il alors que les nobles burgons, loin de fuir ce qui pourrait passer pour un exil ennuyeux, semblent rechercher ce poste ? Serait-ce la proximité de la Nélorie, aux drogues et aux poisons subtils ?

— **NEERVA**. Ancienne base navale des raids contre les pirates du Pays Noir, Neerva est un port de pierre fortifié, entièrement reconstruit après la guerre des Laves. Des tours d'observation permettent de scruter les îles volcaniques alentour. De très nombreux chamans, prêtres et magiciens passent par Neerva avant de se rendre sur ces petites îles. Tous disent que les champs magiques y sont encore particulièrement forts et que les contacts avec les dieux élémentaires ou animaliers y sont grandement facilités.

— **LE TEMPLE DU SOLEIL**. L'ancien site mystique a été bouleversé par la guerre des Laves. Aucun Althusien n'accepte de s'y rendre. Tous croient en effet que le lieu est infesté de fantômes. On peut les comprendre car, si les bâtiments ont tous été jetés à terre, les rues elles sont peuplées de statues en pierre volcanique, à l'apparence humaine particulièrement réaliste, figées dans des activités de la vie quotidienne.



Skhâtraz

Skhâtraz, un nom sinistre auquel s'attachent encore des récits d'avant l'Ire, au temps où Skhâtraz était le bagne le plus terrible de tout le continent. Les criminels étaient incarcérés sous la garde d'une entité mystérieuse et toute-puissante : le Dragon-Legba. S'évader était impossible : le dragon veillait, et le site était entouré d'une mer de lave infranchissable, elle-même ceinturée par d'imprévisibles volcans et des jungles mortelles. La magie y était étrangement contrecarrée. Et si le présent est différent, le passé du lieu n'en est pas pour autant oublié.

● **Les origines**. Les légendes désignent le roi Hâz-Farâzon comme le fondateur de cette étrange cité : jadis, ce ténébreux seigneur des nains des profondeurs, pourchassé par tous les chevaliers des Quatre Empires, s'exila par-delà les déserts de feu et les jungles mortelles. Il traversa l'impénétrable muraille de volcans qui ceinture le Pays Noir et parvint au cœur d'une grande plaine d'où jaillissaient des volutes incandescentes. Il y rencontra une entité vénérable (un titan d'azur, d'or et d'argent) qui lui révéla que l'endroit était un sanctuaire protégé de toute magie. Pactisant avec

la créature, Hâz-Farâzon décida d'y bâtir une forteresse, une forge gigantesque où son peuple maléfique pourrait fondre les armes de sa revanche sur les peuples de Paorn. Ainsi naquit Skhâtraz, « la Grande Forge ». Des siècles durant, les nains des profondeurs creusèrent des niveaux sous la montagne, entassant trésors et merveilles au fil des générations. Puis la lignée des nains s'éteignit, victime de la décadence et de maux étranges... Qui eut l'idée d'utiliser cet abominable endroit pour y exiler les criminels ? Nul ne le sait, mais on prétend que le Dragon-Legba, un dragon de brume magicien, s'engagea (les termes du contrat sont inconnus) auprès des souverains de Paorn à y garder les parias des divers empires. Il régna plus de deux siècles sur Skhâtraz, partageant son pouvoir avec des clans plus ou moins dégénérés de monstres et d'aventuriers.

● **Le jour de l'Ire**. L'explosion des volcans et l'affolement des flux magiques modifièrent d'un coup l'équilibre des forces. La magie ressurgit, les clans s'entre-déchirèrent avant de succomber aux attaques des golems de lave. Il ne restait que quelques dizaines de survivants (dont le Dragon-Legba) quand, dans une bulle d'un bleu éclatant, apparurent mâstr Burngondus Ferenbold et quatre autres magiciens (dont la jeune et sublime Meneïa Élidriane),

arrivant tout droit de Majistra par téléportation. Ils négocièrent aussitôt la neutralité du dragon, prirent les survivants à leur service, et ceignirent la prison d'une protection magique contre le feu. Skhâtraz devint rapidement le point de départ des commandos les plus intrépides, souvent formés d'un magicien protecteur, d'un guide et de deux ou trois guerriers.

● **Après la guerre des Laves**. Skhâtraz est devenue une garnison « dure » de militaires et de magiciens, théoriquement althusienne mais en fait sous tutelle directe de Majistra.

1. LE HAUT CHÂTEAU. C'est là que vit « le » maître, autrement dit mâstr Meneïa Élidriane, aux yeux d'émeraude et aux ongles de jais. Elle supervise l'organisation de Skhâtraz de loin, mais se passionne en fait pour la magie temporelle et l'étude des fluctuations des champs magiques. Quand elle ne réside pas sur place, il y a de fortes chances de la trouver à Neerva, ou voguant près de l'île de Gonn.

2. LES TISSEURS CÉLESTES. Le Laurien Olimbus est en charge de ce petit village suspendu, qui regroupe de nombreux prêtres de diverses religions venus en étude. On y rencontre principalement des représentants de cultes liés à l'air ou à la terre.

3. L'ARKHÉDRALE. Gardée par une milice de têtes brûlées composée de barbares wyttts, de sauvages kookélés

et du comte Igor Ortov (un commandant tsovranien à moitié fou), la bâtisse abrite le Dragon-Legba. Celui-ci n'a pas donné signe de vie depuis cinq ans et semble dans une phase de grand sommeil.

4. LES MILLE ET UNE MARCHES.

Les paliers du haut et du bas de ce souk aux boutiques étranges sont en fait des plates-formes de téléportation d'arrivée et de départ. Un magicien est chargé de les activer à des moments précis, pour permettre à des marchands des Quatre Empires de venir faire des affaires à Skhâtraz. L'ouverture a lieu une fois par mois, elle dure seulement deux jours, et l'adresse n'est communiquée qu'à des guildes marchandes de toute confiance.

5. LES JUMEAUX DE PIERRE.

Le commandement althusien de Skhâtraz est situé dans ces deux tours, l'une abritant le colonel yinhanthi Yataniga et l'autre le grand prêtre k'neth Kazrâm.

6. LA SPIRALE D'ACIER ET LES ENTRAILLES.

Les anciennes mines des nains des profondeurs sont accessibles par un ensemble de galeries parcourues par un réseau de wagonnets. Les magiciens et les alchimistes y ont construit des laboratoires pour leurs expériences délicates. Personne n'a encore pu retrouver les anciennes et mythiques forges naines, mais de nombreuses galeries sont éboulées (et dangereuses).





Les grands empires de Paorn ne couvrent pas l'intégralité des terres connues.

Diverses enclaves – provinces ou régions entières – mènent une existence plus ou moins autonome.

Reipublica Palana

Reipublica Palana

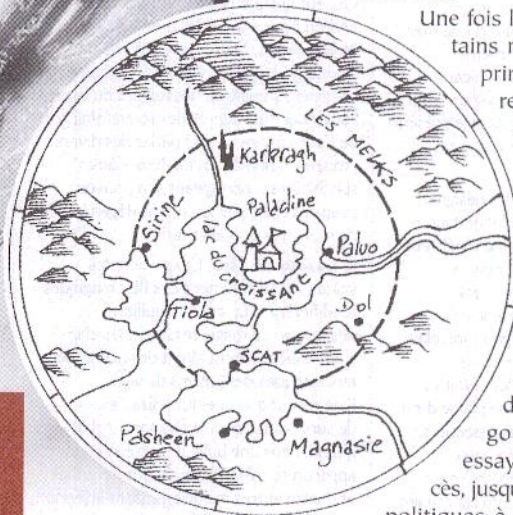
Trois siècles se sont écoulés depuis la guerre des Héritiers, qui avait vu des alliances complexes entre les grandes familles des principaux royaumes aboutir à une situation permettant à chaque souverain de prétendre à la couronne de ses voisins et de faire valoir ses droits par la force.

Les plus terribles batailles eurent lieu dans les Marches de Palana, sans qu'un vainqueur incontestable puisse être déterminé. À la mort du roi Hialdon, les Palaniens, anxieux de voir leur riche province se transformer en vaste charnier, contactèrent dans tous les royaumes, petits et grands, les plus connus des philosophes, les meilleurs bardes et les plus fins tacticiens, et leur offrirent de riches terres et de l'or s'ils arrivaient, grâce à leur art, à faire cesser les combats. Cent vingt de ces « sages » répondirent à l'appel et fondèrent le premier Collège de Palana.

Grâce à une petite armée régulière étonnamment efficace, ainsi que des troupes de choc et des commandos secrets, le Collège parvint – en alliant diplomatie, ruse, flatterie et menace (par la voix des bardes) – à établir un statu quo entre les belligérants et à les contraindre à se rencontrer en terrain neutre, à la tour de Karkragh, qui fut en partie restaurée à cet effet.

Le Collège œuvra si bien qu'il réussit non seulement à rétablir la paix, mais aussi à obtenir un statut de zone neutre pour les Marches dont le territoire fut étendu jusqu'aux rives des deux grands lacs voisins. Ces terres furent « généreusement cédées » dans l'euphorie du moment par les forces en présence. Les choses se passèrent si bien qu'aujourd'hui encore, chaque empire est persuadé que c'est à lui que Palana doit son existence.

Une fois la paix revenue, certains membres du Collège prirent leur or, revendirent les terres qui leur avaient été offertes et rentrèrent chez eux. D'autres, au contraire, décidèrent de rester et les Palaniens leur confièrent la destinée de leur nation. Pendant quelques décennies, diverses formes de gouvernement furent essayées sans grand succès, jusqu'à ce que ces échecs politiques à répétition donnent



naissance au système actuel. Palana prit alors le nom de Reipublica Palana. Aujourd'hui, le pays est dirigé par un Collège composé de membres élus par les nobles, les bourgeois, les notables et des délégués des villes et villages de Palana. Cette institution est elle-même soumise à trois « arbitres » choisis en son sein.

Le fort de Paladine, la capitale, domine le lac du Croissant du haut d'une falaise. À ses pieds, en direction du nord, s'étagent les Marches de Palana qui présentent une alternance de champs et de forêts. À l'extrême nord, se trouvent la forêt du Melkiar et la tour de Karkragh, qui se dresse à l'entrée d'un étroit défilé.

À Paladine même, le vieux fort est occupé par l'armée nationale, le Collège résidant dans des bâtiments clairs et spacieux construits à proximité : palais du Conseil, chambre des débats, forum... Le bâtiment le plus récent est nommé Observatoire de l'Ire. On trouve en son sein de nombreux savants et explorateurs qui essayent de recenser les divers effets de la Vague bleue dans les quatre empires, et de savoir si le Pays Noir est enfin stabilisé. Une section historique vient d'y être adjointe et on peut y lire la transcription de récits des habitants du Tarot qui racontent leur propre version de l'histoire du monde.

Enfin, un chapelet de riches villes marchandes entourées de pâturages verdoyants borde les rives est, sud et ouest du Croissant. Palana s'est spécialisée dans le transit de denrées « spéciales » dont l'acheminement peut poser des problèmes : objets de valeur, otages, substances ou armes prohibées dans l'un ou l'autre des empires, etc.

Le Normur

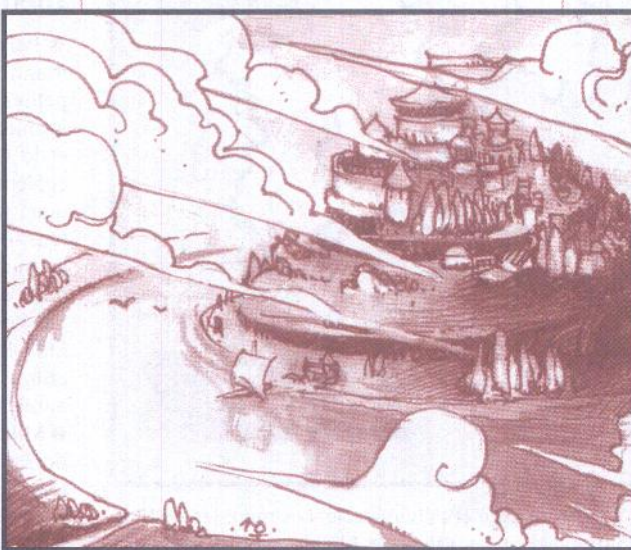
Durant l'Hiver de Feu, il y a cinquante ans, des bandes de créatures démoniaques surgirent des volcans qui s'étaient réveillés au nord de la Burgonnie, le long du fleuve Tael-dal. L'armée impériale étant occupée par une guerre dans le sud, le gouverneur de Sordolia mobilisa une armée de soldats de fortune pour contrer l'envahisseur. Une fois la menace conjurée, les mercenaires durent monter la garde dans ce secteur dangereux pendant quelques années. Quand ce délai fut écoulé, beaucoup s'étaient convertis à l'agriculture, la terre de l'endroit s'étant révélée particulièrement fertile. Au fil des ans, ils s'organisèrent afin de former une communauté autonome : le Normur. Leur chef élu est appelé « kaynn » et réside au sud, sur le fleuve, à Fort Nordam. Il n'y a aucun village en Normur, seulement d'anciens forts de rondins transformés en grandes fermes qui peuvent employer jusqu'à trois cents personnes.

Quand la guerre des Laves commença, Fordor XXIV fit mander le kaynn Glenn pour

servir de conseiller à ses armées. Il vint avec le 1^{er} régiment de Lanciers Vermifuges, et accepta de former ceux qui allaient devenir les chasse-dragons. Depuis, en récompense, le Normur a véritablement acquis son indépendance et n'est plus soumis aux taxes de la Burgonnie.

Les comtés francs

À majorité naine, les comtés francs, au nord-est de la Burgonnie, occupent une partie de leur temps à fabriquer des armes pour leurs incessantes guerres intestines... quand ils ne vendent pas ces même armes en Burgonnie afin de financer leurs armées. Leurs structures dirigeantes sont assez floues, mais leur instabilité permanente semble servir les intérêts de leurs puissants voisins.



Les colonies des chasseurs

Avant l'Ire, les colonies des chasseurs, au sud-est d'Althusia, se consacraient à deux activités bien différentes : la fabrication d'alcool de canne, qu'elle exportait à bord de ses propres bateaux, et la chasse aux parias. Chaque propriétaire de distillerie possédait aussi sa propre « horde » : un groupe de pisteurs et de traqueurs qui, en échange d'une substantielle rémunération, se rendaient régulièrement en Pays Noir afin de récupérer des exilés dont la présence étaient réclamée dans leur pays d'origine (généralement afin qu'ils soient publiquement et indiscutablement occis). Intégrés comme éclaireurs aux armées althusiennes et saltharites lors de la guerre des Laves, les plus courageux des chasseurs ont été récompensés par des terres, soit dans le Salthar, soit en Althusia. Depuis, il s'est constitué des routes de l'alcool, reliant les fermes de l'ancienne communauté aux domaines de leurs cousins fortunés. Un nouvel alcool fait d'ailleurs fureur depuis quelques années, « l'alcool noir » à la fabrication secrète. Sombre, sirupeux, il laisse échapper quelques escarbilles rougeoyantes quand on le sert. Les chamans

disent qu'il ouvre les portes vers les dieux élémentaires de la Terre et du Feu, et en prennent régulièrement avant d'entrer en transe, « chevauchés » par les esprits.

L'île de la Lauria

Séparée de la côte d'Artaille par une large passe aux courants capricieux, la Lauria est un territoire farouchement indépendant. Ses habitants ont développé au fil des siècles une culture originale, tournée vers l'artisanat, l'élevage et la méditation.

Géographie

De hautes montagnes occupent les deux tiers de cette île aride. La plus haute est un volcan :

le mont Ténéphas. Exception faite des tempêtes qui s'abattent régulièrement sur sa côte orientale, les pluies sont rares, du fait de courants marins chauds et de vents venus du sud qui soufflent toute l'année. La Lauria est couverte de grands pâturages à l'herbe jaunie et de forêts de résineux rabougris. Les villes se sont développées dans sa partie occidentale, plus propice à l'élevage et à l'agriculture.

Histoire

La Lauria a toujours eu la réputation d'être une « terre sacrée », sans que personne sache vraiment pourquoi. Depuis des millénaires, les sages et les saints de tout Paorn viennent en pèlerinage dans ses innombrables temples, monastères et autres lieux de recueillement, dont certains sont très anciens.

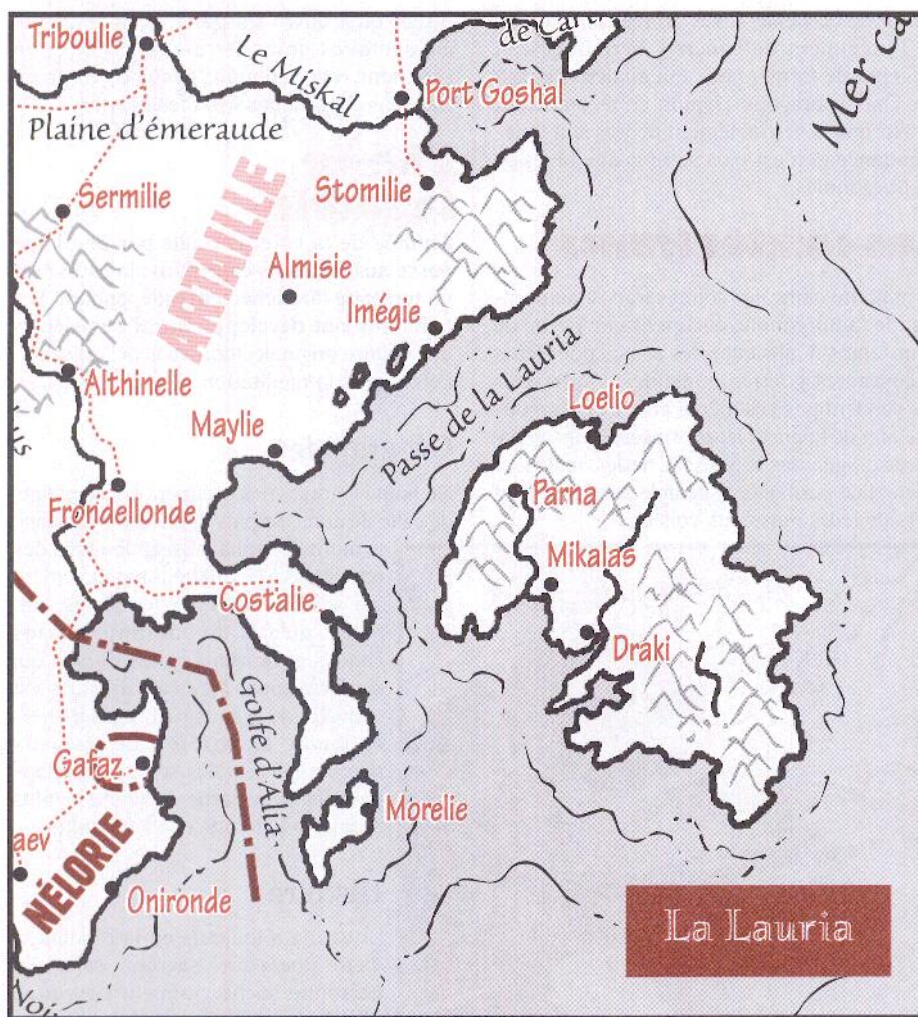
Ce n'est pourtant qu'en 536 de l'ère myréenne, il y a plus de quatre siècles, qu'une colonie permanente s'est établie à Loelio, sur la côte nord. Il s'agissait à l'origine d'un simple hameau fondé par des marins naufragés venus des mythiques contrées magiques de l'Orient. Il a toutefois suffi de quelques décennies pour que ce village devienne un bourg et que d'autres agglomérations se créent dans la partie occidentale de l'île.

Ressources

Le sous-sol de leur pays étant très pauvre en métaux et en minéraux précieux, les Lauriens sont éleveurs, artisans ou agriculteurs. L'île entretient des relations commerciales avec la Burgonnie et l'Althusia, afin notamment de se procurer le fer et l'acier dont elle a besoin.

Régime politique

Les étrangers visitant la Lauria ont souvent l'impression que c'est le pays de la totale liberté, car la démocratie semble s'y développer naturellement. C'est dû à des institutions politiques originales...



Il semble que les non-humains n'aient jamais été tenté de s'y établir.

La Vague bleue

Au moment où les volcans-dragons explosaient dans le Pays Noir d'Althusia, le mont Ténéphas se mit à gronder et à fumer. Mais à peine quelques heures plus tard, la Vague bleue envahit les esprits, et le mont se calma soudain, écrasé sous un orage diluvien. Le jour suivant, un émissaire lutin du roi Dregon vint demander aux plus sages des habitants de la Lauria de venir participer à la guerre des Laves. Ce sont les sages lauriens qui provoquèrent en grande partie les pluies qui amenèrent les jours de Brume.

Lieux importants

- **Parna.** La capitale de la Lauria est une magnifique cité composée de milliers de petites maisons blanches, surplombée par la formidable Tour d'Opale où siègent le Septar et le Grand Conseil des Aînés. À signaler également un fantastique musée archéologique : le Demettrion. Nilodem, le conservateur, était persuadé que certaines reliques du musée provenaient d'un continent aujourd'hui englouti. Depuis l'ouverture au monde des îles du Tarot, plus personne ne le raille. Mais il doit se méfier, car des ombres rôdent autour du musée ! Ces antiques machines auraient-elles un usage magique et puissant ?
- **Mikalas.** C'est certainement le plus grand port marchand de Paorn. C'est là qu'accostent quotidiennement les lourds vaisseaux venus d'Althusia et de Burgonnie ou en partance vers les îles du Tarot. Ville tentaculaire aux innombrables entrepôts gorgés de richesses, Mikalas est également réputée pour la qualité des étoffes qui sont tissées dans ses immenses ateliers.
- **Draki.** Cette petite ville côtière produit une liqueur de figue très alcoolisée, la jarga, que les connaisseurs considèrent comme le « breuvage des dieux ». Distillée selon des méthodes secrètes qui lui confèrent une saveur inimitable, la jarga est vendue à prix d'or... et c'est sans doute pourquoi Draki est une des rares cités lauriennes à être fortifiée. On prétend que ce nectar est une véritable drogue et qu'il suffit d'y goûter une fois pour ne plus pouvoir s'en passer.
- **L'observatoire du mont Tarmis.** Haut lieu de l'astrologie et de l'astronomie, cet observatoire est installé au sommet d'un volcan éteint du sud de l'île. On dit que l'air y est tellement pur que l'on y voit deux fois plus d'étoiles que n'importe où ailleurs. Le monastère édifié sur les flancs du mont Tarmis a en outre la réputation de posséder l'une des plus riches bibliothèques de tout Paorn.
- **Les ruines.** Les montagnes lauriennes sont parsemées de ruines de toutes sortes : antiques monastères, tombeaux datant d'empires disparus, temples dédiés à des dieux inconnus, etc. Il court dans Paorn un grand nombre de légendes parlant des richesses fabuleuses

Les Lauriens sont fermement convaincus que la jeunesse est la période de la vie où l'homme a le plus de chances de réaliser ses idéaux. L'île est donc gouvernée par un Septar, une petite assemblée composée de sept jeunes gens (dont aucun n'a plus de trente ans) élus par les cités les plus importantes. Mais les Lauriens savent également que l'expérience a son importance, c'est pourquoi, avant de pouvoir être appliquées, toutes les décisions prises par le Septar doivent être discutées par un Grand Conseil des Aînés auquel appartiennent de plein droit tous les habitants âgés de plus de soixante ans.

L'île ne possède pas de véritable armée permanente, mais tous ses habitants adultes (femmes comprises) doivent passer un trimestre tous les trois ans au sein des Protectors, des troupes chargées d'assurer aussi bien le maintien de l'ordre que la défense du pays.

Culture

Un proverbe dit : « En Lauria, si l'on n'est ni artisan, ni berger, on ne peut être que prêtre ! » Bien que légèrement exagérée, cette affirmation n'est pas tout à fait fausse...

Sans le commerce avec l'étranger, l'île n'aurait jamais prospéré. Or, sans l'artisanat, aucun commerce n'aurait été possible. C'est pourquoi les Lauriens ont développé un talent exceptionnel pour le travail des peaux, le

tissage et l'ébénisterie. Les meubles de Draki et les toiles de Mikalas comptent parmi les articles de luxe les plus prisés par les nobles de Paorn.

Garder les immenses troupeaux de chèvres et de moutons qui paissent sur les flancs des montagnes n'est pas considéré comme une tâche « inférieure ». En effet, certains intellectuels et penseurs surmenés n'hésitent pas à quitter leurs occupations habituelles pour se faire pâtres et passer plusieurs années à jouer de la flûte (l'instrument national laurien), tout en méditant sur la vanité du monde. Une fois l'esprit en paix, ils retournent à leurs vies familiales et professionnelles sans que personne y trouve à redire.

En Lauria, le terme « prêtre » désigne non seulement les hommes qui ont voué leur existence à un dieu (ou à des dieux), mais aussi ceux qui s'intéressent aux « sciences de l'esprit », que l'on considère ici comme étant d'essence divine. Cette catégorie englobe donc les religieux, les philosophes, les mathématiciens et les astrologues qui vivent en petites communautés autonomes dans les montagnes.

Les non-humains

À part une tribu naine qui travaille dans une carrière de marbre sur la côte orientale, la Lauria est peuplée exclusivement d'humains.

qu'abriteraient ces anciens édifices et il n'est pas rare de voir des groupes d'aventuriers venir dans cette région. Les Lauriens considèrent toutefois que les ruines sont sacrées et ils en interdisent formellement l'accès. Les géôles de Parna regorgent de « contrevenants ». Leurs rapines, une fois confisquées, ont largement contribué à la splendeur du Demetron. Les rares monuments à ne pas avoir été pillés sont soit hantés, soit protégés par des dispositifs particulièrement ingénieux... quand fantômes et pièges ne s'allient pas pour décourager les tentatives de vol.

Les pirates de la Passe

La passe de Lauria est infestée de pirates qui n'hésitent pas à attaquer les flottes marchandes qui sillonnent ces eaux agitées de puissants tourbillons. Malgré tous ses efforts, la Burgonnie n'a jamais réussi à venir à bout de ces fiers gaillards qui font régner la terreur dans cette région. Parmi les plus tristement célèbres, citons : Trevak l'Écorcheur, Morg l'Écarlate, Kardr l'Orc Gris et enfin, depuis peu, le Capitaine Noirdeur.

Un certain mystère entoure ces pirates, car ils n'attaquent jamais les villages côtiers burgons et lauriens. Cette attitude étrange, de la part d'individus sans foi ni loi, s'expliquerait, selon certains commentateurs, par le fait que leurs équipages seraient composés de pêcheurs d'Artaille et de Lauria qui mèneraient une double existence dès que le poisson se fait trop rare. Si cela est vrai, personne n'a jusqu'à présent pu en apporter la preuve. En fait, tous ceux qui ont essayé ont connu une mort atroce...

Les conquérants de l'océan Oriental

Aux frontières des quatre empires, les terres inconnues abondent et d'intrépides explorateurs répondent à leur appel. En compagnie du téméraire Danathan, partons à la rencontre de deux peuples vivant au fil de l'eau...

Des érudits s'interrogent

Par Fra-Loonghehon le Séculier :
Danathan Verdarnond de Vinyaev
est-il le Capitaine Pourpre ?

« D'où sort le mystérieux Orfeu, ce gigantesque galion à l'armature de cuivre tendue de voiles pourpres, qui surgit soudain du néant pour couler des navires réputés invincibles ? Huit fois en dix ans, il est apparu pour envoyer par le fond des vaisseaux aussi divers que le sloop du sanguinaire capitaine Trois-Têtes, le galion du très haï prince Spexandre d'Arkhas, ou encore les deux bâtiments principaux de la Rachefflugt, cette équipée secrète qui devait répandre la peste dans les îles du Tarot au moyen de milliers de rats. Il s'est même glissé, de nuit, jusqu'au port d'Olméria, la capitale de l'empire burgon, où il a détruit une demeure d'un seul coup de balis-

te bien ajusté... surprenant en pleine activité une conjuration de nécromanciens ! Au-delà de l'exploit, on se demande toujours comment ce mystérieux « Capitaine Pourpre », comme on le surnomme, peut être aussi bien renseigné. Quels sont ses buts, d'où vient-il, et quels étranges pouvoirs recèle son extraordinaire galion ? Cet extrait d'un journal, que j'ai découvert près des décombres d'un entrepôt incendié d'Oljad, pourrait bien avoir un rapport avec le cas qui nous intéresse... Il remonte visiblement à près de deux siècles, avant que Majistra soit vraiment connu. Ce qui laisse présager une étonnante longévité au Capitaine Pourpre, à moins que ce nom soit celui d'une lignée de pirates.

« Je suis allé jusqu'au bout des terres de l'ouest, sur les marchés opulents de Slidosk et de Kiepp, le plus puissant port de la côte. J'ai remonté jusqu'aux monts Sinistériés tout le rivage est de la Burgonnie, dont les ports envoient les nefs les plus indestructibles vers les dangereuses îles-lames de l'archipel du Tarot. Et je peux le dire : les quatre empires, les cent un duchés et les comtés francs, sans oublier les Tarots et les caillasses de la vaste Maléitude, ne sont pas la totalité du monde. À Kiepp, des capitaines vendent des marchandises étranges, qu'ils prétendent ramener d'îles lointaines situées vers le couchant. Sur les Tarots, j'ai vu de curieux elfes au teint émeraude venus à bord de leurs esquifs en forme d'aiguille, de fort loin d'après les dires. Quant aux Sinistériés, on y accueille régulièrement toutes sortes d'humanoïdes au regard vide, la langue coupée et le corps zébré de centaines de cicatrices, qui débouchent des montagnes de glace pourtant réputées impénétrables.

Maintenant, alors que mon épouse Kayila la Poétesse repose dans la nécropole fleurie de Vinyaev et que le hasard m'a rendu proprié-

taire du navire l'Anguille bleue, j'ai décidé de changer le cours de mon destin.

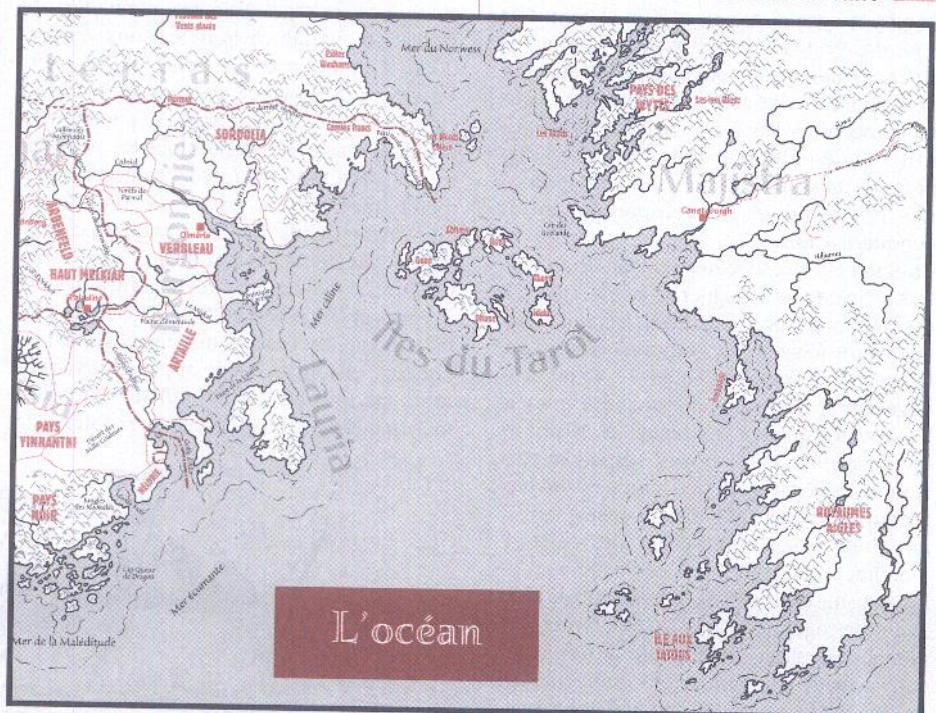
À mon fils aîné et à ma fille, Pongkel et Tahaline, j'ai laissé la gestion de nos caravanes et de nos navires, de nos entrepôts et magasins. Avec mon fils cadet, l'enthousiaste et turbulent Guimp, nous avons réarmé l'Anguille bleue pour un voyage vers l'inconnu. Aujourd'hui, vingtième jour de la lune des fleurs, les vents sont favorables et nous allons lever l'ancre vers l'est, vers le levant. Dans sept jours, nous referons provision d'eau et de viande boucanée sur la Lame du Pendu, la plus orientale des îles du Tarot, puis nous repartirons pour l'aventure.

Avant que je ne quitte Vinyaev, Tahaline m'a dit ces mots : « Père, tu prétends explorer le monde pour trouver de nouveaux trésors, dont la brillance éclipsera la fortune de nos rois cupides et prétentieux. Es-tu bien sûr que le jeu en vaille la chandelle ? »

— Sage Tahaline, ai-je répondu, notre richesse fut bâtie de presque rien, et si la ruse et la prévoyance m'ont servi à l'établir, la bénédiction des astres en fut aussi responsable. Ces étoiles qui ont veillé sur moi, je vais maintenant les suivre. Qui sait si elles ne m'ont pas fait riche pour que je puisse aujourd'hui prendre ce départ ? »

Extrait du journal de bord
du premier voyage de Danathan

Officiellement, Danathan est mort depuis des années. Cependant, les sources historiques soupçonnent cette Tahaline de Vinyaev d'avoir été (et d'être encore ?) la célèbre Rose noire, mercenaire et assassin dont les exploits ne se comptent plus. Experte en déguisements, la Rose noire est connue sous diverses identités à travers les quatre empires. Elle compte des amis parmi les aristocrates et fait partie de plusieurs sociétés secrètes, dont le sombre et terrible culte



d'Oombar. Quant à son frère Pongkel, il aurait été apprenti sorcier, voleur au grand cœur, aéromarchand dans les territoires de l'océan Vert du Salthar, avant de devenir maître Kel, l'un des plus puissants armateurs de Paorn ! Se pourrait-il que la Rose noire et maître Kel soient les informateurs de Danathan ? Ce dernier utilise-t-il l'identité du Capitaine Pourpre pour défier les souverains de Paorn ? »

Un observateur discret

Extrait des *Royales Archives de la Mémoire*, par maître Kwalish, maginventeur officiel de la cour du Salthar, éminence grise du roi Drogon, concepteur d'artefacts puissants lui permettant de voir à distance, espion à titre de curiosité personnelle.

« Comme je l'avais prévu, Danathan Verdamond de Vinyaev réussit à gagner les îles du Tarot après avoir quitté l'Althusia. Hélas, les courants l'entraînèrent ensuite vers les mortelles banquises du nord. Accomplissant un formidable exploit, il se fraya un chemin à travers les glaces et redescendit vers l'est, où il découvrit une terre aussi extraordinaire qu'insoupçonnée : la sombre Majistra, puissante patrie des princes-sorciers et des créatures féeriques.

En accostant à ses régions nordiques, il fit connaissance des farouches Barons d'Écume, un alliance de marins-magiciens qui refusent le joug impitoyable des princes-sorciers. Une solide amitié naquit alors entre Danathan et leur chef, le jeune Snarr des Fjords, surnommé par ses hommes « le Capitaine Pourpre ».

L'Anguille bleue reprit ensuite son cabotage jusqu'aux cités décadentes et raffinées du sud de Majistra (où la petite magie est monnaie courante, comme les intrigues de palais). Danathan séjourna un temps à Cansteborgh, l'ensorceleuse capitale du royaume. Là, il rencontra la société aristocrate et espionna la cour des princes-sorciers pour le compte de son ami Snarr (et le nôtre). Allant de surprise en surprise, il découvrit ainsi un complot aux ramifications terrifiantes, impliquant les ambassadeurs de nations inconnues et de ténébreuses puissances issues d'autres Plans... leur but commun étant apparemment de conquérir Paorn !

Craignant d'être découvert, Danathan préféra s'éloigner et regagner sa patrie. Hélas, le maelström de l'océan Oriental, façonnant son destin une fois encore, l'attira au cœur d'une tempête et fit sombrer son navire. Tout l'équipage aurait péri sans sa rencontre miraculeuse avec l'une des mythiques cités sirinns. Pour payer sa dette envers ses sauveteurs, Danathan vécut quelques temps parmi eux, luttant contre les sanghorns, et enseignant aux prêtres de Corail l'usage des objets manufacturés gagnés lors des combats. Il séjourna ensuite brièvement en Althusia, avant de regagner Majistra. Selon mes dernières nouvelles, l'infatigable marin poursuit ses activités secrètes en compagnie des Barons d'Écume et du Capitaine Pourpre. »

Les coureurs du maelström

Avant l'Ire, l'océan Oriental tout entier était un colossal maelström qui tournait autour d'un axe lointain. Il était considéré comme le bord du monde par tous les habitants de Paorn. Personne n'osait affronter ses tempêtes effroyables et imprévisibles, sans parler des rumeurs concernant les diables des mers, les géants des nuages, ou les dieux titanesques qui sommeillent dans ses profondeurs. Depuis dix ans, les courants diminuent d'année en année. Si le phénomène se poursuit, ils auront disparu dans un siècle. Une chose est cependant certaine, l'océan Oriental est bien « habité » par deux peuplades vivant au gré des courants : l'une, les sirinns, est la proie, et l'autre, les sanghorns, le prédateur...

