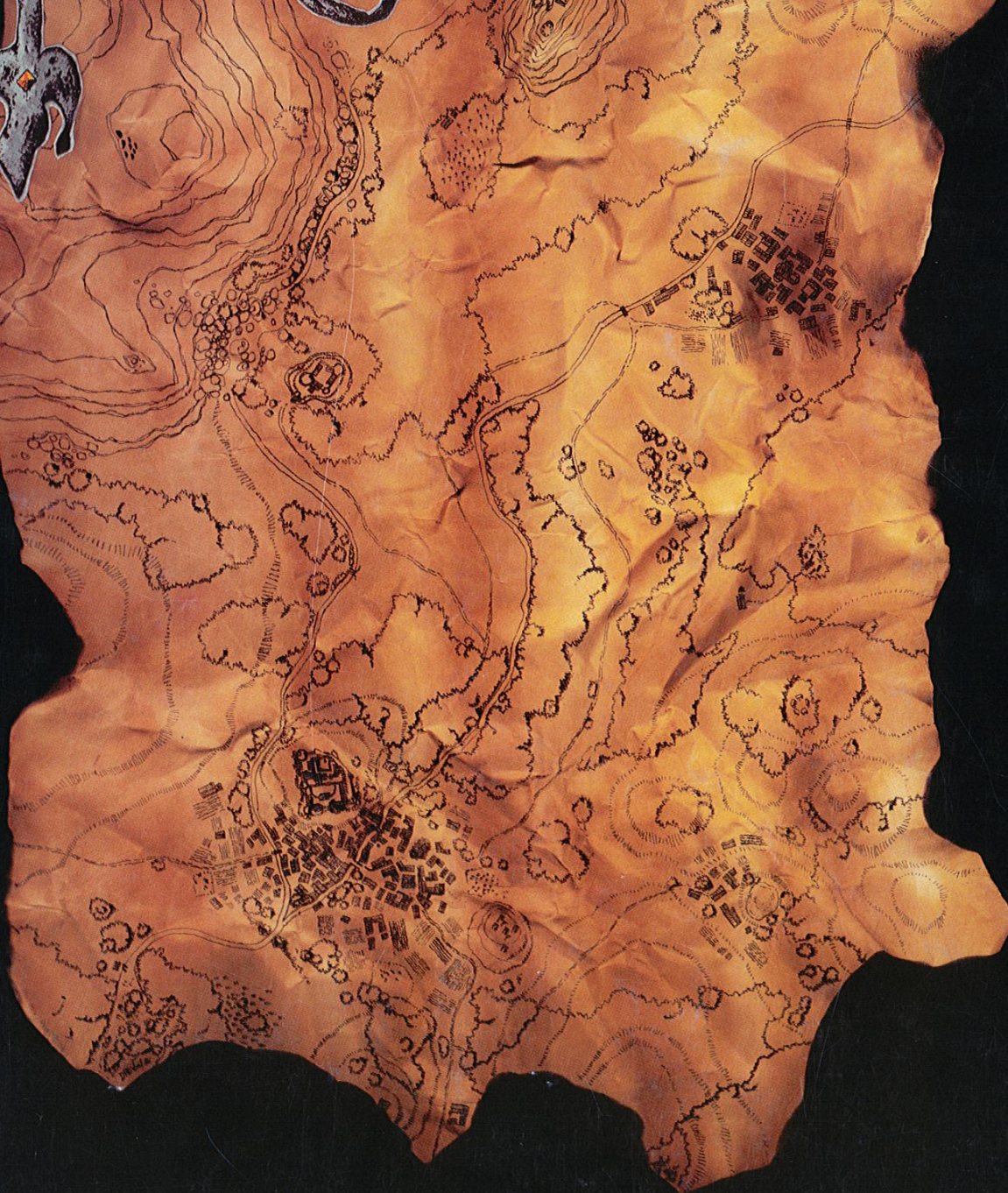


DRAGON RADIEUX

PRESENTE

TRÉGAR

univers
médiéval-fantastique



TEXTE : Paul CHION
COUVERTURE : Frank DREVON
PLANS ET CARTES : Patrick DURAND-PEYROLES
ILLUSTRATIONS : Benoît DUFOUR et Frank DREVON

Remerciements à Caly, Claude, Véronique, Jean-Paul
et à tous les joueurs qui ont assisté et participé
à la genèse du monde de TREGOR depuis 1983.

2e édition.

Tous droits de reproduction réservés par l'auteur et l'éditeur.
Dépôt légal 3e trimestre 1987.

Editions Dragon Radieux
Le Charbinat 38510 MORESTEL
N° ISBN 2 - 906500 - 00 3
Imp. Léostic 76.96.90.63



Le voyage commence dans votre esprit... Fermez les yeux, si nécessaire !

Un petit matin, dans la fraîcheur du printemps, vous vous éveillez dans la forêt d'Elgorn, au pied d'un grand chêne. D'autres elfes sylvestres s'activent déjà autour de vous... Un bruit d'eau se mêle au bruissement des feuillages.. Non loin de vous coule la rivière Elden Maruil ("la dame aux yeux sombres") que l'on nomme aussi rivière Sérévine dans le langage commun...

Le voyage est long depuis les forêts du Nord et vous avez déjà pu découvrir une partie de ce pays magnifique que l'on nomme Fellendar, le Royaume des sept provinces. Ce soir, après une longue journée de marche, vous rencontrerez le vieux sage Mélius et vous apprendrez, au fil des jours, à connaître ce vaste royaume qui est le vôtre.

Sommaire

Peuples et religions.....	page 5
Histoires et Légendes.....	page 10
Relief et économie :	
Fellendar, les sept Provinces.....	page 18
Kirkwall.....	page 23
L'Ellansdale.....	page 25
Au delà des Trois Royaumes.....	page 32
Politique et Diplomatie.....	page 33
La Magie.....	page 38
Scénario 1 : Le siège de Niélek.....	page 41
Scénario 2 : Tendre Mélina.....	page 46
INDEX détaillé.....	page 52

En complément de cette brochure sont fournis

* Un poster format 80 x 60, en deux parties à assembler

* Une feuille de personnage "spécial Trégor"

Avertissement pour les joueurs

"Le monde de Trégor" est une aide de jeu compatible avec différents systèmes de simulation disponibles sur le marché. Peut-être devrez vous modifier quelques aspects historiques ou géographiques, ou bien préciser des détails particuliers à vos campagnes. Il n'est pas possible de présenter toutes les données d'un monde aussi complexe dans une brochure de cette dimension. Aussi ai-je choisi de réaliser une sorte de panorama historique, géographique et politique du continent. D'autres études plus détaillées feront l'objet d'articles dans la revue "Dragon Radieux".

La publication de "chroniques" régulières, faisant état de l'évolution de la situation des trois royaumes est déjà prévue. Scénarios médiévaux, jeux de stratégie ou de diplomatie... d'autres compléments sont en préparation !

Références diverses et sources d'inspiration utilisée.

J.R.R. Tolkien : "Le seigneur des Anneaux", "Le Silmarillon".

Ursula Le Guin : "Terremer" (trilogie)

Anne Mac Caffrey : "Le vol du Dragon"

Elisabeth Lynn : "Les chroniques de Tornor" et tout particulièrement "La tour du guet" qui a inspiré la description des "Donjons" du pays de Dorrenion, ainsi que le personnage du "Kéari".

ainsi que....

Les oeuvres de Fritz Leiber, Michaël Moorcock et de nombreux autres auteurs de littérature fantastique...

Peuples et Religions

Le peuplement de Trégor est ancien et très diversifié. Une grande partie de l'histoire du continent est marquée par l'interpénétration entre les cultures des différentes races qui y ont coexisté ou qui s'y sont affrontées.

Les Elfes

Les elfes sont certainement les habitants les plus anciens de tout le pays. Nul ne connaît leur origine exacte : descendants des dieux ou premier peuple de la terre ? Le silence de la grande forêt enferme leur secret à tout jamais. Au début de l'histoire de Trégor, ils constituent certainement l'unique peuplement civilisé de cet immense continent. Leur grandeur et leur pouvoir iront croissant pendant des milliers et des milliers d'années. Les causes de leur déclin actuel, déjà apparent dans les années qui ont suivi la comète, sont multiples et pas toujours évidentes à déterminer. L'un des facteurs essentiels de la perte progressive de leur grandeur est certainement la pénétration de leur culture par les valeurs morales nouvelles apportées par les humains. Les elfes de l'âge ancien

ne ressentent pas du tout leurs rapports avec la nature, et avec le monde avec le même sens moral que les humains. Même leurs relations avec ce que nous considérons dans leur culture comme des divinités, se situent sur un plan totalement divergent de celui des autres races. Ceci explique, en partie, leur mauvaise compréhension des intentions agressives des autres peuples, et leur disparition progressive de la scène politique des différents royaumes qui vont se constituer et s'affronter sur Trégor.

Les nains

Les sages s'accordent pour reconnaître que les nains arrivèrent en second, s'installant peu à peu, et remontant depuis le lointain sud jusqu'aux étendues glacées du Kirkwall nord qu'ils abandonnèrent rapidement. Etres de l'intérieur, tournés vers les profondeurs de la terre plus que vers l'immensité du cosmos, leurs rapports avec les elfes, qu'ils traitent avec mépris, sont souvent difficiles. Leurs rapports avec les humains sont liés à des contingences économiques, mais celles-ci n'excluent pas les conflits.