LES SIRINNS

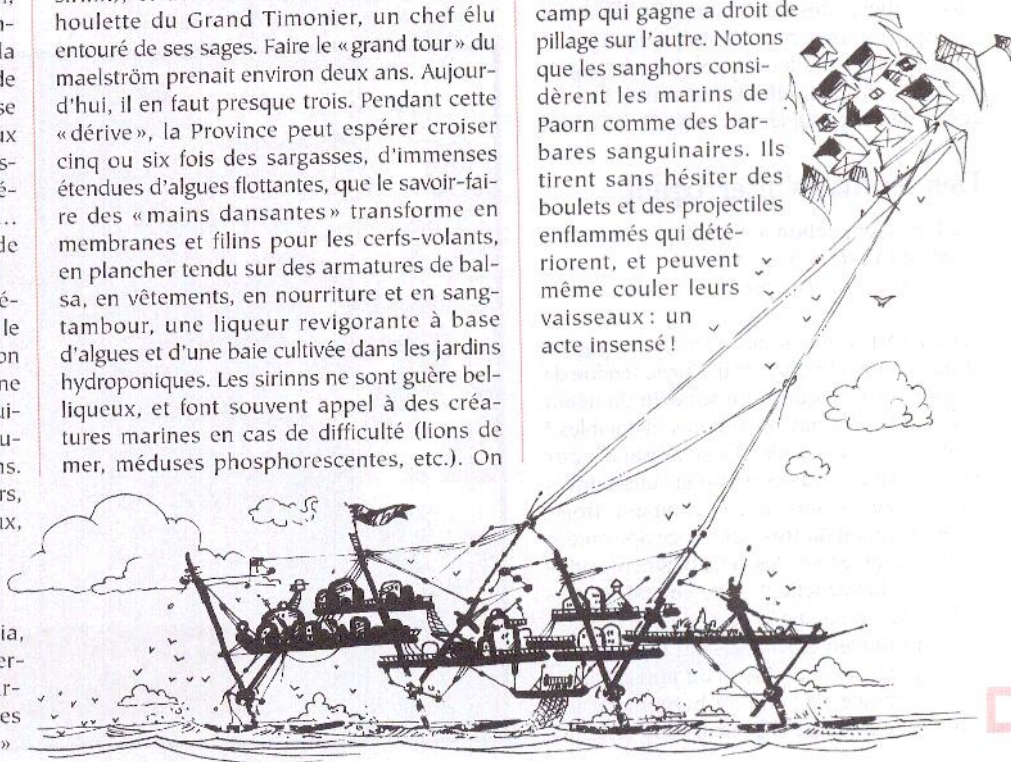
Les sirinns, au teint émeraude et aux longs cheveux vert pâle, sont issus d'une antique race humanoïde métissée d'elfes des mers. Leurs cités filantes, qu'on appelle aussi les « Provinces », sont de véritables villes de plusieurs centaines d'individus. Elles sont montées sur des flotteurs articulés et maintenues en mouvement par un système de palans reliés à des cerfs-volants en vol perpétuel à 300 ou 400 mètres de hauteur. Entraînés dès leur plus jeune âge, les « volants » passent des journées entières dans les airs. Ils se relayent pour agencer et doser les voiles selon les besoins, et apprivoisent les gawals, des mouettes géantes qui acceptent de leur servir de parachute pour redescendre vers le plancher.

Sur les radeaux ainsi tractés, on vit de pêche, de cultures hydroponiques (entretenues par les prêtres de Corail, les chamans du peuple sirinn), et de chasse aux oiseaux, sous la houlette du Grand Timonier, un chef élu entouré de ses sages. Faire le « grand tour » du maelström prenait environ deux ans. Aujourd'hui, il en faut presque trois. Pendant cette « dérive », la Province peut espérer croiser cinq ou six fois des sargasses, d'immenses étendues d'algues flottantes, que le savoir-faire des « mains dansantes » transforme en membranes et filins pour les cerfs-volants, en plancher tendu sur des armatures de balsa, en vêtements, en nourriture et en sang-tambour, une liqueur revigorante à base d'algues et d'une baie cultivée dans les jardins hydroponiques. Les sirinns ne sont guère belliqueux, et font souvent appel à des créatures marines en cas de difficulté (lions de mer, méduses phosphorescentes, etc.). On

les prétend capables de communiquer avec elles par ultrasons, et de partager ainsi certains secrets des profondeurs.

LES SANGHORN

Même s'ils sont plus petits et massifs que les sirinns, les sanghorns descendent manifestement de la même race qu'eux. Deux points les distinguent de leurs cousins : leur teint et leurs cheveux bleutés, et le fait qu'ils soient des chasseurs. Ils obéissent aveuglément au « capitaine » qui, pour prendre la place de chef, doit tuer son prédécesseur au cours d'un très officiel « défi ». Leurs vaisseaux, regroupés en meutes, sont peints en gris-bleu pour se confondre avec les vagues et surprendre et attaquer les cités filantes. Les Provinces les plus prospères sont ainsi mises à sac, pour la nourriture, les esclaves, les objets manufacturés, la liqueur de sang-tambour. Si les sanghorns perdent un combat, ils acceptent que leurs vaisseaux soient pillés en partie par les vainqueurs : pour les sirinns, c'est le seul moyen de récupérer des matières extérieures (bois, métal). Les sanghorns quittent parfois l'orbite du maelström pour attaquer des bateaux égarés de Paorn, du Tarot ou de Majistra, afin de renouveler un peu le stock de matières premières. Dans ce système clos, l'économie et la protection de tout objet sont primordiales. Perdre ne serait-ce qu'une planche est un crime. Aussi, tous les combats entre chasseurs et proies se font d'homme à homme : les Provinciaux tentent d'empêcher les sanghorns d'accoster, mais si ceux-ci y parviennent, aucun tir ou aucune action qui risquerait d'endommager les nefs n'est entrepris. Le capitaine fait alors débarquer son armée (de 50 à 100 « champions ») sur le « champ de bataille » (une plate-forme habituellement réservée aux grandes réunions ou aux fêtes), la Province fait de même, et le camp qui gagne a droit de pillage sur l'autre. Notons que les sanghorns considèrent les marins de Paorn comme des barbares sanguinaires. Ils tirent sans hésiter des boulets et des projectiles enflammés qui détériorent, et peuvent même couler leurs vaisseaux : un acte insensé !



Situé à l'est, au-delà des mers, Majistra n'eut longtemps de contact avec les Quatre Empires de Paorn que secrètement, par l'entremise de contrebandiers majistrides ou burgons, qui eux-mêmes ne se rencontraient jamais, les négociants des îles du Tarot faisant office d'intermédiaires. Aujourd'hui encore, Majistra, la terre des magiciens, peut paraître à l'étranger qui débarque aussi déroutante que les pays de la lune.



Magie à tous les étages

Majistra est un pays puissant et orgueilleux, raffiné et décadent. Il tire sa puissance de deux particularités : d'une part une avance incontestable dans l'art de la construction navale, qui lui permet de régner en maître sur tout le littoral, y compris jusqu'aux royaumes-aigles du sud ; d'autre part – et surtout –, l'omniprésence de la magie dans la vie quotidienne : tous les Majistrides (habitants de Majistra) pratiquent au moins un sorcelet (voir plus loin), et parfois trois ou quatre. Les magiciens de petit niveau sont fréquents, chacun pratiquant une famille de sorts : soins pour l'un, construction et démolition pour l'autre, cartographie pour un troisième... Certains mages plus puissants (mais plus rares) se spécialisent dans la fabrication de focus, des objets très délicats à créer, dans lesquels les magiciens de moindre talent pourront stocker des sorts. Les focus sont très coûteux, ouvragés par les meilleurs ébénistes et joailliers ; ce sont souvent des objets de famille qui se transmettent de génération en génération. L'utilisation des sorcelets et des sorts de faible puissance est librement autorisée, sauf pour des usages contraires aux lois. Les sorts

de puissance intermédiaire sont réglementés par une licence, mais en pratique beaucoup de magiciens les utilisent sans autorisation, risquant l'amende. Par contre, les sorts puissants sont strictement contrôlés. Du moins en théorie. En pratique, les magiciens d'un niveau suffisant et les maquettes d'observation (voir plus loin), nécessaires à une surveillance efficace, ne se trouvent que dans les villes ou les bourgs les plus riches.

Les lormages

Mi-magicien mi-policier, le lormage est le haut dignitaire chargé de veiller au bon usage de la magie. C'est le grade le plus important que peut espérer atteindre un magicien dans l'administration du pays (au-dessus, les mages sont membres du gouvernement). Les lormages de Majistra sont une soixantaine : dans Cansteborgh et ses faubourgs, une douzaine d'entre eux se répartissent la lourde charge de maintenir l'usage de la magie dans les règles fixées par la loi. Chaque ville importante en accueille de un à trois. Enfin, quelques-uns, sous couvert de missions diplomatiques, sont chargés de surveiller les activités des magiciens les plus instables des turbulents royaumes-aigles au sud.

Un lormage est spécialisé dans l'espionnage, la détection, la protection et le désamorçage des effets magiques. Il utilise tous les moyens, magiques ou naturels, pour aboutir dans son travail ou ses enquêtes. Car lorsqu'une affaire dépasse le simple crime de droit commun, il est fréquent qu'un lormage reprenne le dossier.

Les maquettes de surveillance

Pour mettre une ville sous surveillance magique, les lormages utilisent une reproduction en 3D de ladite ville, assez grande pour être précise. À côté, une bonbonne abrite des centaines de lucioles, liées magiquement à la maquette. Dès qu'un sort « réglementé » est sur le point d'être lancé en ville, une luciole jaillit de sa bonbonne et va se positionner à l'endroit d'où le lanceur agit. Quand le sort part, l'insecte file en direction de sa cible. En agissant sur la luciole (en la détournant, en la détruisant), le lormage de surveillance peut détourner ou annihiler le sort. Grinnmouth, l'un des plus anciens lormages de la Cour de police de Cansteborgh, est capable d'identifier la puissance du sort et sa nature (magie blanche ou noire) au vol de la luciole, et d'intervenir sur dix sorts à la

Il est formellement interdit d'utiliser la magie pour :

- Interférer dans une transaction avec un magicien de plus haut niveau.
- Tromper un acheteur sur la nature ou l'aspect d'un objet.
- Espionner les gens dans leur omring (zone privée déterminée par les bornes d'omrinspots).
- Forcer un loyal sujet ou un homme libre à un acte contre son gré.
- Forcer quiconque à un acte répréhensible ou contraire aux mœurs.
- Troubler l'ordre public ou déclencher des calamités.

fois. Il est souvent seul de garde, la nuit, et ses collègues soupçonnent le vieux mage, qui connaît tant de monde en ville, de fermer les yeux sur nombre d'infractions.

À l'inverse, des mages mal intentionnés utilisent mille ruses (entre autres profiter de l'heure de la relève, normalement tenue secrète) pour lancer des sorts interdits durant les moments d'inattention des lormages.

Dans la pièce de surveillance de Cansteborgh, la capitale de Majistra, la maquette de la ville est entourée de maquettes simplifiées des bourgs voisins et des grandes cités du pays, afin d'identifier les cibles de sorts à longue distance.

Les sorcelets

À un âge très variable, les Majistrides découvrent la nature de leur pouvoir inné. Celui-ci se manifeste soudain, parfois à mauvais escient... L'aide d'un magicien est sans effet sur son apparition, mais peut servir à le maîtriser ou à l'utiliser au mieux. Ne pas avoir de sorcelet arrivé à l'âge adulte est vécu comme une vexation, et ceux qui sont victimes de ce « retard » en viennent souvent à apprendre en secret des sorts de vraie magie (en y mettant le prix), juste pour faire illusion. Lorsque son sorcelet est « révélé », un Majistride peut essayer d'en apprendre d'autres.

Un sorcelet a parfois le même effet qu'un sort de bon niveau, mais il reste un sorcelet car il est généralement limité à un seul objet, ou un seul type d'usage. De fait, les Majistrides choisissent souvent leur métier en fonction de l'avantage que leur procure leur talent personnel.

Parce qu'il est lié à un individu, chaque sorcelet est particulier. En voici quelques exemples, dont il existe des variantes très courantes :

— « Bouteille lève ton cul » permet de faire léviter une bouteille le temps de servir un verre. Ysgerd Finnwax l'employa pour faire garçon d'auberge, puis en tant qu'ivrogne patenté.

— « Attache-toi » est fort utile à Robarth Bow, marin de son état, pour réaliser des nœuds solides en une seconde, quoiqu'il jalouse un peu le « Détache-toi » de son ami Wartool Smeg, qui non seulement lui permet l'effet

inverse sur les cordages, mais aussi sur les liens compliqués des parures féminines...

— Déménageur, Rowlaamd Scham effraye le passant par les audacieux entassements qui vacillent au-dessus de sa charrette de déménagement, sans tomber grâce à son sorcelet « Tiens-toi droite ! ».

— Qu'ils soient marins ou simples dockers, tous envient au capitaine Dulbard « Flotte un peu ! » qui lui permet de maintenir à flot, pendant quelques minutes, un objet ne pesant pas plus de cinquante kilos.

— Jamais de gueule de bois pour Nub le Bègue grâce à « Redresse boyau » qui dissipe les effets de l'alcool ou des drogues hallucinogènes (mais juste les effets). Notons que le décès de Nub, mort d'une explosion simultanée du foie et du cerveau, en pleine auberge, a marqué ses compagnons.

— Grâce à « Petits tas », il est difficile d'arnaquer Pirr Sonnsenn, le marchand. Ce sorcelet lui permet de trier les pièces de monnaie selon la pureté de leur métal. Accessoirement, il sépare aussi le sel du sucre.

— Tzalibsbba est une courtisane renommée grâce à « Méat, coule pas ! » qui prolonge la vigueur de ses amants.

— « Comme une image... » assure une rente confortable à Guevin Tavloc. Dans un pays où les effets magiques abondent, ce sorcelet permet de s'assurer qu'un objet normal ne se mettra pas à agir bizarrement sous l'influence de quelque énergie magique résiduelle. On a déjà vu des théières brûlantes devenir molles ou des portemanteaux s'enfuir à cloche-pied dans les bois...

Les sorcelets d'Allumepipe, de Sèchebotte, de Coupepain, de Trébuche-mon-voleur font partie de ceux qu'il est facile d'apprendre

pour tout Majistride un peu capable... Les plus doués, ceux qui ont la chance d'être acceptés comme apprenti ou aide d'un mage, arrivent souvent à acquérir un ou deux sorts de faible puissance.

Les mages de rue

Ces mages se répartissent en deux catégories. Il y a ceux qui, possédant une échoppe, proposent des sorts qui s'appliquent directement au client ou vendent de petits objets enchantés. D'autres n'ont qu'un bureau ou un atelier, et se déplacent chez le client : ce sont eux qui jettent des enchantements sur les éléments de la maison (mobiliers, outils, animaux, ou sur la maison elle-même). Certains mages font les deux et travaillent alors avec des employés mages.

Il faut noter que les petits sorts domestiques restent pour la plupart du luxe (à part le dépoussiéreur de porte et la théière toujours chaude, qui ne coûtent que quelques dizaines de pièces d'or).

Les mages de rue aiment à se donner des pseudonymes ronflants qui se terminent en « ion », en « ius » ou en « as » (ex : Melthonion).

Domus magicae

Une demeure bourgeoise et bien tenue se doit d'être équipée de la façon suivante :

— Un snap de porte, qui dépoussiérait vêtements et chaussures de celui qui entre.

— Un samovar perpétuel, qui tient l'eau chaude et garde à température idéale les infusions et décoctions dans ses divers réservoirs à robinet.

— Un follet nocturne : cet esprit, lié à son propriétaire, est une petite flamme jauneverd qui s'allume dès que son maître quitte son lit durant la nuit, et l'accompagne – légèrement en retrait – dans tous ses déplacements dans la demeure.

— Un astrocarillon, qui sonne les heures mais aussi les rendez-vous qu'on lui demande de signaler.

— Un tourbillon du désert : si le lavage du linge reste fait à la main, le séchage, lui, est assuré durant les longs hivers humides par un vent chaud et tourbillonnant, auquel une pièce spéciale est consacrée. Beaucoup d'enfants majistrides ont un jour profité de l'absence de leurs parents pour jouer avec le tourbillon familial ! Dans le même esprit, le repassage se fait à la main, mais le fer chauffe tout seul à la température demandée.

— Une flambée instantanée : sur un ordre, le bois placé dans la cheminée s'enflamme aussitôt.

Il existe d'autres objets ou meubles magiques, mais ils sont moins courants. Un misanthrope qui refuse même la présence occasionnelle d'un laquais ou d'une servante pourra, en y mettant le prix, acquérir une armoire qui plie le linge qu'on y met en vrac, un balai magique ou un fourneau qui cuisine. Toutefois, ces objets plus sophistiqués, pour ne pas dire semi-intelli-



gents, sont en général des sandestins⁽¹⁾, coûteux et source de problèmes.

À l'inverse, dans une ville où l'espionnage magique est facile, toute demeure (à part les plus misérables taudis) possède son omring, une zone privée délimitée par les bornes d'omrinspots (de petites lampes où brûle une résine spéciale). La plupart du temps, huit ou dix omrinspots suffisent à assurer l'intimité d'une maison. Il en faut quatre au minimum pour créer un omring tétraédrique.

Sans magie...

Même s'il serait possible d'alléger beaucoup de tâches quotidiennes grâce à la magie, il est de nombreux cas où elle n'est pas utilisée. En premier lieu, pour tous les travaux traditionnellement réalisés par des laquais et servantes. Tant pour le plaisir de régner sur son petit personnel que par économie (certains sorts reviennent à la longue plus cher qu'un serviteur remplissant le même office), le bourgeois aime que sa maisonnée use de l'huile de coude. D'autre part, dès qu'il s'agit d'une activité de longue haleine, un voyage par exemple, il est plus simple de faire appel à une bonne vieille carriole attelée à un cheval qu'à un fort coûteux sort de lévitation, qu'un magicien irascible et débordé ne lancera sur votre équipage que lorsqu'il en aura le temps...

La Vague bleue, la grande lame de fond « magique » qui a frappé le monde au cours de l'Ire, il y a dix ans, a également été ressentie à Majistra. Ses effets sur les vrais magiciens ont été mineurs : perte temporaire de sorts en mémoire, plus rarement perte d'un niveau de puissance magique (que l'étude a permis de rattraper). Par contre, une personne sur vingt qui avait un sorcelet l'a perdu définitivement, une sur dix qui avait plusieurs sorcetes n'en a plus qu'un ! La reconversion a été rude pour certains.

Les magiocrates

Les magiocrates règnent sur Majistra depuis une quarantaine d'années seulement. Avant, les mages n'étaient que les conseillers et les serviteurs des princes de la dynastie régnante. Le dernier souverain en date, Washarr VIII, s'étant montré particulièrement arrogant à leur endroit, une conspiration de mages du conseil et de militaires l'avait renversé. Depuis, Majistra est une magiocratie, gouvernée par le Parlemagiste, un collège de douze hauts mages. Trois d'entre eux constituent le Trio-arbitrae, un triumvirat dont le métamage est l'arbitre suprême.

Les premiers magiocrates avaient gouverné avec doigté. Mais le Trio-arbitrae suivant (les mâtres Swinglig le stratège, Ollwello l'incisif et Jongheyd le froid et cynique) imposa son autorité avec force durant une douzaine d'an-

nées. Ils essayèrent notamment de réduire la relative indépendance des peuples wytt, au nord de Majistra, par des actions tant militaires que magiques, officielles ou sounoises. Bien des mages hostiles à cette politique expansionniste avaient caché leur opinion, par peur de la délation. D'autres s'étaient exilés, rejoignant une rébellion grandissante. Jusqu'au jour où Ollwello avait publiquement pris le métamage Jongheyd en flagrant délit de délire paranoïaque au cours d'une assemblée. Ce dernier avait alors perdu tout contrôle. Il avait fallu la réaction rapide des deux autres mâtres et de nombreux mages présents pour contrer la colère du métamage, devenu puissant au-delà de l'imagination. Jongheyd et ses deux collègues périrent des séquelles de l'affrontement, entraînant l'élection rapide d'un nouveau Trio-arbitrae, celui qui gouverne actuellement. Il est composé de maître Schapanalgor, au caractère droit et fier, responsable des armées et des écoles de magie ; maître Dawwayin, paternaliste et nostalgique, chapeautant la sécurité intérieure ; et enfin maître Gaorth, le métamage, le plus doué de sa génération dans l'art de la magie, mais pas dans celui des relations humaines. Leur attitude à l'égard des Wytt, moins dominatrice que celle de l'ancien Trio, a valu une réconciliation avec ce peuple, et un frisson rétrospectif : un chef wytt, Najak, ayant réussi à unir la majorité des tribus, s'apprêtait à déferler sur la capitale de Majistra ! Mais sous leur contrôle, la direction du pays commence à prendre une tournure un peu trop théorique, de plus en plus coupée des événements réels.

Les Washarrs, une dynastie en exil

La conspiration de mages et de militaires du conseil qui avait renversé le dernier roi de Majistra, Washarr VIII, avait d'abord décidé de l'assassiner. Mais le roi avait survécu, et sa vaste famille volant à son secours, l'affaire avait dégénéré en une gigantesque bataille rangée. Néanmoins, mal préparés, les Washarrs avaient dû battre en retraite. S'emparant de trois vaisseaux de guerre, ils avaient réussi à s'enfuir avec familles et serviteurs (pas loin de 1200 personnes !). La rumeur veut qu'une tempête en mer du Norwess les ait coulés, et que parfois la nuit, flotte au-dessus des eaux la silhouette d'un des « fantômes du Norwess ».

En réalité, les fugitifs ont effectivement essuyé une terrible tempête qui les a drossés sur des côtes orques, au nord des monts Sinistérias. Malgré l'hostilité des lieux, ils ont réussi à fonder de petits villages, d'abord avec les débris des navires, puis en attaquant les repaires des orques les plus proches qui, sans doute impressionnés, ont fini par accepter la présence de ces intrus, moyennant quelques serviteurs en gage de bon voisinage.

Certains Washarrs espèrent toujours reprendre le pouvoir à Majistra. Leur plan : attendre un hiver rigoureux, où la banquise descend

naturellement jusqu'aux fjords wytt. Accentuer magiquement le froid, grâce aux mages qui les ont suivis, pour que la mer gèle jusqu'au sud des fjords. Déferler alors sur la côte nord du Cap des Goélants sur des glisseurs, tandis que les puissants navires de Majistra sont bloqués par la glace.

Les Wytt, « sujets du nord »

Le pays des Wytt est un grand territoire fait de montagnes, de lacs et de fjords, situé au nord de Majistra. Il est parcouru par une centaine de tribus de ce peuple bagarreur, individualiste, proche de la nature et chamaniste.

Les Wytt, reconnaissables à leur cheveux d'un blanc neigeux, quels que soient leurs âge et sexe, sont aussi bons montagnards que marins (plus d'un a fait fortune en ransonnant les royaumes-aigles au temps enco-re récent où la piraterie prospérait). Ils n'hésitent pas non plus à voguer sur les immenses lacs gelés en équipant leur navires de patins. Les Wytt lacustres ne semblent pas craindre les « choses-des-fonds-glacés », qui apparaissent parfois sous la surface de l'eau, et ont déjà coulé quelques navires réquisitionnés par des patrouilles de militaires majistrides... Les femmes wytt n'embarquent jamais sur les bateaux maritimes, mais on en rencontre couramment parmi les guerrières ou les marins des glisseurs lacustres. Elles sont également excellentes plongeuses, et restent bien plus longtemps sous l'eau que n'importe quel marin ou guerrier.

La plupart des Wytt sont nomades, mais ils participent à la défense des tribus sédentaires dont les installations profitent à tous (canal, port, pont...) et savent se fédérer pour certaines grandes causes (calamité naturelle...). Pragmatiques, ils bâtissent leurs villages en fonction des lieux de pêche et de chasse : aménagement de caverne, village de bois ou de tentes de peau, navire-village, réseau de souterrains à quelques pieds sous le sol d'une forêt... Deux familles partageaient ainsi une hutte construite sur un tapis de liège, maintenu par des filets, et arrimé au centre d'un lac...

Rustiques quant à l'habitat, les Wytt apprécient les équipements raffinés. Toutes leurs richesses servent à se procurer du matériel et des armes de bonne facture. Les plus riches consacrent une bonne partie de leur trésor à bâtir des sanctuaires (souvent sous-marins), aux esprits qu'ils vénèrent.

Un des piliers de la société wytt est l'homme-tambour. Messenger, conteur, chaman, l'homme-tambour (qui peut être une femme) est un personnage neutre. Il n'appartient à aucune tribu et est le bienvenu dans toutes. Il sert donc aussi de négociateur en cas de crise, de rassembleur en période de danger. Il voyage d'un groupe à l'autre à bord un traîneau tiré par des loups géants.

Les hommes-tambour se réunissent régulièrement pour commenter les actes, les réus-

¹⁾ Un sandestin est un serviteur magique lié à son invocateur par un contrat qui l'oblige à accomplir un nombre déterminé d'actions. Ils ont souvent été décrits dans les romans de Jack Vance.

sites et les échecs de chacun, et élire les meilleurs d'entre eux, qui deviennent les montagnes-tambour. Au nombre de six à douze selon les périodes, ce sont eux qui décident de la conduite collective lorsque surgissent des dissensions. Les trois plus puissants sont appelés les Trois Sages, bien que leurs voix ne comptent pas plus dans les votes.

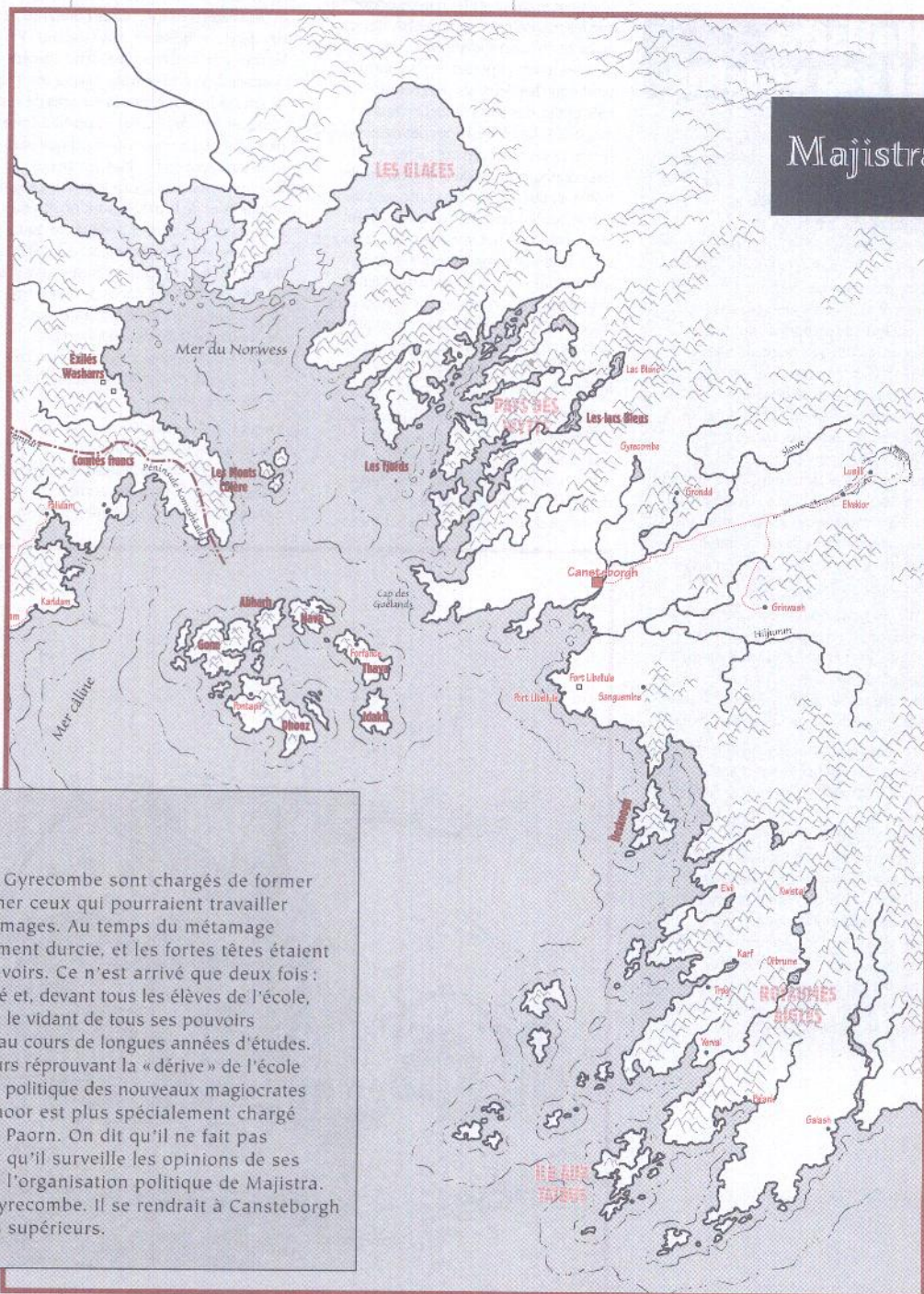
La justice est rendue par des groupes mêlant vieux hommes-tambour, guerriers et marins. Les crimes les plus graves (mettant en danger la communauté, meurtre gratuit) sont punis de décapitation. Lorsque le criminel arrive à justifier de « circonstances atténuantes », il est plutôt confronté à un piège mortel. S'il s'en sort, il est libre. Aux lacs Bleus, il est placé dans une nasse (faite d'un jonc indéchirable) au parcours labyrinthique, qui s'enfonce lentement dans le lac tandis qu'un contrepoids se vide de son eau. Près du lac Blanc, le condamné affronte avec un couteau un ours géant, ou un hurlizz.

L'administration de Cansteborgh a toujours voulu discipliner, voire rationaliser, ses insaisissables voisins du nord. Il y a vingt-cinq ans, le deuxième Trio-arbitrae avait cru imposer définitivement sa domination en neutralisant magiquement les Trois Sages de l'époque. En fait, ces derniers avaient rapidement défilé les sortilèges qui les liaient, mais avaient préféré afficher des signes de la soumission afin de garder en sous-main toute leur liberté d'action. Les Majistrides croient exercer sur le pays wytt une sorte de protectorat, mais rien n'est moins vrai dans les faits. Les Wytt reçoivent les émissaires de Cansteborgh avec cérémonie, mais retournent à leurs coutumes (dont la piraterie) dès qu'ils ont le dos tourné. Les Wytt font bon accueil aux marins et tous les « forts en gueule ». Ils méprisent les « réglemmenteurs » et les « mous », avec une exception pour les gens sensibles à la nature et les artisans habiles.

La faune du pays wytt est celle des montagnes : mouflons, marmottes, lapins et autres rongeurs, rapaces et serpents, lynx et loups dans les forêts. Au rang des dangers surprenants, on trouve le hurlizz, sorte de grizzli pourvu de multiples et redoutables cornes ; les taguytes, des sortes d'anguilles géantes qui chassent sur terre durant la nuit, et même sous la neige à la recherche de mammifères hibernant ou de voyageur assoupi ; et, durant l'été, les lassos-de-feu, colonies d'énormes fourmis volantes qui s'organisent en larges anneaux capables, en déchargeant leur venin simultanément, de tuer ou brûler de gros animaux pris au centre du cercle fatal, avant d'être dévoré en quelques minutes. Les lassos-de-feu s'éloignent peu de leur nid sou-

terrain, mais refont un nouveau nid chaque printemps.

Plus étrange est le faow : une sorte de grand lémurien aux articulations étranges, à la fourrure blanc et argent, au regard profond comme la nuit. Lorsque parfois on l'aperçoit, dans les vallées les plus septentrionales, perché sur un promontoire, les arbres, les rochers, les animaux se mettent à parler aux hommes... Le faow enlève parfois une femme, et conçoit avec elle un indescriptible être-fée. Celles qui sont revenues parmi les hommes ont affirmé n'avoir pas été retenues prisonnières, celles qui restent sur le domaine du faow le font sans doute de leur plein gré. Le faow reste un mystère même pour les plus sages des hommes-tambour.



Majistra

Un professeur de l'école de magie de Gyrecombe

Les professeurs de l'école de magie de Gyrecombe sont chargés de former des mages coopératifs, et de sélectionner ceux qui pourraient travailler fidèlement en tant qu'assistants ou lormages. Au temps du métamage Jongheyd, la discipline s'était sensiblement durcie, et les fortes têtes étaient matées ou... dépossédées de leurs pouvoirs. Ce n'est arrivé que deux fois : un visiteur encapuchonné s'était présenté et, devant tous les élèves de l'école, avait lancé un sortilège sur le condamné, le vidant de tous ses pouvoirs et de toutes ses connaissances acquises au cours de longues années d'études. A deux reprises également, des professeurs réprochant la « dérive » de l'école avaient disparu sans laisser de traces. La politique des nouveaux magiocrates est moins sévère. Mâstr Rûhn av Lanxshoor est plus spécialement chargé des nouveaux élèves en provenance de Paorn. On dit qu'il ne fait pas qu'enseigner la magie, mais également qu'il surveille les opinions de ses élèves au sujet de tout ce qui concerne l'organisation politique de Majistra. Une fois par semaine, il disparaît de Gyrecombe. Il se rendrait à Cansteborgh par téléportation, pour en référer à ses supérieurs.

Cansteborgh et Les Grandes Vallées

Majistra et ses voisins

Depuis les temps anciens, les divers peuples qui occupaient les vallées de la Slowe et de l'Hiljumm partageaient un même goût pour la technique et l'organisation (ainsi qu'une tendance à l'embourgeoisement). Prospères grâce à la générosité de leur sol, ils s'étaient progressivement unis pour faire face aux convoitises de leurs voisins montagnards du nord et du sud, plus agressifs mais techniquement moins avancés et bien moins organisés. Et ils finirent par se fondre dans le royaume de Majistra, chaque région étant sous l'autorité d'un comte ou d'un duc. Puis vint le temps où les rois de Majistra furent secondés par des magiciens de plus en plus puissants. Le pays acquit alors le dernier talent qui manquait à sa force, la domination des mers, jusque-là domaine réservé des rapides navires wyatts.

Avisant cette nouvelle situation, une majorité des petits royaumes des montagnes du sud (les royaumes-aigles), obligés de commercer par mer et victimes des pirates wyatts, prêtèrent allégeance au roi de Cansteborgh.

Trouvant confortable cet élargissement du territoire, le roi et ses mages décidèrent de faire de même au nord avec les Wyatts. Les gens des Grandes Vallées commerçaient depuis longtemps avec les tribus du sud, et l'administration de Cansteborgh prétexta de cette bonne entente pour considérer tout le territoire des Wyatts comme étant sous sa tutelle. Puis Majistra décréta que désormais son royaume s'étendait de l'île aux Tatous au sud, jusqu'au lac Blanc, au nord...

Baignées d'un climat particulièrement doux amené par les vents marins, les Grandes Vallées sont le cœur et le grenier du pays, depuis les sources de la Slowe et de l'Hiljumm à l'est jusqu'au cap des Goélants à l'ouest.

On y cultive autant pour se nourrir que pour le plaisir, et les herbes odorantes que les marins ramènent des royaumes-aigles du lointain sud acceptent de pousser sous les mains expertes des herboristes, tandis que les fleurs les plus délicates naissent ici des soins d'horticulteurs-magiciens. Les Majistrides des deux vallées rivalisent de créations culinaires. Les concours du meilleur vin, du meilleur fromage, du meilleur tabac, ne sont qu'une partie des multiples joutes qui chassent l'ennui chez les notables de tous les bourgs un tant soit peu importants. Deux ou trois jeux de simulation guerrière donnent même lieu à des championnats nationaux, dotés de prix recherchés (armes et armures de collection, chevaux de course, etc.). Et les festivals de musique consacrent les plus habiles des orchestres.

Cansteborgh, (voir plan p. 70), la capitale de Majistra, est juchée sur le mont Chantant, le seul relief à des milles à la ronde, qui domine l'embouchure du fleuve Slowe. Cansteborgh est à l'image du pays : hormis les bâtiments

administratifs du centre, majestueux et agressifs, le reste n'est que villas et jardins grimpant en espaliers le flanc du mont Chantant. Les bâtisses de plus de deux étages sont rares, sauf près du port où se regroupent nombre d'ateliers d'artisans. Les citadins aisés se retrouvent le soir dans les divers « boisets », des parcs privés mais ouverts aux passants, où se côtoient des débits de boissons, des salles où les kiosques de concerts, une vaste clairière destinée à divers festivals, parfois une piste de course hippique, et des espaces de jeux (croquet, jeu de paume) au prix d'entrée plus sélectif. Le contraste n'est que plus saisissant avec ce fameux centre où les bâtiments, protégés à la fois des engins militaires et de la magie, sont noirs, épais, quasiment aveugles et flanqués de tours massives hérissées de pointes. On dit que leurs murs et toitures sont constellés de pièges, telles des zones de dissipation de la magie alternant avec des zones de doublement ou de renversement d'effets, des méduses invisibles rampant sur les parois, des pointes sortant des murs de manière aléatoire...

Le port, enfin, massivement fortifié, accueille à la fois les casernes, les entrepôts, les ateliers des artisans... et les pires bouges du royaume ! S'y mêlent des voyageurs de toutes races

venus de tous les coins de Majistra, et même des sirinns et des sanghorns des cités marines, des mendiants difformes, des étudiants naïfs fraîchement débarqués, des marins des navires de guerre, des magiciens alcooliques. Un kraken n'y retrouverait pas ses petits...

La garde laisse libre cours à la plupart des petits trafics, profitant au passage de ceux qui l'intéressent.

Grondd

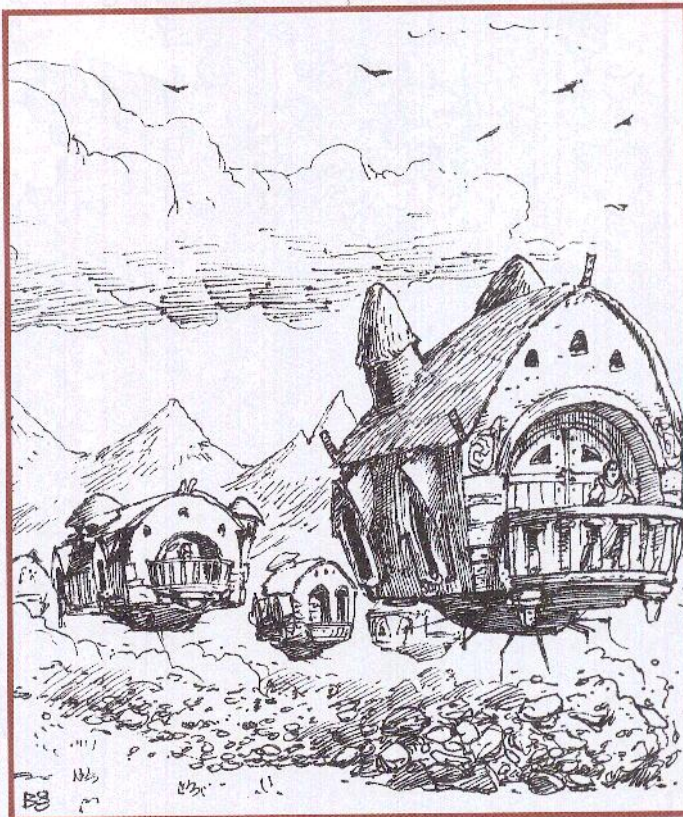
Un gigantesque pic au milieu d'une zone désolée, le sommet caché par un orage noir perpétuel dont les roulements de tonnerre font trembler la végétation éparse, voilà l'image peu accueillante que Grondd offre au voyageur égaré. L'accès au sommet n'est possible que par un long escalier en colimaçon au cœur même du piton rocheux, qui est défendu par des mages combattants et des mercenaires d'élite de toutes races. Car peu de gens se rendent dans cette forteresse aveugle de leur plein gré.

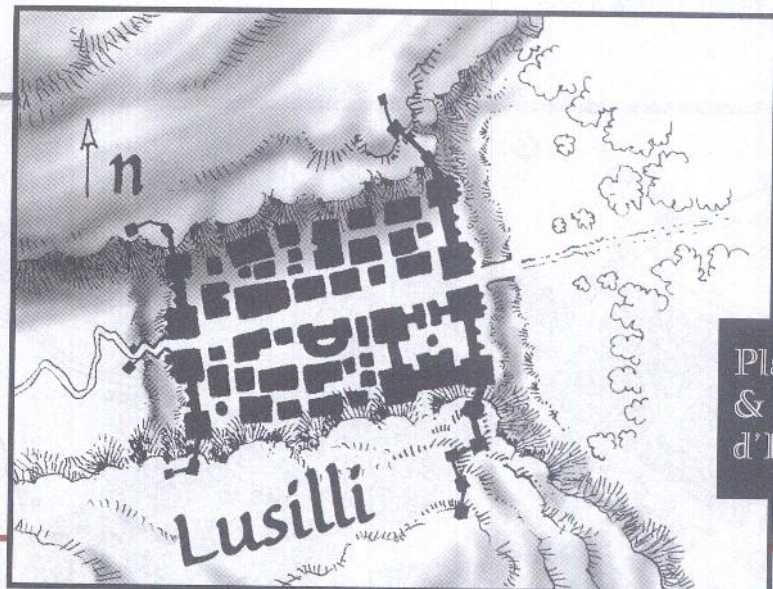
Quand une créature magique ou démoniaque est capturée et que la magiocratie souhaite la garder captive, c'est à Grondd qu'elle est envoyée. Cette citadelle est bardée de protections magiques et coiffée d'un épais toit de pierre qui l'abrite, entre autres, de l'orage invoqué par le prince démon StarnFlax, un des plus anciens pensionnaires.

Le calme plat, la seule auberge de Grondd, où les éclats du tonnerre sont assourdis magiquement, reçoit de temps en temps la visite des envoyés de Cansteborgh qui viennent requérir les services de certaines créatures captives contre un allègement de leur peine.

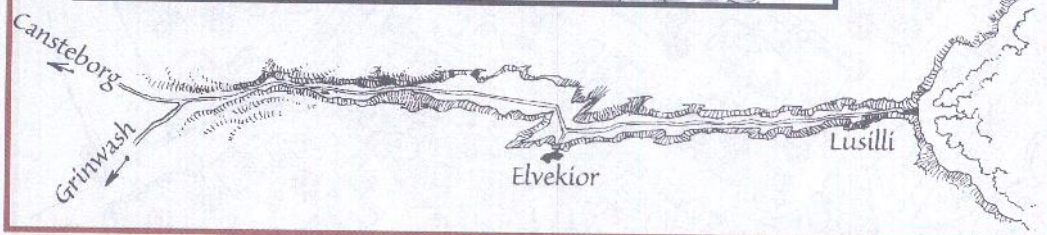
Grinwash

Situé en bordure de la forêt du même nom, le village de Grinwash est le paradis des alchimistes. Chacun y possède son petit cottage où il cultive ses herbes, un microclimat particulièrement clément facilitant leur développement. Si Grinwash est si populaire auprès des alchimistes, c'est surtout parce que la forêt est le lieu de reproduction des sorciflairs. Chaque année, au printemps, ces créatures ressemblant à des petites boules de poils gris et bruns dotées de grands yeux, d'une petite truffe et de fines griffes, se regroupent en masse dans la région. Leur pelage, qu'elles perdent par touffes entières lors de leurs ébats, a la propriété d'emmagasiner l'énergie magique et constitue un puissant catalyseur alchimique. En contrepartie, la présence dans un laboratoire d'un sorciflair chargé magiquement peut causer d'étranges effets, aussi les alchimistes protègent-ils leurs demeures avec de nombreux charmes.





Plans de Lusilli & des environs d'Elvekior



Elvekior

La grande faille du gouffre d'Elvekior est traversée par une route sinueuse qui ne serait guère empruntée si elle ne menait à Lusilli. La cité troglodyte d'Elvekior est une halte obligée pour les voyageurs se rendant à la forêt Chantante, car les créatures peuplant les environs sont encore plus dangereuses que ses habitants. Sa population est essentiellement constituée de non-humains (gobelins, trolls et autres humanoïdes patibulaires), vivant en relative bonne intelligence, bien que les rixes soient coutumières. Malgré cela, les voyageurs ont de bonnes chances de repartir vivants d'Elvekior, car la cité, sous la férule d'un ogre nommé Brog, se targue d'être civilisée. Même si la proportion de voleurs et d'assassins est importante, la garde de Brog parvient à assurer la sécurité des visiteurs, si ceux-ci sont prêts à payer pour l'obtenir... C'est l'endroit rêvé pour rencontrer des mages ou des chamanes non humains et partager des connaissances magiques avec eux (autrement qu'en étant la cible de leurs sorts).

Lusilli

Une imposante fortification ferme l'extrémité est du gouffre d'Elvekior. C'est Lusilli, la ville-rempart. Construite entre deux murailles formant un sas entre le gouffre et un cirque naturel, Lusilli est un lieu de pèlerinage pour tous les bardes ou les amateurs de spectacles. Son théâtre a vu se produire des musiciens et des conteurs légendaires, mais ce n'est pas là que les représentations les plus extraordinaires se déroulent.

Le cirque rocheux de quelques kilomètres de diamètre dont Lusilli défend l'entrée est occupé par la forêt Chantante, qui doit son nom aux élémentaires et aux musiques qui la peuplent. C'est l'endroit parfait pour trouver l'inspiration ou oublier ses tracés en se laissant bercer par les mélodies douces ou langoureuses qui y résonnent de jour comme de nuit.

L'accès à la forêt est strictement réglementé (moins d'une douzaine de mortels en même temps), afin de ne pas troubler les esprits chantants. Un sortilège de voile d'égarement recouvre la forêt d'un brouillard qui déroute quiconque voudrait pénétrer dans le cirque sans emprunter les portes de Lusilli.

La forêt est cependant ouverte à tous à chaque solstice, à l'occasion du concert donné par les élémentaires et les fées. On dit que cette nuit-là, leur chant est capable de transformer à jamais le cœur de celui qui l'entend.

Sampar

On ne peut jamais dire avec précision la position de Sampar, la cité itinérante, car les habitations qui la composent sont dotées d'une mobilité hors du commun. Vue du ciel, le grand cartographe Victor Hiouz l'a comparée à « un troupeau de maisons ». Le chef de cette meute est la demeure du bourgmestre Rudeguigne, une belle villa de deux étages, que les autres bâtiments suivent docilement. Ces constructions enchantées glissent sur le sol avec une facilité toute magique, en réponse aux commandes verbales de leurs propriétaires. La raison de cette étrangeté est que Sampar vit de la capture et de la préparation de l'écarlate vermiseau turbulent, ingrédient de base de nombreuses potions de soin ou de vitalité, mais aussi d'un alcool détonnant : le vermouth. La chasse au vermiseau a lieu au rez-de-chaussée des maisons de Sampar, spécialement aménagées pour filtrer les tonnes de terre déplacées par leur passage. Plus on est près de la maison du bourgmestre, meilleures sont les prises, aussi les places se monnaient-elles chèrement. Un petit groupe d'auberges suit cet étrange cortège, et on peut y déguster le meilleur vermouth de tout le continent. C'est simple, après quelques verres, on a l'impression que la maison ne bouge plus...

Gyrecombe

Gyrecombe ne serait qu'un petit bourg paisible si l'n'abritait pas un manoir de six étages connu sous le nom d'Institut des Études Thaumaturgiques de Majistra. Seul collège reconnu et financé par la magiocratie, l'IETM est le passage obligé pour obtenir un diplôme officiel permettant l'exercice commercial légal de la magie. Il n'est pas nécessaire d'y faire sa scolarité pour le décrocher, car des concours sont organisés trois fois par an, mais l'enseignement y est de si bonne qualité que tous les fils de famille y sont inscrits dès leur naissance. Les « petits magiciens » peu fortunés, eux, n'y viennent qu'une fois dans leur vie, pour une semaine d'examen. L'école accepte depuis peu des Paorniens, qui y viennent gratuitement, grâce à un programme de bourse d'échange (principalement avec le Salthar).

Sous la férule de l'archimage Atkiemos (nommé après la mort de Burngondus Ferenbold survenue au cours de la guerre des Laves), l'IETM est devenu le centre de recherche et d'enseignement magiques le plus réputé du continent. Quiconque a un problème relatif à la magie peut être sûr d'en trouver la solution à l'Institut... à condition d'y mettre le prix. On y trouve également la plus complète bibliothèque sur le sujet, comprenant de nombreux livres oubliés ou maudits gardés dans certaines salles secrètes.

L'Institut loue les services de ses élèves aux particuliers fortunés (à partir de la septième année d'étude), afin qu'ils mettent leur savoir en pratique. Il a pratiquement le monopole de l'installation d'omring.

Sanguemine

Petit village faiblement fortifié entouré de vergers et de pâturages, Sanguemine doit sa mention sur les cartes à la présence en ses murs du plus fameux des lormages : le duc Rémus (I). Ayant renoncé à sa charge ducal pour pouvoir accomplir

son office, le duc Rémus enquête sur les crimes que la Cour de Police ne peut élucider (soit par manque de temps, de moyens ou parce qu'elle bute sur un os). Toujours accompagné de son fidèle second, Oswald Bronwald, un sandestin en forme de pipe de bruyère, le duc Rémus est connu pour sa persévérance et ses éclairs de génie. Exorciste, enchanteur, devin et même un peu nécromant, il emploie toutes les ressources de la magie pour parvenir à résoudre un mystère. En trente ans de carrière, il n'a connu qu'un seul échec (le meurtre de « l'esprit-garou » à Grondd), mais il n'aime pas qu'on le lui rappelle. Étant très sollicité, il ne choisit de s'atteler qu'aux enquêtes qui éveillent son intérêt par leur côté insolite.

Azionezi

Rien n'est plus vrai que le dicton : « Même si tu ne vas pas à Azionezi, Azionezi viendra sûrement à toi. » Cette riche ville commerçante a vu son destin scellé le jour où deux puissants mages s'y ont livrés duel. Gurt le Dément vainquit Knap le Fou en l'enfermant dans une sphère d'incertitude temporelle, affectant malheureusement et concomitamment toute la ville. Sous l'effet de ce sortilège, Azionezi voyage en permanence dans l'espace et le temps. Pour des raisons théurgiques trop complexes à détailler, ses apparitions temporaires (de quelques heures à quelques semaines) se cantonnent cependant à la région de Majistra. Chaque Azionezi rencontrée est subtilement différente des autres car elle peut venir du passé ou de l'avenir.

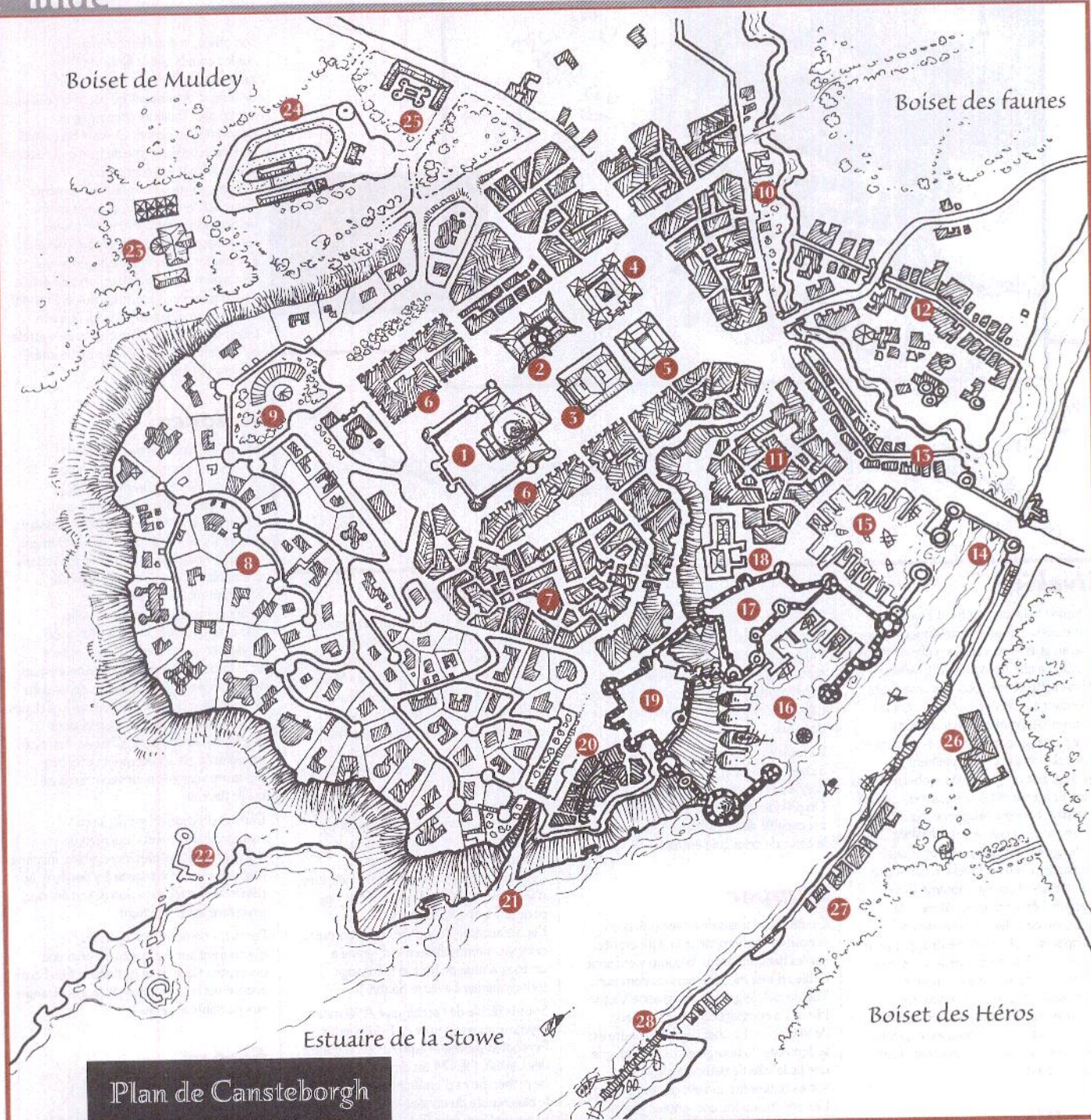
L'attrait d'Azionezi est dû à son extraordinaire marché qui regorge des merveilles les plus incroyables, incitant même le paysan intrépide à y pénétrer au risque de quitter sa région et son époque, peut-être définitivement.

Parmi les nombreuses légendes qui courent sur Azionezi, il y en a une qui prétend que, la nuit, Knap le Fou hante encore ses rues et lance des sorts étranges aux passants attardés.

Fort et Port Libellule

À l'ouest de Sanguemine, à quelques lieues de la côte, vivait un petit village sans nom, près d'un lac posé sur la lande. Quelques pauvres hères y chassaient la libellule violette, ingrédient de multiples sorts, qu'ils vendaient aux mages de la région. Or, voilà dix ans environ, juste après le passage de la Vague bleue, les libellules violettes disparurent, tandis que les habitants perdaient l'usage de leurs sorcelles. Ils firent part de leur détresse au shérif local, qui s'empressa d'oublier leurs plaintes... pour se retrouver deux ans plus tard enchaîné au fond d'une geôle pour négligence grave ! Car passant par le lac aux libellules, le duc Rémus de Sanguemine avait alors analysé et compris l'ampleur du phénomène : sur un diamètre de cinq lieues,

D'Inspiré de Lord Darcy, le personnage de « Tous des magiciens », de Randall Garrett (Éditions du Masque)

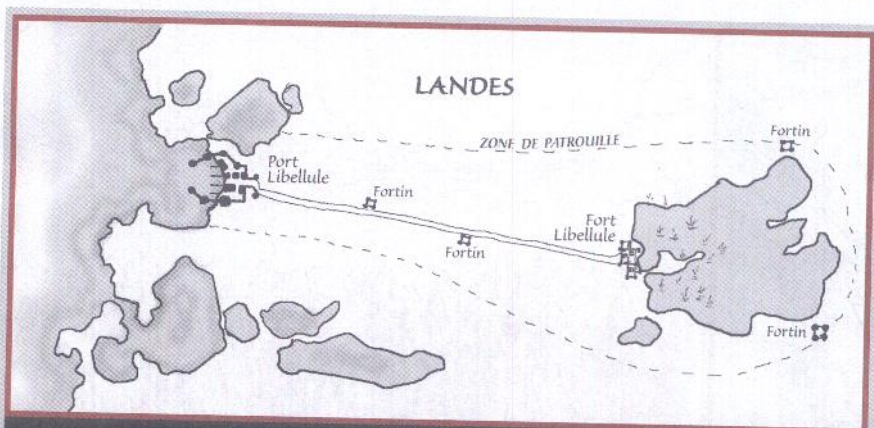


Plan de Cansteborgh

1. Palais du Parlemagiste (ancien palais royal).
2. Palais des gardes du Parlemagiste : donjon des Aigles, garde d'Azur (protection personnelle des douze mages), garde Verte (troupes de choc), prison.
3. Palais des archives (administration centrale).
4. Grande école de magie de Cansteborgh.
5. Hôtel des lois : forces de police, tribunal.
6. Arcades des Cinq Palais : commerces de luxe.
7. Quartier de Greencolline : maisons bourgeoises, hostelleries raffinées. Au bord de la falaise : hôtels particuliers servant de pied-à-terre pour les familles nobles des provinces.
8. Quartier des Jardins : résidences des nobles et hauts fonctionnaires. Les plus chics sont au bord de la falaise du mont Chantant.
9. Kiosques à spectacles publics et tribunes couvertes.
10. Thermes et leurs jardins, au bord de la rivière Sourde.
11. Le Vieux Quartier : maisons de négociants, entrepôts, hôtels bon marché.

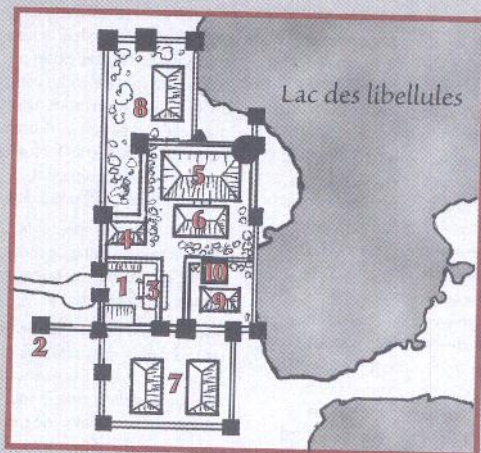
12. Artisans et manufactures le long du bief d'Amont (menuiseries, selleries, forges). Entre le bief et la rivière Sourde : ateliers de magiciens des rues.
13. Artisans le long du bief d'Aval (orfèvres, teinturiers et tisserands).
14. Pont d'Orient (en pierre de taille). Il date de la fondation de la cité.
15. Port de commerce. Deux magiciens de marine aident à la manœuvre des gros navires pour entrer et sortir du port. Pour les capitaines allergiques à la magie, deux « galères » de trente rameurs (recrutés dans les tavernes) peuvent remplir le même office.
16. Port militaire. Quatre quais s'enfoncent dans la falaise vers des hangars souterrains.
17. Fort de Bas : forces de marine, douanes, prison militaire.
18. Caserne du Fort de Bas : stationnement des troupes en transit.
19. Fort de Haut : forces armées terrestres. Restauré plusieurs fois, ce fort date de la fondation de la cité.

20. Carré des bonnes langues : auberges avec vue imprenable, hostelleries bourgeoises, cercles et clubs privés.
21. Ravin des suicidés. Les parois lisses et à pic ne permettent pas l'escalade. La falaise culmine à 125 m.
22. Ruines d'un très ancien port émergeant de la Stowe et du marais qui baigne le pied du mont Chantant.
23. Théâtre de Muldey : au sud, la salle du jeu de paume ; au nord, la serre exotique (atmosphère légèrement enivrante, temps de visite limité).
24. Champ de course hippique et canin.
25. Écuries du vieux fort.
26. Grenier d'Hors Ville : entrepôts, hostelleries, écuries, bourse du négoce. Une fois par semaine le marché d'Hors Ville s'installe à côté.
27. Ateliers de marine, auberges...
28. Écuries du chemin de halage. Sur la berge ou sur des pontons, huit puissants chevaux halent les navires jusqu'au port lorsque le vent n'est pas favorable.



Plans des environs de Port Libellule & Fort Libellule

1. Chemin de ronde.
2. Tours de guet crénelées, avec toiture pare-flèches.
3. Cour d'accueil. A gauche en entrant, salle des gardes. En face, pavillon de réception des hôtes. A droite, écuries.
4. Casernements des gardes permanents du fort.
5. Bâtiment des négociations. Au rez-de-chaussée, deux grandes salles de conférence. A l'étage, salle de banquet encadrée par deux salles de gardes, destinées à la garde personnelle des invités.
6. Hostellerie principale. Au rez-de-chaussée, nombreuses chambres pour le personnel des invités. A l'étage, six « suites de luxe », avec chambre principale, chambre annexe, petite salle de garde.
7. Hostelleries d'appoint. Elles permettent de séparer les invités ne désirant pas se rencontrer hors de la salle de négociation.
8. Hostellerie d'appoint. Un jardinet l'égaye, pour certains hôtes dont le séjour se prolonge (par exemple les chambellans qui doivent parfois longuement négocier pour préparer l'entrevue de leurs maîtres).
9. Résidence du gouverneur du fort et de ses lieutenants.
10. Le donjon. Haut de plus de 30 m ; il sert d'entrepôt pour les vivres, d'ultime refuge en cas d'attaque, de guet (par temps clair on voit à 30 lieues, habituellement à 2 ou 3 lieues).



les abords du lac étaient devenus réfractaires à toute magie. Elle n'y était pas annulée, elle n'existait même pas ! Un fort, surnommé Fort Libellule, fut construit sur les ruines du village, et devint rapidement LE lieu de rencontre et de négociation pour tous les conflits qui surgissent dans le royaume : aucun espionnage magique, aucune influence occulte, aucun crime surnaturel, ni jet du moindre sort n'y est possible ! Aucun démon, aucun mort-vivant ne peut y pénétrer. Même le dragon Kshzzmornndrux dut terminer les dernières lieues à pied, et ne rester que quelques heures car il se refroidissait dangereusement pour sa santé (une humiliation qu'il ressasse depuis). L'accès par mer étant plus pratique

pour nombre de visiteurs, un port minimaliste (Port Libellule) a été érigé à proximité, et une voie dallée, protégée par des haies de ronces, relie les deux constructions.

Les gardes qui y officient viennent pour la plupart de Paorn. Neutres vis-à-vis des divers puissants qui se rencontrent au Fort, ils ne sont pas, à l'inverse des Majistrides, habitués à compter sur la magie dans leur travail...

Une bibliothèque est en construction à proximité du Fort, ainsi qu'un mur qui délimite la zone de non-magie, parcourue de patrouilles...

Hauts lieux du pays wytt

Le lac Blanc

Ce vaste lac est gelé sur une grande profondeur, et six tribus y ont foré leur village, utilisant la glace extraite pour bâtir des tours et des igloos cristallins en surface. Une légende veut qu'une porte, quelque part au fond du lac, donne sur un tunnel qui mène vers l'autre bord du monde.

Les lacs Bleus

Des centaines de petits lacs parsèment cette région. Leur eau limpide, et une algue bleue qui pousse sur le fond, leur donnent des teintes variant du cobalt à l'azur, encore renforcées par le bleu profond du ciel à cette altitude. Les enfants wytt s'y baignent nus, dans une eau dont la température est proche de celle de la glace... Jusque vers 12 ou 13 ans, ils montent sans problème les loups géants et les caribous de la forêt, et se livrent à des guerres entre bandes ou tout est permis sauf tuer ou pousser un adversaire à la mort certaine (il est même admis de lui porter secours lorsque les choses tournent mal). Ces restrictions ne concernent pas les intrus agressifs, et des émissaires de l'administration de Cansteborgh l'ont constaté à leurs dépens...

Des magiciens équipés d'appareils incroyables plongent parfois au fond des lacs à la recherche de « pierres de fer » datant de la pluie d'étoiles mentionnée dans les contes et légendes des Lacs.

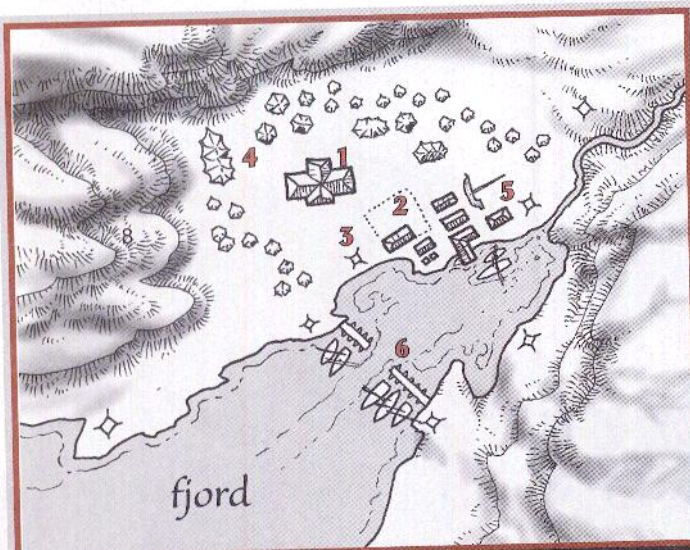
Les fjords

Si les marins et les guerriers des vaisseaux wytt sont originaires de toutes les régions intérieures ou littorales, les bâtisseurs de caralines, les vaisseaux maritimes, sont nés dans les fjords, apprenant les secrets du bois, du métal et de l'eau dès leur plus jeune âge. Leurs chantiers navals fabriquent des engins pour tous les usages : fins pour la course, trapus pour le transport ou comme forteresse, presque sous-marins dont seule une tourelle émerge, à voile et à rames, mus par magie, d'autres tirés par des créatures marines.

Le kes, un arbre très dur, rongé de l'intérieur dans le sens de la hauteur par de petits vers, fournit des flotteurs très légers aux aissés, faits d'une voile sur deux flotteurs, et armés de harpons pour l'interception.

Les guerres brèves et fréquentes entre tribus permettent de tester en permanence le talent des chantiers, et les sirinns et les sanghors remontent du lointain sud pour commander certaines pièces de leurs cités filantes.





Plan d'un village wytt

1. **La Maison du temps.** C'est la première bâtisse construite par des villageois qui s'installent. En épais madriers, avec une toiture de pierres qui descend jusqu'au sol, elle restera là si la population migre, prête à accueillir une autre tribu. Elle sert de tribunal, de salle des fêtes, de refuge.
2. **Enclos à chevaux et entrepôts à traîneaux.**
3. **Tours de guet,** en bois imputrescible.
4. **Tentes des villageois.**
Une petite tente accueille une dizaine de personnes.
Une grande jusqu'à vingt ou trente.
5. **Le chantier naval** est installé au fond du fjord, à la limite du tirant d'eau des bateaux.
6. **La jetée mobile** accueille les bateaux toujours prêts à naviguer et à combattre.

Les monts de « l'autre côté »

Les monts les plus au nord sont censés, dans la mythologie wytt, donner sur « l'autre côté » du monde, un côté qui n'a rien de géométrique, mais qu'il faut plutôt interpréter comme « l'autre façon de voir le monde ». Selon les légendes, le monde au-delà des monts est un reflet de ce côté-ci, mais avec nombre de subtiles différences, qui trahissent les mystères cachés du vrai monde. Celui qui y va et en revient connaît bien des secrets... Mais s'il existe des moyens de franchir ces montagnes, ils ont été oubliés ou perdus...

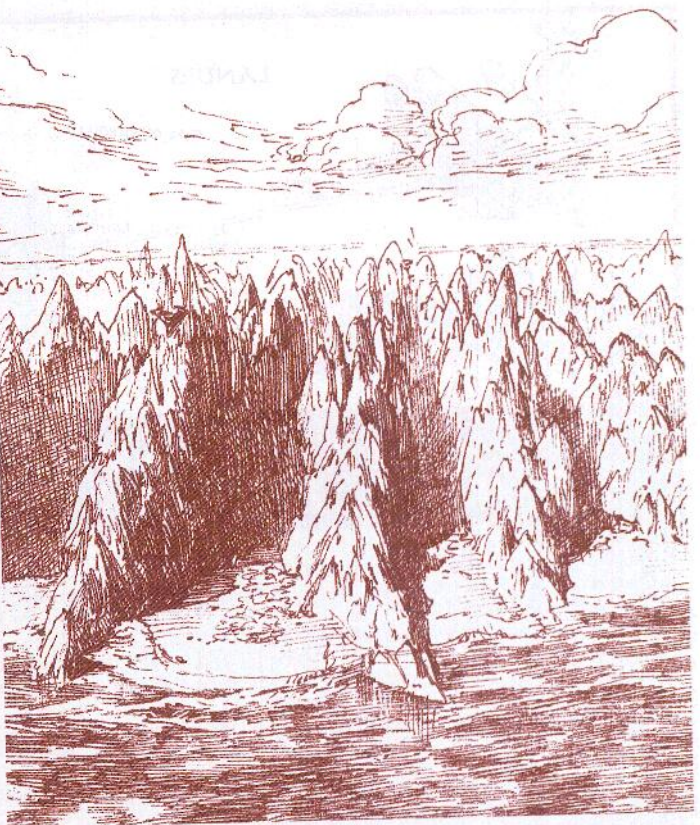
Les royaumes-aigles

Au sud-est de Majistra s'étire un long littoral montagneux dans lequel s'enchaînent des vallées ouvertes sur la mer. Les royaumes qui s'y blottissent sont appelés royaumes-aigles, car leurs souverains ont bâti leurs forteresses au flanc de chaînes de montagnes infranchissables, qui culminent si haut qu'il est parfois difficile d'y respirer. Commerçant par mer, les royaumes-aigles étaient souvent victimes des pirates wytt. Ils ont presque tous prêté allégeance à Majistra en échange de sa protection maritime, efficace s'il en est.

La vie dans ces régions est âpre. Les royaumes d'une même vallée, reliés par des chemins difficiles sans cesse assaillis par les intempéries et les éboulis, sont totalement isolés les uns des autres du début de l'hiver jusqu'au milieu du printemps (il existerait des tunnels nains, mais sans doute sont-ils connus des seuls amis des nains...). De ce fait, la belle saison suscite une activité frénétique, qu'elle soit commerçante entre royaumes en paix, ou guerrière entre rivaux...

L'autorité de Majistra se manifeste comme à l'égard d'un « protectorat » : elle aide ceux qui la servent bien contre les autres ou contre les menaces extérieures. Chaque royaume paye des impôts à Cansteborgh, mais conserve ses propres lois.

La magie naturelle qui baigne tout le pays est moins forte dans certains royaumes-aigles : les possesseurs de sorcelets y sont moins nombreux, les magiciens moins puissants.



Elvil

Selon la légende, un navire ramenait des captifs d'un lointain royaume d'orient lorsqu'il fut drossé sur les rochers par une tempête. Les survivants, des elfes pervers, petits, à la peau noire, aux yeux en amande, fondèrent un royaume où l'assassinat renouvelait fréquemment les dirigeants. Bien que peu nombreux, ils asservirent les quelques tribus nomades des environs et se firent construire des châteaux aux souterrains profonds. Il y a dix ans, pendant l'Ire, Elvil a été dévastée par de terribles intempéries, suivies d'épidémie et d'émeutes. Les nobles ont été chassés par la population, rejointe par un soulèvement d'esclaves (fort nombreux). Les survivants ont rebâti la ville en misant sur le besoin de défoulement de leurs voisins du nord. Car les Majistrades sont loin d'être tous en harmonie avec le raffinement affiché par la majorité de leurs concitoyens.

Elvil est devenue une caricature de Cansteborgh : maisons surchargées de décorations dégoulinantes, abritant des auberges où la nourriture doit son succès à ses excès en tout. Où des musiques tonitruantes entraînent des danseuses rivalisant de vulgarité. Champs de foire où se battent des records d'ingurgitation de nourriture et de régurgitation des mêmes ingrédients... Où s'inventent des jeux ridiculisant les perdants autant que les gagnants... Où les sorcelets servent aux exploits les plus graveleux...

Ce défouloir reste relativement bon enfant en apparence, et l'on rencontre dans les rues d'Elvil des visiteurs de toutes les régions des Grandes Vallées.

Mais parfois, des silhouettes masquées aux amples capes, dont l'escorte et les chausses trahissent la qualité, cheminent vers les anciens castels des seigneurs elfes, cognant à des portes closes que l'on n'ouvre que sur un mot de code, vers des sous-sols où les dépravations sont moins innocentes que celles du peuple... À qui profite l'argent de ces clients fortunés ? Les nobles elfes préparent-ils une revanche ? Difficile à dire...

Elvil est accessible depuis le nord par une route à flanc de montagne, mais c'est par bateau que viennent la majorité des visiteurs.

Tout au nord de la vallée vivent les toohanins, dotés de six doigts à chaque main, qui utilisent une langue étrange, « parlent avec la montagne », et chevauchent (selon de rares témoins) des « sortes de raies manta planant à quelques mètres du sol ».

Trog et Karf

D'abord occupée par des nomades paisibles, la vallée fut durant vingt-cinq ans le terrain de bataille des deux rois barbares les plus puants du monde connu. Venus d'au-delà des mers, ils avaient retrouvé d'anciennes mines d'or et d'argent oubliées, et se disputaient la région en dilapidant leur trésor pour lever des troupes de mercenaires humains, demi-orques et autres.

Il y a douze ans, aidés par un groupe d'aventuriers, les anciens occupants du pays se sont révoltés, tuant les rois barbares et repoussant les non-humains vers le nord de la vallée.

Grâce aux ressources des mines, ils ont pu s'offrir les services des architectes majstrides pour bâtir un royaume puissant et capable de se défendre.

Trog, la cité du bas, et Karf, la cité du haut, sont devenues les deux pôles d'une vallée industrielle : un glacier alimente le lac de Karf, situé en altitude, qui se déverse violemment en une quinzaine d'impressionnantes cascades jusqu'à la mer. Des biefs (dérivations du cours d'eau) guident cette énergie vers des centaines d'aubes de moulins, qui font tourner les manufactures. La force de l'eau permet de plier d'épaisses masses de métal, de broyer des pierres, permettant ainsi de fabriquer des objets irréalisables ailleurs. Beaucoup de réalisations des industrieux Majstrides ont désormais leurs pièces maîtresses fabriquées ici.

Les moulins alimentent aussi les nombreux téléphériques qui remontent vers Karf.

Verval, Orbrume et Kwistal

La plus longue vallée des royaumes-aigles est une vaste forêt, parcourue de nombreuses rivières et ponctuée de zones de cultures. Une partie de la population, humaine et féérique, descend des réfugiés des vallées voisines qui ont fui les invasions, ce qui ne va pas toujours sans heurts : les trois principaux seigneurs de la vallée ont conclu des pactes avec les représentants des divers petits peuples. Ce qui explique l'attrait de la région pour les druides et les bardes...

● **Verval** est la capitale du plus important royaume de la vallée. La ville, aux couleurs chamarrées, resplendit au soleil les trois quarts de l'année, et grouille de vie tout le jour et même la moitié de la nuit. En s'éloignant des côtes, on commence à rencontrer les nuages, de plus en plus denses, de plus en plus généreux en pluie, qui font de la vallée une serre chaude et fertile.

● **Orbrume** est le pays qui rend fou. Les vents chauds du sud y guerroient inlassablement avec la bise dévalant du nord. S'y succèdent dans un désordre imprévisible orages titanesques, tempêtes glaciales, brumes soudaines, éclaircies limpides et aveuglantes de soleil, et autres phénomènes climatiques enchanteurs ou dramatiques. Les routes sont protégées des éboulements par d'épais murets. Les morts accidentelles et les pneumonies sont courantes...

Les fées locales trouvent pour leur part, au contraire, ce climat « supraventilé », (un adjectif utilisé dans toute la vallée pour dire « complètement cinglé »).

Riche grâce à ses mines d'or, aussi bien défendues par le climat que par les fortifications, Orbrume s'offre le concours de mages puissants, qui, tous les sept jours, maintiennent une trêve météorologique de l'aube jusqu'à minuit. Par représailles de la nature, le lendemain est un jour de fin du monde ! Mais ce répit permet aux habitants de se refaire une santé.