Les humains

Les premiers peuplements humains importants remontent à quatre ou cinq mille ans avant le passage d'An'akamet. Plusieurs flottes de grands navires abordent successivement la côte est du Kirkwall, après avoir traversé l'immensité de l'océan Galarc'h. Les nouveaux venus découvrent le pays et l'adoptent rapidement. Aucun des nouveaux colons ne fera, semble-t-il, le voyage retour et les liens avec le continent lointain dont ils ont émigré vont se couper peu à peu. Dans la réalité d'abord : aucun navire ne sera jamais signalé en provenance de l'autre côté de l'océan. Dans les esprits ensuite : les descendants des premiers humains de Trégor oublient peu à peu leur origine.

Les semi-hommes

Apparentées aux humains plus qu'aux elfes ou aux nains, plusieurs races de très petite taille peuplent depuis des temps très anciens des régions bien particulières de Trégor. Leur intervention dans la vie politique du pays a été très tardive et n'a jamais eu une importance considérable. Se méfiant tout autant des nains que des humains les semi-hommes n'interviennent guère dans les affaires des autres races. Leur présence dans les royaumes est même si discrète, que dans certaines régions où ils n'ont pas de colonies, les "grandes gens" ignorent jusqu'à leur existence !

Les Mingalas

Ce sont de proches voisins des nains, sur le plan de la race. Ils s'en distinguent par leur taille (plus élevée en moyenne), et surtout par la couleur de leur peau (noire). Ils habitent une seule région de Trégor, au pied des monts Karadorn, à l'est de l'Earsüd et leur nombre est peu important. La religion et la magie ont une très grande importance dans l'histoire de ce peuple. On pense qu'ils se sont installés dans le pays à la même époque que les nains, remontant depuis le lointain sud.

Les Sandars

Ils constituent l'une des peuplades les plus particulières de Trégor. Ils vivent à l'écart de toutes les autres races, pratiquement en autarcie complète, dans les plateaux et les monts peu élevés du Sud de l'Ellansdale. Ils ne sont que peu intégrés à ce royaume, ayant leurs propres lois et leur propre gouvernement. Ce sont des créatures humanoïdes, albinos de grande taille (les individus

dépassant deux mètres sont fréquents). Leur culture est très développée et leurs villes, de formes très géométriques, n'ont rien à envier aux grandes cités du Kirkwall ou des "Sept provinces".

Les légendes d'Ellansdale disent que les Sandars sont arrivés un jour dans la grande plaine de Sanak Datura, sur le dos de rapides coursiers ailés, venant d'une lointaine planète. Les créatures les ont posés là, abandonnés sur un monde hostile, pour exécuter une décision des dieux. La région était déserte et les Sandars seraient ainsi punis de leur orgueil.

Note : ces deux dernières races, particulières au continent de Trégor, seront étudiées plus en détail, lorsque nous découvrirons leur région d'habitation. Un maître de jeu soucieux de conserver un univers médiéval plus "classique" pourra décider de les ignorer simplement ou de les considérer comme simples races de PNJ ou de figurants. Nous verrons cependant, dans la suite de cette étude, que les Mingalas et surtout les Sandars, étant donné leur haut degré de développement, peuvent avoir un rôle important à jouer dans l'histoire à venir du Continent.

De nombreuses races se développent en Trégor dans les millénaires suivants : elles sont le produit de croisements plus ou moins naturels entre les individus issus des peuples ci-dessus, et des créatures sauvages, d'origine animale. La sorcellerie interviendra aussi peu à peu dans ces échanges génétiques... Les premiers humains fréquentant les elfes n'ont pas tous des intentions très pures. La magie que leur enseignent les elfes va leur permettre de nuisibles expériences...

Il est quasiment impossible de parler d'unité culturelle tant les races diffèrent les unes des autres. Quel point commun pourra-t-on trouver a priori entre les elfes sylvains, rêveurs, amoureux des grands espaces, de la nature des vertes forêts, et les nains préférant les vastes cavernes des Monts de fer, aimant la pierre et le commerce? Quelle entente peut régner entre les Sandars athés, au caractère orgueilleux et les Mingalas, esprits dociles, adorateurs de divinités toutes puissantes et omni-présentes. Toutefois, dans l'histoire de Trégor, on s'apercevra que les races les plus opposées s'ignorent purement et simplement. Nombre de conflits qui

ont surgi entre les royaumes ont été provoqués par des problèmes de partage de pouvoir, et non par des haines raciales.

Comme nous l'avons dit plus haut, le seul élément commun à toutes les cultures et à tous les peuples de Trégor, exception faite pour les Sandars, est le passage de la comète An'Akamet. Les échanges commerciaux, les relations politiques, ou les alliances militaires ont permis cependant certains rapprochements et certaines races se côtoient fréquemment :

- les humains entretiennent de bonnes relations avec les elfes, les nains, ou les mingalas.
- Nains et elfes se supportent... plus difficilement qu'autrefois.
- Les sandars ont quelques échanges avec les humains du sud d'Ellansdale
- Les semi-hommes vivent en bonne relation avec toutes les races qu'ils ont l'occasion de rencontrer. Ils ne cherchent cependant que peu à les fréquenter.

Religions

Les explications mythologiques données à la création de Trégor varient suivant les peuples et les religions.

Pour les elfes sylvains, peuple le plus ancien de cette terre, la création du monde est l'œuvre de YEN-DELL, Dieu de l'univers, qui choisit Trégor comme refuge pour ses serviteurs persécutés par GENGALAD, divinité du mal. Yendell confia la création de la terre à un conseil composé de onze sages, dont il était le père, qu'il nomma le NEDILL: UN-TILLUV modela la terre et SEP-TOVIEL y apporta le feu FENIRELL créa l'eau et SANDRUIL les plantes ETHENAEL donna l'air et GAVEN-DELL fut le père du vent MEDEN ALLUVIEL peupla la terre, la mer et les airs d'innombrables créatures CARENDOWIN créa les arbres, siège de la grande sagesse TOTILUV tenant la terre dans ses mains puissantes, la plaça dans le cosmos en un lieu paisible, et GE-DILL, tel le berger veillant sur son troupeau, apporta une plus grande beauté à toutes les choses.

Peuples et Races

RACE (det. aléat)	PEUPLE	REGION HABITEE	Det. Aléat	Notes JEU et REMARQUES
HUMAINS 1 à 60 sur D 100	Kurnes	Désert d'Effir	1-5	Jouer comme barbare
	Naradekk	district de Naradut (KIRKWALL)	6 - 10	Jouer comme barbare
	Canalion Médalion	nord du Kirkwall districts de Kirk, de Mellün et Boren province d'Ereflän	11-20 21-40	résistance froid (barbare) humain classique
	Rovenallion	Provinces de Rovendell de F'élérianc et de Rhu	41-60	" "
	Atish Eluesh	Ellansdale Ellansdale	61-80 81-100	" " " "
ELFES 61 à 70 70 sur D 100	Sylvains	forêts d'Eblen Mail, de Ravenelle.	1-20	peuple le plus commun
	Andins	forêt d'Eraldar forêt d'Elgorn	21-40	
	Elvassär	forêt d'Eraldar	41-80	
	Vaniens	forêts de Manissielle presqu'île de Vani	81-100	
Nains 71 à 80 sur D 100	GODERRIN VELDERIN	Monts de Fer et d'Effir Lac Mellün, Monts Falavielle	1-30 31-70	Taille plus élevée
	ANDURIN	Plateau de Zikkane, Mont CANALION, Lac d'Ef	71-100	
MINGALAS 81 à 85		Zône est de l'Earsüd		Jouer comme nains
SANDARS 86 à 93 sur D 100	Kane Neddir	GEDDEN SANDAR Gedden Sandar Corne de Crovar	1-60 61-100	assimiler au babare si on ne l'adopte pas comme race
Semi- HOMMES 94 à 100	Gandin	Plaine de N'argarek	1-70	taille plus élevée
	Verdier	Plaines d'Annassa Plaine d'Annassa	71-100	

Lorsque la création fut achevée, Yendell réunit le NEDILL au grand complet, et s'occupa de la création des êtres à qui serait confié le nouveau monde. Le dernier des sages, CALAFINDEL, fut jaloux de cette décision, car il pensait que Yendell lui laisserait faire ce travail à son idée. CALAFINDEL, fier et ombrageux, ne voulut pas suivre les conseils de ses frères et voulut modeler les créatures du monde nouveau à l'image de son âme, qui n'était que passion et jalousie. GEDILL, CARENDOWIN et d'autres demi-dieux s'opposèrent à ses menées et une violente dispute éclata. YENDELL dut intervenir dans ce conflit qui mettait aux prises les membres de son conseil, et trancha en donnant tort à CALAFINDEL. Celui-ci, pris de colère, quitta l'assemblée des sages, trahit son créateur et entra au service de GENGALAD, dont il devint le noir messager.