● Aller à **Kwistal** se mérite. Sur dix lieues, la route est un tunnel semi-enterré, qui permet d'accéder sain et sauf aux bourgs des trois petites baronnies situées plus au nord, vivant aussi du produit

de leurs mines de minerais précieux. Puis durant des heures, la route dallée est battue par les maelströms, et noyée dans les nuages. Là où ils se dissipent brille Kwistal l'inaccessible, paradis des architectes, des astrologues, des poètes et ducs amis du maître des lieux, le théocrate Eolyedinn le sixième. On dit qu'avec le puissant télescope du théocrate, on peut voir jusqu'à l'île aux Tatous, Cansteborgh, et même, parfois, le haut des Sinistérias... Ce qui est certain, c'est qu'Eolyedinn a conclu un pacte avec quatre griffons des sommets, et que ceux-ci acceptent de transporter une nef à bord de laquelle les invités du théocrate survolent confortablement les monts voisins et les tempêtes de la vallée.

Païank

La vallée de Païank est peuplée de diverses ethnies originaires du grand empire sous-nour, situé à l'est. C'est une théocratie guidée par des prêtres cavaliers, les sudogais. Même si Païank est la plus grande ville commerçante, le pays n'a pas de capitale : les sudogais se déplacent à cheval, à la vitesse du vent, là où leur autorité ou leur jugement doivent s'exercer. En période calme, on les trouve près d'un petit lac sacré où réside l'esprit du Grand Vent.

Mélange de zones chaudes et froides, Païank est surtout le pays du coton et de la soie. Les habitants, les Païaks, sont vêtus de plusieurs couches de vêtements, plus ou moins fins selon leur statut social, aux coupes et accessoires codifiés.

Galash

Galash la lascive garde l'entrée de la dernière grande vallée des royaumes-aigles, elle-même morcelée en dizaines de petits royaumes. Les idéaux de leurs

dirigeants passent par tous les credos imaginables. Des utopistes bâtissent des micro-sociétés étranges, qui finissent généralement sous la coupe d'un voisin plus prosaïquement barbare. Des religions oubliées y survivent autour de leur dernier temple. Des aventuriers lassés de faire la route s'intronisent rois, et combattent leurs voisins en prenant soin de ne jamais les écraser, pour faire durer le jeu.

Des mages ou des architectes pervers, comme les infâmes Sfeim et Trondhar, érigent des forteresses juste pour le plaisir de piéger ceux qui, attirés par des trésors réels ou imaginaires, vont vouloir les piller. Des barbares arrivés au faite de leur puissance y bâtissent de leurs mains des royaumes formidables, qu'ils laissent aussitôt dépérir par manque d'intérêt.

Les populations de la vallée sont habituées à lutter pour leur survie, et à passer d'un royaume à l'autre, par intérêt ou les fers aux pieds...

Il est à noter que beaucoup d'habitants de la vallée de Galash ne sont pas natifs de Majistra, et ne possèdent donc pas de sorcelles.

Non loin de la source du fleuve Gaedion, qui arrose la vallée, une grotte énorme est obstruée par une muraille-forteresse : la Cave du Nadir. Une armée levée par les plus riches seigneurs de la vallée y refoule et écrase le flot ininterrompu de créatures visqueuses et innommables qui s'en échappe, montant des entrailles de la caverne opalescente (et mortelle pour qui y séjourne plus de quelques minutes...). Au pied de la forteresse, s'épanche un égout d'organes gluants qui s'entasse dans un repli de rocher en un lac fétide et frétilant. Des mages se rendent fréquemment sur ses rives dans l'espoir de repêcher quelques parties recherchées de créatures introuvables. Malgré leurs précautions, beaucoup finissent dans le lac...

Les Grandes Îles

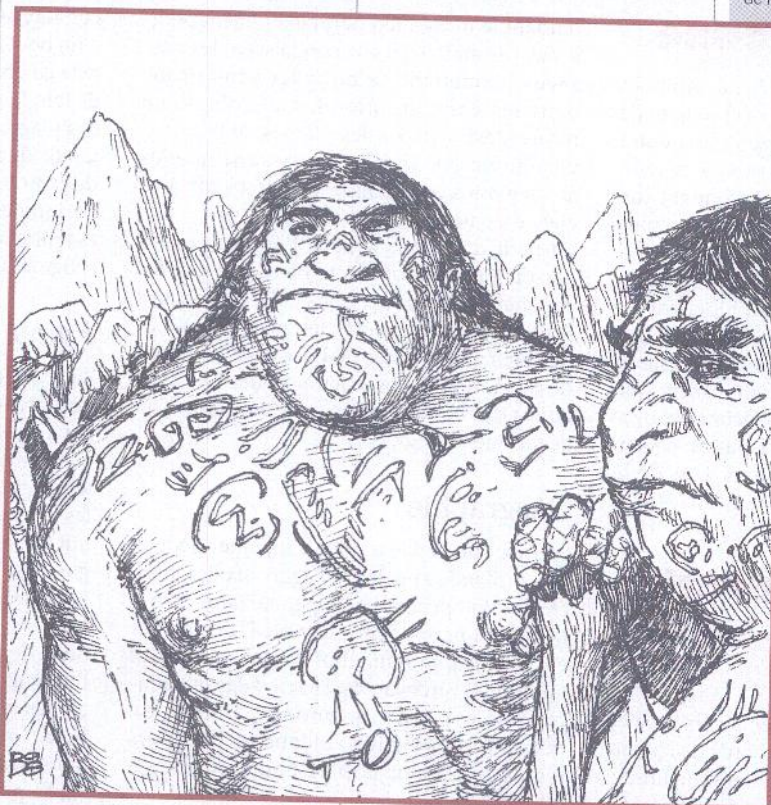
Isleskoogh

Île montagneuse, brumeuse et difficile d'accès, Isleskoogh renferme probablement des minerais qui perturbent l'usage de la magie : sur place tous les utilisateurs de magie y perdent une partie de leur pouvoir. Durant plusieurs années, l'île fut le refuge de ceux qui fuyaient les anciens magiocrates. Ils y vivent encore dans des cavernes naturelles aménagées, des villages forestiers, ou dans des tentes que l'on déplace souvent pour éviter l'espionnage. Paranoïaques, beaucoup pensent que les informations apportées par des marins, affirmant que de nouveaux magiocrates moins despotiques que leurs prédécesseurs étaient désormais au pouvoir, sont en fait des mensonges destinés à les faire sortir de leur cachette. Des esprits brillants, réfugiés là depuis dix à vingt ans, sont recherchés par leurs familles.

L'île aux Tatous

À l'origine, cette île était peuplée par une de tribu assez agressive : les Oukars, à la peau rouge sombre tatouée de dessins complexes et magiques. Un dénommé Gros-Casse-tête, un marin rouquin (lui aussi bien tatoué) qui fuyait la justice, s'y installa avec sa femme Walka et ses nombreux enfants. Après avoir perdu des dizaines des leurs en essayant de les chasser, les sages oukars décidèrent d'accepter l'invité forcé. Le marin enseigna aux Oukars, qui vivaient dans les arbres, de nombreux perfectionnements

inspirés des gréments de bateaux. Les jeunes oukars enseignèrent aux enfants du marin les raffinements extatiques de jeux indécents. Et l'île se peupla rapidement de redoutables bambins à la peau rouge et à la chevelure orange. Gros-Casse-tête avait baptisé son territoire « l'île aux tatoués », quand un ami marin lui offrit, pour faire un mauvais jeu de mots, un couple de tatous venus d'un lointain continent. Les tatous se multiplièrent, et quelques générations plus tard, l'île portait le nom d'île aux Tatous. Elle est toujours un havre pour les pirates wyatts, une base de réparation pour les sirrins et les sanghors, un refuge pour les hors-la-loi qui réussissent à passer les épreuves de « naturalisation » imposées par les Oukars-Casse-tête.



Les îles du Tarot

Découverte

Les îles du Tarot

Longtemps, les îles du Tarot sont demeurées mystérieuses pour la plupart des habitants de Paorn et de Majistra. Les courants repoussaient systématiquement les navires qui tentaient d'y accoster. On parlait bien de quelques fortunés qui avaient bravé les tempêtes et trouvé « la route du Tarot », mais il s'agissait plus de racontars que de véritables certitudes. Tout a changé depuis l'Ire, mais il faudra néanmoins beaucoup de temps avant que l'archipel ne dévoile tous ses secrets.



La nouvelle donne

Les courants s'apaisent. Les îles du Tarot ont perdu une partie de leur mystère et attirent de plus en plus de visiteurs venus des quatre coins du monde. Peu d'entre eux, à ce jour, ont choisi de s'y installer. C'est étonnant car, de prime abord, le Tarot est l'endroit le plus séduisant du monde... Pour commencer, la météo y est idyllique. Le climat qui règne dans l'archipel est de type tropical. Il fait chaud et humide toute l'année, la température moyenne oscillant autour de 30°. Les îles ne connaissent que trois saisons de quatre mois chacune, respectivement appelées saison des pluies, saison des chaleurs et saison des vents. Lors de la saison des chaleurs, la température atteint fréquemment les 40°.

Première approche de l'archipel

Les périls de la côte

Si les courants n'ont plus rien à voir avec ce qu'ils étaient avant l'Ire, les abords de l'archipel n'en demeurent pas moins dangereux. Des récifs de corail rouge abondent au large,

rendant la navigation particulièrement périlleuse. Les marins locaux connaissent les passages permettant de naviguer sans risque dans les eaux du littoral, mais plus d'un navire s'est brisé sur les « lames de la côte », comme on les appelle. C'est ainsi que les fonds marins de l'archipel du Tarot sont jonchés d'épaves.

Ce petit détail mis à part, l'arrivée sur les îles du Tarot est un enchantement pour les continentaux (les Paorniens et les Majistrides sont nommés ainsi par les insulaires). Les couleurs chatoyantes de l'océan, l'abondante végétation et les odeurs douces et exotiques des îles se combinent pour former un décor enchanteur.

Géographie

Formant un cercle autour d'une mer tiède et peu profonde appelée le Lagon, six îles principales composent l'archipel du Tarot. Bénéficiant en permanence de soleil, de chaleur et de précipitations abondantes, elles sont toutes très verdoyantes. Le relief des différentes îles est assez prononcé, puisqu'on dénombre quelques volcans et plusieurs montagnes, dont la plus haute culmine à 2000 mètres.

Les paysages ne varient pas énormément d'un bout à l'autre de l'archipel, si l'on excepte le cas particulier de l'île maudite d'Abharh, de loin la plus désolée. On trouve en général des plages de sable ou de galets sur les côtes, tandis que l'intérieur des terres est constitué de prairies ou de terres cultivées et, surtout, de jungles. Les roches qui affleurent sont essentiellement de deux variétés : un granit rouge et un calcaire argileux blanc.

Faune et flore

La végétation est de type tropical. Les jungles de l'intérieur sont particulièrement denses, le sous-bois étant constitué d'herbes hautes et de plantes géantes, notamment une variété de fougères qui atteint les 3 m de haut. Les arbres les plus courants sont les cocotiers, les palmiers, les dattiers, les papayers, les manguiers et les bananiers.

La faune, quant à elle, n'est pas très diversifiée. Il y a, de fait, très peu de gibier, si ce n'est des dizaines de milliers de perroquets multicolores et très bruyants, et des petits singes au pelage blanc, un peu moins nombreux, mais tout aussi bruyants ! Les insectes et les serpents forment également une importante population, tout comme les colonies

de grenouilles et de crapauds, parfois aussi gros que des rats !

Une population bigarrée

Pratiquement désertes durant des centaines d'années, les îles du Tarot ont vu leur population se constituer lorsque l'Hesperyd Trill'Aj y importa des magiciens de toutes races et de toutes origines, accompagnés de leurs familles. Plus tard, plusieurs vagues de réfugiés et autres pirates ayant trouvé la route du Tarot s'y installèrent également.

La population des îles, aujourd'hui, diffère nettement de ce qu'on trouve sur les deux continents. Les non-humains y sont légèrement majoritaires (largement, si l'on compte les mélanges). Toutes les races sont représentées dans les îles (elfes, nains, gobelins, gnomes, orcs, trolls et sirinns), exceptées celles assimilées au Petit Peuple (pieds-velus, lutins, farfadets, gnolls et boggarts). Officiellement, ils ont disparu du Tarot il y a dix ans. En réalité, le Petit Peuple du Tarot a secrètement élu domicile dans l'île maudite d'Abharh, où personne n'ose s'aventurer.

Le concept de racisme varie d'une île à l'autre. Sur certaines, il n'existe tout simplement pas. Sur d'autres, il est ancré dans les mœurs. Les humains, minoritaires, en sont souvent victimes.

Économie et politique

L'organisation sociale de l'archipel est assez sommaire (si tant est que l'on puisse parler d'organisation !). Dans chaque île, une personne fait figure d'autorité suprême, et se fait appeler seigneur. Chaque seigneur dispose d'une armée de quelques milliers d'hommes, qui lui suffit pour maintenir son autorité sur l'île et prélever l'impôt (sous forme de fruits secs ou de poisson fumé, en général).

Les échanges entre les îles restent très limités, dans la mesure où elles sont toutes pratiquement autosuffisantes, grâce aux importantes ressources en fruits, légumes, poissons et crustacés. « Pratiquement », parce que ces vingt dernières années, un début de surpopulation a commencé à épuiser les ressources naturelles. On ne peut plus dire, aujourd'hui, que les habitants mangent tous à leur faim.

L'archipel dans son ensemble produit peu de viande, puisque seule Idakh, l'île des boucaniers, fait l'élevage d'une race de bouquetins, importés par des pirates il y a plusieurs générations.

L'économie fonctionnant exclusivement sur le troc, il n'existe pas de monnaie officielle sur le Tarot. Cela n'empêche pas certains insulaires, en particulier les seigneurs, d'accumuler chez eux de grandes quantités de pièces de monnaie originaires des divers empires.

La navigation Lentre Paorn et les îles

La route du Tarot existait bien, et des contacts commerciaux s'étaient même secrètement noués entre les îles et certains empires continentaux. Aujourd'hui, même si les courants circulaires sont devenus presque praticables, il reste préférable d'utiliser l'ancienne route maritime.

Pour cela, il faut longer la côte de Majistra vers le nord jusqu'aux fjords (inutile d'aller plus loin, les glaces sont trop dangereuses), puis, en naviguant cap à l'ouest, tandis que le courant emporte le bateau vers le sud, on arrive à atteindre les îles du Tarot ou à les contourner par le sud. Si le capitaine rate son coup, le courant porte le bateau vers le grand sud et les royaumes-aigles. Il faut alors des semaines, voire des mois, de mer avant de rejoindre le sud de la Burgonnie.

Pour le retour, il faut remonter au moins jusqu'à la limite des Sinistérias, puis piquer plein est pour, avec la dérive, rejoindre l'abri du cap des Goélands sans être happé vers le sud.

Les navires venant des îles du Tarot doivent sortir de l'archipel par le sud pour espérer atteindre un port de Burgonnie, ou par l'ouest pour rejoindre la route des Sinistérias au cap des Goélands.

La mode

À partir du coton, les autochtones tissent et fabriquent des vêtements et des sacs. Les insulaires du Tarot raffolent des couleurs vives, c'est pourquoi ils n'hésitent pas à teindre leurs étoffes dans des tons très colorés, à la limite du criard (rouge vif, violet, jaune citron, bleu azur...).

Découverte

Les habits en question se limitent le plus souvent à un simple pagne ou à des pantalons courts et des sandales en fibre végétale. Les femmes dissimulent en général leur poitrine avec une bande d'étoffe nouée comme un paréo. S'ils ne sont que peu vêtus, les insulaires apprécient en revanche beaucoup les parures, ornements et autres tatouages. Hommes comme femmes portent des boucles d'oreilles, des colliers ou des bracelets confectionnés avec des coquillages ou du corail. Les tatouages tribaux sont très populaires, surtout parmi les couches les plus modestes de la population.

Us et coutumes

Les occupations des habitants sont essentiellement tournées vers la production ou la récolte de denrées alimentaires. Beaucoup sont pêcheurs ou cultivateurs. Les cannes à sucre et le coton constituent les plantations les plus courantes. La canne à sucre est transformée en une sorte de rhum très alcoolisé, et le coton sert à confectionner les habits. On récolte aussi beaucoup de fruits. En dehors de ces occupations « professionnelles », les habitants du Tarot prennent le temps de vivre... et de boire du rhum ! Les visiteurs continentaux sont souvent frappés par ce qu'ils assimilent à de l'oisiveté, mais qui n'est pas du tout considéré comme tel chez les insulaires. Le seul moment de très grande effervescence dans les îles a lieu lors des célébrations des Calendes.



Les îles du Tarot

Un métal magique : le tarotium

Paradoxalement, les îles du Tarot disposent d'une ressource qui pourrait leur assurer une immense richesse si l'information était connue de ses habitants. La région produit, en effet, un métal aux propriétés magiques uniques : le tarotium. Exposé aux rayons du soleil, le tarotium emmagasine de l'énergie qu'un magicien pourra utiliser pour lancer des sorts (plutôt que de puiser dans sa propre vitalité). Le métal est, de plus, très dur et totalement inoxydable. Trill'Aj, l'Hesperyd, savait repérer les gisements et exploitait abondamment le tarotium. Mais depuis l'Ire, il a cessé toute activité extérieure. D'autres personnes ont commencé à s'intéresser au tarotium, en particulier certains seigneurs (et même quelques pirates). Ils prennent bien soin de ne pas ébruiter l'affaire. Leur problème consiste à trouver les gisements, qui sont rares et difficiles d'accès.

Les Calendes

Une fois par an, en tout début d'année, une gigantesque compétition, les Calendes, est organisée entre les différentes îles du Tarot. Celle qui en sort vainqueur sera « l'île bénie des dieux » pour l'année qui vient. Si l'enjeu de cette compétition est d'abord le prestige, un autre aspect motive également les participants. Les seigneurs des différentes îles se sont entendus pour fournir des denrées alimentaires supplémentaires durant toute l'année à la population de l'île « bénie ». Le Tarot étant en train de s'appauvrir en ressources naturelles, cette motivation prend progressivement le pas sur la simple gloire qui auréole les vainqueurs.

Les festivités des Calendes s'étendent sur cinq jours, et se déroulent en un lieu considéré comme neutre, un îlot situé près de l'île de Gonn.

Chaque île se doit d'envoyer un contingent de vingt-quatre athlètes. Les épreuves sont essentiellement physiques : course à pied, nage autour d'un îlot, escalade d'un piton rocheux, lancer de rochers (de même poids), bras de fer, etc. Certaines sont plus excentriques : manger le plus grand nombre de poissons, ou absorber la plus grande quantité d'alcool en restant debout... On dénombre, enfin, quelques épreuves de lutte et même des combats armés, en principe au premier sang (en fait, on déplore plusieurs morts chaque année).

Chaque victoire offre un point à l'île que l'athlète représente. L'île qui compte le plus de points à l'issue de la compétition l'emporte. En cas d'égalité entre deux ou

plusieurs îles, le trophée revient au plus récent vainqueur des Calendes parmi les ex aequo.

Relations commerciales

Même du temps de leur isolement, les îles du Tarot ont toujours entretenu des relations commerciales avec certains empires continentaux. Celles qui les lient à la Burgonnio sont les plus cordiales. Le seigneur de l'île de Thaya privilégie les échanges avec le gouverneur de la province d'Artaille, l'ignoble prince Sémilis d'Elmour. Mais, à un moindre niveau, des relations existent aussi avec l'île de Lauria et avec quelques provinces de Majistra.

Jusqu'à récemment, les seigneurs du Tarot fournissaient aux navires paorniens et majistrides des fruits, des crustacés et autres poissons (séchés) exotiques, qui se revendaient à prix d'or sur les deux continents. En échange, l'île recevait des armes manufacturées. Depuis peu, les seigneurs commencent également à accepter d'être payés en or.

Complots, légendes et rumeurs

Malgré son air de fête perpétuelle et l'accueil plutôt bon enfant que réservent les insulaires aux voyageurs continentaux, il se trame bien des choses dans les îles du Tarot. Le voyageur n'aura guère de mal à se rendre compte que les pires rumeurs courent à propos de deux îles soigneusement évitées par les insulaires :

Les nains de Pontapir

Une autre légende locale concerne l'île de Dhooz. Les habitants de la capitale, Pontapir, affirment qu'une communauté de nains a élu domicile dans le cratère de la Termitière, le volcan qui surplombe Pontapir. Accusant les Dhooziens d'avoir nui à leurs ancêtres, les nains se cacheraient pour mieux préparer leur méfait : provoquer une explosion dans l'un des conduits du cratère, de manière à réveiller le volcan et ensevelir la ville et ses habitants sous les cendres et la lave. La population actuelle n'a pas la moindre idée de ce que leurs ancêtres ont pu faire aux nains. Il s'agit, en fait, d'une vieille rivalité ayant poussé les premiers colons de Dhooz à les exclure de l'île. Et comme chacun sait, les nains ont la mémoire longue et la tête dure...

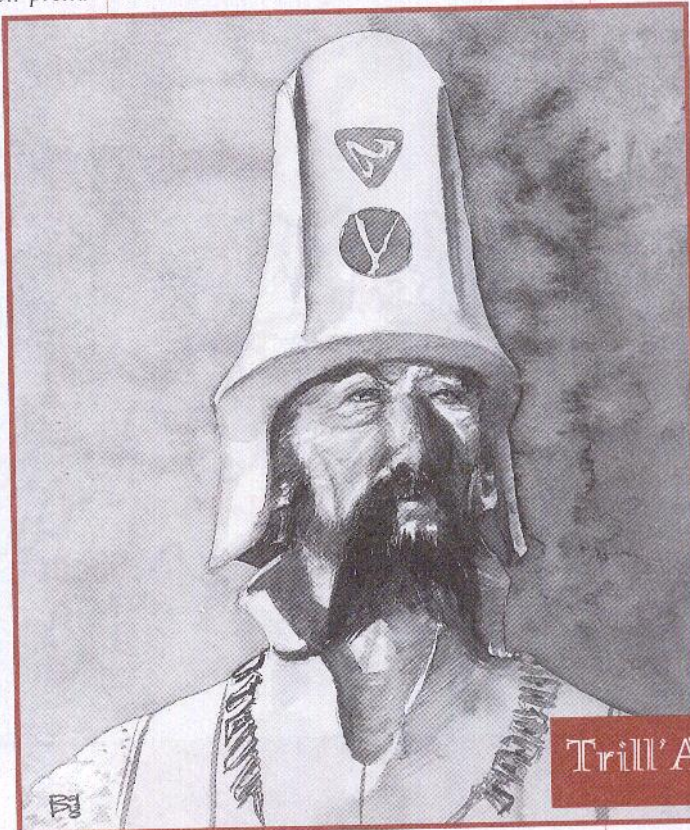
- Gonn, l'île interdite, où s'est retiré le personnage de légende qu'est Trill'Aj, le Suzerain. Frappé plus directement que le reste du monde par l'Ire, on raconte qu'il aurait une vengeance à accomplir. Mais en fait, personne ne sait vraiment ce qu'il prépare. Ce qui est sûr, c'est que l'individu est extrêmement puissant, et qu'il est considéré comme immortel par les insulaires. De mémoire des plus anciens habitants des îles, de leurs parents et grands-parents, le Suzerain a toujours été là, fidèle à lui-même.

- Abharh, l'île maudite, a servi de terrain d'expérimentation magique au Suzerain pendant des années. Aujourd'hui, personne n'ose y accoster. Les rumeurs prétendent que des esprits y habitent. Les pêcheurs qui se sont aventurés près des côtes affirment avoir enten-

du leurs sinistres ricanements... En revanche, les deux informations suivantes ne sont connues que de quelques marins bien renseignés et débrouillards :

- Le seigneur de Thaya a appris qu'une des épaves qui gisent non loin du littoral contiendrait une cargaison d'un métal magique (du tarotium). Plusieurs explorateurs ont été payés très cher pour explorer les fonds marins dans l'espoir de la retrouver. Le problème est que l'épave en question est protégée par une colonie d'elfondins (voir *Le bestiaire*, dans le chapitre suivant).

- Une alliance contre nature serait sur le point de se nouer : Ortokhan, seigneur des « peaux vertes » et Surkoff Neuf-Doigts, seigneur des pirates, projettent tous deux d'envahir les autres îles du Tarot, et seraient prêts à mettre leurs forces armées en commun pour atteindre leur objectif.



Trill'Aj, l'Hesperid.

Généralités

À l'origine, chacune des six grandes îles de l'archipel avait la forme d'un symbole issu du Tarot des Hesperys. Mais les vents, la mer et le temps ont grignoté les côtes, modifiant leur aspect. Aujourd'hui, on ne les reconnaît plus guère (si ce n'est, peut-être, celle de Gonn, qui évoque vaguement un trèfle).

Chaque île porte un nom propre et une dénomination. Son nom est la transcription phonétique du symbole qu'elle représentait dans la langue hesperyd (son sens est indiqué entre parenthèses à côté du nom). Quant à sa dénomination, il s'agit d'un surnom donné par les indigènes, qui constitue une autre manière de désigner l'île en question. Ainsi, l'île où se terre l'Hesperyd, par exemple, est indifféremment appelée « Gonn » ou « l'île interdite » par les habitants du Tarot.

Les six îles principales du Tarot sont disposées en cercle autour d'une mer intérieure, le Lagon. Les descriptions suivantes commencent par l'île la plus au sud, qui est aussi la plus grande, puis passent à l'île voisine en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Dhooz (« l'étoile filante »), l'île du soleil sucré

Seigneur : Alessor Montalbek.

Avec ses 350 kilomètres de long et presque 200 km en son point le plus large, Dhooz constitue la plus grande île du Tarot. C'est également la plus florissante, économiquement parlant. Profitant de ses terres riches et bien irriguées, l'île produit de grandes quantités de sucre, de bananes et de noix de coco. Les pêcheurs dhooziens, en revanche, ne comptent pas parmi les plus productifs de l'archipel.

Dhooz est réputée pour la variété de ses paysages : jungles, plages de sable et de galets, rivières, montagnes et plaines, il ne lui manque aucun des sites qui font la beauté des îles du Tarot, pas même les volcans. Ils sont au nombre de deux, l'un situé au nord-est et l'autre au sud de l'île. Celui du nord-est, appelé la Termitière, domine la capitale de Dhooz, Pontapir, bâtie à quelques kilomètres seulement en contrebas. Forte de 20 000 habitants, Pontapir est la plus grande ville de l'archipel. Longue de 5 kilomètres mais très étroite, la ville a la particularité de s'étendre sur la mer, un quart de ses habitants vivant dans des maisons bâties sur pilotis.

Le volcan, qui a longtemps fait la fierté des Pontapirois, est devenu un sujet de crainte depuis l'Ire et surtout depuis la guerre des Laves. En effet, au début des hostilités, un dragon de flammes, précédé de dix golems, est descendu du cratère jusqu'à Pontapir. En une fraction de seconde, Trill' Aj apparut et, d'un geste de la main, liquéfia les golems, avant d'entamer un combat plus difficile avec le dragon. Mais Trill' Aj n'est plus là et, depuis dix ans, la population de Pontapir vit dans la psychose d'une possible éruption de la Termitière, psychose alimentée par une légende locale, selon laquelle des nains s'apprêteraient à réveiller le volcan.

À l'est de l'île se trouve un îlot, considéré comme faisant partie intégrante de Dhooz. C'est là qu'habite le seigneur de l'île, Alessor Montalbek. L'homme, un métis orc et humain, est relativement populaire auprès des Dhooziens, qui ne contestent pas, à quelques exceptions près, son autorité. Il faut dire que chacun mange à peu près à sa faim, ce qui n'est pas le cas de tous les insulaires du Tarot.

La population dhoozienne présente la particularité d'être très métissée. Pratiquement toutes les races d'humains

et de non-humains sont représentées, et tous les mélanges également.

Seuls les nains ne se sont pas mêlés à la population. À l'exception de la très improbable communauté naine de la Termitière, il n'y a pas de nains de Dhooz, et les voyageurs nains venus des autres îles sont considérés avec méfiance... au mieux. À ce petit détail près, le racisme n'existe pas sur Dhooz, ce qui est loin d'être la règle dans l'archipel.

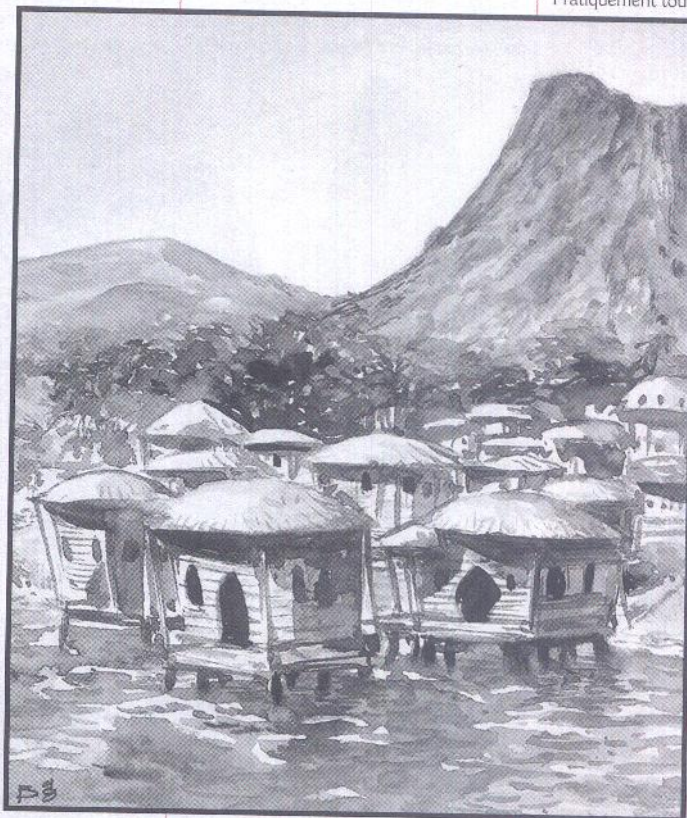
Gonn (« le trèfle »), l'île interdite

Seigneur : le Suzerain Trill' Aj.

Longue de 250 km pour une largeur maximale de 200 km, l'île de Gonn est en superficie la deuxième île du Tarot. C'est aussi la plus mystérieuse. Elle abrite, en effet, le dernier des Hesperys, Trill' Aj. Depuis dix ans, personne n'a revu celui que les insulaires appellent le Suzerain. Personne ne peut d'ailleurs poser le pied sur son île, protégée par une « bulle » infranchissable qui rappelle, si besoin était, l'incroyable puissance du magicien.

De la mer, on peut à peine observer l'intérieur des terres et apercevoir, notamment, le sommet de sa montagne, la plus haute du Tarot, qui culmine à 2000 mètres. Cette faible visibilité s'explique par le fait que Gonn baigne en permanence dans une brume de chaleur. Cette chaleur anormale se fait sentir dès que l'on approche du rivage. D'une manière ou d'une autre, Trill' Aj a élevé la température de l'île, peut-être pour son simple confort personnel (les Hesperys vivaient dans des températures avoisinant les 50°).

Gonn est entourée de cinq îlots qui, eux, sont accessibles par la mer. Ils sont cultivés, et leur rendement est excellent. La compétition des Calendes se déroule sur l'un d'eux, généralement Shassaran. Les îlots sont protégés par de puissants sorciers, les derniers à rester au service du Suzerain. Ces magikardes n'ont plus revu leur maître depuis dix ans, mais ils lui restent fidèles. Les ressources des îlots sont en grande partie remises au seigneur de l'île ayant gagné les épreuves des Calendes, qui les redistribuera à sa population durant l'année qui suit.



Les cinq magigardes



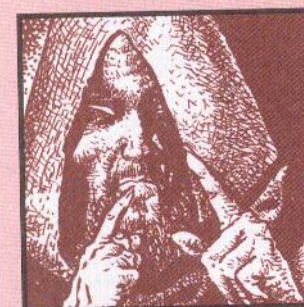
Chaque îlot est sous la protection de l'un des cinq sorciers laissés en place par Trill' Aj. Ils vivent tous dans une construction très haute (que ce soit une tour, ou un maison juchée sur un roc) afin de voir jusqu'à Gonn. Aidés de quelques acolytes, les magigardes ne s'occupent guère des cultivateurs autochtones. Par contre, tout visiteur en provenance des continents est dûment interrogé par l'un des acolytes. Les magigardes semblent peu vieillir et ne parlent presque jamais de leurs origines, sauf Anélie la Rouke.



● Îlot de Shassaran, protégé par **Hubert de Malagarde**. Spécialiste des runes, des gardes, des protections, des divinations et des présages, il est le grand surveillant, celui qui sait et alerte les autres. Il ne combat pas, il laisse ses adversaires s'épuiser.



● Îlot de Nahunava, protégé par **Anélie la Rouke**. On dit qu'elle forge les armes de ses seuls poings, et que son tempérament va avec sa chevelure. Franche et prompte à se lier d'amitié, voire même à aider les pirates, nul ne peut se targuer de l'avoir vu en colère ET de s'en être sorti vivant. On chuchote qu'elle seule pourrait parfois passer la barrière magique de Gonn et aller retrouver Trill' Aj. C'est par elle que l'on connaît l'histoire du passé de Paorn.



● Îlot de Nahunava, protégé par **Sumblugen le Sirinn**. Seul non-humain parmi les magigardes, il habite un palais fait d'eau solide, de glaces qui ne fondent pas et de cristaux limpides. Maître des eaux, ce n'est pas son pouvoir sur les ouragans et les tempêtes qui fait peur, c'est son talent pour sonder les cœurs et modifier les esprits.



● Îlot du Silence, protégé par **Morfeld**. Qu'étudie le sombre Morfeld, celui qui ne prononce jamais aucun mot inutile ? Pourquoi maître Meneia Élidiane, du Haut Château de Skhâtraz, vient-elle lui rendre visite à chaque solstice ? Ceux qui sont venus espionner Morfeld ont toujours très mal fini. L'hypothèse la plus couramment admise est que ses deux centres d'intérêts sont la mort et le temps.

● Îlot d'Akatanak, protégé par **Keneldak**. Gardien des machines, savant et artificier, Keneldak a une jambe de fer, un bras de cristal et un œil magique. Ses acolytes sont mécaniques, des boules d'acier en lévitation dont les panneaux coulissants recèlent de nombreuses surprises. C'est le magigarde qui fait le plus de commerce avec les continents. Il est particulièrement intéressé par les livres et les inventions mécaniques.

Abharh (« le poisson »), l'île maudite

Seigneur : Officiellement aucun, en réalité le **fæ Dunkelicht**.

Cette petite île, d'à peine 150 km de long pour une largeur qui ne dépasse jamais 80 km, est la plus redoutée de tout l'archipel. Durant des siècles, elle a servi de terrain d'expérimentation magique au Suzerain, ce qui a provoqué des changements spectaculaires et radicaux dans son apparence et sa géographie.

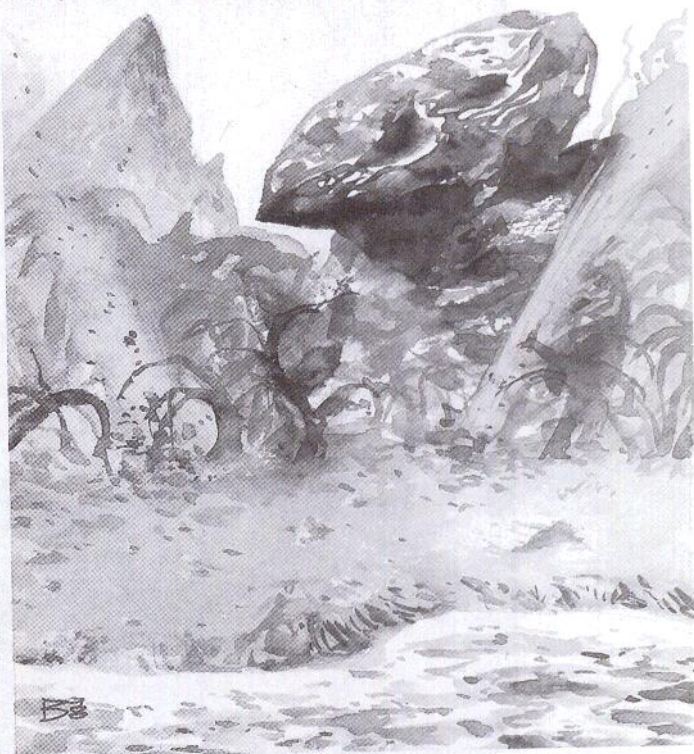
Beaucoup sont inoffensifs. La végétation, par exemple, a changé de couleur. L'herbe a pris une coloration rouille des plus surprenantes, tandis que les feuilles des arbres sont désormais aussi bleues que la mer. Quand l'envie leur en prend, les cours d'eau remontent à leur source au lieu de se jeter dans la mer. D'autres bouleversements s'avèrent beaucoup plus dangereux. Les tremblements de terre, par exemple, sont fréquents sur l'île. Collines et montagnes peuvent laisser la place à une plaine parfaitement plate, et ce presque du jour au lendemain. Des centaines de geysers jaillissent chaque jour, à n'importe quel endroit. Ce ne serait pas si grave, s'ils projetaient de l'eau chaude plutôt que de l'acide !

Aucun insulaire n'ose se rendre sur place, tant la réputation des lieux est sinistre. On dit l'île maudite, hantée, et des centaines de disparitions inexplicables semblent confirmer ces dires. Certains en sont venus à la considérer comme la propriété privée du Suzerain.

Abharh n'a officiellement aucun seigneur. À quoi bon, pour une île déserte ? Sauf qu'elle n'est pas aussi dépeuplée qu'elle en a l'air... Abharh est secrètement habitée par le Petit Peuple, que l'on croit

généralement absent de l'archipel depuis l'Ire (les insulaires supposent que la Vague bleue les a tous tués et déplorent leur absence, en oubliant qu'avant l'Ire, ils les traitaient plus souvent en animaux nuisibles qu'en amis). Pieds-velus, lutins, farfadets, boggarts et autres færies ont tous trouvé là un paradis à leur taille, loin des Grandes-Gens agressifs, bornés et dépourvus d'humour. Les habitants de l'île ont nommé l'un des leurs « roi d'Abharh ». Dunkelicht, un fæ de trente centimètres avec des ailes de papillon, fait de gros efforts pour être un roi juste, mais il a du mal à rester concentré sur les questions importantes pendant plus de trente secondes. Les blagues et les concours d'histoires drôles sont tellement plus intéressants ! Sa cour n'est pas beaucoup plus sérieuse, à l'exception de maître Largepanse, un pied-velu consciencieux, à qui les soucis et les excès de table sont en train de donner un ulcère.

Malgré les « désagréments » dus au terrain, le Petit Peuple apprécie de vivre sur Abharh. Après dix ans de séjour, ses membres se sont habitués aux différentes menaces, qu'ils parviennent désormais à anticiper. De toute façon, ils préfèrent nettement cette existence à la tyrannie qu'ils ont parfois subi, notamment sur Nava, du temps où ils habitaient les autres îles de l'archipel. C'est pourquoi ils veillent à entretenir la réputation inquiétante du lieu. Ainsi, chaque fois qu'ils aperçoivent un curieux aux abords de l'île, ils font en sorte de lui faire croire à une quelconque manifestation surnaturelle, aussi effrayante que possible, bien entendu. Et le Petit Peuple est très doué pour ce genre de comédie !



Nava (« l'oiseau »), l'île des peaux vertes

S eigneur :
Ortokhan.

Cette île relativement ramassée, de 180 kilomètres de long sur 130 kilomètres de large à son maximum, est la plus sauvage de l'archipel. Les cultures y sont rares, et elle ne compte aucune grande ville, mais au contraire une multitude de villages.

Aussi bien côtiers que montagnards, entièrement bâtis en bois, ils abritent en moyenne 300 individus chacun.

À la différence des autres îles, où le métissage est une réalité, la population de Nava est composée à 80 % de gobelins, d'où son surnom « d'île des peaux vertes ».

À l'image de leur seigneur, le despote Ortokhan, les gobelins de l'île se montrent racistes et brutaux envers les non-gobelins, ou même les gobelins métissés.

Ceux qui se sont récemment installés sur l'île, le plus souvent eux-mêmes des gobelins, acceptent la situation. Les autres la subissent, ou émigrent ailleurs.

Économiquement, l'île est assez pauvre, et ne compense même pas cette pauvreté en gagnant les épreuves des Calendes. Les athlètes navans, exclusivement des « gobelins de pure souche », se montrent hautains et méprisants envers les participants des autres îles, ce qui ne les empêche pas de perdre la plupart du temps. Pour l'année prochaine, Ortokhan envisage de recruter une équipe d'athlètes humains sur les autres îles, mais les volontaires ne se bousculent pas, et c'est le genre d'initiative qui risque de beaucoup irriter ses sujets.



Le Lagon

C'est le nom que porte la mer située au cœur de l'archipel du Tarot. Dès qu'il s'agit de pêcher ou de se baigner, c'est vers elle que se tournent les insulaires. Le Lagon est épargné par les tempêtes, et compte moins de requins, d'ekrus et autres monstres marins que la mer Câlène. Les eaux de cette dernière se révèlent assez dangereuses, non seulement en raison des prédateurs marins, mais aussi du fait des courants. Ils sont moins forts qu'avant l'Ire, mais restent tout à fait capables d'envoyer n'importe quel nageur au large.

Thaya (« la faux »), l'accueillante

S eigneur :
Kolrami d'Enghenem.

Cette île, toute en longueur (220 km, pour une largeur maximale de 140 km), figure dans l'archipel au deuxième rang en terme de production de fruits et de sucre, juste derrière l'île de Dhooz. Elle est, en revanche, nettement devant Dhooz pour ce qui concerne la pêche. Le minuscule îlot situé au nord-ouest de l'île, par exemple, a été transformé en vivier. Des centaines d'espèces de poissons et de crustacés y sont élevées, y compris des créatures dangereuses (les insulaires sont très friands d'ailerons de requins). Thaya est une île à vocation commerciale, comme en témoigne son histoire.

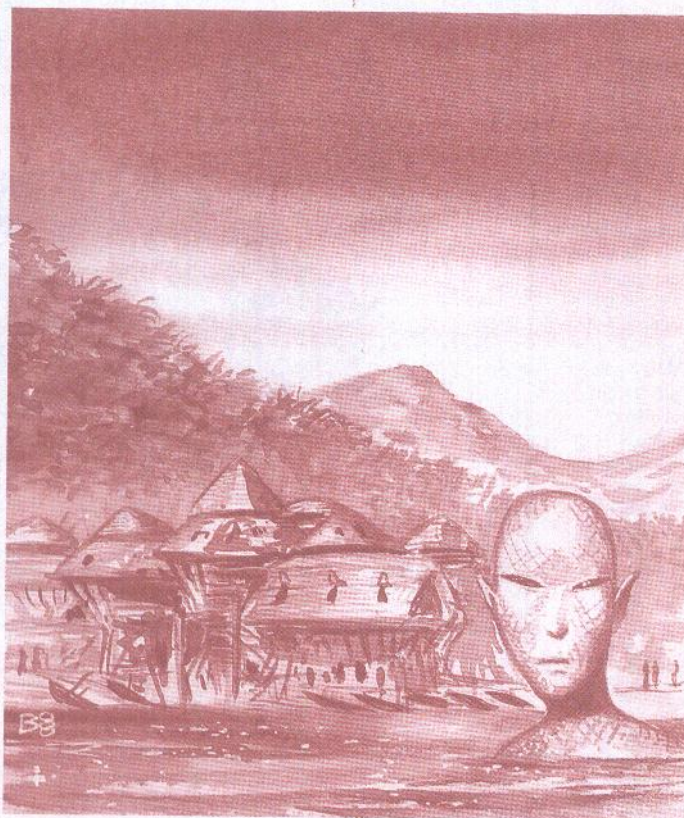
Bien que n'étant pas l'île du Tarot la plus proche du continent, c'est Thaya qui a entretenu durant des décennies des relations avec Paorn, puis plus tard avec Majistra. L'explication de cette situation est très simple : la route du Tarot (et donc les courants) menait droit à cette île. Thaya, par conséquent, négociait avec les visiteurs continentaux, et servait d'intermédiaire pour vendre les produits des autres îles, moyennant une petite commission, bien entendu.

Aujourd'hui, la situation a changé. Toutes les îles de l'archipel sont désormais

accessibles aux voyageurs. Mais Thaya a malgré tout conservé des relations privilégiées avec ses anciens partenaires commerciaux, au premier rang desquels figure le prince d'Artaïlle, en Burgonnie.

De plus, contrairement aux autres îles, Thaya a toujours veillé à soigner son image. Dans ses villes, et notamment sa capitale, Forfance, un grand nombre d'auberges, de tavernes et autres établissements nocturnes sont ouverts aux habitants mais surtout aux visiteurs. Une agréable odeur de poissons ou de crustacés grillés flotte en permanence dans les rues des villes côtières, et plusieurs produits « locaux » (objets artisanaux, vêtements colorés et bien sûr aliments) sont proposés à la vente ou au troc. Thaya est, de loin, l'île qui bénéficie de la meilleure image auprès des étrangers. D'ailleurs, sa population compte beaucoup d'humains (près des trois quarts des habitants), bien plus que la moyenne des îles.

Depuis peu, Kolrami d'Enghenem s'est mis en tête de vendre du tarotium (le métal magique, dont il a récemment découvert l'existence) aux empires continentaux de l'est comme de l'ouest. Le seigneur compte prochainement envoyer des négociateurs rencontrer les souverains des différents pays du monde.



Les ekrus

Lorsqu'on aperçoit cette grosse créature aquatique pour la première fois, on ne peut s'empêcher de songer à un gigantesque hippocampe : une tête horizontale massive, évoquant celle d'un cheval mais terminée par une courte trompe, hérissée d'arêtes osseuses et dotée de deux gros yeux globuleux, un semblant de museau allongé, un corps vertical long de cinq mètres et terminé par une queue préhensile... Mais la comparaison s'arrête là. L'ekrus n'est pas un animal inoffensif. Protégé par une épaisse carapace, il possède, à la différence de sa réplique miniature, une paire de larges pinces sur les côtés du corps. Elles sont capables de couper ou de broyer les chairs, mais servent surtout à attraper les proies et à les maintenir, le temps que l'ekrus leur aspire le sang à l'aide de sa trompe. À l'état sauvage, ce monstre est plus redoutable qu'un requin. Parfaitement à l'aise sous l'eau, très rapide, il est capable de vider un être humain de son sang en quelques secondes. Sa trompe exerce, en effet, une succion considérable, qui lui permet d'aspirer environ 2 litres de sang par seconde ! En principe, il se nourrit de dauphins, d'elfondins et y ajoute de temps en temps un requin. Heureusement pour l'homme, les ekrus ne sont pas très malins, et préfèrent les profondeurs océanes aux côtes du littoral. Cela n'empêche pas quelques accidents mortels de se produire, touchant en général des pêcheurs.

Idakh (« le cœur »), l'île aux pendus

Seigneur : Surkoff Neuf-Doigts.

Cette petite île, de 170 kilomètres de long sur environ 110 kilomètres de large, est comparable, en superficie, à l'île de Nava. Sa population, humaine à 50 %, est constituée essentiellement de contrebandiers, de pirates et autres truands. Ce peuplement date de l'époque de l'isolement de l'archipel. Tout comme Thaya, Idakh se trouvait sur la route du Tarot. Mais si sa voisine était commerçante, Idakh était l'île de tous les trafics. Quand l'archipel s'est ouvert sur l'extérieur, les Idakhins n'ont pas voulu changer leur mode de vie.

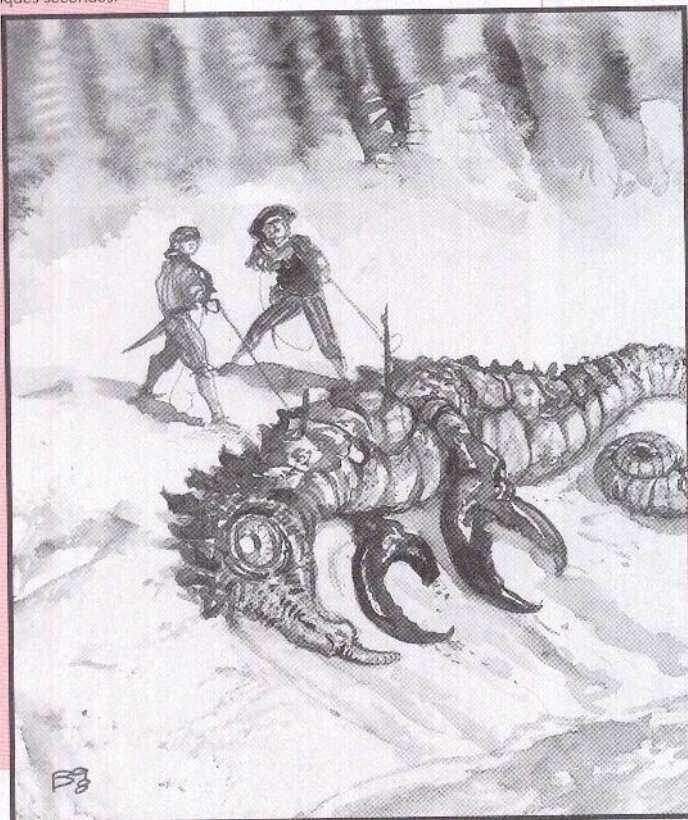
Aujourd'hui, l'île est très mal famée. Devenue le port d'attache de la plupart des pirates de la région, elle fait aussi figure de terre d'accueil pour les criminels et les bannis des autres îles de l'archipel.

Ses habitants, surtout des humains, des orcs et des elfes (qui se sont appropriés les jungles), vivent dans des « cases »,

des habitations sommaires construites en bois et enduites de boue séchée. Bien qu'invités au même titre que les habitants des autres îles, les Idakhins ne participent presque jamais aux célébrations annuelles des Calendes.

Une autre particularité de cette île est qu'elle est la seule à produire de la viande : des bouquetins et des cochons sauvages, qui vivent en semi-liberté, ont été importés par des pirates il y a plusieurs générations. Les insulaires qui veulent manger de la viande la paient au prix fort, et traitent nécessairement avec les pirates d'Idakh.

Le seigneur, Surkoff Neuf-Doigts, porte ce surnom depuis qu'il a perdu le pouce de sa main gauche dans une bataille. Il est réputé pour son manque de diplomatie et son goût du combat. Les seigneurs des autres îles évitent, dans la mesure du possible, de traiter directement avec lui... et de le contrarier lorsqu'ils n'ont pas d'autre choix que de négocier. En échange, il maintient ses déprédations à un niveau raisonnable. Il serait stupide de dissuader les marchands continentaux de venir commercer avec l'ekrus, et il le sait.



Les elfondins

Cette espèce marine semble native de la région du Tarot, puisqu'on ne l'a aperçue qu'au large de ses îles. On ignore l'origine de ces créatures, mais on suppose qu'elle est relativement récente, étant donné le nombre réduit de ses représentants (à peine quelques milliers).

Les elfondins sont des humanoïdes de couleur bleue. Ils ont la peau écaillée et sont légèrement plus petits et plus fluets qu'un humain moyen. Leurs yeux, très étirés, sont d'un noir intense. Recouverts d'une membrane transparente qui leur permet de voir parfaitement sous l'eau, elle les rend particulièrement brillants et expressifs. L'iris est si grand qu'on ne voit jamais le blanc de l'œil, ce qui confère une expression quelque peu animale à leurs traits.

Le visage émacié, les yeux en amande et les oreilles pointues des elfondins semblent trahir un héritage elfe ou sirin. Ce qui est sûr, en tout cas, c'est que ce que leurs ancêtres, elfes ou sirins, ont partagé leur patrimoine génétique avec celui d'une race marine. Entièrement amphibes, les elfondins peuvent en effet respirer aussi bien à l'air libre que sous l'eau. Et, bien que sachant marcher sur la terre ferme, ils semblent préférer la vie océane.

Si leurs pieds et leurs mains sont palmés et s'ils sont bon nageurs, ils ne sont pas extrêmement rapides sous l'eau (ils vont tout de même deux fois vite plus qu'un nageur humain). En guise de montures, ils utilisent des animaux aquatiques, les ekrus, qu'ils sont les seuls à domestiquer. Lorsqu'ils s'accrochent au cou de leur ekrus, leur vitesse sous l'eau peut dépasser les 50 km/h.

Le régime alimentaire des elfondins est constitué de poissons et d'algues. Ils passent une grande partie de leur temps à récolter des algues comestibles ou à chasser. Ils attrapent leurs poissons à l'aide de larges filets, déployés par plusieurs individus, ou en harponnant les plus grandes proies à l'aide de leurs tridents.

Les elfondins ne parlent pas, au sens où nous l'entendons. Ils sont en revanche capables de produire des sifflements ou des ultrasons. Mais leur intelligence ne fait aucun doute, comme le prouvent leur domestication des ekrus et l'utilisation qu'ils font d'armes et d'outils (en général des filets et des harpons). Les habitants des îles, qui ne les apprécient guère, ne les considèrent pas comme des êtres doués de raison. Seuls certains elfes du Tarot leur prêtent des sentiments et un semblant d'intelligence.

Culture elfondine

Le dressage des ekrus
Pour dompter un ekrus, les elfondins font appel à une méthode très particulière. Après avoir capturé leur future monture, ils lui plantent plusieurs coquillages aiguisés sur les côtés de la tête, en des endroits très précis.

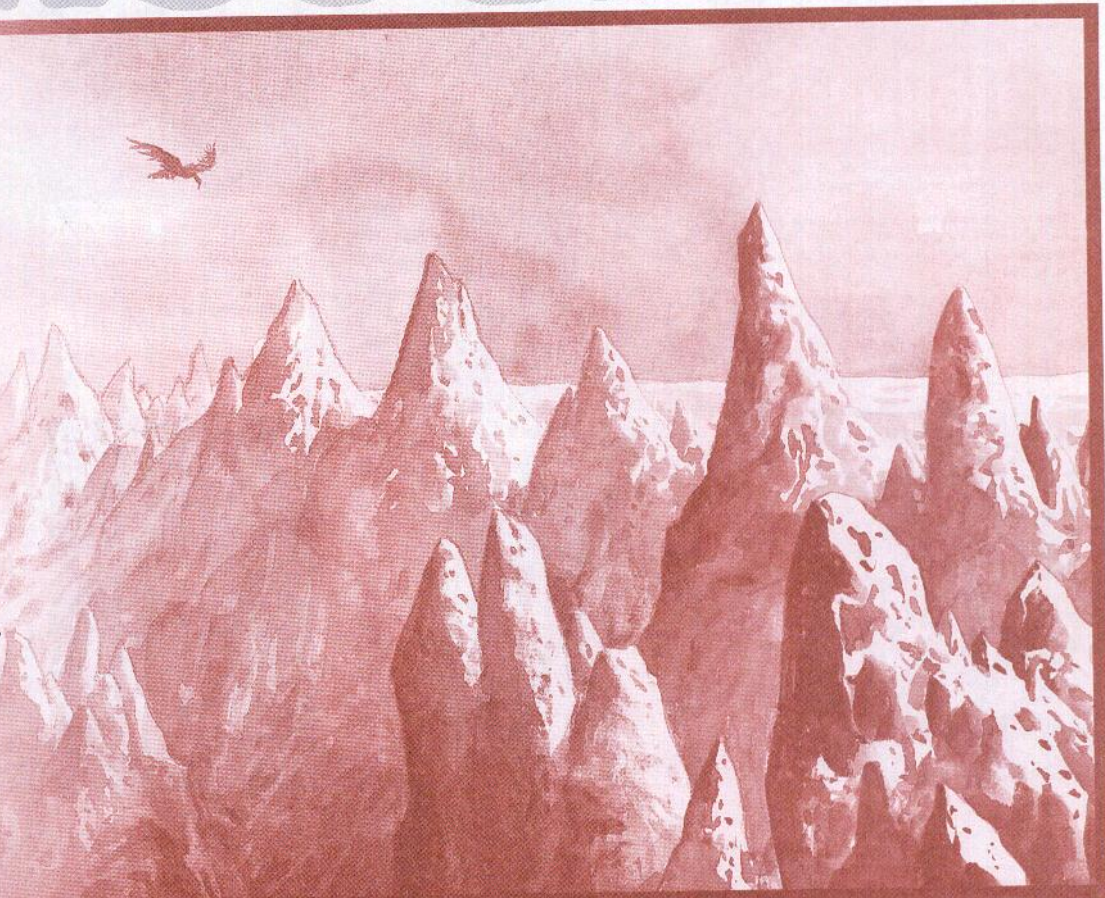
Ainsi, ils ont accès aux centres nerveux de l'ekrus, qu'ils sollicitent chaque fois qu'ils appuient sur ces pointes. La conduite d'un ekrus, dès lors, devient très simple : quand on appuie à droite de la tête de l'animal, ce dernier nage vers la droite. Si on appuie à gauche, l'ekrus tourne à gauche, etc. D'autres pointes permettent d'ordonner

à l'animal d'accélérer ou, au contraire, de s'arrêter.

Les elfondins et le tarotium
Une petite colonie d'elfondins est plus agressive que les autres. Elle a en effet découvert une épave remplie d'un métal solide et inoxydable : le tarotium. Les quelques trente elfondins de ce groupe ont élu domicile dans l'épave,

par ailleurs relativement bien conservée, et se servent du métal pour en faire des armes (des tridents et des lances, essentiellement). Fiers de leur butin, ils ne laissent personne s'en approcher, pas même d'autres elfondins. Ils semblent, en revanche, ignorer les propriétés magiques du métal.

Loin au nord des régions civilisées, les pics blancs des Sinistérias écrasent le voyageur de leur masse. Tous les habitants de Paorn vous le diront, les rares imprudents qui s'y aventurent finissent (presque) infailliblement dévorés par des hordes de monstres affamés. Les trésors y sont rares et les périls surabondants. Par conséquent, les aventuriers n'y sont pas légion. Et pourtant, le grand nord réserve bien des surprises, si l'on sait où chercher...



Là-haut sur la montagne...

La chaîne des Sinistérias traverse tout le continent paornien d'est en ouest. Elle est composée de pics déchiquetés, souvent volcaniques, séparés par des vallées profondes et sombres. Le climat, très froid sur les premiers contreforts, devient quasi polaire à l'intérieur des montagnes. Le blizzard est fréquent, et les très rares cols ne sont accessibles que quelques semaines par an. Les quelques scientifiques qui se sont intéressés au sujet estiment que l'altitude moyenne des Sinistérias est de 4000 mètres, et que le pic du Désespoir, le plus élevé de la chaîne, culmine à au moins 7000 mètres (c'est une estimation grossière, faite par un explorateur qui est rentré en Tsovanie les yeux brûlés par la réverbération). La faune, à base de mouflons, de renards argentés et de monstrueux ours blancs, est étonnamment abondante, tout comme la flore : les pentes des vallées sont souvent couvertes de sapins, et au printemps, même les sommets se tapissent de mousses et de fleurs. Pour le citoyen de base de Paorn, les Sinistérias sont là, un point c'est tout. Il y pense à peu près aussi souvent que vous ou moi pensons à l'Everest. Pour les frontaliers,

c'est une autre affaire : dans toutes les chroniques des empires du nord figurent des « invasions de monstres des montagnes », qui se produisent très irrégulièrement, et sont plus ou moins importantes. Il y a bien cinq siècles qu'elles n'ont pas menacé sérieusement l'intégrité d'un royaume humain. En revanche, les petites villes de la frontière sont régulièrement attaquées et pillées. À une exception dont il sera question plus loin, les Sinistérias sont vierges de toute présence humaine permanente. Les contreforts attirent bien une poignée de trappeurs et de chercheurs d'or, mais ils n'y vivent pas : passé l'été et le début de l'automne, ils redescendent vers la civilisation. Les animaux à fourrure sont assez nombreux pour faire vivre les trappeurs. En revanche, l'or est rare. On découvre un filon tous les dix ans environ et il est rarement assez riche pour que cela vaille la peine d'installer une mine. De toute façon, celles-ci se font systématiquement attaquer par les monstres. Car il y a des monstres. Des quantités, même. En dehors des orcs et de leurs cousins les gobelins, qui se sont fort bien adaptés au climat, les Sinistérias abritent une ahurissante variété de cochonneries griffues, tentaculaires, écailleuses et aventurivores. Leur aliment principal reste l'orc (avec un petit trappeur de

temps à autre), mais elles se mangent aussi entre elles.

Maintenant que la situation politique de Paorn est stabilisée à nouveau, des voix s'élèvent en Burgonnie et en Tsovanie pour réclamer l'exploration des Sinistérias et l'extermination de toutes ces créatures « avant qu'elles ne décident de s'en prendre à nous ».

... et au-delà : l'Unique Empire

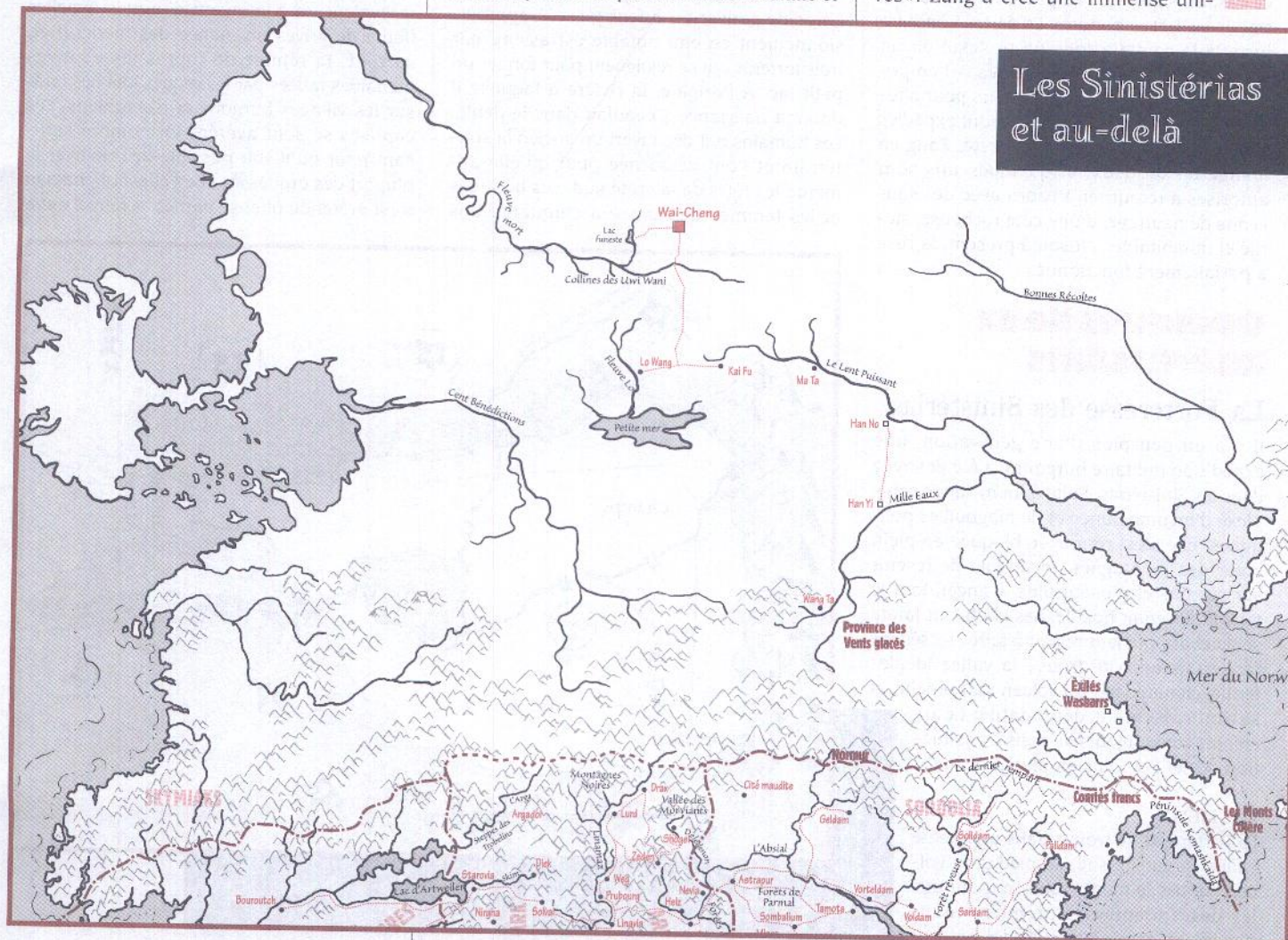
L'exploration des Sinistérias par les habitants de Paorn ne ferait pas, mais alors pas du tout, l'affaire des humains qui vivent de l'autre côté des montagnes. Car, contrairement à ce que croient les Paorniens, le monde ne s'achève pas au-delà...

Géographiquement, l'Unique Empire est immense, sans doute plus grand que les quatre Empires de Paorn réunis. Reste que tout cet espace est presque vide : d'immenses régions sont dépeuplées, d'autres sont franchement inhabitables. Le paysage de base de l'Unique Empire est une steppe rougeâtre, entrecoupée de maigres cultures. Des vents violents charrient sans cesse des nuages de poussière qui transforment le moindre coucher de soleil en spectacle psychédélique. De loin en loin, le voyageur tombe sur une rou-

Trappeurs et chercheurs d'or parlent de mystérieux « hommes sauvages » bienveillants, qui sauvent les voyageurs égarés. La plupart des histoires qui circulent sur leur compte se limitent à « j'étais sur le point de perdre connaissance quand j'ai vu des grandes silhouettes velues s'avancer vers moi. Et quand je me suis réveillé, j'étais dans une grotte, au chaud, avec un bon feu et quelques vivres. Non, je ne les ai jamais revues ». D'autres histoires, moins gaies, mentionnent des « vallées noires », encombrées de végétation morte, et où même les monstres ne se hasardent pas. Les conteurs les mieux informés (ou les plus imaginatifs) ajoutent des plantes mutantes, des tourbillons de poussière grise et d'étranges halos qui illuminent les nuages...

Découverte

l'égalité de tous devant la loi... Il a aboli l'ancienne noblesse «de sang» et l'a remplacé par une méritocratie. Zang admire l'intelligence. Il a conçu tout un système éducatif destiné à propulser les meilleurs aux postes les plus importants. Vingt ans après sa création, le ministère des Talents commence à produire des résultats, sous la forme de «mandarins» hautement compétents, pour qui l'État passe avant tout, y compris le bien des citoyens. Zang dispose de talents psychiques considérables, et il cherche à développer cette faculté chez ses sujets. Il a donc, à ses moments perdus, créé une philosophie : la Voie du Néant. La suivre revient à vivre en ermite, avoir une hygiène de vie rigoureuse et surtout à méditer sur quelques centaines d'énigmes et de propositions absurdes (c'est la marotte de beaucoup de dragons, et Zang s'est fait plaisir). Après une vingtaine d'années de ce régime, normalement, l'initié doit connaître une illumination qui libère ses pouvoirs latents. Jusqu'ici, les résultats ne sont pas concluants, bien que la Vague bleue ait révélé quelques sujets intéressants... En ce qui concerne les magiciens, la position de Zang est très claire : ils sont libres de poursuivre leur art, à condition de le mettre au service de la communauté. Il n'y a plus guère de magiciens «privés». Zang a créé une immense uni-



versité magique : la Bouche du dragon. Les apprentis y sont traités comme des rois, progressent infiniment plus vite qu'ils ne le feraient seuls... et en échange, ils sont censés se fondre dans la bureaucratie dominante. Ce programme est un succès total (il faut dire qu'après la période des rois-magiciens, le bon peuple avait tendance à regarder les magiciens de travers, voire à les lyncher à la moindre provocation).

La majorité des habitants de l'empire sont petits, avec la peau jaune, les pommettes hautes et les yeux bridés. Ils parlent une langue très éloignée du commun. Tous ne sont pas humains. Le pays abrite de nombreuses minorités elfes, naines, gnomes et petites-personnes. Mais Zang a décidé que les lois étaient les mêmes pour tous, et que tous les citoyens de son empire seraient traités de la même manière. À part les elfes, qui renâclent un peu car estimant avoir droit à des privilèges, les autres peuples sont satisfaits de leurs statuts.

Zang est très content de sa création. Il a conscience de l'existence des autres empires de Paorn, mais ne tient pas à entrer en contact avec eux. Les Sinistérias sont une barrière efficace, mais il arrive que des navigateurs intrépides remontent la côte et arrivent à l'embouchure de l'un des grands fleuves. Dans ce cas, les sujets de l'empire ont ordre de les traiter en hôtes honorés et de les conduire jusqu'à la capitale sous un prétexte ou un autre. Ils sont alors « présentés à l'empereur », et Zang utilise ses pouvoirs pour altérer leurs souvenirs. La plupart sont expédiés au camp de travail du lac Funeste, Zang en mange un ou deux, et quelques-uns sont autorisés à retourner à Paorn avec des souvenirs de naufrage, d'une côte rocheuse, stérile et inhabitable... Jusqu'à présent, la ruse a parfaitement fonctionné.

Quelques lieux intéressants

La Forteresse des Sinistérias

Il y a un peu plus d'une génération, une expédition militaire burgonne a été envoyée dans les Sinistérias. Suite à un mélange complexe d'incompétence et de magouilles politiques, elle s'est retrouvée bloquée en plein cœur des montagnes, incapable de revenir sur ses pas et n'osant plus avancer, tant le terrain devenait hostile. Ses chefs ont fait la seule chose qui leur restait à faire : se sédentariser. Ils ont vite trouvé la vallée idéale : fertile, chauffée par un volcan tout proche, et surtout aisément défendable. Leurs enfants sont toujours là, mais leur situation devient de plus en plus précaire.

LES LIEUX

La Forteresse se trouve dans une petite vallée en cul-de-sac, au pied d'un volcan baptisé le mont Trahison (pour que les descendants des premiers venus n'oublient jamais à quoi ils doivent leur

séjour ici). Longue de six kilomètres, large de cinq, la vallée n'a qu'un accès, un étroit défilé barré par trois solides murs successifs. Les lignes de crêtes sont parsemées de forts solidement défendus.

La population vit dans un réseau de cavernes découvertes dans la paroi sud. D'origine naturelle, elles ont visiblement été retravaillées à une époque indéterminée par une espèce intelligente dont il ne reste aucune trace. Les habitants de la Forteresse ont soigneusement veillé à ce que les cavernes soient toutes explorées, et qu'il ne reste aucune issue inconnue... L'ensemble du réseau a été aménagé pour la défense et le combat souterrain : il y a une multitude de chicanes, de plafonds faciles à faire écrouler, de passages discrets qui « doublent » les couloirs principaux...

Le fond de la vallée est occupé par des cultures vivrières, où travaillent tous les résidents âgés de plus de huit ans, femmes et vieillards compris. La seule construction visible est la Maison du Peuple, une imposante bâtisse laide et trapue où les trois mille habitants de la Forteresse peuvent tenir à l'aise. Elle n'est ouverte que deux fois par an, pour les Délivrations, quand les autorités rendent des comptes aux citoyens et que les grandes décisions stratégiques sont prises. Le reste du temps, le Protecteur et son état-major sont libres de gouverner à leur guise. L'approvisionnement en eau potable est assuré par trois torrents qui se rejoignent pour former un petit lac. À l'origine, la rivière à laquelle il donnait naissance s'écoulait dans le défilé. Les humains ont découvert un ancien lit souterrain et l'ont détournée pour qu'elle alimente les forts de la crête sud. Les hommes et les femmes de quinze à cinquante ans

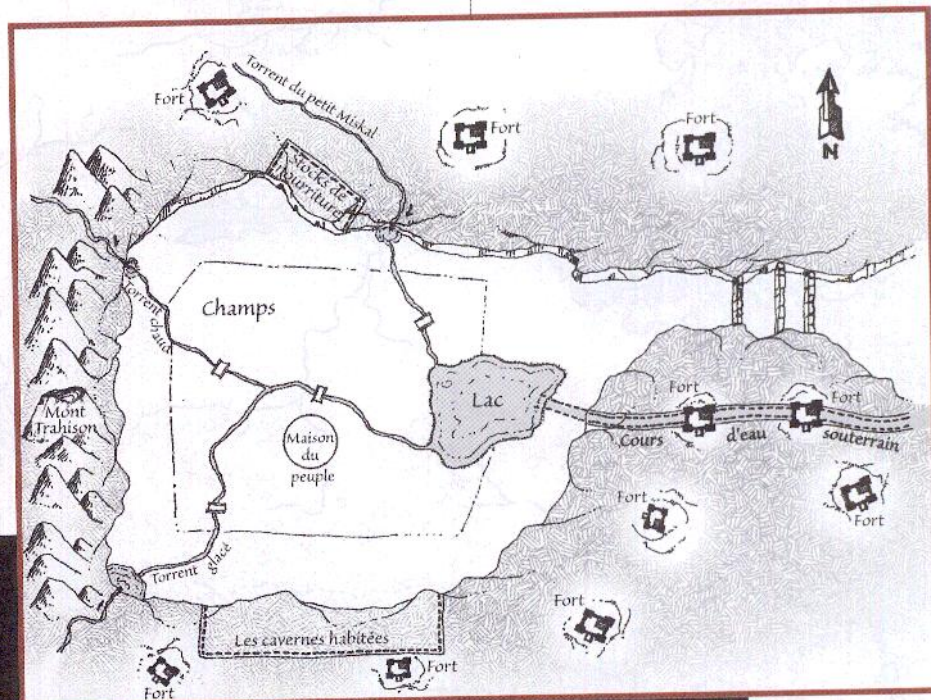
doivent passer deux mois par an dans les forts, et sont tous entraînés au combat. Le Protecteur veut que chaque citoyen sache se battre ou, au moins, puisse survivre à l'extérieur.

AFFAIRES COURANTES

En temps normal, les habitants de la Forteresse ont deux préoccupations principales. Depuis un an, une troisième est venue s'y ajouter.

- **La survie.** Les cultures et la chasse fournissent juste de quoi vivre. Le maigre excédent des bonnes années est soigneusement engrangé dans des salles de stockage aménagées dans la paroi nord. Soit dit en passant, ce sont les chasseurs de la Forteresse qui ont donné naissance à la légende des hommes sauvages : ils évitent de se faire voir, mais n'hésitent jamais à aider les trappeurs en difficulté.

- **Assurer leur descendance.** L'expédition militaire sacrifiée comptait bien quelques femmes dans ses rangs, mais pas assez pour empêcher l'extinction de la communauté en une ou deux générations. Les premiers chefs en étaient conscients. Ils ont contacté une tribu d'orques voisine et ont négocié deux choses avec son chaman : en échange de l'apprentissage de certaines tactiques de guerre humaine, les gens de la Forteresse recevaient un contingent d'orques femelles (faute de grives on mange des merles !) et, surtout, la remise de toutes les captives humaines raflées par les orques lors des raids sur les villages burgons et tsovraniens. Les captives se sont avérées en nombre suffisant pour qu'il soit possible de renvoyer la plupart des orques chez elles. Le chaman s'est prétendu offensé par leur « renvoi » et a



Plan de la Forteresse

rompu les accords (en fait, le site de la Forteresse suscite sa convoitise !). Depuis, la vallée est assiégée par des orques hostiles.

● **La guerre.** Or, justement, depuis un an, ceux-ci sont particulièrement agressifs. Dirigés par un chef intelligent et fin stratège, ils resserrent l'étau. Les groupes de chasseurs sont harcelés, les fortins des crêtes attaqués... et les éclaireurs signalent qu'une troupe de plusieurs milliers d'orques et de monstres intelligents se rassemble à deux vallées de là. Dans un avenir pas si lointain, elle donnera l'assaut.

PERSONNAGES

● **Gruthan le Fort,** Protecteur de la Forteresse. Gruthan est le fils du commandant de l'armée sacrifiée. C'est le premier enfant né dans la vallée, et il occupe le poste de Protecteur depuis la mort de son père, il y a huit ans. C'est un colosse aux cheveux noirs, à la peau tannée et à la voix de stentor. Contrairement à son père, qui était un stratège de talent, Gruthan est moyennement intelligent. La situation actuelle le terrifie, mais il se prépare à défendre la vallée de son mieux.