YENDELL créa les elfes, les premiers nés, et Gedill voulut qu'ils soient les gardiens de cette planète. A la demande du NEDILL, d'autres races apparurent mais tous voulaient que règne la bonne entente et la compréhension entre les êtres qui allaient peupler le nouvel univers. CALAFINDEL, dont le pouvoir maléfique était devenu immense, jeta une malédiction terrible sur l'oeuvre du conseil : chacun des éléments apportés au monde par l'un des demi-dieux fut marqué d'une tâche sombre... Le feu devint source de douleur et de destruction, du vent naquit la tempête et l'eau, elle-même acquit un pouvoir ravageur... Son oeuvre de mal ainsi commencée, Calafindel osa même s'attaquer à son créateur : il lança dans le coeur des vivants, la jalousie et la haine. Race éternelle voulue par le premier des sages, les elfes devinrent mortels par la volonté de Gengalad. Au lieu de vivre en harmonie, toutes les créatures se disputeraient le monde. Les elfes veilleraient sur Trégor car la volonté du Dieu créateur était puissante, mais d'autres continents surgirent des flots de l'océan unique : d'autres races s'y développaient et le règne des "premiers nés" ne serait pas éternel.

YENDELL s'aperçut du rôle joué par CALAFINDEL et entra dans une colère terrible. CALAFINDEL le traita fut chassé de l'univers, car le Nedill espérait que son éloignement atténuerait l'effet de la malédiction. Nul ne pouvait plus chasser l'ombre noire qui s'étendait dans les profondes forêts de Trégor et des pays de

l'au-delà, ainsi que dans le coeur de nombreuses créatures.

YENDELL comprit que seule la défaite définitive de CALAFINDEL le noir, laisserait le monde revenir à l'image de son créateur. Les sages du NEDILL partirent alors explorer les confins de l'univers connu et il fut dit que nul n'aurait plus de repos tant que GENGALAD et son serviteur ne seraient pas vaincus. Les elfes considèrent que la magie est le pouvoir qui leur a été légué par les sages pour accomplir leur mission de gardien de la terre. Ils pensent même que les plus puissants d'entre eux sont les descendants des sages et que le pouvoir de la magie est réservé aux "élus" (voir Magie et Sorcellerie en Trégor). Tous les elfes de TREGOR vénèrent YENDELL, mais il n'existe aucun rituel religieux particulier à son sujet. Seuls les demi-dieux sont l'objet de cultes développés, variant suivant les régions et les époques.

CULTES PARTICULIERS AUX MINGALAS

Chez les Mingalas, la base de la superstition est différente. Au début du Monde existaient seulement ENIAS, père des airs, et ANIVAS, mère des flots tumultueux. Ces deux êtres prodigieux s'accouplèrent un jour et de leur union naquirent MILVA, l'aînée, mère des roches, puis Mingos, père du feu. Les deux divinités avaient un caractère si ombrageux et si différent que leur union ne dura guère. Milva et Mingos furent l'occasion de nombreuses disputes entre leurs créateurs et furent sans cesse ballotés de l'un à l'autre, au gré de leurs passions et de leurs influences. Quand ENIAS incitait Milva ou Mingos à un travail de création quelconque, ANIVAS réalisait aussitôt son contraire. Malgré le désaccord de leurs géniteurs, Milva et Mingos s'unirent à leur tour, et donnèrent le jour à Nemiénos et Vingas, les premiers de tous les vivants dans la mythologie des Mingalas.

Cette dualité, et cette opposition permanente vécue par les "dieux-créateurs" expliquent le fait que dans ce monde tout élément ait son contraire, et que les choses évoluent en conflit permanent. Il n'existe aucune divinité "noire" responsable d'une malédiction quelconque. Seule la rivalité entre les êtres, (qui est la même dans l'esprit des Mingalas que ce soit entre les

mortels ou entre les divinités) est responsable de la propagation du mal. Dans les sanctuaires souterrains des Mingalas, l'entrée est toujours ornée par un masque "pierre et feu", représentant Milva et Mingos. Les statues d'ENIAS et d'ANIVAS sont toujours associées, et les offrandes sont toujours faites aux deux divinités, pour éviter de rompre l'équilibre éternel du conflit qui régit le monde.

LES RELIGIONS DES NAINS

On ne retrouve pas chez les nains une idée aussi structurée de la genèse du monde. Leurs divinités sont beaucoup plus diverses, et correspondent plus à un aspect particulier de leur vie, qu'à un élément d'ensemble cohérent. On trouve de plus des dieux assez différents suivant les races que l'on étudie.

Voici les cultes les plus répandus, dans les monts Canalion ou dans les monts d'Effir :

- UNADAR, la grande étoile, est l'objet d'un culte assidu de la part des nains habitant le nord du continent. De nombreuses légendes ont comme support l'histoire de cette princesse de la nuit, dont les rayons guident les voyageurs vers leur destin. Unadar, "toujours juste", dont les actes ne peuvent être critiqués, qui tient dans ses mains la destinée de ses serveurs.
- GODDINGODDAR est le dieu du commerce, protecteur du marchand honnête et du travailleur sérieux.

- ENDENNEATHOR est le dieu de la guerre et de la justice auquel on fait appel lorsqu'on veut partir se battre en ayant "le bon droit pour soi". Endenneathor est un dieu très "intéressé" et sa protection se paie cher. Au retour du combat les offrandes doivent être nombreuses si l'on veut garder sa faveur !

- OTETHINGOR est le protecteur des nains dans les profondeurs de la terre. C'est le dieu des bâtisseurs. C'est lui qui guide la main du travailleur et qui le protège contre les colères de MEDINGATHAR, être colérique des grands profondeurs.

Les cultes énumérés ci-dessus sont les cultes les plus répandus, et en tout cas les plus anciens, sur le monde de Trégor. D'autres "divinités" ont fait leur apparition dans la mythologie de façon plus épisodique et plus récente, surtout après le passage de la comète.

AUTRES CULTES IMPORTANTS CHEZ LES HUMAINS

MUTH : déesse vénérée par les humains de Fellendar, symbolisée par une tête de femme jaillissant d'une sphère incandescente. Le culte de Muth remonte à l'arrivée des bateaux dans lesquels se trouvaient les premiers humains. L'adoration de cette déesse est sans doute associée à un très ancien rituel de vénération du soleil. Il existe de nombreux traits de ressemblance entre la religion de Muth et l'adoration que les elfes vouent à **SEPTO-VIEL** déesse du feu.

AZIZA : déesse de l'abondance vénérée dans le sud de Fellendar.

MINGOS : dieu vénéré par les Mingalas, surnommé "le feu du ciel", symbolisé par un géant dont les bras se terminent par de grandes flammes. Nous citons à nouveau ce Dieu ici, car il est maintenant vénéré par de nombreux humains. Mingo est l'époux de **MILVA**. Les ravages causés par la comète sont l'une des premières manifestations de son pouvoir. Les Mingalas sont convaincus

que le géant les surveille et que de nouveaux châtiments leur sont réservés s'ils ne respectent pas les dieux anciens.

MALLEVA : déesse des forêts vénérée par les humains du Kirkwall. Ce culte est encore à rapprocher de la mythologie elfique (adoration de **CARENDOWIN**). La forme générale de son corps ressemble à celle d'une branche d'arbre, la disposition des feuilles évoquant celle d'un visage.

ETHELANOR "l'oiseau de feu", pour les humains, appelé aussi **GOVERGADDIN** par les nains, ou "**ERIFFEL**" par les elfes, est la divinité qui évoque le plus directement le passage de la comète An'Akamet. Son culte est très répandu dans les régions nordiques, le lieu central du culte se trouvant dans le cratère creusé par la chute du météorite principal.

AMONIS, déesse aux cheveux d'or, est une autre déesse de l'abondance... Survivance d'un culte très ancien rapporté par les premiers colons humains. Amonis est le symbole de la force interne de la terre mère, qui permet aux plantes de tendre vers le cosmos.

CULTES NOIRS

NEDELARGOTH : l'ombre noire des profondeurs. Peu de détails sont connus sur ce culte empreint de magie noire, dont l'origine se situe au cœur des sombres montagnes de Gorgonoth.

CROVASSAR : l'oiseau des brumes, symbole de malédiction pour les pêcheurs de la côte Est de l'Ellandsdale, est vénéré par différentes sectes.

TERNOR : Vénération de la pierre noire, ombre de la planète **GANESH**, lieu de vie des anciens dieux maudits.



Histoire et Légendes

Il existe deux grandes époques dans l'histoire de Trégor : l'âge ancien et le temps du renouveau. La séparation entre ces deux périodes est marquée par un événement astronomique : le passage de la grande comète, nommée An'Akamet par les anciens, et la chute considérable de météorites qui s'ensuivit. Survenu en pleine période de troubles cet accident astral marqua profondément les esprits, et nombreux furent les habitants du grand continent qui l'interprétèrent comme une manifestation de colère de leurs dieux. D'autres pensèrent qu'il s'agissait là de l'arrivée dans le monde de dieux nouveaux, plus cruels et plus forts que les anciens. Les points d'impact des météorites devinrent des lieux sacrés et nous en découvrirons quelques uns au fil de ces pages...

Cet événement eut également de nombreuses conséquences politiques : migrations de population, é-

clatement de certains pouvoirs... Nous en reparlerons au cours de l'étude des différents royaumes.