● **Kared l'Antique.** Ce vieillard borgne et rhumatisant était le principal conseiller du père de Gruthan. Il considère l'actuel Protecteur com-

me un « gamin idiot ». Teigneux et acariâtre, il passe son temps à proposer des plans de défense plus ou moins ingénieux. Gruthan, qui ne l'aime pas, ne les écoute même plus.

● **Sasana l'Édentée,** orquesse. Sasana fait partie des rares orquessees à être restées à la

Forteresse (son compagnon burgon en est sincèrement amoureux...). Sasana aime les humains, et est prête à défendre la vallée. Ses huit fils, tous demi-orques, ne partagent pas nécessairement sa position...

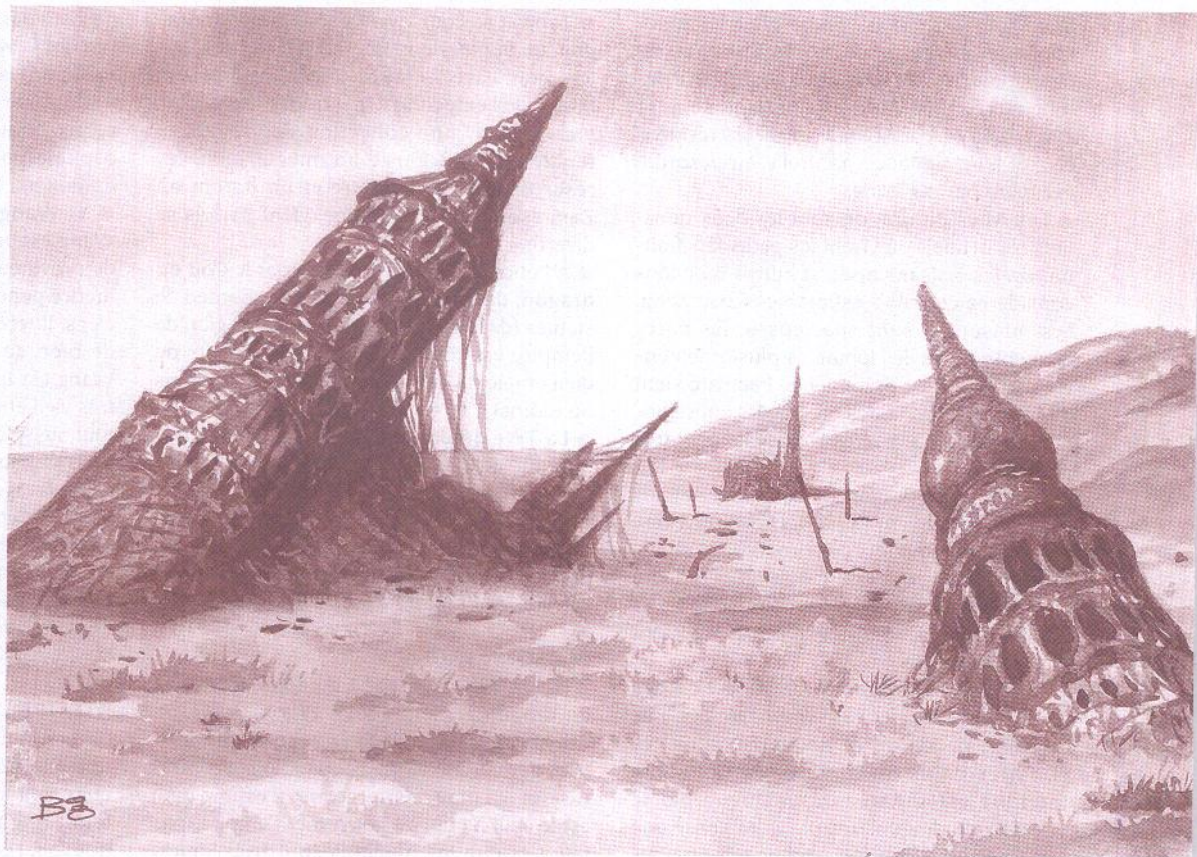
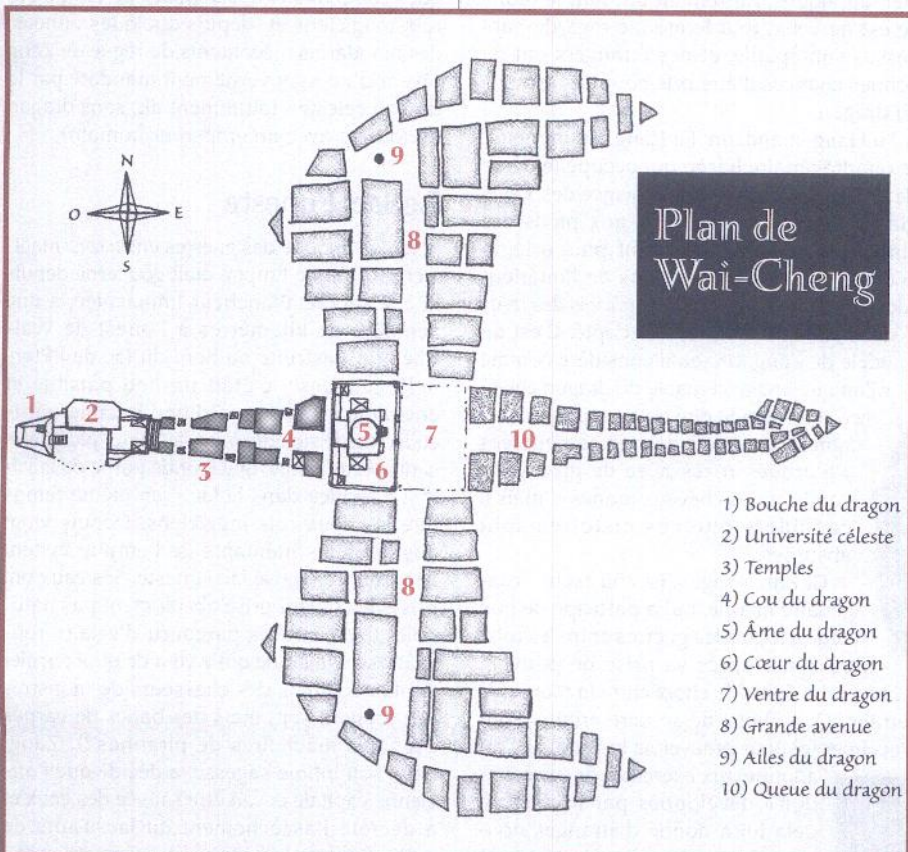
● **Ivar le Vif,** citoyen de base. Ivar est le fils d'un sous-officier burgon et d'une paysanne tsovranienne arrachée aux griffes des orques. Sa mère lui a raconté quantité d'histoires séduisantes sur la Tsovranie, et il commence à se dire que si la Forteresse tombait, il pourrait rejoindre ce pays merveilleux. Ivar a du potentiel, et pourrait essayer d'accélérer la chute de la Forteresse... avant de conduire les survivants vers ce qu'il perçoit comme une Terre promise.

Wai-Cheng, capitale de l'Unique Empire

Construite récemment pour remplacer la défunte cité impériale de Blancheur Immaculée, Wai-Cheng (ville neuve, dans la langue de l'empire) est une merveille d'urbanisme et la manifestation de mégalomanie la plus éclatante de toute l'histoire du continent paornien. Considérant qu'il fallait que ses sujets vivent dans un lieu parfait, et que rien n'était plus parfait que lui, Zang a donné à sa ville la forme d'un dragon couché.

LIEU

Les rues de Wai-Cheng sont droites et suivent un plan en damier. Il y a une fontaine tous les trois pâtés de maisons, un parc tous les dix pâtés et les accidents de terrain ont été aplatis au maximum. Les quartiers (les Écailles du dragon) sont identifiés par



la couleur des volets : jaune pour les fonctionnaires, rouges pour les citoyens pauvres, bleus pour les artisans aisés, noirs pour les religieux... Bien sûr, les humains se sont empressés de « personnaliser » leurs résidences, et leur tendance naturelle au désordre exaspère parfois Zang.

● **Les Ailes du dragon** sont les deux quartiers résidentiels où vivent les petits fonctionnaires, les artisans aisés et autres individus considérés comme « estimables » par Zang. Les maisons y sont spacieuses, les parcs bien entretenus, les fontaines plus ornementées qu'ailleurs. L'essentiel de l'activité vient des domestiques et des messagers qui sillonnent les rues. Les gardes sont également très présents.

● **La Queue du dragon** est un quartier moins reluisant, où vivent la plupart des ouvriers, des artisans pauvres, des prostituées et autres gens de peu. Les maisons y ont été construites sans grand souci de solidité, et certaines menacent ruine, alors qu'elles ont moins de dix ans.

● **Le Cœur du dragon**, à l'intersection des Ailes et de la Queue, est le domaine des élus de Zang, mandarins de haut rang, ministres et autres hauts fonctionnaires. Cette cité interdite est séparée de la Queue par le Ventre du dragon, une place immense que Zang utilise parfois comme terrain d'atterrissage.



Zang Kin

● Zang et sa cour vivent dans l'Âme du dragon, un impressionnant palais aux murs violets, dont l'accès est strictement réservé aux invités de l'empereur. On y trouve des jardins merveilleux, une collection de cristaux à rendre fou de jalousie un mineur nain, les réserves d'or de l'empire et un harem où Zang, sous forme humaine, vient parfois se divertir.

● À l'ouest, l'Âme se prolonge par le Cou du dragon, une interminable avenue bordée de statues (de Zang) et de temples (la religion de l'empire est complexe, avec des milliers de dieux majeurs et mineurs qui coopèrent plus ou moins).

● **La Tête du dragon** est une deuxième cité interdite. Récemment achevée, la plupart de ses impressionnants bâtiments sont vides et froids, et Zang n'a pas encore décidé de ce qu'il convenait d'en faire. L'école de magie (la Bouche du dragon) fait face à l'Université céleste, où l'Empire forme ses élites.

PERSONNAGES

● **Zang Kin**, l'Unique Empereur. Zang est un dragon ancien, génial et très puissant. Aimable et paternaliste en temps normal, il peut devenir monstrueux quand on le contraire – et il a mauvais caractère. Il estime qu'il est le seul à pouvoir gouverner l'empire (pas faux) et que les humains sont trop limités pour faire quoi que ce soit sans aide (il les sous-estime beaucoup). Zang édicte donc toutes les lois, tous les règlements, tous les décrets. L'administration les fait parvenir dans toutes les provinces, et Zang, sous forme humaine, va parfois s'assurer qu'ils sont bien appliqués. Autrement dit, tout le monde est nerveux, tout le monde regarde par-dessus son épaule, et des étrangers ont de bonnes chances d'être pris pour des espions du dragon.

● **Fu Liang**, mandarin. Fu Liang est un robuste quadragénaire barbu qui occupe le poste de juge-gouverneur de la province des Vents glacés, au sud de l'empire, aux pieds des Sinistérias. Fu est nettement plus orienté « combat » que les mandarins de l'intérieur des terres : les monstres font parfois des raids dans sa région, et il s'est adapté. C'est un fidèle de Zang Kin, qu'il considère comme « l'unique image véritable du dragon céleste ». Il a entendu dire qu'au sud des montagnes, il existait des terres peuplées « d'orques roses avec de gros yeux ronds et des cheveux jaunes », mais il considère que ces histoires sont absurdes.

● **Gi Zhu**, « sage ». Gi Zhu est un sexagénaire myope, qui a participé de bon cœur à toutes les guerres entre les rois-magiciens. Après sa prise de pouvoir, Zang lui a donné le choix entre la mort et la retraite. Gi a choisi de se faire ermite. Pour s'occuper (et pour prouver sa loyauté), il s'est adonné aux exercices de « méditation » développés par le dragon. Cela lui a donné d'étranges pouvoirs (psioniques, mais le terme

n'existe pas dans l'empire). Il « sent » intuitivement la vérité, arrive à lire les pensées et à modifier les émotions des gens qui l'entourent... Il se demande quoi faire de ses nouveaux pouvoirs, et songe à se rendre à la capitale pour se mettre au service de son ex-ennemi Zang.

● **Yi Wang**, comploteur. Apparemment, Yi Wang est un noble retiré dans ses domaines de province, qui a évité de trop se compromettre pendant les guerres entre rois-magiciens. Il reçoit beaucoup d'amis, mais se garde bien de parler politique. En réalité, Yi Wang est un vieil ennemi de Zang. Un très, très vieil ennemi... et un dragon blanc. Yi est tout aussi fasciné que Zang par les humains, mais il aimerait mieux les voir terrifiés, réduits en esclavage, et dévorables à volonté. Patiemment, il s'emploie à saper le trône de Zang. Il s'est donné vingt ans pour arriver à plonger l'Unique Empire dans l'anarchie, mais si un raccourci se présente (par exemple sous la forme d'un groupe d'aventuriers), il sautera sur l'occasion.

AFFAIRES COURANTES

Ce sont toutes celles d'un grand État, avec une exception notable : les intrigues politiques sont menées sous le regard peu tolérant d'un dragon qui s'accroche fermement au pouvoir. Les mandarins s'étripent entre eux, mais discrètement. Quand il est contrarié, Zang sait se montrer impitoyable. Une faction, menée par un haut fonctionnaire nommé Li Kui, songe de plus en plus à mettre l'Unique Empire en contact avec « les pays barbares du Midi ». Il reste aussi quelques comploteurs nostalgiques du temps des rois-magiciens et, depuis quelques années, des mandarins mécontents du règne de Zang rêvent d'un « gouvernement mandaté par le dragon céleste » (autrement dit, sans dragon du tout, et avec un empereur humain).

Le lac Funeste

Jusqu'à l'époque des guerres entre rois-magiciens, l'Unique Empire était gouverné depuis la cité sacrée, Blancher Immaculée, à une centaine de kilomètres à l'ouest de Wai-Cheng. Construite au bord du lac de l'Éternelle Jeunesse, c'était un lieu paisible et enchanteur. Au cours d'une bataille particulièrement violente entre les deux plus puissants prétendants, une grande partie de la ville a basculé dans le lac – en même temps que les deux rois-magiciens. Depuis vingt ans, tous les habitants de l'empire évitent l'endroit, rebaptisé lac Funeste. Ses eaux ont pris une couleur grise absolument pas naturelle. Il est parfois parcouru d'éclairs rougeâtres, et la faune qui y vit a de quoi terrifier le plus endurcis des chasseurs de monstres (un dragon, soit, mais des bancs de carpes avec des mâchoires de piranhas ?). Zang, dans son infinie sagesse, a décidé que l'ancienne capitale devait être sauvée des eaux et a décrété l'assèchement du lac. Faute de main d'œuvre indigène, il a « réquisitionné »

des travailleurs étrangers, en l'occurrence tous les Paorniens qui tombent entre ses griffes.

LIEU

Le lac Funeste est un ovale approximatif, orienté nord sud, qui mesure cinq kilomètres de long sur deux de large. Les ruines de la partie émergée de Blancheur Immaculée s'étendent sur sa rive ouest. En face se dressent les diverses machines destinées à assécher le lac. Le camp de prisonniers est au sud.

● **Les ruines.** C'était le quartier commerçant, dominé par une imposante pagode haute de six étages. Elle est toujours debout, mais penche dangereusement. Les escaliers se sont écroulés, et parvenir au sommet est un petit exploit. En dehors d'une vue imprenable sur le lac, cette escalade n'a guère d'intérêt (le chef du camp de prisonniers y poste parfois un guetteur pour surveiller les eaux). Les autres maisons du quartier ont plus ou moins bien résisté à la catastrophe.

Elles sont presque toutes vides : les pillards sont passés par là il y a des années.

● **Le camp de prisonniers.** Architecture exotique ou pas, les gros murs et les tours de garde de ce petit village empêchent fort bien les sorties non autorisées. Cela dit, les prisonniers sont relativement bien traités. Ils ont droit à de petites maisons individuelles, ont des serviteurs (des soldats de la garnison... ou des prisonniers incapables de travailler autrement)... Les gardes, beaucoup moins bien installés, s'entassent dans un baraquement d'un étage. Ils logent dans des chambrées, s'ennuient, mangent mal et sont irrégulièrement payés : bref, ils mènent la même vie que tous les soldats du multivers (mais contrairement aux prisonniers, ils ont une espérance de vie supérieure à deux ans). La surveillance n'est pas très stricte : les prisonniers étant tous grands, avec des traits physiques particuliers, ils sont facilement repérables. De plus, la plupart ne parlent pas la langue. Les évasions sont fréquentes, mais les fuyards sont infailliblement repris au bout d'un jour ou deux.

● **Le chantier.** Imaginez une rangée de trente-cinq moulins à vent orientables. Leurs ailes entraînent des pompes qui aspirent l'eau du lac et la rejettent dans un canal, lequel rejoint, six kilomètres plus loin, le fleuve Mort (Zang a fait déplacer les riverains jusqu'à l'embouchure, deux mille kilomètres plus

loin). De nouveaux moulins sont sans cesse en construction, et l'entretien de ceux qui existent occupe largement les deux cents prisonniers. Les pompes, notamment, se détraquent facilement. L'eau du lac est toxique, et travailler immergé dedans tue les prisonniers à petit feu.

PERSONNAGES

● **Pan Rui**, commandant du camp. Petit, maigre et nerveux, avec une barbiche sur laquelle il tire lorsqu'il réfléchit, Pan Rui est très loin du stéréotype de la brute galonnée. Neveu de l'un des rois-magiciens impliqués dans la destruction de la ville, il a été condamné par Zang à vivre à proximité du lac (comme toute sa famille, qui habite le village de Mille Larmes, pas loin du canal). Pan Rui est un philosophe et connaît un peu la magie de guérison. Il passe énormément de temps à discuter avec les prisonniers. De ce côté des Sinistérias, c'est sans doute l'homme le mieux informé sur Paorn. Il fait de son mieux pour adoucir le sort de ses « pension-

naires »... à partir du moment où ils sont disposés à jouer le jeu.

● **Zergi**, trappeur tsovranien. C'est le plus ancien prisonnier du camp : il est là depuis cinq ans. Ses jambes sont couvertes de plaies suppurantes, et il a déjà perdu quelques orteils mais, à part ça, l'eau du lac Funeste n'a pas l'air de lui faire grand mal. Il raconte à qui veut bien l'entendre qu'il a vu les deux magiciens. Ils poursuivent leur duel sous les eaux et, un jour, ils remonteront à la surface...

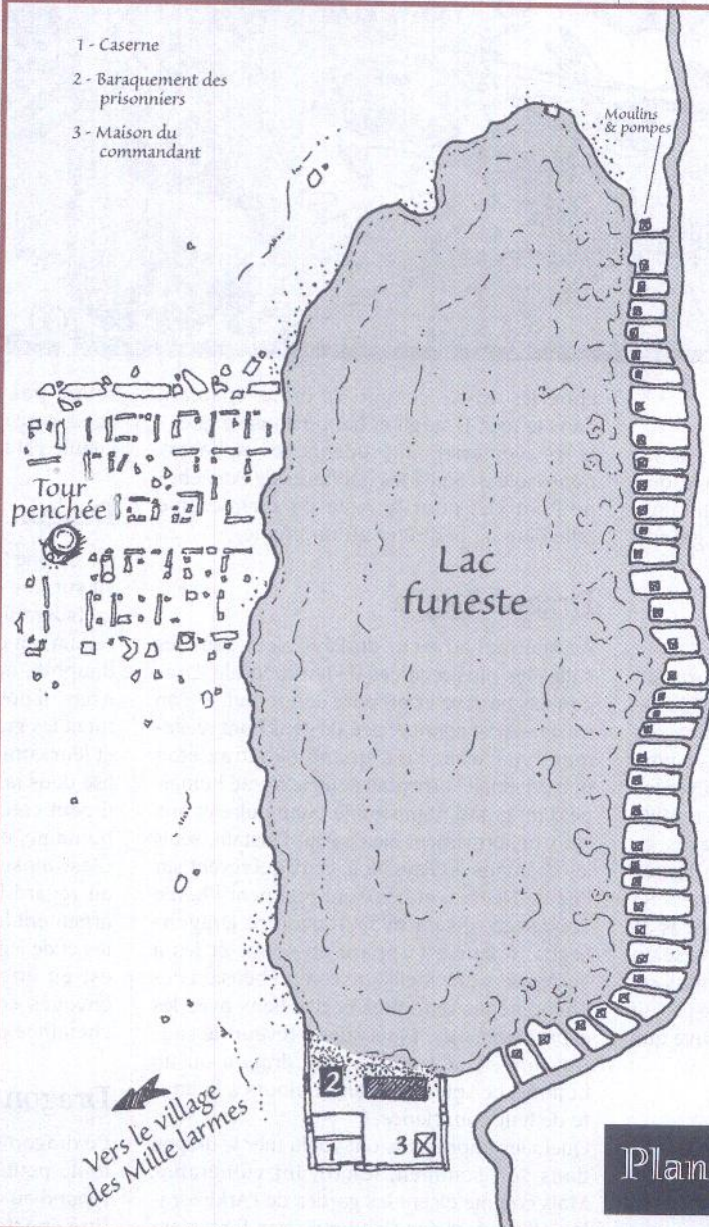
● **Berthold**, marchand burgon. Berthold est un petit homme maigre, avec une calvitie prononcée. Il est là depuis six mois et, pour l'instant, il a réussi à couper au travail sur les pompes. Il se fait passer pour un ingénieur hydraulicien saltharite, et a convaincu Pan Rui de le laisser étudier « un système nouveau et plus efficace ». Le jour où on lui demandera des comptes approche, et il en fait des cauchemars. Pan Rui est un bon bougre, mais il a horreur des tricheurs.

AFFAIRES COURANTES

● De quoi voulez-vous qu'on parle dans un camp de prisonniers, sinon de s'évader ? Actuellement, les deux spécialistes des cavales sont Slyuvic et Fizzer, qui totalisent onze tentatives à eux deux (onze et demie, en fait, mais Slyuvic n'aime pas parler de sa dernière tentative). Leur plan actuel suppose de se déguiser en soldats et de partir plein nord (alors qu'on les cherchera au sud). Fizzer estime que « si on va assez loin au nord, on va arriver au sud du Salthar, c'est forcé ». Il sous-estime un peu la taille de la planète...

● Zang a récemment exigé que les travaux aillent plus vite. Il aimerait qu'ils soient finis d'ici dix ans, au lieu des vingt initialement prévus. Cela suppose la construction de nouveaux moulins, l'agrandissement du camp... et un afflux de prisonniers supplémentaires.

● Pan Rui est en train de faire construire une cloche à plongeurs rudimentaire, avec l'idée d'explorer les ruines du palais impérial. Il a promis que les prisonniers qui testeraient sa machine n'auraient plus jamais à travailler sur les pompes. Curieusement, aucun volontaire ne s'est présenté... à moins que cela ne tente les aventuriers ?



Plan du lac Funeste

Depuis la Vague bleue, les êtres surnaturels et magiques semblent plus nombreux sur les Terres très anciennes. Est-ce un réveil ou bien une création spontanée ? Nul ne saurait encore le dire. Voici présentés ici quelques spécimens anciens ou nouveaux de la faune paornienne.



Les cinq dragons

Les dragons sont peu nombreux dans Paorn ; les dragons de flammes de la guerre des Laves étaient plus des créatures élémentaires que de vrais dragons. Voici les plus grands des représentants de chaque espèce.

Dragon-folie

Schizophiss est une terrible créature qui hante les vallées les plus reculées des Sinistérias. Ses principaux pouvoirs sont ses écailles kaléidoscopiques qui agissent comme celles d'un caméléon et peuvent renvoyer les sorts, son regard qui hypnotise et son terrible venin qui rend fou. Fort de ces avantages, ce serpent monstrueux est capable de toutes les fourberies pour piéger ses victimes. Sa nature très particulière et les circonstances de son apparition permettent de conclure, selon une logique implacable, que Schizophiss est une créature accidentellement conjurée par un magicien. Naturellement, rien ne prouve que ce spécimen soit unique.

Dragon-léviathan

Ver gargantuesque, animal plus que dragon véritable, le dragon-léviathan ne vit que dans l'océan Vert à l'ouest du Salthar. Il navigue

entre les arbres comme un orque épaulard dans la mer. Il surgit et happe dans sa gueule les aventuriers imprudents, les embarcations isolées. Seuls les habitants de Port Ébène l'ont vu ; pour le reste du monde, une telle bête ne peut être qu'un mythe.

Dragon-Legba

À Skhâtraz, au cœur du Pays Noir, dans les salles les plus reculées de l'Arkhédrade, Dragon-Legba rêve et prépare son retour. Si son existence est connue, peu de gens l'ont réellement vu. Avant l'Ire, quand Skhâtraz était une prison, il l'arpentait sous la forme humaine d'un grand homme à la peau noire et aux yeux uniformément bleus. Pour l'instant, seuls les chamans du Pays Noir, ceux qui rêvent sur l'île de Neerva, et ceux qui prennent l'herbe voudango, disent avoir rencontré Dragon-Legba. Il leur est apparu en songe et les a guidés vers une meilleure compréhension des phénomènes oniriques et des liens avec les esprits animaux. Mais aucun rêveur ne saurait dire s'il a rencontré un dragon ou un homme, ce souvenir étant toujours à la limite de leur conscience.

Quelques imprudents ont voulu tuer le dragon dans son sommeil, le croyant vulnérable. Mais comme disent les gardes de l'Arkhédrade : « Il ne dort pas Celui qui rêve, il ne s'as-

soupit pas Celui qui sommeille. Les portes de Sa perception sont grandes ouvertes et Sa gueule est le plus obscur des tombeaux. »

Dragon des glaces

On dit que Sissnetissisk, le dragon des glaces, vit sur une île de la mer de Skim, au nord de la Tsovrantie. Il peut se métamorphoser en requin, en orque épaulard, en baleine ou en dauphin, mais sa peau reste toujours blanc ivoire. Il pourchasse inlassablement ceux qui tuent les grands cétacés, jouant sur leur peur et leur convoitise. Magicien qui s'est spécialisé dans la manipulation de l'eau et du froid, il peut créer des statues de glace, de forme humaine, et leur donner une vie provisoire. C'est ainsi que des hommes au teint pâle, au regard bleu intense, aux mains froides, arpentent la Tsovrantie à la recherche de textes et de légendes anciennes. Le dragon blanc est en effet féru de mythologie, mais ses envoyés craignent la chaleur et un feu de cheminée prolongé suffit à les faire fondre.

Dragon tatoué

Ce dragon vit sous forme humaine dans une toute petite île à côté de l'île aux Tatous et répond au doux nom de Docteu'Couleu'. Raffiné, parfois cruel, il adore donner des

épreuves longues et difficiles aux humains qui viennent le solliciter, quoique certaines puissent être juste cocasses. Il peut aussi bien leur demander d'aller espionner quelqu'un au Salthar que de remporter un duel en Burgonie ou de participer à un spectacle de cirque à Cansteborgh. S'il est satisfait du résultat, le dragon tatoue un dessin sur le corps du demandeur, qui se voit alors gratifié d'une espèce de focus magique capable de lancer un sortilège, ou donné un pouvoir. Des magiciens ayant expertisé ces tatouages les ont effectivement trouvés très efficaces, mais s'interrogent sur la signification de certains signes périphériques. Signature, numéro de série, traceur ? Il semble bien que ces signes soient d'un usage précis pour le dragon. Le survivant de la dernière expédition qui a osé interroger Docteu'Couleu' à ce sujet a confirmé que sous sa forme naturelle, le dragon est rouge, qu'il crache le feu, et qu'il est proprement gigantesque.

Dragon d'améthyste

Si vous avez lu la présentation des Sinistérias (pp. 82-87), vous devez déjà savoir tout ce qu'il y a à savoir sur Zang Kin. Sinon, vous avez déjà oublié ce que vous venez de lire !

Quelques « monstres »

L'oracle du Démon immobile

Sous les monts Sinistérias, au cœur d'une caverne envahie de volutes méphitiques, se tient Gorgonx, le puissant démon tricéphale. Assis sur son grand coffre de pierre, il est l'oracle des Abysses infernaux, et chacun peut l'interroger à ses risques et périls. La démarche est simple : avant de lui poser une question, il faut d'abord répondre à une de ses énigmes. En cas d'échec, il dévore l'importun et range ses possessions dans son coffre de pierre. À titre d'exemple, voici deux énigmes que l'un des heureux rescapés a bien voulu nous confier : « En vérité, chaque homme a dans sa vie possédé un trésor. Celui qui l'a conservé, au jour dernier sera apaisé. Mais celui qui l'a perdu, alors peut-être sera pendu. Quel est ce trésor ? » (l'innocence) ; et « Il est une chose qui apporte votre mort, de par son étrange nature. Pourtant, cette chose n'est pas là, et ne le sera toujours pas quand la mort vous prendra. Quelle est cette chose ? » (le futur).

Au téméraire qui envisagerait de duper Gorgonx, souhaitons deux qualités : la vivacité de l'esprit et celle des jambes, car l'expérience prouve que ce démon ne demeure pas tout le temps immobile...

Golems de verre

Retenez vos coups lorsque vous êtes confronté à l'un de ces colosses qui gesticulent de manière menaçante à votre approche. En



effet, le golem n'attaque pas : le vrai piège consiste à le frapper, ce qui a pour effet de le briser et de libérer le gaz toxique contenu dans son corps creux ! Les survivants sont formels : il existe plusieurs variétés de golems, avec des gaz différents (sommifère, hilarant, métamorphosant, colorant, rétrécissant, attirant les monstres errants...). On rencontre principalement ces golems à deux endroits : dans les cavernes nombreuses sous les Sinistérias, et dans quelques demeures majestueuses. Attention, si certains d'entre eux ne sont que des leurres et n'ont aucun effet si on ne les frappe pas, d'autres sont un peu plus solides et peuvent être dangereux.

Griffons du Salthar

Plus petit que le griffon normal (croisement entre un aigle et un lion ; taille d'un cheval), le griffon saltharite est issu d'un croisement entre un guépard et un faucon (il a la taille d'un tigre). Alors que le premier chasse pour sa subsistance, le second semble s'amuser avec ses proies. Particulièrement sauvage, l'animal n'a pu être domestiqué que par des lutins très motivés (le seul moyen d'en apprivoiser un étant de le prendre dès la naissance et de jouer le rôle de sa mère). L'étrange équipage formé par un lutin et un griffon du Salthar est souvent armé d'une arbalète lourde (montée sur la selle) et utilise un sortilège de téléportation de courte portée pour prendre l'ennemi par surprise.

Licornes des glaces

On se demande quelle abomination a pu conduire à l'apparition des licornes des glaces. Belles et gracieuses comme les licornes des légendes, le seul détail qui permet de les reconnaître est un léger reflet bleu sur leur corne de nacre. Et le fait qu'on les trouve dans les steppes glacées plutôt que dans les forêts tempérées.

Quand une licorne croise un être humain, elle s'approche doucement, prête à fuir si on essaye de la blesser. Parlant d'une voix douce, elle dit ces quelques mots : « Je sais la blessure en ton cœur, que tu crois cicatrisée mais que tu ne saurais ignorer. Je vais te la révéler pour que tu puisses la dominer. »

Le souvenir le plus douloureux ou le plus lancinant de la victime lui revient alors en mémoire, que ce soit un amour impossible ou déçu, un désir de vengeance, de pouvoir ou de richesse, voire une vexation oubliée. La licorne dit alors : « Quand tu auras fait le deuil en ton cœur, reviens me voir ! » ; et s'enfuit.

Si quelqu'un revient voir la licorne et souffre toujours de ses souvenirs ravivés, la licorne lui offre l'oubli éternel en lui perçant le cœur de sa corne, et en le lacérant avec ses dents rasoirs, la victime n'ayant souvent pas la force de se défendre. Si la victime revient purgée de ses démons, la licorne écume de rage et tente de piétiner l'outrecuidant personnage.

On murmure que quelques licornes des glaces vivaient également sur l'îlot de Nahu-nava, dans les îles du Tarot, au cœur du palais de Sumblugen le Sirrin.

Crocodiles oracles

Ces sauriens sont apparus depuis peu dans le delta du Linamaz. Un peu plus grands que les crocodiles classiques, leur peau est d'un beau bleu ardoise. Ils se nourrissent principalement d'oiseaux et de poissons, semblant négliger la chair des animaux terrestres. C'est peut-être pourquoi les humains se sont facilement approchés pour étudier ces nouveaux et fascinants animaux. Un jour, un devin assez doué décida d'aller lui-même observer un crocodile bleu de près. Il fut dévoré en trois bouchées. Son serviteur, terrorisé, entendit alors de la bouche même de l'animal une prédiction qui lui disait qu'il deviendrait riche. Ce qui s'est d'ailleurs pro-

Rongesprits

Au stade primaire, le rongesprit vit sous la forme d'une mousse spongieuse accrochée aux arbres des pays chauds. Il est assez difficile pour le non-spécialiste de le différencier du champignon tânak, connu pour ses vertus antalgiques et alchimiques. Quiconque tente de détacher un rongesprit provoque l'expulsion d'un petit nuage de spores jaunâtres (il semble aussi que le rongesprit à maturité répande son pollen de façon autonome). S'ils sont inhalés, ces spores vont lentement se fixer dans le cerveau de la victime, lui procurant une sorte de sixième sens pour détecter la magie. Le but du rongesprit est d'approcher un magicien et de faire éternuer sa première victime en sa présence, pour répandre quelques spores dans l'air et ainsi infecter le magicien. À ce stade, le rongesprit est encore un parasite sans volonté propre. Mais dès qu'il a infecté au moins quatre magiciens, et que ceux-ci se trouvent dans un rayon d'une trentaine de mètres, le rongesprit devient un esprit collectif, et prend le contrôle total non seulement des magiciens mais de toutes les personnes infectées. Le rayon de contrôle devient alors d'un kilomètre environ, et chaque personne parasitée sert de relais à la toile télépathique. Le rongesprit modifie alors lentement le corps de ses victimes, rendant plus forts et résistants les non-magiciens (leur corps se densifie et leurs iris deviennent jaune safran), affaiblissant le corps des magiciens et développant chez eux des pouvoirs de contrôle mental. Le but de la colonie est de s'agrandir pour créer une créature mi-champignon mi-homme. Certains sortilèges de guérison des maladies peuvent ralentir ou neutraliser les effets du parasite. Pour l'instant, chaque cas connu d'attaque de rongesprit a pu être éradiqué avant le stade final, et les écoles de Majistra sont toutes au courant de son existence. Mais qu'arriverait-il si un cercle de magiciens isolés et non avertis y succombait ?

Quelques humanoïdes

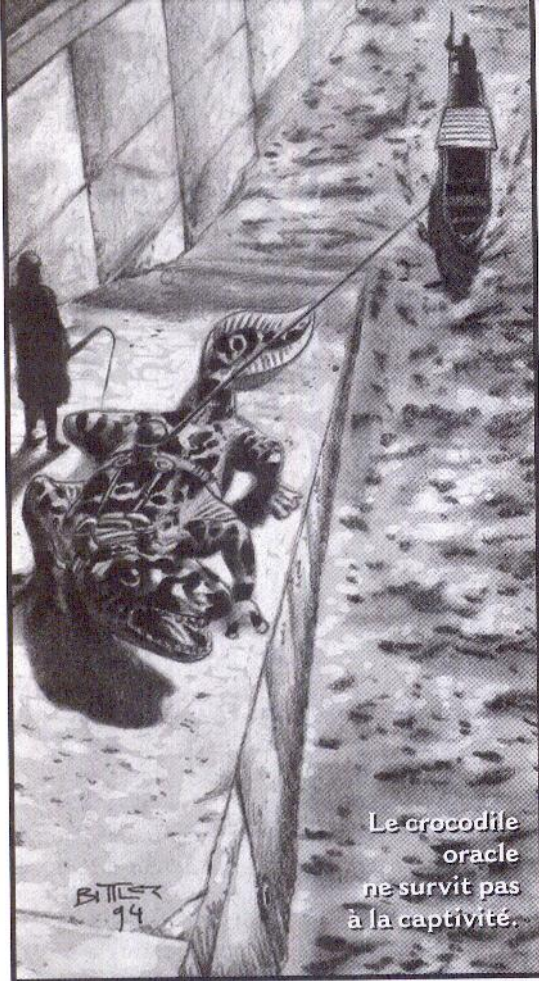
Les chaOmanciens

« Dans les Tables du ChaOs, il est dit que les ténèbres viendront maintes fois défier la lumière. Et chacune de ces tentatives sera une nouvelle épreuve pour le monde, car le Mal recrute ses anges déchus parmi les plus puissants des mortels. Tels seront les chaOmanciens : archimages ou prêtres légendaires, ils souilleront leur âme et deviendront mortsvivants. Apôtres du désordre, chanceliers des miasmes, ils seront l'œil et le bras du dieu obscur qu'ils auront choisi de servir, pour des siècles et des siècles. » Vaincus il y a plusieurs années par de géniaux et superbes aventuriers (voir *Les Chroniques de ChaOs*, une grande campagne publiée dans *Casus Belli*

n° 85, 87 et 89), on chuchote que parfois encore, des résurgences de mal et de magie peuvent faire renaître un chaOmancien. Un chaOmancien est un très puissant magicien qui, après avoir été corrompu par une puissance ténébreuse (dieu ou démon), devient un serviteur mort-vivant investi des pouvoirs du ChaOs. Le processus exact de transformation est inconnu. On sait seulement qu'il implique d'atroces mutations physiques, que le chaOmancien dissimule sous un ample suaire. Quiconque contemple alors sa véritable apparence subit l'effet d'un sortilège de peur. Lorsqu'un chaOmancien est envoyé pour régner sur un domaine, sa seule présence suffit à perturber la région : sécheresse, maladies, famines, discordes, etc., se répandent. En combat, un chaOmancien provoque la putréfaction des chairs par simple contact palmaire. De plus, quiconque croise son regard incandescent s'expose à l'Œil du ChaOs (provoque la confusion dans l'esprit de la personne visée). Malgré ses pouvoirs, le chaOmancien reste l'esclave d'une puissance divine, cette dernière peut voir par ses yeux et lui communiquer des ordres télépathiquement ; par contre, le chaOmancien doit parler à voix haute pour s'adresser à elle.