De l'âge ancien on ne garde que peu de souvenance... Les troubles politiques, les bouleversements religieux sont venus à bout de la plupart des manuscrits datant d'avant la comète. Les elfes, peuple le plus important sur le plan numérique mais aussi culturel pendant cette période, ne conservent que peu de documents écrits. Seuls les nains, peu nombreux en ces temps, possèdent dit-on quelques antiques parchemins ou tablettes gravées.

L'importance de l'événement est montrée également par le fait que le calendrier ancien fut totalement abandonné à cette occasion. L'année de "l'oiseau de feu" fut le point de départ du calendrier des flammes actuellement en vigueur dans les trois royaumes.

HAUTS FAITS ET LEGENDES DE L'AGE ANCIEN

Les notes les plus anciennes que l'on a pu retrouver concernant Trégor, remontent à trois mille ans avant l'an 0 du nouveau calendrier. Aucun document plus ancien n'a pu être découvert. Ces parchemins vénérables, retrouvés dans les bibliothèques de la ville de MOGANON (Ellansdale), témoignent de l'existence de deux grands royaumes à cette époque :

- Le royaume de "Mellandale" regroupait toutes les régions à l'ouest et au sud des mers d'Arain et d'Ergün - l'actuel royaume d'Ellansdale (qui prendra ce nom à l'avènement du Céterk GALADIN en l'an + 600) - une partie de la province Earsüd du Fellendar, et le district de Madaras dans le Kirkwall.
- Le royaume des Trois Lunes correspond aux royaumes actuels de Fellendar et du Kirkwall, amputés des régions énoncées plus haut.

Ces deux royaumes faiblement peuplés, sont dirigés par des princes Elfes, et vivent dans une relative bonne entente. La densité de population est très faible, et les échanges économiques assez limités, d'autant plus que les Mers d'Arain et d'Ergün constituent une barrière difficile à franchir. Il faudra attendre les progrès techniques réalisés sur le plan de la navigation par les marins de la côte du Fellendar, puis les innovations apportées par le peuple sandar en Ellansdale, pour que les traversées deviennent vraiment régulières, et les naufrages moins nombreux. Dans tout le sud du continent, en particulier dans les monts Karadorn, c'est l'âge d'or des dragons. Les terres des volcans, la zone désertique de Sentillas, et même l'actuel pays des Mingalas, sont contrôlés par ces animaux puissants. Leur pouvoir est considérable, et nulle autre créature qui ne soit acceptée par eux, ne peut habiter ou même simplement traverser la région. Les premiers conflits dont nous retrouvons la trace, opposent les humains débarqués sur la côte est et les nains du roi MADAL ERULDIN remontés du sud. Dans les différents récits que nous avons pu déchiffrer se rapportant à cette guerre (parchemins retrouvés dans l'ancienne

citée souterraine du Roi Nurrin, et donc peu objectifs au sujet du conflit puisqu'écrits par les nains), le Royaume des trois Lunes prend déjà l'appellation de Royaume de Kirkwall, et il est dit que le gouvernement du pays est confié à un conseil composé d'Elfes des forêts, d'humains de la côte et de Nains. Cette union ne dure guère, puisque quelques années plus tard les mêmes archives mentionnent le fait que les nains ne sont plus maîtres que de leurs montagnes d'origine. Le pouvoir est maintenant aux mains des "Gadinn-Nuvinn" (surnom ironique donné par les nains aux demi-elfes qui seront à l'origine probable de la lignée des princes de Fellendar). Différentes tablettes retrouvées dans les archives du palais des Céterks (voir organisation politique de l'Ellansdale ou le glossaire) à MOGANON (capitale de l'Ellansdale actuel), indiquent la naissance d'un état créé par les peuplades Sandars dans le sud de l'Ellansdale, au 22ème siècle avant la comète. Cet événement sera source d'une longue guerre entre Sandars d'un côté et Elfes et humains de l'autre, et se terminera par une défaite sanglante des Sandars. Le nouvel état n'aura duré qu'une cinquantaine d'années. Les Sandars, malgré leurs multiples particularités, seront à nouveau plus ou moins intégrés à l'organisation du royaume.

En l'an-1885, se produit un événement très particulier dans l'histoire d'un monde qui pour l'essentiel n'est guère tourné vers l'extérieur. Peu de faits se rapportent en effet à une quelconque tentative d'exploration des vastes océans qui entourent le monde de Trégor. Le district de Naradut est peuplé par les descendants des premiers colons humains ayant abordé la côte. A la tête de ce district se trouve un seigneur, le comte de Mélehaut, dont les goûts maritimes plutôt aventureux tranchent sur le continentalisme de ses contemporains. Il décide de financer une importante expédition navale, pour retrouver les terres d'origine de ses ancêtres. D'après les écrits d'un barde lettré de l'époque, une flotille de dix-huit grands voiliers construits pour la circonstance, quitte le port de Naradut et vogue au large sur l'océan... Cette expédition sera un fiasco total. Aucune nouvelle ne parviendra jamais sur la terre ferme... Aucun bateau ne reviendra... Cet échec marque la fin de toute

tentative pour les humains de Trégor de renouer avec leurs origines ancestrales. Aucune flotte importante ne sera plus jamais construite, et les marins du Kirkwall ne se livreront plus qu'à de la navigation côtière. Le destin tragique de l'expédition Mélehaut ne laissera dans les esprits que des marques de supersition. L'océan Galarc'h est immense, et les nappes de brume que l'on voit se former à l'horizon ne sont là que pour cacher aux mortels les entreprises périlleuses des dieux de l'eau profonde. Certains racontent que les bateaux qui dépassent les îlots lointains sont absorbés par les brumes de l'océan et se confondent avec elles.

Ces légendes restent toujours présentes dans de nombreux esprits à l'heure actuelle et les marins de l'Ellansdale, du Fellendar et du Kirkwall se bornent à une prudente navigation côtière.

Aucune modification du tracé des frontières n'interviendra jusqu'en -1600 environ. A cette époque, plusieurs régions du Nord du royaume de Mellandale se soulèvent contre la tyrannie qui règne alors dans tout le pays. Plusieurs années de mauvaises récoltes et de famines, mentionnées dans des tablettes de pierres gravées par les nains font état du mécontentement qui s'est installé dans les pays du Nord contre les princes MADDORNIC (dynastie précédant celle des KERRIKKUL). Les dirigeants du Kirkwall soutiennent les rebelles, mais avec discrétion car ils ne veulent pas prendre part officiellement au conflit. Cette aide discrète mais efficace leur permettra de tirer habilement partie de la situation : à l'issue de négociations entre les deux royaumes ayant pour objet le règlement de problèmes d'échanges économiques par voie maritime, il est décidé qu'une partie des régions révoltées sera abandonnée au Kirkwall, qui élargit ainsi notablement ses frontières au Nord Ouest : à cette occasion seront constituées les seigneuries de GWILAUN et de KOR (qui deviendront le district de MADARAS). En échange, les CETERKS de MOGANON obtiennent l'exclusivité du transport maritime sur la mer d'ERGÜN. Pour donner plus de poids à ce transfert de territoire, Gefrenna, la fille du Prince Malaneck, seigneur de Gwlaun, épouse le roi de Kirk-

wall, un demi-elfe du nom d'Ithel Nassâr, dont la première femme est morte quelques années auparavant. L'histoire de la rencontre de ces deux êtres a donné lieu à différentes légendes toutes plus merveilleuses les unes que les autres. On pense que Gefrenna est la mère de Gafel Nassâr qui fut l'une des reines les plus puissantes du royaume du Nord, ayant su mêler habilement sa grande sagesse politique et ses dons de clairvoyance.

Le premier récit véritablement complet se rapportant aux événements survenus avant la comète, remonte à l'an -1805. Un ouvrage énorme retrouvé dans une pièce secrète remplie d'archives collectées par les princes d'Ellansdale, relate avec force détails la longue guerre, dite guerre de l'"Union des trois pierres", qui va opposer de l'an -1088 à l'an -1085 les forces unies des deux grands royaumes contre une gigantesque armée d'envahisseurs barbares venus de l'extrême sud.

"Arrivèrent en premier les fiers seigneurs des citadelles de BOREN et de NERRULKEN, montés sur de grands chevaux pommelés, et portant bien haut en dessus de leur tête, la bannière aux trois lunes, emblème du grand royaume de Kirkwall. Derrière les princes marchaient en bon ordre plus de trois cents archers, elfes des forêts d'Eblen Mail au pied des Monts Falavielle. Leur costume vert sombre tranchait sur les tenues multicolores des vaillants guerriers des Milices de Mellûn et de Naradur... Derrière cette troupe suivaient encore d'autres elfes, plus grands, venus des forêts du lointain nord, non loin des Monts de la Ravenelle. A leur tête se trouvait la princesse Ednuael qui était égale en force et en beauté. Elle brandissait ERUII, l'épée magique dont les feux étincelaient au soleil couchant. Pendant des heures ainsi, les troupes de la grande alliance défilèrent : elfes, humains, nains et Mingalas... Le vallon fut bientôt rempli à perte de vue par des archers, des cavaliers et des fantassins de toutes races et de toutes origines. Le ciel s'assombrit et devint orageux. Alors les princes et les chefs des clans s'avancèrent et commencèrent à grimper vers le sommet de la colline noire. Ils se rassemblèrent au pied de l'autel de pierres dressées construit par les prêtres et attendirent le signe des dieux.

EDNUAEL posa l'épée sur la pierre. Un éclair gigantesque fendit le ciel, et le feu frappa par trois fois l'arme de celle qui était destinée à commander au destin.

Ainsi fut scellé le pacte d'alliance des trois pierres, qui permit aux royaumes du Nord de repousser les envahisseurs barbares. (texte d'un barde au nom inconnu, extrait du grand livre des "Trois Pierres").

Les batailles succéderont aux batailles sans qu'un avantage décisif soit emporté par l'une des deux parties. Il faudra qu'un important détachement de guerriers Sandars et plusieurs milices des villes du Sud-Est (la vaste citadelle de Lunda-Gundha en particulier) se joignent aux régiments de nains, d'elfes, et d'hommes du Nord des armées royales, pour qu'une victoire écrasante survienne enfin contre les envahisseurs.

En remerciement de leur aide et de leur participation, les villes du Sud-Est obtiennent leur autonomie et forment le nouveau duché de Snargondha. Il ne s'agit que d'une indépendance relative au départ puisque le nouvel état reste vassal du royaume de Kirkwall. L'autonomie du Duché, dont la capitale est la citadelle de Lunda-Gundha, ira en grandissant sans cesse jusqu'aux événements tragiques de l'an +5810 (séismes violents) qui mettront fin à son existence. De leur côté, les Sandars sont invités à participer au gouvernement des Céterks, et plusieurs des représentants importants de leurs conseils s'installent à Moganon. A l'extinction de la lignée des Céterks KERRIKULL (le dernier d'entre eux Krovéc KERRIKULL meurt sans héritier direct), c'est même une princesse Sandars, la belle MIVEL GDELUNN qui dirige la destinée du royaume. Le Clan de MIVEL règnera plus de trois siècles, avant que les Sandars ne retournent dans leur région Sud d'origine. Une histoire chronologique détaillée de l'évolution de ce peuple montre l'existence d'une sorte de cycle "ouverture sur l'extérieur pendant quelques siècles" repli sur soi pendant une durée équivalente", d'un fonctionnement régulier, mais que les Sandars eux-mêmes n'arrivent à expliquer.

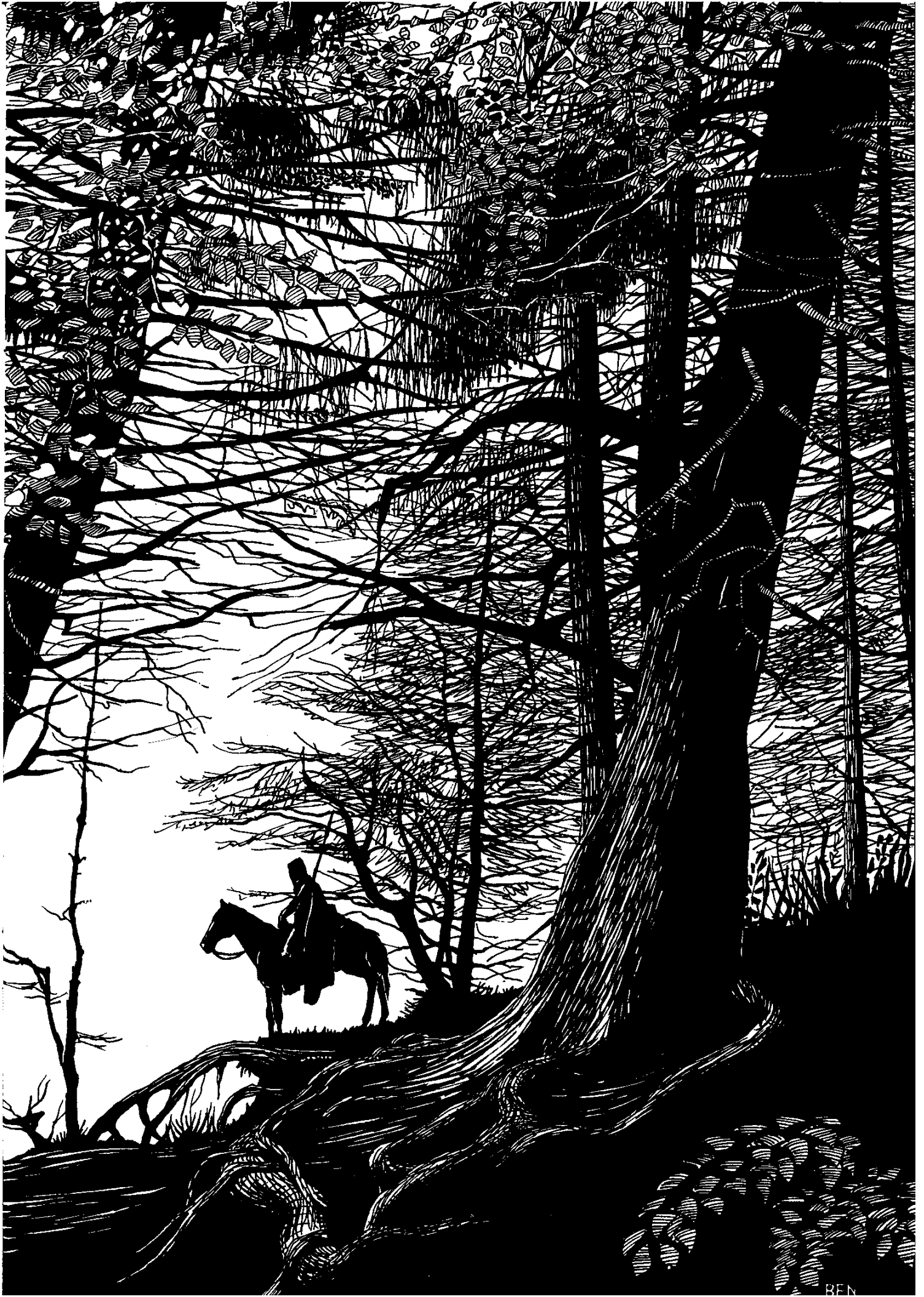
Cette interprétation de l'histoire devrait donner à réfléchir aux différents groupes de pression qui s'affrontent dans le monde actuel de Trégor, car les grands guerriers blancs du sud ("FALLALEK-GEDDIN" est le nom que leur donnent les

nains), les Sandars, arrivent au terme d'une longue période de retrait de la vie politique. Leur intervention au sein des affaires d'Ellansdale pourrait avoir dans les années à venir une influence considérable sur l'évolution politique du Monde.

DANS LE SILLAGE DE LA COMETE

Les dernières années avant le grand événement sont marquées par des troubles de toutes sortes qui touchent successivement toutes les régions du Monde. Le passage de l'oiseau de feu semble avoir été précédé par une série de catastrophes naturelles variées. On ne possède à ce sujet que quelques récits transmis tout d'abord oralement qui seront consignés ensuite par les sages de Mornador, lors de la constitution de l'école de magie sur l'île. Tous ces textes sont fort peu précis, et laissent sans aucun doute grande place à l'exagération liée au récit des bardes, et autres conteurs itinérants. Du grand "livre des heures anciennes" nous ne retiendrons que les violents séismes qui eurent lieu dans le pays de Dorrenion, et l'important raz-de-marée qui en découla et détruisit nombre de villages dans les plaines côtières du Gorrenion. Le fait que ce tremblement de terre ait fait disparaître une île de grande dimension située le long de la même côte, au niveau de latitude de la ville d'Artrap, paraît beaucoup plus fantaisiste. Les mêmes écrits font également mention d'écarts climatiques importants les dernières années de l'âge ancien, ayant pour conséquence famines et épidémies... La situation politique des deux grands royaumes n'est pas connue, mais il semble bien que le chaos ait alors régné dans les cours de Moganon et de Kirk.

Quelques tablettes, retrouvées à Lovell, font état de violents incidents entre les elfes d'Eblen Mail et les nains des monts Falavielle. La guerre qui s'ensuit ne se terminera par aucune victoire décisive des deux parties. D'autres conflits locaux ont certainement lieu à la même époque dans plusieurs régions du Mel-landale...



Du passage de la grande comète, de l'importante chute de météorites qui s'en suivit, rien... Aucun récit réellement fiable datant de cette époque n'a pu être retrouvé. Nous ne pouvons nous représenter l'événement que par les gestes, par les chants traditionnels ou les contes, qui ont été transmis de générations en générations, chez les gens de la montagne ou au cœur des grandes forêts. Encore faut-il noter que la plupart de ces récits n'ont probablement été écrits qu'une centaine d'années après l'événement, lorsque l'imagination populaire a pu reprendre le dessus et passer outre la grande frayeur de l'an...0.