Les Kookélés

Rarement un peuple aura suscité autant de recherches et déchaîné autant de passions scientifiques. En effet, on ne trouve pas moins de vingt définitions et descriptions de ces redoutables guerriers à la peau sombre. Mais voici la plus vraisemblable : les Kookélés sont



Le crocodile oracle ne survit pas à la captivité.

duit, cet homme étant devenu du coup le plus grand spécialiste des crocodiles oracles. Le shaïm a proclamé un édit afin de protéger cette espèce, et a même essayé d'en acclimater un dans son palais (qui n'a pas survécu). Des spécialistes essayent de faire dire de nouvelles prédictions aux crocodiles, sans pour autant leur donner de devins en pâture. Bien sûr, les devins condamnés à mort servent eux automatiquement la cause scientifique, afin de vérifier expérimentalement le mécanisme.

Sylvins du Parmal

Depuis la nuit des temps, aucun être vivant n'avait vu sur Paorn ces créatures que l'on appelle parfois ents, parfois hommes-arbres, et qui sont ici des sylvins. Ressemblant à d'augustes chênes, on distingue un visage sur leur tronc et leurs branches basses bougent lentement au gré de leur volonté. Bien que capables d'arracher leurs racines du sol et de se déplacer à petite vitesse vers un nouveau site, ils préfèrent rester sans bouger, en petits bosquets d'une dizaine d'individus.

Les sylvins sont résistants mais leur force et leurs défenses sont amoindries par leur lenteur. Heureusement, ils savent commander aux plantes et, dans une moindre mesure, aux animaux. Ils ont également le pouvoir de perturber le sens de l'orientation de tous les mammifères. Parfois, quand le vent souffle d'une certaine façon, un bosquet de sylvins laisse échapper une douce mélodie, et une lueur d'émeraude pulse au centre de leur clairière. On dit que lutins et farfadets sortent de cette lumière, et parfois même de farouches tigres rayés de brun et de blanc.

originaires des grandes forêts tropicales du sud-est de l'Althusia. C'est là qu'ils récoltent le kraal, une puissante drogue qui les transforme en berserkers affamés de chair fraîche, dont ils usent et abusent. Ils sont sous la domination des loas : de terribles chamans capables de communiquer avec les morts et de faire revivre les défunts sous forme de zombies. Les loas vénèrent Dragon-Legba (bien que celui-ci ne semble pas leur prêter grande attention). Quand ils ne sont pas sous l'effet du kraal, les Kookélés passent leur temps à chanter en fumant le skool, une drogue hallucinogène qui les plonge dans un état d'hébété, parfois troublé par les manifestations d'esprits malins venant s'exprimer par leur bouche. Un bon Kookélé ne sort jamais de chez lui sans une solide provision de skool, de kraal et son fidèle kasshrân (marteau ou hache gigantesque). Parqués dans des camps lors de la guerre des Laves, les Kookélés ont été autorisés à retourner dans leur jungle qui est en train de reverdir.

Plantes et herbes

Herbe de Pàrsipàrlà

Cette herbe ensorcelée a l'apparence d'un carré de gazon parfaitement anodin. Mais sitôt que l'on marche dessus, il semble se multiplier à l'infini pour former une véritable prairie infestée de traquenards végétaux : plantes carnivores, fleurs magiques, ronces étrangeuses, etc. En fait, la victime est envoyée dans une autre dimension : la verdoyante Pàrsipàrlà, où règne le Prince des pixies. Seule une négociation avisée avec ce grand amateur d'objets magiques et de farces de mauvais goût permet de retrouver le chemin du monde réel. Cette herbe est heureusement extrêmement rare. On n'en trouve que dans le Salthar et dans les environs de Lusilli, à Majistra.



Fleurs de magie

Poussant sur les plus hautes montagnes des royaumes-aigles, les fleurs de magie sont des plantes vivaces, aux feuilles très coupantes. Une fois leurs fleurs cristallines séchées et réduites en poudre, elles fournissent des colorants somptueux. Les matériaux teintés avec ces fleurs ont la propriété de changer de couleur, en fonction du temps qu'il fait, ou de l'humeur de la personne qui les porte (au contact de la peau). Entières, et collées sur des panneaux de bois, les feuilles des fleurs de magie composent des tableaux quasi hypnotiques, au réalisme époustoufflant. Les meilleurs artistes arrivent à créer des scènes qui semblent vivantes, à tel point que les curieux palpent l'air devant l'œuvre, comme s'ils essayaient d'y attraper quelque chose. Des magiciens spécialistes de la téléportation étudient ces fleurs avec attention, et en recherchent toujours de nouvelles variétés.

Algues prison

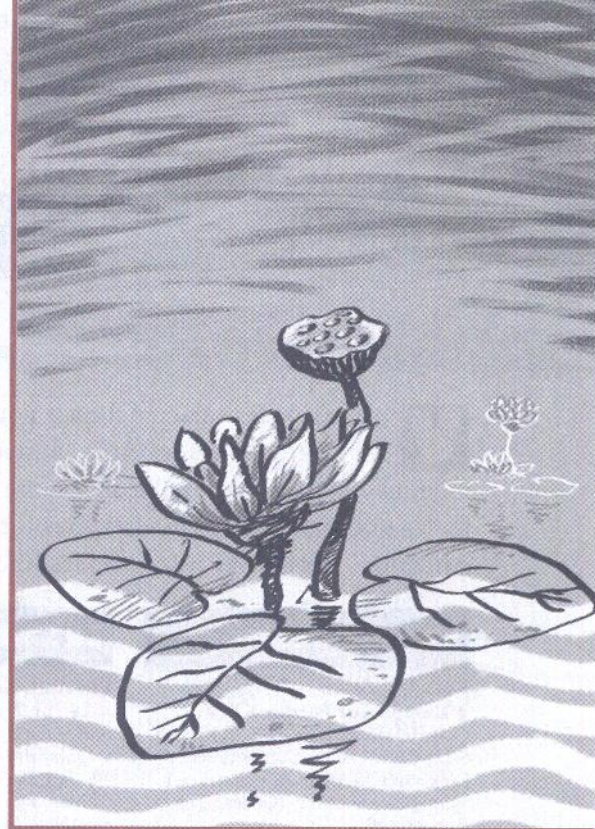
Seuls quelques témoignages de marins voguant vers les îles du Tarot attestent de l'existence des algues prison. À l'état calme, les algues prison sont de longs filaments verdâtres flottant au gré des courants, en « prairies » de quelques dizaines de mètres de diamètre.

Une vigie raconte avoir vu attaquer une de ces prairies circulaires, depuis le haut de son mât où elle observait un navire ami, à quelques encablures de là. La prairie se serait enfoncée sous l'eau à l'approche du bateau, et serait passée sous la coque. Alors, tels des tentacules monstrueux, les algues auraient jailli, enserrant leur proie comme une plante carnivore happe une mouche, et l'attirant inexorablement sous l'eau en quelques minutes. Tous les autres observateurs disent que la disparition du bateau est due à l'attaque fulgurante d'un poulpe.

Flore nélorienne

— PAVOT TRANSCENDANTAL.

Cette drogue permet aux magiciens d'ouvrir leur esprit et de le nettoyer en vue d'accueillir de nouveaux sortilèges, ainsi que de récupérer plus vite leur énergie mystique. Par contre, elle affaiblit leur corps, et même leur résistance mentale. Ils deviennent des cordes vibrantes, capables de générer des sons plus forts et plus profonds, mais plus prompts à se rompre.



— **LOTUS MAUVE.** C'est le plus recherché et le plus rare de tous les lotus (donc le plus cher). On le prend en décoction ou bien on prise ses feuilles réduites en poudre. Une dose suffit à produire en quelques minutes le même résultat réparateur qu'une nuit complète de repos, aussi bien physiquement que mentalement. De plus, il n'y a pas d'effet secondaire grave, tant que l'on se contente d'une prise par semaine. Dans le cas contraire, des aigreurs d'estomac apparaissent, puis des coliques, suivies d'une mort par déshydratation en un mois à peine. Dans le corps desséché, on trouve alors quelques graines de lotus mauve.

— **SENSEMIUM.** C'est la principale production nélorienne. Drogue douce et sensuelle, le sensemium favorise la circulation sanguine, augmente la sensibilité de la peau et amollit l'esprit. Son accoutumance étant faible, on le trouve en quantité dans de nombreuses maisons de plaisir, plus apprécié par les clients que par les prostituées. Son usage est interdit par les diverses autorités militaires (ses adeptes semblent trop béats pour vouloir se battre), par les prêtres et les écoles de magiciens. À haute dose, il procure un détachement total des contingences matérielles, et certains utilisateurs sont morts de faim faute de s'être alimentés.

— **ARGADE ET BÉGOLENE.** Ces deux fleurs sont utilisées en parfumerie. L'argade est une fleur pas très belle, proche du chardon, au parfum envoûtant, et la bégolène a une robe mauve superbe avec un parfum subtil. Attention toutefois, il semblerait que ces deux parfums, lorsqu'ils se retrouvent mélangés au contact de la peau humaine, produisent un toxique très léger (quelques irritations cutanées). Toxique qui verrait son effet décuplé si la personne en question a mangé récemment de l'ail. Quelques Burgons se sont intéressés à la culture de ces plantes, mais seule l'argade semble prospérer dans les contrées tempérées et humides.

Voici quelques caractéristiques pour le jeu *AD&D*. Elles sont valables pour l'édition standard actuelle (2^e Édition) sans les Aide au joueur (la différence se situe surtout dans l'usage des compétences).

Comme il n'était pas possible de décrire tous les protagonistes de Paorn, et encore moins de les détailler, vous trouverez ici les informations essentielles sous forme condensée, variable d'un personnage à l'autre. À vous de les compléter. Attention, nous avons pris quelques libertés avec les compétences d'*AD&D*, en inventant parfois de nouvelles.

La Burgonnie

Personnalités

- **L'empereur Fordor XXIV.** Guerrier niv 6. F 12, D 8, C 18, I 15, S 17, Ch 15. AI N. Compétences : Diplomatie 15, Histoire locale (Lois) 14, Histoire ancienne (Généalogie) 15, Étiquette 10.
- **Dolmiov.** Roublard niv 15. pv 40. CA 4. AI NC. Compétences : Spécialisation martiale (dague), Histoire ancienne (Généalogie) 17, Comédie 15, Étiquette 10.

Personnages typiques

- **Accidenteur à la semi-retraite.** Roublard niv 5. AI NL. Compétences : Déguisement 12, Ingénierie 15, Herboristerie (Poisons) 10, Comédie 12, Histoire ancienne (Généalogie) 10.
- **Enquêteur magicien.** Magicien niv 5. AI variable. Spécialisé dans les sorts de divination. Compétences : Déguisement 12, Ingénierie 15, Herboristerie (Poisons) 10, Psychologie 12, Histoire ancienne (Généalogie) 10.
- **Agent de l'arcania.** Magicien niv 8/roublard niv 9 (humain biclassé ou elfe). AI NL. Spécialisé dans les sorts de divination et d'illusion. Compétences : Spécialisation martiale (garrot), Combat aveugle, Déplacement silencieux 90 %, Déguisement 16, Criminologie 17.
- **Soldat de l'armée impériale.** Guerrier niv 1 ou 2. Armes de prédilection : lance et épée bâtarde. AI variable.
- **Carmin, agent de la police impériale.** Roublard niv 4. AI NC. Armes de prédilection : épée longue et dague.
- **Garde impérial.** Guerrier niv 6. AI NL. Arme de prédilection : sabre.

Le Salthar

Personnalités

- **Le roi Drogon.** Guerrier niv 20/ prêtre niv 8. AI BC. CA -5. pv 112. Dégâts 1d10+10/ 1d10+10. Espadon +6. Armure +5. Possède : diadème de Mercure (1/jour : lance un sort de prêtre, sphère Combat ou Élémentaire niv 1 à 5, *MdJ* p. 274). Ce n'est pas vraiment un humain, il vient de la lune de Paorn (ceci est un secret relativement bien gardé), ce qui explique son affinité avec les créatures magiques.
- **La reine Majda.** Prêtre niv 5. AI NB. Compétences : Médecine 15, Écriture 15, Histoire ancienne et locale 12, Architecture 12, Musique (harpe) 14, Étiquette 16.
- **Flèche d'Argent.** Roublard niv 14. AI BC. CA -2. pv 60. Arc magique (+5 au toucher). Don de Chance. Compétences : Maître d'armes (arc), Survie dans les laves et les volcans 16.

Personnages typiques

- **Espion saltharite.** Roublard niv 4 à 20. AI NL. Compétences très diverses. Au Salthar, tout le monde peut être un espion, mais Étiquette 12 au minimum.
- **Chevaucheur.** Guerrier niv 3 à 5. CA 5 (cotte de mailles), Dégâts 1d6+2 (lance). Compétences : Spécialisation martiale (lance), Équitation 13.
- **Surveilleur.** Rôdeur niv 3 à 8. CA 8 (cuir), Dégâts 1d8 (épée longue). Compétences : Pistage 14, Connaissance des animaux 10, Météorologie 13, Orientation 15.
- **Nain du 7^e Tranche-Col.** Guerrier niv 4. CA 4 (cotte de mailles + bouclier), pv 30, Dégâts 1d8 + 2 (hache d'armes). Compétences : Spécialisation martiale (hache), Alpinisme, Combat aveugle.
- **Nain du service d'entretien des barrages.** Constructeur niv 0, CA 10, pv 7, Dégâts 1d6 (épée courte). Compétences : Alpinisme, Acrobatie 15, Maçonnerie 13.

Port Ébène

- **Sylmarin.** DV 1, pv 6, CA 10, Dégâts 1-10 (harpon).
- **Les Souches.** Maître des Cordées : guerrier niv 9 / magicien niv 7, Haut Bâtitteur : magicien 8, Guetteur des Cimes : Devin 6, Muse des Essences : Prêtresse 8, Berger des Frondaïons : Rôdeur 6.
- **Khouli-khouli.** Domestique : DV 1, pv 4, CA 8, Dégâts 1d3. Sauvage : DV 6, pv 36, CA 3, Dégâts 1d6/1d6/2d6, Int 5, VD 18, Sentir le danger 80 %, Se cacher dans la nature 75 %.
- **Méduse filante.** DV 4 à 8, CA 8, Int Faible, T G (4 à 8 mètres de diamètre). Les victimes ont 10 % de chance par niveau de repérer les tentacules. En cas de contact : JdS contre la paralysie (durée : 1d100 rounds), -1d4 pv/round en cas d'échec.
- **Gondolfière.** Vitesse : 10 à 40 km/h. Comp de pilotage : Navigation ou Dextérité -4. pv : 120. Chaque fois qu'un jet de Pilotage échoue : -2d6 pv. Jet à -4 à partir de 60 pv, -8 en dessous de 30, immobilisée à 0. Réparer 1 pv : 8 heures de travail. Prix : 30 000 po.

La Tsovanie

Personnalités

- **L'impératrice Ælia.** Barde niv 12. AI N. F 10, D 17, C 14, I 16, S 15, Ch 15. Compétences : Diplomatie 15, Psychologie 13, Équitation 16, Étiquette 12.
- **Le Très Saint Patriarche Kazil XV.** Prêtre de Zoltan (Terre) niv 12. AI NL. Compétences : Religion 15, Surveiller Vælina 15, Étiquette 16.
- **Dame Vælina.** Prêtresse de Kyaila (Vents et Océan) niv 12. AI NC. Compétences : Prophétiser 15, Surveiller Kazil 15, Étiquette 10.
- **Ar-Velej le Tonitruant.** Guerrier niv 8/Roublard niv 14. AI MN.

Personnages typiques

- **Nomade.** Guerrier niv 3, CA 8, pv 15. AI BC. Compétences : Équitation 12, Dressage 15.
- **Trappeur.** Rôdeur niv 2 à 4. AI NC. Compétences : Orientation 15, Piégeage 12.
- **Marchand tsovanien.** Roublard niv 3. AI N ou NC. Compétences : Lecture/Écriture 10, Taille des gemmes 14, Lire sur les lèvres 15, Premiers secours 15.

L'Althusia

Personnalités

- **Le shaïm Kazhar Padishaan IV.** Guerrier niv 16/Prêtre niv 16. F 15, D 12, C 12, I 12, S 16, Ch 12. Compétences : Astrologie 12, Hydrographie 15, Géométrie 15.
- **Phoerus le Flamboyant.** Mage devin niv 15. AI N.
- **L'Œil d'Orgo.** Prêtre niv 18. AI N.
- **Māstr Meneïa Élidriane.** Magicienne niv 19 (si vous avez le supplément *Chronomancer*, elle est spécialisée dans la magie temporelle). F 12, D 17, C 16, I 19, S 12, Ch 18. AI BL.
- **Comte Igor Ortov** (gardien de l'Arkhédrale). Guerrier niv 10. AI NC. Don/défaut : berserker.

Personnages typiques

- **Devin yinhanthi.** Prêtre niv 3, CA 9 (robes), pv 15, Dégâts 1d4 (knout). Compétences : Astrologie 13, Religion 14, Histoire ancienne 12.
- **Astrologue k'neth.** Devin niv 4 (magicien spécialiste), CA 9 (robes), pv 12, Dégâts 1d4 (dague). Compétences : Astrologie 14, Musique k'neth 11.
- **Guerrier k'tang.** Rôdeur niv 3, CA 8 (cuir), pv 20, Dégâts 1d6+1 (lance). Compétences : Équitation 13, Chasse 12, Dressage 12, Pistage 14.
- **Cavalier valatan.** Guerrier niv 3, CA 10, pv 15, Dégâts 2d4 (khopesh). Compétences : Équitation 13, Dressage 13.
- **Marchand nélorien.** Roublard niv 4. AI N. Compétences : Alchimie 15, Herboristerie (Poisons) 16, Secourisme 12.
- **Diable des Mers.** Sahuagin (*BM* p. 252).
- **Guerrier kookélé.** Int Moyenne (8-10), AI chaotique, CA 5, DV 4+4, Dégâts 1-10 ou 3-18 + Berserker.

Majistra

Les sorcelets

Les sorcelets sont à choisir parmi les sorts de niveau 0 (cantripts) à 3 dans toutes les listes de magie. Toutefois aucun sorcelet ne peut provoquer directement de blessures, ni avoir un effet à la fois important et permanent. En général, sa puissance est équivalente à celle du sortilège Serviteur invisible. En fonction de la puissance estimée du sorcelet, vous pouvez limiter son utilisation. Exemples : Autant de fois par jour que la Constitution du lanceur (pour un sorcelet faible), 3 fois par jour (sorcelet moyen), 1 fois par jour (sorcelet « puissant »).

Les sandestins

Les objets magiques peuvent être créés avec les enchantements standard. Ils peuvent aussi être enchantés par la présence d'un sandestin. Celui-ci confère à l'objet le don de la parole, et aussi celui de réagir plus ou moins intelligemment. Par contre, cela limite l'utilisation de l'objet à un nombre de charges déterminé, ou à une durée fixée par avance (et ce « contrat » n'est quasiment jamais renégociable).

Personnalités

● **Mâstr Schapanalgor.** Magicien niv 26. D 12, I 20, Ch 14, AI NB. Sort préféré : Métamorphose universelle temporaire en chat.
● **Mâstr Dawayyin.** Magicien niv 26. D 16, I 20, Ch 12, AI N. Sort préféré : Métamorphose universelle temporaire en cariatide.
● **Mâstr Gaorth.** Magicien niv 27. D 13, I 21, Ch 10, AI NM. Sort préféré : Métamorphose universelle temporaire en banane géante.
● **Le lormage Grinnmouth.** Magicien niv 9. F 10, D 9, C 11, I 19, S 13, Ch 18. AI LN, pv 32, CA 5. Compétences : Connaissance des sorts 20, Contrefaçon 19, Administration 19, Histoire locale 19. Sorts (4/3/3/2/1). Principaux : Identification, Détection de la magie x2, Clairaudience, Clairvoyance, Dissipation de la magie x2. Possède : bâton de Lormage (pouvoirs cumulés des bâtonnets d'Absorption, Annulation, Châtiment ; 27 charges, rechargeable), anneau d'Influence humaine.
● **Melthonion, mage des rues spécialisé dans l'assistance aux commerçants.** Mage niv 5. F 9, D 14, C 10, I 15, S 12, Ch 11. AI NB, pv 18, CA 3 (bracelet de Défense). Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12. Sorts (4/2/1). Principaux : Détection de la fausse monnaie, Marquage magique (traiter comme une signature magique doublée automatiquement d'une Détection faussée et d'une Localisation d'un objet à portée de 100 m/niv), Estimation de la pureté des métaux, Or des fous, Clairvoyance, Serviteur invisible. Objets magiques qu'il vend : détection d'un arnaqueur (800 PO), amulette de vérification de calcul (700 PO).

Possède : Anneau d'huissier (Détection de la richesse, Détection de l'encre sympathique, Vérification d'un calcul ; chacun 3/ j, traiter les trois comme des Détection du Mal), anneau de Retour de sort (8 charges, non rechargeable), broche de Bouclier. Arme : une dague.

Personnages typiques

● **Élève en fin d'études magiques.** Mage niv 4 ou 5. D 14, I 14, S 15. Sorts habituels : Bouclier, Charme personne, Projectile magique x2, Invisibilité, Lévitiation, Boule de feu. Possède : anneau de Clairvoyance (5 charges, rechargeable), amulette de CA6 (amulette de CA4 confiée en mission), plus un ou deux petits objets magiques personnels. Armes : dague ou bâton.
● **Guerrier wytt** (niv 4). F 17 (+1, +1), D 14, C 18, I 12, S 12, Ch 12, AI LN, pv 40 à 50, CA 4 (6 sur un bateau quand il porte une armure d'écailles), hache ou épée large, Dégâts 1d8+1. Compétences : Navigation 13, Pistage 14, Spécialisation martiale (armes de mêlée).
● **Guerrière wytt** (niv 4). F 16 (+1/0), D 16 (+1, +1, -2), C 15, I 12, S 14, Ch 12, AI LN, pv 21, CA 8. Compétences : Natation 16, Pistage 14, Attelages 12. Spécialisation martiale (projectiles). Armes de prédilection : dague lancée, arc lourd.
● **Homme-tambour.** Traiter comme un barde niv 4.
● **Montagne-tambour.** Traiter comme un barde niv 8. Compétences : Grimper 50 %, Détecter les bruits 40 %, Lire les langues inconnues 05 %, Pistage 15, Musique 12 (+2 au moral, +1 aux jets de sauvegarde des troupes présentes), Histoire locale 15, Identification d'un objet (même magique) 5%/niv. Sorts (3/3/1). Principaux : Familier, Parler aux animaux, Charme personne, Vent des murmures ou Détection d'invisibilité. Possède : amulette d'Invisibilité, anneau de Chaleur. Armes : épée et dague, arc.
● **Sudogaï.** Prêtre niv 11 (divinité de type nature/vent). AI LN. Sorts (7/6/5/4/2/1). Principaux : Endurance au froid et à la chaleur, Injonction x3, Sanctuaire, Détection de la magie, Augure, Charme personne, Marteau spirituel x2, Diable de poussière, Conjuración d'insectes, Guérison des maladies, Pyrotechnie, Appel de la foudre, Soins des blessures graves, Insectes géants, Divination, Contrôle des vents, Arc-en-ciel, Serviteur aérien.

L'océan oriental

● **Guerrier sanghor.** DV 2, pv 12, CA7, Dégâts 1-8 (sabre), pas d'infravision.
● **Marin sirinn.** DV 1, pv 7, CA8, Dégâts 1-6 (harpon), empathie avec les animaux marins, pas d'infravision.
● **Liqueur de sang-tambour.** +1d4 pv + infravision durant 12 heures.

Les îles du Tarot

Les cinq magigardes

● **Hubert de Malagarde.** Magicien abjuteur niv 18. AI BL.
● **Anélie la Rouke.** Magicienne enchanteuse niv 18. AI NC.
● **Sumblugen le Sirinn.** Magicien enchanteur niv 18. AI ML.
● **Morfeld.** Magicien nécromancien niv 19. AI MN.
● **Keneldak.** Magicien transmutateur niv 16/ roubleur niv 12. AI N.

L'Unique Empire

● **Zang Kin.** Prendre les caractéristiques d'un dragon d'améthyste neutre loyal (nouvelle édition couleur du *Bestiaire monstrueux*).

Bestiaire

Les dragons

● **Dragon-folie.** CA 0. DV 12, pv 96. AI MC. Morsure 1d10 + jet de sauvegarde contre la folie permanente (6 types : 1/paranoïa, 2/amnésie totale, 3/personnalité multiple, 4/faiblesse d'esprit, 5/hallucinations, 6/phobie). Att. spéciale : croiser son regard nécessite un jet de sauvegarde contre Charme personne. Déf. spéciales : régénère 3 pv/round, caméléon (80 % d'être invisible), tout sort lancé sur lui a 80 % de chances de rebondir vers le jeteur de sort.
● **Dragon-léviathan.** DV 20+40, pv 200, CA -8, Dégâts 8-80, Mvt : Vol, Diam. 7 m, Long. 50 m.
● **Dragon-Legba.** CA -7, DV 21, pv 125, Dégâts 1-10/1-10/3-36 + souffle 12d6+22. Âge Ver (11). Prendre les caractéristiques du Cloud Dragon/Dragon des nuages (voir le nouveau *Bestiaire monstrueux*).
● **Dragon des glaces.** Traiter comme un dragon d'argent d'âge vénérable (10) possédant l'équivalent d'un sort de golem spécial. AI NB.
● **Dragon tatoué.** Traiter comme un dragon d'or d'âge vénérable (10). AI NC.

Les monstres

● **Gorgonx.** Chacune des têtes a les caractéristiques d'un démon gardien malin (BM p. 55). Il faut détruire les trois pour tuer le démon.
● **Griffon du Salthar.** Comme un griffon standard mais DV 5 au lieu de 7.
● **Crocodile oracle.** Comme un crocodile géant mais CA 3 au lieu de 4.
● **Licorne des glaces.** Comme une licorne normale mais alignement mauvais chaotique et sort de malédiction spécial.
● **Sylvin du Parmal.** Synanien mineur (DV 7).
● **Possédé par le rongesprit.** Magicien : Constitution et Dextérité -4, apparition de pouvoirs psis. Non-magicien : Constitution +4 (max 19).
● **Chamancien.** CA 3, DV 10, Résistance magie 35 %. Int 15-16, AI CM. Dégâts 2-16. Attaques spéciales (voir description dans le *Bestiaire* p. 88).

Les plantes

● **Herbes de Pàrsipàrlà.** Les plantes sont de type Drosère géante, Fronde à trois fleurs (BM p. 235). Pixies : cf. BM p. 234. Un Voyage dimensionnel ou un Souhait permettent de s'échapper de Pàrsipàrlà.
● **Pavot transcendantal.** Redonne instantanément la capacité de remémorer des sortilèges. Constitution à -4 pendant un jour. Si une dose supplémentaire est prise dans la même journée, pas de baisse de Constitution mais un jet de Choc métabolique pour ne pas mourir.
● **Lotus mauve.** Comme indiqué dans le texte pour les effets bénéfiques. Un sort de guérison des maladies ne guérit pas de la prise supplémentaire de lotus mauve, seul un sort de Guérison (niv 6) en est capable.

Voici quelques caractéristiques pour le jeu *BaSIC* (hors-série *Casus Belli* n° 19).

Les Terres très anciennes sont un univers à la fois plus magique et plus peuplé de non-humains que l'univers de *Danaë*. Vous devrez donc faire un travail d'adaptation avant d'y entraîner des joueurs. Il vaudrait mieux, dans un premier temps, éviter de leur faire incarner des Majistrides.

Avant-propos

Nous n'indiquons que les talents les plus significatifs de chaque personnage non-joueur (donc aux niveaux 60 % et au-dessus), ainsi que les caractéristiques principales. Dès qu'un personnage a un certain degré d'instruction, il sait lire et écrire, tout comme les grands voyageurs savent parler plusieurs langues.

La magie

La magie présentée dans *BaSIC* est plutôt rudimentaire, bien que les principes décrits page 50 restent tout à fait valables. Toutefois, en ce qui concerne les magiciens PNJ, décrire leurs sortilèges aurait nécessité de disposer d'une quarantaine de pages supplémentaires. Nous avons donc choisi de donner un talent de Magie qui indique à la fois les chances de lancer un sortilège et le niveau du magicien. De plus nous fournissons des indications comme Divination, Enchantement... qui précisent quel type de magie est pratiqué par le magicien. Quant aux dépenses de points de Magie, faites-les aller de 1 à 8, suivant la puissance du sortilège. En bref, jouez les grands magiciens comme des Merlin !
Exemple : Aldius a Magie 60 % en Divination. Il a 60 % de chances de réussir à lancer un sort pour détecter des ennemis derrière une porte (une dépense de 2PP paraît raisonnable). On peut passer à 80 % (60 + 20) s'il s'agit de détecter si quelqu'un est passé dans un couloir, et à 40 % (60 - 20) s'il s'agit de voir un futur lointain.

La Burgonnie

Personnalités

- **L'empereur Fordor XXIV.** FOR 12, CON 16, TAI 8, APP 15, INT 17, DEX 10, POU 15; PV 12. *Compétences :* Art de la guerre 80 %, Diplomatie 80 %, Généalogie 60 %, Histoire 60 %.
- **Dolmiov.** FOR 10, CON 18, TAI 17, APP 13, INT 18, DEX 17, POU 15; PV 15. *Compétences :* Généalogie 95 %, Dague 80 %, Poisons 80 %, Bricolage 80 %, Comédie 60 %, Histoire 60 %.

Personnages typiques

- **Accidenté à la semi-retraite.** DEX 16, POU 10; PV 10. *Compétences :* Bricolage 60 %, Poisons 60 %, Arme de poing 60 %, Généalogie 60 %, Déguisement 60 %.
- **Enquêteur magicien.** INT 15, DEX 13, POU 12; PV 10. *Compétences :* Magie (Divination) 75 %, Criminologie 60 %, Observation 60 %, Alchimie 60 %, Botanique 60 %.
- **Agent de l'arcania.** INT 16, DEX 14, POU 14; PV 11. *Compétences :* Magie (Divination) 80 %, Criminologie 80 %, Observation 80 %, Alchimie 80 %, Botanique 80 %, Dague 80 %, Déguisement 80 %, Discrétion 60 %.
- **Soldat de l'armée impériale.** FOR 12, CON 12, TAI 11, DEX 12; PV 11. *Compétences :* Lance 80 %, Épée bâtarde 60 %.
- **Carmin, agent de la police impériale.** FOR 11, CON 11, TAI 11, DEX 14; PV 11. *Compétences :* Dague 80 %, Criminologie 60 %, Épée longue 60 %.
- **Garde impérial.** FOR 14, CON 14, TAI 14, DEX 14; PV 14. *Compétences :* Sabre 80 %.

Le Salthar

Personnalités

- **Le roi Drogon.** FOR 18, CON 20, TAI 18, APP 17, INT 15, DEX 13, POU 20; PV 19. *Compétences :* Diplomatie 95 %, Art de la guerre 80 %, Observation 80 %, Parler lutin 80 %, Histoire 60 %, Mathématiques 60 %, Magie (Combat) 60 %.
Ce n'est pas vraiment un humain, il vient de la lune de Paorn (ceci est un secret relativement bien gardé), ce qui explique son affinité avec les créatures magiques.
- **La reine Majda.** APP 15, INT 17, DEX 14, POU 12; PV 12. *Compétences :* Diplomatie 80 %, Médecine 80 %, Musique 60 %, Observation 60 %, Parler lutin 60 %, Histoire 60 %, Magie (Dame grise) 70 %.
- **Flèche d'Argent.** FOR 12, CON 15, TAI 15, APP 18, INT 17, DEX 20, POU 10; PV 15. *Compétences :* Arc 120 %, Discrétion 110 %, Chasse 80 %, Équitation 80 %.
Équipement : Arc magique (+30 % au toucher sur les créatures magiques).

Personnages typiques

- **Espion saltharite.** DEX 14 à 16, POU 8 à 12; PV 9 à 11. *Compétences :* Discrétion 80 % ou 60 %, Déguisement 80 % ou 60 %, Dague 80 %, Observation 80 %.
- **Chevaucheur.** FOR 12, CON 12, TAI 12, DEX 15, POU 10; PV 12. *Compétences :* Équitation 80 %, Lance 60 %.
Équipement : Armure de cuir, lance.
- **Surveilleur.** DEX 16, POU 12; PV 12. *Compétences :* Observation 80 %, Orientation 60 %, Zoologie 60 %, Piégeage 60 %, Arc 60 %.
Équipement : Armure de cuir, arc.
- **Nain du 7^e Tranche-Col.** FOR 16, CON 16, TAI 8, DEX 12, POU 15; PV 12. *Compétences :* Hache 80 %, Survie en montagne 60 %, Bouclier 60 %.
Équipement : Cotte de mailles, bouclier, hache.
- **Nain du service d'entretien des barrages.** FOR 15, CON 15, TAI 8, DEX 12, POU 15; PV 12. *Compétences :* Maçonnerie 80 %, Survie en montagne 80 %, Minéralogie 60 %, Escalade 60 %.

La Tsovranie

Personnalités

- **L'impératrice Ælia.** FOR 10, CON 16, TAI 10, APP 15, INT 17, DEX 15, POU 17; PV 13. *Compétences :* Diplomatie 95 %, Histoire 80 %, Géographie 80 %, Équitation 60 %, Religion 60 %, Commerce 60 %.
- **Le Très Saint Patriarche Kazil XV.** FOR 8, CON 8, TAI 13, APP 12, INT 15, DEX 10, POU 18; PV 10. *Compétences :* Magie (Prêtre de Zoltan, Terre) 90 %, Religion 80 %, Histoire 60 %, Cérémonie 60 %, Chant 60 %.
- **Dame Vælina.** FOR 10, CON 12, TAI 11, APP 15, INT 13, DEX 16, POU 17; PV 11. *Compétences :* Magie (Prêtresse de Kyaila, Eau et Air) 90 %, Religion 80 %, Histoire 60 %, Contes et légendes 60 %, Premiers soins 60 %.
- **Ar-Velej le Tonitruant.** FOR 9, CON 15, TAI 15, APP 15, INT 15, DEX 17, POU 12; PV 15. *Compétences :* Commerce 95 %, Coutumes étrangères 80 %, Dague 80 %, Joaillerie 60 %, Falsification 60 %, Poisons 60 %, Séduction 60 %.

Personnages typiques

- **Nomade.** DEX 15. *Compétences :* Équitation 80 %, Dressage 80 %, Orientation 60 %.
- **Trappeur.** *Compétences :* Piégeage 80 %, Orientation 80 %, Arc 60 %, Dague 60 %, Premiers soins 60 %.
- **Marchand tsovanien.** *Compétences :* Commerce 80 %, Lire/Écrire 80 %, Langues étrangères 60 % (1 à 4 langues supplémentaires), Lire sur les lèvres 60 %, Dague 60 %, Premiers soins 60 %, Joaillerie 60 %.

Port Ébène

- **Khouli-khouli.** FOR 8 à 10, CON 8 à 10, TAI 7, INT 7, DEX 14, POU 7; PV 7. *Points d'armure :* 1. *Mouvement :* 10. *Attaque :* 1d4.
- **Méduse filante.** FOR 14, CON 30, TAI 30, INT 2, DEX 7, POU 7; PV 30. *Points d'armure :* 6. *Mouvement :* 7. *Attaque :* 4d6 (étouffement et paralysie).
- **Les cinq Souches.** FOR 12, CON 14, TAI 14, APP 14, INT 14, DEX 12, POU 14; PV 14. **Maître des Cordées.** *Compétences :* Acrobatie 80 %, Magie (Terre et Eau) 75 %.
- **Haut Bâtisseur.** *Compétences :* Magie (Envoûtements) 60 %, Pilotage 80 %, Harpon 80 %.
- **Guetteur des Cimes.** *Compétences :* Astrologie 80 %, Astronomie 60 %, Magie (Divination) 80 %.
- **Muse des Essences.** *Compétences :* Magie (Air 60 % et Illusion 50 %), Botanique 80 %, Alchimie 80 %, Médecine 60 %, Cérémonie 60 %.
- **Berger des Frondaisons.** *Compétences :* Élevage 60 %, Dressage 60 %, Escalade 60 %, Pilotage 80 %.

L'Althusia

Personnalités

● **Le shaïm Kazhar Padishaan IV.** FOR 10, CON 12, TAI 13, APP 14, INT 19, DEX 13, POU 18; PV 12. *Compétences* : Magie (Charme) 25 %, Mathématiques 95 %, Art de la guerre 80 %, Hydrographie 80 %, Architecture 80 %, Astrologie 60 %, Histoire 60 %, Équitation 60 %, Natation 60 %.

● **Phoeris le Flamboyant.**

FOR 12, CON 10, TAI 12, APP 10, INT 18, DEX 12, POU 15; PV 11. *Compétences* : Magie (Divination) 80 %, Astrologie 95 %, Histoire 60 %, Alchimie 60 %.

● **L'Œil d'Orgo.** FOR 8, CON 8, TAI 14, APP 8, INT 8, DEX 8, POU 20; PV 10. *Compétences* : Magie (Divination) 120 %, Astrologie 80 %, Histoire 80 %, Agriculture 60 %, Poésie 60 %.

● **Mâstr Meneïa Élidriane.** FOR 12, CON 14, TAI 11, APP 17, INT 18, DEX 18, POU 19; PV 12. *Compétences* : Art de la guerre 80 %, Histoire 80 %, Épée longue 80 %, Séduction 80 %, Navigation 60 %, Déguisement 60 %; Magie : Protection 95 %, Enchantement 70 %, Contrôle temporel 50 %.

● **Comte Igor Ortov (gardien de l'Arkhédrale).** FOR 16, CON 16, TAI 18, APP 6, INT 7, DEX 16, POU 10; PV 17 (spécial).