"Une nuée d'étoiles filantes apparut dans les cieux de Roven... celà dura des nuits et des nuits, puis un jour l'horizon s'embrasa. Une lueur rouge s'éleva du côté de la grande mer, et une grande terreur s'empara de tous car il parut d'abord que le soleil avait changé sa course et se levait là où il avait toujours disparu. Il n'y eut plus ni jour ni nuit, et une violente tempête éclata qui semblait vouloir durer jusqu'à l'anéantissement du monde. Une pluie de poussières noires s'abattit sur nous, couvrant les maisons, les gens et les bêtes de cendres grises. En certains lieux d'énormes blocs noirs tombaient du ciel, détruisant tout sur leur passage. Puis la colère des dieux atteignit son paroxysme et la terre elle-même se mit à trembler : des montagnes s'écroulèrent, des crevasse s'ouvrirent, engouffrant toutes les créatures, comme si les êtres des profondeurs étaient pris d'une soudaine furie dévastatrice. Nombreux furent ceux qui moururent en ces jours tragiques. Les autres ne sachant que faire couraient en tout sens, et s'épuisaient en prières, ne sachant plus à quel Dieu se vouer..." (extrait du livre des heures anciennes de Trégor, écrit sur l'île de Mornador en 1086 par le sage Sillenduviel).

"On vit apparaître alors par tout le pays des prêtres d'une nouvelle sorte, qui augmentèrent encore les malheurs de ces temps. Ils parcouraient le pays en tous sens, suivis d'une armée de fanatiques convertis et se livraient, sous couvert de repentir et d'appels à l'humilité, aux pires exactions : viols, pillages et sacrifices devinrent le lot commun et le monde traversa une période de chaos sans précédent. Vêtus de longues tuniques noires, le crâne couvert de plumes d'oi-

Calendrier

Note : le nouveau calendrier sera créé par les érudits (elfes et humains) qui séjournent nombreux dans les grandes bibliothèques de Mornador, sans doute vers l'an 330. Partant de mesures astronomiques, les savants vont créer une nouvelle chronologie des événements, qui aura pour point de départ le passage d'An'Akamet, l'oiseau de feu. Ce fait astronomique sert déjà de référence à de nombreux récits. Il suffit donc aux clercs et aux mages historiens de situer avec plus ou moins de pré-

seaux et le visage enduit du sang de leurs victimes, les prêtres de la nouvelle religion allaient de village en village porter leur parole de mort. Puis la famine et la maladie firent leur apparition et les royaumes abandonnés par les dieux anciens durent payer un lourd tribut. Les villes étaient détruites, et les cultures anéanties, mais il n'y avait plus assez de bras pour reconstruire ou pour ensemen- cer la terre... Les années noires se succédèrent et beaucoup perdirent espoir..." (même source)

Nous avons reproduit quelques extraits du manuscrit ci-dessus car bien que déformé par la légende, il nous paraît être l'un des récits les plus plausibles de tous ces événements. Le bilan est lourd, et les deux royaumes mettront plusieurs centaines d'années à se relever du cataclysme : leur population est réduite de moitié et l'économie est dans une situation désastreuse. Il semble, de plus, que le nombre des naissances ait été considérablement réduit dans le siècle qui a suivi, comme si les dieux avaient voulu encore punir les hommes en les rendant stériles. Peu d'événements politiques marquants se produisent pendant les premiers siècles de l'ère nouvelle. Pour le Kirkwall, il faudra attendre le règne du Prince elfe Senethiel et les années 965-985, pour que soit faite mention dans les archives d'un retour à une relative abondance. L'Ellansdale, moins touché par la catastrophe que l'autre royaume, du moins dans sa partie sud, se relève plus rapidement, mais la situation politique y est extrêmement confuse, jusqu'en 596, année qui marque l'arrivée au pouvoir des Céterks de

sion, les événements les uns par rapport aux autres. Le nouveau système de datation sera adopté assez rapidement dans toutes les régions de Trégor, en remplacement des calendriers divers existant précédemment. L'ancien système, utilisé par les elfes, basé sur la durée des mois lunaires, est peu à peu abandonné.

Ce nouveau calendrier ressemble beaucoup à celui utilisé par d'autres peuples en d'autres lieux, et d'autres époques. L'année solaire est divisée en 4 saisons de 92, 91, 92, et 91 jours. Chaque saison se divise en mois de 31 ou 30 jours alternés. L'année débute au solstice d'hiver.

la lignée Galadin (cette famille restera au pouvoir presque 800 ans de suite).

En 1035 un projet de mariage entre la fille du Roi Sénéthiel et le Céterk Ennen Galadin échoue de justesse, après d'habiles manœuvres du Duc Skoll qui gouverne le petit duché de Snargoncha. Ce mariage aurait réuni les deux grands royaumes sous une seule couronne, et aurait sans doute bien modifié l'histoire à venir du continent.

En 1476, les provinces sud du Kirkwall se révoltent. Le roi Denevar est battu à plusieurs reprises par une armée réunissant les hommes des provinces de Rovendell, de F'élérian, de Rhû et d'Ereflain, ainsi que les nains des monts d'Effir et de Falavielle et de nombreux elfes. En 1500, dans la belle cité de Lovell, au bord du lac Mellün, est signé un traité garantissant l'indépendance des régions révoltées, qui prendront le nom de Royaume de Fellendar.

Les problèmes de succession au trône, et les affrontements internes, créent de nombreuses difficultés au nouveau pays. Un terme provisoire est mis à ces problèmes en 1790, par un traité transformant Fellendar en une fédération de provinces autonomes. En 2096 éclate un nouveau conflit de dimension importante : les troupes de l'Ellansdale prenant prétexte des désordres qui règnent dans l'Earsüd, franchissent les monts Karadom, massacrent les tribus de Mingalas qui tentent de leur résister, et remontent vers le nord en remportant victoires sur victoires. Simultanément, d'importants débarquements de troupes (composées en particulier de régiments Sandars) ont lieu dans les ports du Gorgonoth et du F'élérian. La princes-

se elfique qui gouverne alors Fellen-dar est obligée de capituler et de céder aux exigences de l'envahisseur : les provinces de Gorgonoth et de F'élérianc sont occupées, et pillées, et la reine est conduite en captivité dans les prisons de Moganon. De nombreux récits que chantent encore les elfes d'Eblen Mail racontent comment mourut "celle qui était née sous les verts ombrages, mais qui ne revit jamais les arbres de ses pères". Pour une raison mystérieuse, seule l'île de Mornador n'est pas occupée, et de nombreux magiciens elfes s'y réfugient. Les provinces occupées ne seront libérées que six cent ans plus tard, à la suite de négociations laborieuses.

Une nouvelle guerre va encore opposer pendant près de cinquante ans le royaume de Fellen-dar et son grand voisin, le Kirkwall, allié au duché de Snargondha. La perte des provinces du sud a été fort mal acceptée au Kirkwall et plusieurs opérations, diplomatiques puis militaires, seront tentées pour les reconquérir. Mais le royaume du Nord joue de malchance et toutes ses tentatives échoueront, malgré l'appui de son état vassal, le Snargondha. Le futur "pays des sept provinces" bénéficie d'une aide discrète mais efficace des elfes de toutes les régions de Trégor. La longue guerre se terminera en 4620 par une victoire des Princes de Rhû qui recevront la région de l'Effir, en dédommagement des pertes subies. Le Duché de Snargondha, le grand perdant de ces événements, se verra ainsi amputer de près d'un quart de son territoire nord. Le royaume de Fellen-dar va prendre à cette occasion l'appellation de Royaume des Sept Provinces qu'il va garder jusqu'aux temps présents, et entrer pour près de deux mille ans dans une ère de prospérité économique. Plusieurs lignées de Princes et de princesses elfes ou demi-elfes se succéderont à sa tête, la plus célèbre étant celle des Ellendar qui gouvernera pendant mille ans.

Une nouvelle catastrophe naturelle va marquer l'histoire du continent de Trégor, sur une échelle moins importante cependant que le passage de la grande comète. Pendant toute l'année 5810 se produisent de nombreuses éruptions volcaniques dans la chaîne des monts Garintur (baptisés depuis monts de la désolation). Des secousses sismiques de plus en plus violentes ébranlent la région. Pour finir un énorme tremblement

de terre se produit dont l'épicentre est Lundha-Gundha, la capitale du Snargondha. Le pays est entièrement dévasté... Le nombre des victimes dépasse certainement le million. Le Duché est pratiquement rayé de la carte, et la région située au pied des monts Garintur est transformée en un immense chaos rocheux... Quelques milliers de réfugiés réussiront à franchir les cols et viendront s'installer dans les villes côtières de l'Effir, peu touchées par la catastrophe.

Le pays ravagé est dans un tel état de désolation que son voisin du nord ne songera même pas à l'occuper militairement. Un nouveau séisme se produit en 6033. La région est déserte : il n'y a donc pas de victime mais nul ne songe plus à s'installer dans ces espaces dévastés, à part quelques tribus nomades. Le sud des monts Garintur est une région maudite, et il ne faut plus provoquer la colère des dieux !

L'histoire de Trégor est marquée par une succession de périodes troublées alternant avec des siècles de prospérité. Les trois royaumes vont connaître une ère de tranquillité qui durera près de mille ans, jusqu'en l'an 6597. En Ellansdale, les Sandars vont vivre une nouvelle période d'expansion, qui se déroulera, cette fois-ci, sans conflits. Plusieurs Céterks d'origine Sandars alterneront à Moganon avec des nobles du pays Eluesh, cependant que les peuples du nord du royaume sortent un peu de leur isolement. Les Sandars apporteront à cette époque d'importants perfectionnements aux techniques de navigation et de construction des navires. Des lignes commerciales régulières seront établies entre les ports de Eccik, Ellovel, Mantor et les grandes cités maritimes de Terrast, Erianc ou Milken-dell. Une flotte importante, sous les ordres d'un capitaine Sandar, partira même en expédition dans l'Erg Maa, le long des côtes de l'Ellansdale sud, pour chasser les pirates provenant du lointain sud qui agressent les navires commerciaux.

En l'an 6597, un événement pourtant mineur va être le point de départ de la dégradation de la situation politique en Fellen-dar d'abord, puis dans les autres royaumes. Le jeune prince Urreighem II devient gouverneur de la province de l'Effir, et se fait construire un immense château dans les hauteurs dominant Aldinor. La même année, il épouse la fille de l'un des plus puissants barons de

l'Earsüid. A force d'intrigues et de manœuvres, il finit par se retrouver au bout d'une dizaine d'années, à la tête d'une importante conspiration contre le pouvoir des princes elfes du Nord. Il obtient le soutien de la plupart des nobles et magiciens importants des deux grandes provinces du sud, mais aussi l'aide de quelques riches marchands du Roven-dell. Il rassemble de nombreux mercenaires, des tribus de Kurnes, de Mingalas, de nomades du sud, et forme une armée imposante. Seuls les nains des Monts d'Effir lui refusent leur aide, mais ils en subiront de lourdes conséquences (destruction de leurs cités, et massacre de nombreux nains après deux batailles perdues). En 6616, Urreighem II se lance à l'offensive. Ses armées remontent vers le Nord, s'emparant au passage des citadelles d'Issendil et de Roven. Les régiments rassemblés en hâte par le Roi En-Ellendar réussissent à bloquer l'assaillant au niveau de la ville de Golem. Une bataille considérable a lieu dans la plaine et l'armée d'Urreighem est obligée de se replier, en bon ordre, vers le désert des Kurnes. Une longue guerre d'embuscades et d'escarmouches va suivre pendant plusieurs mois. En-Ellendar reçoit l'aide de troupes fraîches venant du Nord du pays, et Urreighem II est repoussé peu à peu vers le sud.

De nouveaux troubles éclatent sur les arrières de l'armée royale : plusieurs villes de Gorgonoth se révoltent à leur tour, sur l'instigation du Prince Noir, qui dispose de nombreux envoyés dans la région. Il est malheureusement trop tard pour réussir. En-Ellendar réussit à encercler le gros des troupes ennemies dans la plaine de Narak, et c'est le massacre. Urreighem II réussit cependant à s'enfuir avec deux régiments de sa garde. Le prince révolté passe à Aldinor, emmène sa femme, ses deux fils et les plus dangereux de ses conseillers, puis se dirige à bride abattue vers le Nord. Les troupes d'En-Ellendar sont terriblement affaiblies, et la poursuite n'aura pas lieu. Grâce à l'aide de ses sorciers, Urreighem II réussit à atteindre, sain et sauf, accompagné de mille cinq cent hommes, la forteresse de Morloth en Gorgonoth.

Les hommes du roi investissent le château d'Aldinor, abandonné sans défense. Une fouille approfondie des lieux permet de faire des découvertes abominables sur les recherches en magie noire conduites par les sorciers d'Urreighem. En-

Ellendar donne l'ordre de démolir pierre par pierre la construction, puis ses troupes remontent vers le Nord, à travers le désert. C'est alors que se produit le drame : l'arrière-garde de l'armée, dans laquelle se trouve le roi (resté pour surveiller l'annéantissement de la forteresse d'Aldinor) tombe dans une embuscade. Les Kurnes, supérieurs en nombre, massacrent les chevaliers de la garde, et tuent le roi.

La succession d'En-Ellendar va poser différents problèmes, et va laisser le pouvoir vacant pendant trois ans. Cette période va être mise à profit par Urreighem pour consolider ses positions en Gorgonoth. Le mal s'installe peu à peu dans cette province... Nul ne pourra plus l'en déloger...

Une sorte de trêve va s'installer pendant deux cents ans, et le pouvoir des Princes Noirs va se renforcer

encore. Une nouvelle tentative de subversion se produira encore en 6804, conduite par un nouveau représentant de la lignée - Urreighem IV. Les princes de Rhû gagneront encore une fois la victoire, mais plus difficilement puisqu'il leur faudra 6 années de lutte acharnée. Le chaos progresse peu à peu dans le pays, et cette nouvelle victoire ne sera pas exploitée comme il faut.

Urreighem, lui, a compris la leçon, et il se replie dans la forteresse naturelle inexpugnable que constitue le Gorgonoth. Mieux vaut affaiblir l'ennemi peu à peu, avant de l'attaquer de front... Les Princes qui vont se

succéder à la cour de Morloth, et les sorciers qui les conseillent, vont appliquer cette stratégie avec habileté. Des parents proches d'Urreighem V, la lignée des Sgaranieks, princes-sorciers, pousseront même l'hypocrisie jusqu'à prêter allégeance à la personne du roi. Cette période de calme apparent se termine en 7665, avec l'arrivée au pouvoir d'un prince qui prend le nom significatif d'Urreighem VI. Aucun étranger ne l'a jamais approché car il reste constamment cloîtré dans sa forteresse souterraine, laissant plutôt agir au grand jour ses ambassadeurs. Certains disent que les sorciers ont réussi à lui modeler le visage et l'esprit à l'image de son illustre ancêtre Urreighem II. D'autres croient que le pouvoir des nécromanciens est si grand qu'il s'agit du même Prince...

Alphabet Tregorien

a A
b B
c C
d D
e E
f F
g G
h H
i I
j J
k K
l L
m M

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M

n N
o O
p P
q Q
r R
s S
t T
u U
v V
w W
x X
y Y
z Z

N
O
P
Q
R
S
T
U
V
X
Y
Z

à l'origine ce fut la même lettre

(n'existe pas initialement)

Reliefs et Économie

Nous allons commencer maintenant le long voyage sur les chemins de Trégor. Trois personnages vous feront découvrir leur pays natal : Pour Fellen-dar, que nous visiterons en premier, nous avons décidé de laisser la parole à un vieux sage que nous avons rencontré : Mélius. Ce vieil érudit, d'origine elfique, a longuement parcouru dans son jeune temps les routes qui vont du Laë Mellün aux baronnies de Sentillas. Sa passion pour les cartes nous a été d'une aide précieuse dans certaines régions moins connues.

MADJON, troubadour au service du roi Endarnor, connaît bien le royaume de KIRKWALL qu'il a découvert en suivant son maître.

L'Ellansdale, vaste mosaïque de peuples et de paysages, vous sera présenté par le Divok (Chef de clan) MAJORVEN, du fin fond des monts KARRAP où se trouve son village.

Le voyageur qui aura la chance de nous suivre lors de notre périple dans les trois royaumes qui se partagent la zone habitée du continent, sera vite étonné par la diversité des climats et des paysages rencontrés :

- zones montagneuses plus ou moins élevées (des monts de la Ravanelle aux plateaux de Zikkane), ou plaines agricoles immenses (plaine de Golem ou de Manassandora), marécages peuplés par les esprits des morts (Marais de Nast Midel ou de Galtor) ou étendues de sable impropres à toute vie (désert de l'Effir).
- Les climats sont influencés par la latitude (Zone glaciaire nord) ou par la présence plus ou moins proche des océans (Océan Galarc'h à l'est, Erg Synruef ou Erg Maa à l'ouest). Tous ces phénomènes physiques ont longuement transformé les paysages mais aussi les peuplements du continent. Les vastes bouleversements géologiques (tremblements de terre, éruptions volcaniques) qui survinrent dans le sud est du pays à la fin du 59ème siècle rayèrent purement et simplement de la carte le quatrième et plus petit des royaumes de Trégor, le Duché de Snargondha. La région perdit toute importance politique et seules quelques tribus nomades retournèrent y vivre.

Fellendar

ROVENDELL

J'ai un faible pour Rovendell, car c'est dans la petite ville d'Ernvär, au coeur de cette charmante province, que je suis né... C'est en Rovendell que l'on rencontre les paysages les plus variés, et surtout le climat le plus agréable de Fellendar. Les transformations sont nombreuses dans le paysage, quand on suit la longue route nord-sud, de Golem à Issendil. L'extrême nord de la province est une zone agricole riche, grâce aux nombreuses alluvions déposées par l'Heren et son affluent, la Sérévine. La route suit les vallonnements du terrain, puis traverse la vaste plaine de Golem (autrefois l'une des plus riches du royaume). A l'est, on aperçoit des montagnes élevées : ce sont les monts d'Effir, qui marquent la frontière avec la province désertique du même nom.

Autrefois de nombreuses colonies de nains peuplaient ces vallées profondes, et l'on parle encore du prodigieux réseau de mines qu'ils y avaient aménagées. Actuellement, je n'y connais plus que deux ou trois groupes peu importants, descendants appauvris du roi Nurrim. Ils se rendent quelquefois aux marchés de Golem ou de Roven, la capitale, pour y échanger outils en fer et pierres précieuses, contre le sel, les épices, et la toile qui leur font cruellement défaut.

Avant d'arriver à Roven, la route s'élève en serpentant au flanc des monts boisés, que l'on appelle aussi Elgorn. Trois rivières ont leur source en ce lieu. La plus belle d'entre elles est certainement la Sérévine, que les elfes nomment "la dame aux yeux sombres".