Compétences : Hache à deux mains 80 %, Épée longue 80 %, Discrétion 80 %, Camouflage 80 %, Art de la guerre 60 %.

Quand Igor passe à moins de 2PV, il en regagne automatiquement 12, mais s'écroule en fin de combat pour un sommeil de 12 heures.

Personnages typiques

● **Devin yinhanthi.** POU 10; PV 10. *Compétences* : Religion 60 %, Cérémonie 60 %, Histoire 60 %, Knout (fouet) 60 %, Magie (Divination) 50 %.

● **Astrologue k'neth.** INT 14, POU 10; PV 10. *Compétences* : Astrologie 80 %, Psychologie 60 %, Histoire 60 %, Dague 60 %.

● **Guerrier k'tang.** *Compétences* : Lance 80 %, Équitation 60 %, Orientation 60 %, Piégeage 60 %.

● **Cavalier valatan.** *Compétences* : Équitation 80 %, Khopesh 60 % (équivalent à une épée large).

● **Marchand nélorien.** Commerce 80 %, Alchimie 80 %, Poisons 80 %, Botanique 80 %, Langues étrangères 60 % (1 à 3 langues supplémentaires), Dague 60 %, Premiers soins 60 %, Joaillerie 60 %.

● **Kookélé.** FOR 13, CON 14, TAI 12, APP 7, INT 7 à 10, DEX 13, POU 7; PV 13 (spécial).

Compétences : Kasshrân (hache à deux mains) 80 %, Camouflage 60 %. Quand un kookélé fume du skool, il gagne 4PV supplémentaires, mais il combat ensuite à mort.

● **Diable des Mers.** FOR 10, CON 10, TAI 12, INT 7, DEX 12, POU 7; PV 11. *Points d'armure* : 1. *Mouvement* : 9 (natation).

Majistra

Les sorcelelets

Attribuez des sorcelelets, aux personnages et aux PNJ, en vous basant sur les exemples donnés dans la présentation de Majistra. Tout est possible du moment que l'effet n'est pas très puissant, rarement permanent, et qu'il ne peut pas servir à blesser directement quelqu'un.

Les sandestins

Les objets magiques peuvent être créés grâce à des enchantements standard. Ils peuvent aussi être enchantés par la présence d'un sandestin. Celui-ci confère à l'objet le don de la parole, et aussi celui de réagir plus ou moins intelligemment. Par contre, cela limite l'utilisation de l'objet à un nombre de « charges » déterminé, ou à une durée fixée par avance (et ce « contrat » n'est quasiment jamais renégociable).

Personnalités

● **Mâstr Schapanalgor.** FOR 10, CON 12, TAI 12, APP 12, INT 18, DEX 17, POU 18; PV 12. *Compétences* : Histoire 80 %, Médecine 80 %, Art de la guerre 60 %, Diplomatie 60 %;

Magie : Enchantement 95 %, Métamorphose 95 %, Protection 80 %, Guérison 80 %, Invocation 60 %, Divination 60 %.

● **Mâstr Dawayyin.** FOR 9, CON 13, TAI 13, APP 15, INT 18, DEX 17, POU 18; PV 13. *Compétences* : Histoire 80 %, Médecine 80 %, Diplomatie 80 %; Magie : Air 110 %, Illusion 100 %, Métamorphose 95 %, Protection 80 %, Guérison 80 %, Invocation 60 %, Divination 60 %.

● **Mâstr Gaorth.** FOR 15, CON 15, TAI 17, APP 4, INT 20, DEX 12, POU 20; PV 16. *Compétences* : Histoire 80 %, Alchimie 80 %, Botanique 80 %, Dague 80 %, Poisons 80 %; Magie : Nécromancie 95 %, Sorcellerie 95 %, Métamorphose 95 %, Protection 80 %, Guérison 80 %, Invocation 75 %, Divination 60 %.

● **Le lormage Grinnmouth.** FOR 12, CON 14, TAI 12, APP 13, INT 17, DEX 17, POU 16; PV 13. *Compétences* : Diplomatie 80 %, Sculpture 80 %, Architecture 80 %, Observation 80 %; Magie : Détection 140 %, Protection 85 %.

● **Melthonion, mage des rues spécialisé dans l'assistance aux commerçants.** FOR 11, CON 13, TAI 12, APP 16, INT 16, DEX 16, POU 16; PV 12. *Compétences* : Commerce 80 %, Coutumes 80 %, Premiers soins 60 %, Dague 60 %; Magie : Détection 75 %, Illusion 60 %.

Il lance souvent des sortilèges comme Détection de la fausse monnaie, Marquage magique (pour authentifier un objet), Estimation de la pureté des métaux, etc. *Équipement* : anneau d'Huissier (Détection de la richesse, Détection de l'encre sympathique, Vérification d'un calcul. Focus à 8 charges, chaque sort consomme 1 charge, rechargeable).

Personnages typiques

● **Élève en fin d'études magiques.** INT 12 à 17, DEX 12 à 17, POU 12 à 17. *Compétences* : Magie 50 %, Recherche en bibliothèque 60 %.

● **Guerrier wytt.** *Compétences* : Hache 80 %, Navigation 60 %.

● **Guerrière wytt.** *Compétences* : Arc 80 %, Pistage 60 %.

● **Montagne-tambour.** *Compétences* : Magie (Chamanisme) 70 %, Botanique 80 %, Zoologie 80 %, Arme légère 60 %, Arc 60 %.

● **Sudogaï.** *Compétences* : Cérémonie 80 %, Chant 80 %, Pistage 60 %, Orientation 60 %; Magie : Air 75 %, Invocation de la nature 55 %.

L'océan oriental

● **Guerrier sanghor.** Considérer un humain standard mais avec une « armure » naturelle de 1. Plus compétence Natation à 90 %.

● **Marin sirinn.** Considérer un humain standard mais avec la respiration aquatique et compétence Natation à 90 %.

● **Liqueur de sang-tambour.** +2PV et infravision durant 12 heures.

Les îles du Tarot

Les cinq magigardes

● **Hubert de Malagarde.** FOR 8, CON 18, TAI 12, APP 12, INT 18, DEX 15, POU 18; PV 16. *Compétences* : Recherche en bibliothèque 80 %, Mathématiques 60 %, Magie (Protection) 120 %.

● **Anélie la Rouke.** FOR 12, CON 18, TAI 13, APP 15, INT 17, DEX 15, POU 17; PV 16. *Compétences* : Recherche en bibliothèque 80 %, Hache 80 %, Navigation 80 %; Magie : Feu 75 %, Enchantement 66 %.

● **Sumblugen le Sirinn.** FOR 12, CON 20, TAI 9, APP 10, INT 18, DEX 14, POU 18; PV 17. *Compétences* : Recherche en bibliothèque 80 %, Mathématiques 60 %; Magie : Charme 95 %, Eau 90 %, Illusion 90 %.

● **Morfeld.** FOR 10, CON 22, TAI 10, APP 7, INT 17, DEX 7, POU 17; PV 12. *Compétences* : Recherche en bibliothèque 80 %, Zoologie 60 %, Botanique 60 %; Magie : Nécromancie 90 %, Enchantement 60 %, Air 50 %, Maîtrise temporelle 40 %.

● **Keneldak.** FOR 13, CON 17, TAI 12, APP 10, INT 19, DEX 17, POU 15; PV 14. *Compétences* : Recherche en bibliothèque 95 %, Ingénierie (Construction d'automates) 95 %, Mathématiques 80 %; Magie : Enchantement (animer les objets) 120 %, Protection 30 %.

Bestiaire

Les dragons

Les cinq dragons suivants ont tous les caractéristiques suivantes :

● **Dragon majeur.** FOR 40, CON 40, TAI 30, INT 16, DEX 15, POU 20; PV 40.

Points d'armure : 7. *Mouvement* : 7. *Combat* : Morsure 90 % (5d6).

SPECIFICITÉS

● **Dragon-folie.** Magie (Illusion) 70 %.

● **Dragon-Legba.** Magie : Rêves 95 %, Charme 80 %, Électricité 75 %, Protection 30 %. Il peut se métamorphoser en humain.

● **Dragon des glaces.** Magie : Clonage 70 %, Eau 70 %. Il peut se métamorphoser en humain ou en animal marin. Il garde toujours une peau complètement blanche.

● **Dragon tatoué.** Magie : Illusion 80 %, Sorcellerie 80 %, Divination 50 %, Métamorphose 50 %.

● **Zang Kin.** Possède toutes les disciplines psioniques (voir *BaSIC* p. 74). Il peut se métamorphoser en humain.

● **Le « dragon » Léviathan.** FOR 80, CON 80, TAI 80, INT 3, DEX 6, POU 10; PV 80. *Points d'armure* : 9. *Combat* : Broyage 90 % (15d6) et Englutissement 60 %.

Les monstres

● **Gorgonx.** FOR 15, CON 25, TAI 25, INT 15, DEX 12, POU 10; PV 25. *Points d'armure* : 2.

Mouvement : 3. *Combat* : Morsure (x 3) 70 % (2d6).

● **Griffon du Salthar.** FOR 12, CON 10, TAI 15, INT 9, DEX 17, POU 7; PV 13. *Points d'armure* : 1. *Mouvement* : 9 (vol). *Combat* : Morsure 70 % (1d6+2) et griffes 55 % (1d6).

● **Crocodile oracle.** Comme un crocodile standard (*BaSIC* p. 47).

● **Licorne des glaces.** POU 18.

Comme un cheval, avec un sortilège spécial de Malédiction qui est lancé si la cible rate un test POU/POU.

● **Sylvin du Parmal.** FOR 20, CON 25, TAI 20, INT 9, DEX 2, POU 7; PV 25. *Points d'armure* : 6.

Mouvement : 0,5. *Combat* : Branches 50 % (2d6).

● **Possédé par le rongesprit.**

Magiciens : INT +2, CON -2, apparition de pouvoirs psis. Non-magiciens : INT -4, FOR +2, CON +2.

● **ChaoMancien.** FOR 12, CON 16, TAI 10, APP 3, INT 16, DEX 9, POU 17; PV 13. *Compétences* : Griffes 60 %, Magie (Chaos) 77 %.

Les plantes

● **Pavot transcendantal.**

Remet le compteur de points de Magie au maximum. Constitution à -2 pendant un jour. Si une dose supplémentaire est prise dans la même journée, pas de baisse de Constitution mais faire un test sous Constitution pour ne pas mourir.

● **Lotus mauve.** Comme indiqué dans le texte pour les effets bénéfiques. Un sort de Guérison normal ne soigne pas de la prise supplémentaire de Lotus mauve, seul un sort de Guérison spécial lancé par un des plus grands magiciens peut être efficace.

Voici quelques caractéristiques pour le jeu *Simulacres* (hors-série *Casus Belli* n° 10). La plupart des sortilèges et talents sont issus de *SangDragon* (hors-série *Casus Belli* n° 11) qui développe toute la partie médiévale-fantastique de *Simulacres*. Nous vous signalons que l'ensemble des règles de ce jeu, y compris sa liste de 200 sortilèges (mais pas l'univers de jeu ni les psis), est disponible gratuitement sur notre site Internet (www.excelsior.com/cb/) à la rubrique téléchargement (en format Acrobat Reader).

Avant-propos

Nous n'indiquons que les talents les plus significatifs de chaque personnage non-joueur (donc aux niveaux +1 et au-dessus). Dès qu'un personnage a un certain degré d'instruction, il sait lire et écrire, tout comme les grands voyageurs savent parler plusieurs langues. En ce qui concerne l'équipement, il est courant d'avoir une dague et de savoir l'utiliser (talent au niveau 0). Les sortilèges sont en général acquis au niveau 0 ou +1.

La Burgonnie

Personnalités

- **L'empereur Fordor XXIV.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Empereur. *Talents*: Art de la guerre +2, Diplomatie +2, Généalogie +1, Histoire +1. Précision 2.
- **Dolmiov.** PMJ Fort. *Métier*: Serviteur dévoué. *Talents*: Généalogie +3, Dague +2, Poisons +2, Bricolage +2, Comédie +1, Histoire +1. Puissance 1, Rapidité 1, Précision 1.

Personnages typiques

- **Accidenté à la semi-retraite.** PMJ Moyen. *Métier*: Assassin. *Talents*: Bricolage +1, Poisons +1, Arme de poing +1. Rapidité 1, Généalogie +1, Déguisement +1.
- **Enquêteur magicien.** PMJ Moyen. *Métier*: Magicien enquêteur. *Talents*: Criminologie +1, Observation +1, Alchimie +1, Botanique +1. Précision 1. *Énergie*: Divination 1 ou 2. *Sorts*: 3 sorts de la liste de Divination.
- **Agent de l'arcana.** PMJ Fort. *Métier*: Magicien enquêteur. *Talents*: Criminologie +2, Observation +2, Alchimie +2, Botanique +2, Dague +2, Déguisement +2, Discrétion +1. *Énergie*: Divination 2 et une autre au choix au niveau 1 ou 2. *Sorts*: 6 sorts de chaque liste.
- **Soldat de l'armée impériale.** PMJ Moyen. *Métier*: Guerrier. *Talents*: Lance +2, Épée bâtarde +1.
- **Carmin, agent de la police impériale.** PMJ Moyen. *Métier*: Policier. *Talents*: Dague +2, Criminologie +1, Épée longue +1.
- **Garde impérial.** PMJ Fort. *Métier*: Guerrier. *Talent*: Sabre +2. Puissance 1, Rapidité 1.

Le Salthar

Personnalités

- **Le roi Drogon.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Roi. *Talents*: Diplomatie +3, Art de la guerre +2, Observation +2, Parler lutin +2, Histoire +1, Mathématiques +1. Précision 2, Rapidité 2. *Énergie*: Divination 3 et Terre 2. *Sorts*: tous ceux qui lui sont accessibles. *Équipement*: Armure magique 4/1/6, Espadon magique (+2 au toucher) [H]PV + [C]PS.
- **La reine Majda.** PMJ Fort. *Métier*: Reine. *Talents*: Diplomatie +2, Médecine +2, Musique +1, Observation +1, Parler lutin +1, Histoire +1. *Énergie*: de la Dame grise 1. *Sorts*: de guérison.
- **Flèche d'Argent.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Bandit au grand cœur. *Talents*: Arc +3, Discrétion +3, Chasse +2, Équitation +2. Précision 3, Rapidité 3. *Équipement*: Arc magique (+3 au toucher sur les créatures magiques).

Personnages typiques

- **Espion saltharite.** PMJ Moyen ou Fort. *Métier*: Espion. *Talents*: Discrétion +2 ou +1, Déguisement +2 ou +1, Dague +2, Observation +2.
- **Chevaucheur.** PMJ Moyen. *Métier*: Cavalier. *Talents*: Équitation +2, Lance +1. Puissance 1. *Équipement*: Armure de cuir, lance.
- **Surveilleur.** PMJ Moyen. *Métier*: Garde forestier/espion. *Talents*: Observation +2, Orientation +1, Zoologie +1, Piégeage +1, Arc +1. Précision 1. *Équipement*: Armure de cuir, arc.
- **Nain du 7^e Tranche-Col.** PMJ Fort. *Métier*: Guerrier. *Talents*: Hache +2, Survie en montagne +1, Bouclier +1. Puissance 1. *Équipement*: Cotte de mailles, bouclier, hache.
- **Nain du service d'entretien des barrages.** PMJ Moyen. *Métier*: Constructeur. *Talents*: Maçonnerie +2, Survie en montagne +2, Minéralogie +1, Escalade +1. *Énergie*: Terre 1. *Sorts*: un sort de niveau 1 de la liste Terre.

Port Ébène

- **Khouli-khouli (Domestique/sauvage).** *Lieu de vie*: Forêt. *Fréquence*: Courant/Rare. *Test Combat*: 6/10. *Test Perception*: 5/10. *Points de vie*: 2/3. *Points de souffle*: 2/3. *Points d'Énergie*: 0/1. Précision 0/1. *Dégâts*: [A]PV / [D]PV.

- **Méduse filante.** *Lieu de vie*: Forêt tropicale. *Fréquence*: Rare. *Test Combat*: 4. *Test Perception*: 4. *Points de vie*: 5. *Points de souffle*: 15. *Armure*: 0/0/4. *Dégâts*: [H]PS. *Résistance à la magie*: 12. *Taille*: 4 à 8 m. *Poids*: 200 kg. *Description spéciale*: le contact avec la méduse est paralysant et urticant.

Les cinq Souches

- **Maître des Cordées.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Guerrier et Prêtre. *Talents*: Acrobatie +2. Puissance 1, Rapidité 1. *Énergie*: Divine 2. *Sorts*: au choix entre les listes de Terre, Eau et Boue.
- **Haut Bâtitseur.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Charpentier/Magicien. *Talents*: Art magique +1, Pilotage +2, Harpon +2. Précision 2. *Énergie*: Sorcellerie 1. *Sorts*: Cizo et autres envoûtements. Capacités spéciales: Balbuzar est déjà avancé sur la voie de la Magie noire.
- **Guetteur des Cimes.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Devin. *Talents*: Astrologie +2, Astronomie +1, Art magique +2. Précision 1. *Énergie*: Divination 3. *Sorts*: toute la liste de Divination.
- **Muse des Essences.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Prêtresse. *Talents*: Botanique +2, Alchimie +2, Médecine +1, Cérémonie +1. Puissance 1, Précision 1. *Énergie*: Divine 2. *Sorts*: au choix entre les listes de Air, Terre, Eau, Brume et Boue.
- **Berger des Frondaisons.** PMJ Fort. *Métier*: Gestionnaire. *Talents*: Élevage +1, Dressage +1, Escalade +1, Pilotage +2. Rapidité 1.

La Tsovranie

Personnalités

- **L'impératrice Ælia.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Impératrice. *Talents*: Diplomatie +3, Histoire +2, Géographie +2, Équitation +1, Religion +1, Commerce +1. Précision 2, Rapidité 1.
- **Le Très Saint Patriarche Kazil XV.** PMJ Fort. *Métier*: Prêtre de Zoltan. *Talents*: Religion +2, Histoire +1, Cérémonie +1, Chant +1. Puissance 1. *Énergie*: Terre 3. *Sorts*: tous les sorts de la liste Terre.
- **Dame Vælina.** PMJ Fort. *Métier*: Prêtresse de Kyaila. *Talents*: Religion +2, Histoire +1, Contes et légendes +1, Premiers soins +1. *Énergies*: Air 2, Eau 2 et Illusion 1. *Sorts*: tous les sorts utilisables par les Énergies qu'elle possède.

Ar-Velej le Tonitruant.

PMJ Fort. *Métier*: Voleur. *Talents*: Commerce +3, Coutumes étrangères +2, Dague +2, Joaillerie +1, Falsification +1, Poisons +1, Séduction +1. Précision 1.

Personnages typiques

- **Nomade.** PMJ Moyen. *Métier*: Cavalier nomade. *Talents*: Équitation +2, Dressage +2, Orientation +1. Rapidité 1.
- **Trappeur.** PMJ Moyen. *Métier*: Trappeur. *Talents*: Piégeage +2, Orientation +2, Arc +1, Dague +1, Premiers soins +1. Précision 1.
- **Marchand tsovranien.** PMJ Moyen. *Métier*: Marchand. *Talents*: Commerce +2, Lire/Écrire +2, Langues étrangères +1 (1 à 4 langues supplémentaires), Lire sur les lèvres +1, Dague +1, Premiers soins +1, Joaillerie +1.

L'Althusia

Personnalités

- **Le shaïm Kazhar Padishaan IV.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Shaïm (empereur). *Talents*: Mathématiques +3, Art de la guerre +2, Hydrographie +2, Architecture +2, Astrologie +1, Histoire +1, Équitation +1, Natation +1. Puissance 2. *Énergie*: Charme 1. *Sorts*: Émotion et Sensation.
- **Phoerus le Flamboyant.** PMJ Fort. *Métier*: Devin. *Talents*: Astrologie +3, Histoire +1, Alchimie +1. Précision 1. *Énergie*: Divination 1. *Sorts*: tous ceux de la liste Divination.
- **L'Œil d'Orgo.** PMJ Fort. *Métier*: Devin. *Talents*: Astrologie +2, Histoire +2, Agriculture +1, Poésie +1. Précision 1. *Énergies*: Divination 3, Temps 2. *Sorts*: tous ceux de la liste Divination et ceux accessibles sur la liste Temps.
- **Māstr Meneïa Élidriane.** PMJ Exceptionnel. *Métier*: Magicienne. *Talents*: Art Magique +3, Art de la guerre +2, Histoire +2, Épée longue +2, Séduction +2, Navigation +1, Déguisement +1. Puissance 2. *Énergies*: Protection 3, Temps 3, Métal 2, Enchantement 1, Métamagie 1. *Sorts*: tous les sorts des listes qu'elle maîtrise.
- **Comte Igor Ortov (gardien de l'Arkhédrade).** PMJ Fort. *Métier*: Guerrier. *Talents*: Hache à deux mains +2, Épée longue +2, Discrétion +2, Camouflage +2, Art de la guerre +1. Puissance 1, Précision 1. *Énergie*: Berserker 2 (cela lui permet de doubler voire de tripler ses points de vie, en échange de points de Stabilité mentale).

Personnages typiques

● **Devin yinhanthi.** PMJ Moyen. *Métier :* Devin. *Talents :* Religion +1, Cérémonie +1, Histoire +1, Knout (fouet) +1. *Énergie :* Divination 1. *Sorts :* 3 sorts au choix.

● **Astrologue k'neth.** PMJ Moyen. *Métier :* Astrologue. *Talents :* Astrologie +2, Psychologie +1, Histoire +1, Dague +1. *Précision 1.*

● **Guerrier k'tang.** PMJ Moyen. *Métier :* Guerrier. *Talents :* Lance +2, Équitation +1, Orientation +1, Piégeage +1. *Équipement :* Armure de cuir, lance.

● **Cavalier valatan.** PMJ Moyen. *Métier :* Chevalier. *Talents :* Équitation +2, Khopesh +1 (équivalent à une épée large), Dressage +1, Orientation +1.

● **Marchand nélorien.** PMJ Moyen. *Métier :* Marchand.

Talents : Commerce +2, Alchimie +2, Poisons +2, Botanique +2, Langues étrangères +1 (1 à 3 langues supplémentaires), Dague +1, Premiers soins +1, Joaillerie +1.

● **Kookélé.** PMJ Moyen. *Métier :* Guerrier. *Talents :* Kasskhrân (hache à deux mains) +2, Camouflage +1. *Puissance 1. Énergie :* Berserker 1 (cela leur permet de doubler leurs points de vie, en échange de points de Stabilité mentale).

● **Diable des Mers.** Lieu de vie : Côtes. *Fréquence :* Rare. *Test Combat :* 9. *Test Perception :* 10. *Points de vie :* 4. *Points de souffle :* 5. *Armure :* 0/0/1. *Dégâts :* [C]PV.

Majistra

Les sorcelets

Les sorcelets sont à prendre parmi les sortilèges de niveau 1 de presque toutes les listes de magie.

Toutefois aucun sorcelet ne peut provoquer directement de blessures, ni avoir un effet à la fois important et permanent. A priori, toute personne ayant un sorcelet possède l'Énergie magique Sorcelet au niveau 1, et on y applique les règles standard de magie. Toutefois, en fonction de la puissance estimée du sorcelet, vous pouvez limiter son utilisation en imposant la dépense de 2 ou 3 points d'Énergie, voire obliger à dépenser des points de Stabilité mentale plutôt que des points de Souffle.

Les sandestins

Les objets magiques peuvent être créés par les enchantements standard. Ils peuvent aussi être enchantés par la présence d'un sandestin. Celui-ci confère à l'objet le don de la parole, et aussi celui de réagir plus ou moins intelligemment. Par contre, cela limite l'utilisation de l'objet à un nombre de charges déterminé, ou à une durée fixée par avance (et ce « contrat » n'est quasiment jamais renégociable). Pour cela, il faut maîtriser l'Énergie d'Invocation et les sorts Appeler un sandestin (niv. 1, équivalent à appeler un esprit simple), Contrôler un esprit simple (niv. 2) et Lier un esprit simple (niv. 2).

Personnalités

● **Mâstr Schapanaigor.** PMJ Exceptionnel. *Métier :* Archimage. *Talents :* Art magique +3, Histoire +2, Médecine +2, Art de la guerre +1, Diplomatie +1. *Rapidité 3, Précision 3. Énergies :* Eau 3, Terre 3, Boue 3, Enchantement 3, Métamorphose 3, Métamagie 2, Guérison 2, Invocation 2, Protection 2, Divination 1.

Surveillance de maquette

Liste : Divination. *Niveau :* 1. *Formule :* Esprit ✱ + Perception ✱ + Néant ⊗. *Concentration :* 12 minutes. *Temps d'effet :* MR heures. *Distance :* 2 mètres (maquette) et MRx4 kilomètres (aire de surveillance). *Résistance :* aucune. *Magie noire :* non. *Échec :* - Magie H. : oui. *Apprentissage :* -4. *Lancer :* -2. *Niveau H. :* 2. *Description :* Le magicien se place devant une maquette qui représente de façon plutôt fidèle les zones à surveiller. Durant le temps d'effet il fait apparaître des petites lueurs qui indiquent les sortilèges lancés par des individus dans l'aire surveillée. Un magicien qui ne veut pas être surveillé peut utiliser le sortilège Brouiller les divinations (Divination niv. 2). Auquel cas, c'est celui des deux magiciens (le surveilleur et le surveillé) qui a la plus grande marge de réussite (MR) qui bat l'autre. Ce sort n'est appris que dans les écoles majistrades.

● Mâstr Dawayyin.

PMJ Exceptionnel. *Métier :* Archimage. *Talents :* Art magique +3, Histoire +2, Médecine +2, Diplomatie +2. *Rapidité 3, Précision 3. Énergies :* Air 3, Eau 3, Illusion 3, Enchantement 3, Métamorphose 3, Métamagie 2, Guérison 2, Invocation 2, Protection 2, Divination 1.

● Mâstr Gaorth.

PMJ Exceptionnel. *Métier :* Archimage. *Talents :* Art magique +3, Histoire +2, Alchimie +2, Botanique +2, Dague +2, Poisons +2. *Puissance 1, Rapidité 3, Précision 3. Énergies :* Sorcellerie 3, Nécromancie 3, Enchantement 3, Métamorphose 3, Charme 2, Métamagie 2, Guérison 2, Invocation 2, Protection 2, Divination 1.

● Le lormage Grinnmouth.

PMJ Exceptionnel. *Métier :* Lormage. *Talents :* Art magique +2, Diplomatie +2, Sculpture +2, Architecture +2, Observation +2. *Puissance 2, Précision 2. Énergies :* Divination 3, Protection 2, Métamagie 1. *Sorts :* ceux des listes acquises à +1 et Surveillance de maquette +3. *Équipement :* une dizaine de focus de tailles diverses avec des sorts de divination stockés.

● Melthonion, mage des rues spécialisé dans l'assistance aux commerçants.

PMJ Fort. *Métier :* Mage. *Talents :* Commerce +2, Coutumes +2, Premiers soins +1, Dague +1. *Précision 2. Énergies :* Divination 2, Illusion 1, Sorcellerie 1. *Sorts (ceux qu'il a inventés) :* Détection de la fausse monnaie, Marquage magique (pour authentifier un objet), Estimation de la pureté des métaux, etc. *Équipement :* Anneau d'huissier (Détection de la richesse, Détection de l'encre sympathique, Vérification d'un calcul. Focus à 8 charges, chaque sort consomme 1 charge), anneau de Contrecoup (Sorcellerie, 8 charges, non rechargeable).

Personnages typiques

● Élève en fin d'études magiques.

PMJ Moyen. *Métier :* Mage. *Talents :* Art de la magie +1, Recherche en bibliothèque +1. *Rapidité 1 ou Précision 1. Énergies :* deux listes au niveau 1

ou une liste au niveau 2. *Sorts :*

la moitié des sorts des listes acquises, aux niveaux -2 à +1.

● Guerrier wytt.

PMJ Moyen. *Métier :* Guerrier. *Talents :* Hache +2, Navigation +1. *Puissance 1.*

● Guerrière wytt.

PMJ Moyen. *Métier :* Guerrière. *Talents :* Arc +2, Pistage +1. *Précision 1.*

● Montagne-tambour.

PMJ Fort. *Métier :* Chaman. *Talents :* Botanique +2, Zoologie +2, Arme légère +1, Arc +1. *Énergies :* Chamanisme 2 (3 pour les plus puissants).

● Sudogaï.

PMJ Fort. *Métier :* Prêtre. *Talents :* Cérémonie +2, Chant +2, Pistage +1, Orientation +1. *Puissance 1. Énergies :* Air 2, Invocation 1. *Sorts :* les sorts d'invocation sont liés aux animaux plutôt qu'aux êtres surnaturels.

L'océan oriental

● Guerrier sanghor.

Considérer comme des hommes-dragons (*SangDragon* p. 52), c'est-à-dire comme des êtres humains standard, mais avec une armure naturelle de 0/0/1.

● **Marin sirinn.** Considérer comme des elfes, mais leur élément naturel est l'Eau plutôt que l'Air (voir règles de *SangDragon* p. 49) et leur Règne principal le Minéral (eau) plutôt que le Végétal.

● Liqueur de sang-tambour.

+IPV + infravision durant 12 heures.

Les îles du Tarot

Les cinq magigardes

● Hubert de Malagarde.

PMJ Exceptionnel. *Métier :* Magigarde. *Talents :* Art magique +3, Recherche en bibliothèque +2, Mathématiques +1. *Puissance 1, Rapidité 1, Précision 1. Énergies :* Protection 3, Métamagie 2, Magie hermétique 1.

● Anélie la Rouke.

PMJ Exceptionnel. *Métier :* Magigarde. *Talents :* Art magique +3, Recherche en bibliothèque +2, Hache +2, Navigation +2. *Puissance 1, Rapidité 1, Précision 1. Énergies :* Enchantement 3, Feu 3, Métal 2, Métamagie 2.

● Sumblogen le Sirinn.

PMJ Exceptionnel. *Métier :* Magigarde. *Talents :* Art magique +3, Recherche en bibliothèque +2, Mathématiques +1. *Puissance 1, Rapidité 1, Précision 1. Énergies :* Eau 3, Air 3, Illusion 3, Métamagie 2.

● Morfeld.

PMJ Exceptionnel. *Métier :* Magigarde. *Talents :* Art magique +3, Recherche en bibliothèque +2, Zoologie +1, Botanique +1. *Puissance 1, Rapidité 1, Précision 1. Énergies :* Terre 3, Nécromancie 3, Temps 3, Sorcellerie 2, Métamagie 2.

● Keneldak.

PMJ Exceptionnel. *Métier :* Magigarde. *Talents :* Art magique +3, Recherche en bibliothèque +3, Ingénierie +3, Mathématiques +2. *Précision 3. Énergies :* Métamagie 2, Magie hermétique 3.

Bestiaire

Les dragons

Les cinq dragons suivants ont tous les caractéristiques suivantes :

● **Dragon majeur.** *Test Combat :* 14 (sous forme dragon). *Test Perception :* 14. *Points de vie :* 30. *Points de souffle :* 20. *Points d'Énergie :* 8. *Précision 2, Puissance 2, Précision 2. Armure :* 4/0/8. *Dégâts :* [F]PV + [B]PS. *Résistance à la magie :* 11.

SPECIFICITÉS

● **Dragon-folie.** Possède la magie d'Illusion au niveau 2.

● **Dragon-Legba.** Possède les magies Charme 2, Électricité 2, Protection 2, Divination 3.

● **Dragon des glaces.** Possède les magies Eau 3, Boue 2, Métamorphose 2, Protection 1.

● **Dragon tatoué.** Possède les magies Sorcellerie 3, Métamorphose 3, Charme 3, Divination 2.

● **Zang Kin.** Si vous avez le jeu *Simulacres* (p. 47), Zang Kin possède les Énergies psioniques Précognition 3, Télépathie 3 et Guérison 2, plus la magie Métamorphose 2.

● Le « dragon » Léviathan.

Test Combat : 15. *Test Perception :* 10. *Points de vie :* 40. *Points de souffle :* 40. *Points d'Énergie :* 6. *Puissance 4. Armure :* 6/0/8. *Dégâts :* [J]PV + [D]PS. *Résistance à la magie :* 8.

Les monstres

● **Gorgonx.** Chacune des têtes a les caractéristiques d'un démon de grade 2. Il faut détruire les trois pour tuer le démon.

● Griffon du Salthar.

Test Combat : 9. *Test Perception :* 12. *Points de vie :* 5. *Points de souffle :* 5. *Points d'Énergie :* 1. *Rapidité 1. Armure :* 0/0/1. *Dégâts :* [C]PV. *Résistance à la magie :* 7.

● **Crocodile oracle.** Comme un crocodile standard mais avec 8PV au lieu de 5PV et *Résistance à la magie :* 12.

● **Licorne des glaces.** Comme un cheval, avec un sortilège spécial de malédiction (voir texte du bestiaire). *Résistance à la magie :* 10.

● **Sylvin du Parmal.** Prendre les caractéristiques d'un élémentaire moyen de Terre.

● **Possédé par le rongesprit.** Magiciens : *Résistance -1*, apparition de pouvoirs psis au niveau 1. Non-magiciens : *Résistance +1*. Un rongesprit complètement développé aurait des pouvoirs psis de Télépathie au niveau 3.

● ChaOmancien.

PMJ Moyen. *Métier :* Sorcier. *Talents :* Religion +2, Art magique +2. *Énergies :* Sorcellerie 2, Charme 2. *Résistance magique :* 12.

Les plantes

● **Pavot transcendantal.** Remet le compteur de points de Souffle au maximum (mais seulement pour lancer des sorts). *Résistance à -2* pendant un jour. Si une dose supplémentaire est prise dans la même journée, pas de baisse de *Résistance* mais faire un test Corps ○ + *Résistance* ■ + Humain ✱ pour ne pas mourir.

● **Lotus mauve.** Comme indiqué dans le texte pour les effets bénéfiques. Un sort de Guérison des intoxications ne guérit pas de la prise supplémentaire de Lotus mauve, seul un sort de Guérison spécial de niveau 3 en est capable.



Carte

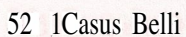
Paorn

À détacher

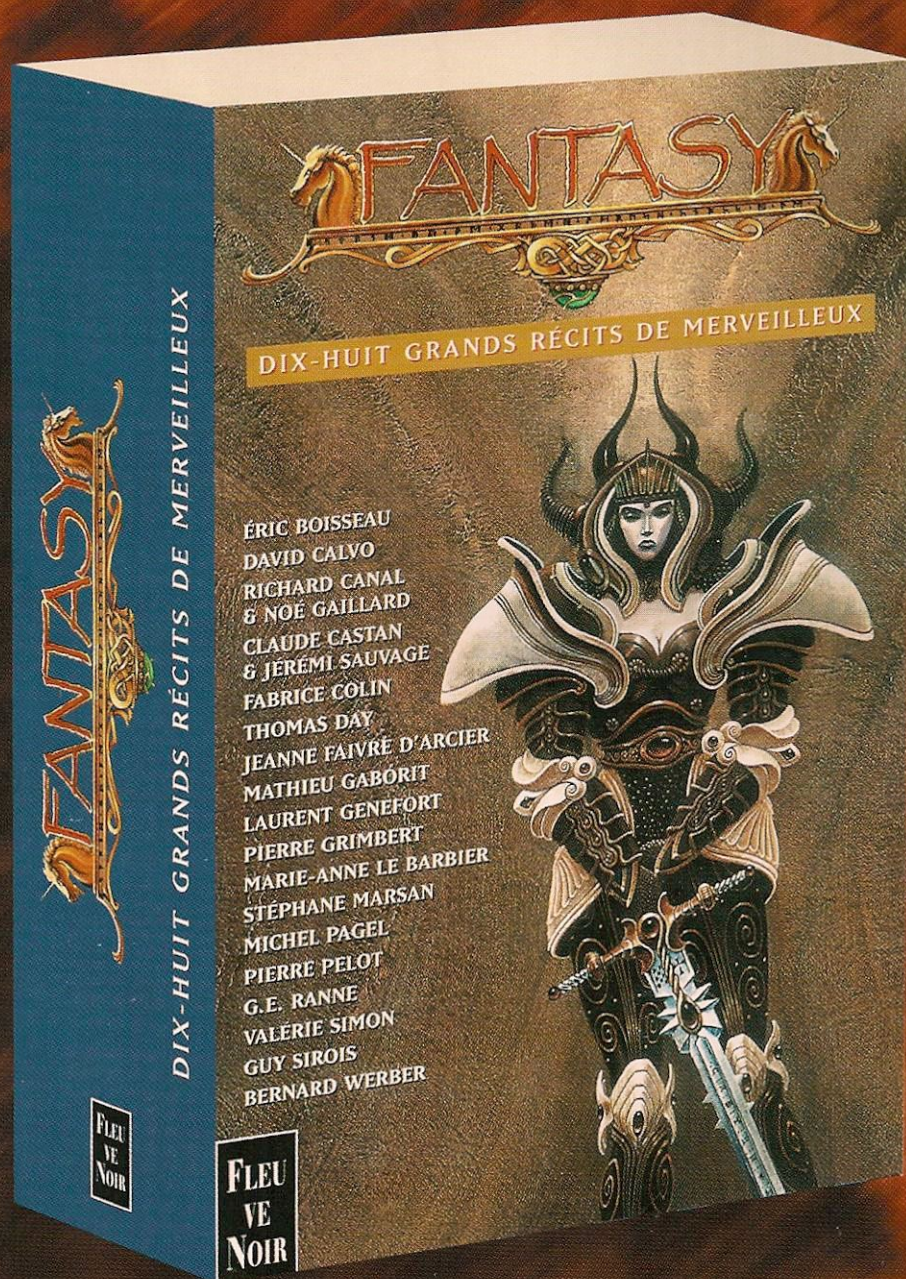
Casus Belli 14 n







18 récits inédits de fantasy de Bernard Werber à Pierre Pelot



FLEU
VE
NOIR

Parution le 12 novembre - 476 pages - 72 FF