Quand ma mère a quitté les vertes forêts de Raflain, c'est au coeur de cette forêt qu'elle s'est installée. Mon père, qui était guérisseur à Ernvär, la rencontra lors de l'une des grandes promenades qu'il devait faire pour collecter ses précieuses herbes. C'est là aussi que je commençai mon apprentissage de la magie, auprès de ma mère et d'autres sages elfes, qui avaient émigré avec elle.

Roven est notre capitale : c'est une petite ville de 3000 habitants, et c'est là que réside le conseil de la province. Cette assemblée de sages, de chevaliers et de riches marchands se réunit plusieurs fois l'an au grand palais de Roven, et se charge de régler toutes les affaires locales. Le conseil nomme les chefs de milice des principales villes (Ernvär, Roven, Issendil, Golem et le port de Milkendell). Il contrôle l'application des lois sur le commerce avec les autres provinces, et se charge aussi de transmettre aux responsables concernés, les rares ordres provenant de la capitale de Fellendar, Rhû.

Roven est un important carrefour de routes et de pistes, et de nombreuses caravanes de marchands y séjournent. Les hostelleries y sont réputées, tout comme à Ernvär, bien que la bière ne soit plus aussi bonne qu'avant...

Le voyageur qui continuera sa route vers le sud, en n'ayant pas trop abusé des douceurs de la table, s'apercevra bien vite d'un brutal changement de paysage : à une journée de marche d'Issendil, les arbres deviennent plus rares, les pâtures se font maigres, et l'on n'aperçoit plus que quelques troupeaux de moutons et d'oflons. On sent déjà la chaleur des déserts du sud!

Issendil présente un aspect bien différent des autres villes de Rovendell : c'est une vaste place forte, élevée sur une colline isolée, et les maisons se pressent à l'intérieur des remparts autour d'un gros donjon massif.

Issendil fut construite autrefois, avec l'aide des nains d'Effir, pour servir de "bouclier méridional" contre les invasions des barbares venus du sud et des pirates remontant le fleuve Entir, au bord duquel elle se dresse. Les princes de la Maison d'Urreighem, serviteurs des forces noires du chaos, et les seigneurs demi-elfes, de la lignée d'En-Ellendar de Rhû se disputèrent longtemps sa possession.

C'est encore une ville de garnison, et la forteresse, bien entretenue, abrite plus de cinq cent gardes solidement armés, commandés par le Duc Mauriès.

On accuse ce personnage de mettre la région en coupe réglée, pour entretenir ses troupes. Mieux vaut ne pas trop s'attarder en ces lieux, car on dit aussi que les oubliettes de la forteresse d'Issendil sont profondes.

A l'ouest de la province, se trouve Milkendell, l'unique port sur la mer d'Airain. Le commerce y est réduit : quelques navires partent encore pour Kernarig ou l'Ellansdale, mais la concurrence des ports du Nord est sévère, et les côtes rocheuses de l'Earsüd, offrent de nombreux refuges aux pirates.

EARSUD

L'EARSUD est la plus désertique des sept provinces. On dit en Rovendell, que les bandits y sont plus nombreux que les oflons. Cette province n'a pas de capitale, ni de ville très importante. La partie Est de la province est peuplée par une race curieuse, les Mingalas : on dit que c'est un croisement entre des nains et des hommes noirs venus du sud. Beaucoup de légendes courent à leur sujet, mais il est difficile de faire la part de la vérité. Leurs villages se situent à l'écart de l'unique route qui traverse les monts du centre, et les rares caravanes qui empruntent encore cet itinéraire risqué, ne rapportent guère de récits à leur sujet. Ils vénèrent un Dieu très particulier, MINGOS, "le feu du ciel", et se tiennent à l'écart de la vie politique assez confuse de la province.

Les monts du centre s'élèvent au coeur du désert de sable, mais leur altitude est si importante, que certains sommets gardent les neiges éternelles. On les dit peuplés de créatures monstrueuses de toutes sortes. Je sais que les nains, pourtant grands amateurs de ce type de montagnes, n'ont jamais voulu s'y installer. Plusieurs sites, exploités pendant quelques années, pour leur richesse en diamants et en pierres précieuses de toutes sortes, furent même abandonnés pour des raisons mystérieuses.

L'ouest et le sud du pays sont divisés en une multitude de petits domaines, dirigés par des barons plus ou moins sauvages, qui passent le plus clair de leur temps à se faire la guer-

Les Mingalas

Les Mingalas forment une peuplade bien particulière au sein du monde de Trégor. Leur société repose sur une organisation tribale assez primitive et le niveau de leur technologie est assez peu élevé. Le pouvoir, dans chaque tribu, est détenu par un chef unique élu par un conseil composé de douze membres : six prêtres du culte de Mingos, et six guerriers agés célèbres pour leur courage ou leurs exploits passés. Le chef peut être aussi bien choisi parmi les prêtres que parmi les soldats, et il règne en dictateur sur la tribu. Il dispose du droit de vie et de mort sur tous les êtres vivants du village, excepté sur les membres du conseil, et sur les femmes en âge de procréer. Les pratiques religieuses sont suivies par tous, sous peine d'exclusion du clan. Chaque journée de l'année commence par une célébration rituelle, qui réunit l'ensemble des habitants de la communauté sur un terre-plein surélevé aménagé au centre du village. La cérémonie religieuse terminée, les membres du conseil donnent leurs directives pour l'organisation du travail de la journée. Les Mingalas vivent de la chasse,

de l'agriculture, et fabriquent quelques produits artisanaux (poterie, tissage) qui sont revendus sur les marchés des villes.

Chaque village compte de 500 à 1500 habitants environ, installés dans des cases en terre, avec des toits en branchages. La mortalité est importante, surtout parmi les enfants, et ceci explique la situation privilégiée des femmes par rapport à l'arbitraire du chef. Les moeurs des Mingalas sont extrêmement strictes, et la morale religieuse rigoureuse. Le rythme quotidien dévotion, travail, n'est rompu qu'une fois par an, pendant une semaine, lors des fêtes du sacrifice. A ce moment là, les villageois abandonnent toutes les règles morales qu'ils ont scrupuleusement respectées pendant les 357 autres jours, et on assiste à une véritable débauche collective. Le soir du septième jour, les choses rentrent dans l'ordre de manière brutale : la population de plusieurs villages se rassemble au plus proche temple de Mingos, et de nombreuses victimes, désignées par les prêtres, sont offertes en sacrifice aux Divinités multiples. Ce sont en général des prisonniers de droit commun, ou de mauvais pratiquants, mais toute personne qui a déplié à l'un des membres du conseil peut se retrouver dans cette triste situation.

Ces pratiques barbares sont surtout le fait des tribus qui sont situées près des Monts Karadorn. Il n'y a pas d'armée Mingalas régulière : chaque tribu dispose d'une cohorte de guerriers et il faut qu'un conseil formé des chefs de plusieurs villages se réunisse pour que toutes les troupes se rassemblent. Les Mingalas sont des guerriers redoutables. Ils ne possèdent pas d'armes perfectionnées (arbalètes par exemple) mais manient fort bien l'arc long, le poignard recourbé (souvent empoisonné) et le javelot. Ils sont très superstitieux. Les femmes ne se battent jamais hors de l'enceinte du village. Elles peuvent par contre, au sein de la communauté, faire payer la "dette de sang" en cas d'outrage. Dans ce dernier cas elles affrontent leur adversaire, homme ou femme, dans un combat sanglant, généralement sans merci.

Les voyageurs étrangers sont généralement bien reçus dans les villages, surtout s'ils apportent des marchandises, et savent plaire au conseil par quelques cadeaux bien choisis. Il faut cependant se méfier car l'humeur des guerriers est très versatile. De légères fautes d'usage peuvent parfois être interprétées comme de graves insultes, et entraîner des règlements de compte sanglants...

re. La plupart d'entre eux sont des descendants du renégat Urreighem, et on dit que leurs amitiés sont plus pour les noires créatures de Gorgonoth, que pour les loyaux serviteurs de Fellendar. Les caravanes qui suivent la piste jusqu'au port de Sentillas, doivent payer plus d'une taxe pour arriver à bon port ! Je ne vous recommande guère le trajet par la terre jusqu'à Sentillas, à moins que vous n'embauchiez une solide escorte.

F'ELERIANC

Il ne me reste que peu de temps aujourd'hui, pour vous parler de F'elerianc, la province du commerce. De tout le royaume, c'est certainement cette province qui a le plus conservé la splendeur et la richesse des temps anciens. Ceci explique en grande partie la jalousie extrême des commerçants et des nobles des grandes villes de la côte à l'égard de Rhû. Tous considèrent comme in-

juste que la capitale de Fellendar ne soit pas déplacée à Erianç, à Eradil ou à Meriandor. A cause de sa richesse, cette province est aussi victime d'agressions et de troubles de plus en plus nombreux, dont l'instigateur ne peut être que Gorgonoth, sa sombre voisine du Nord. Toute la vie du F'elerianc est dirigée vers la mer. Les grandes villes sont d'ailleurs toutes sur la côte, et dans l'intérieur on ne trouve que quelques gros bourgs, essentiellement agricoles ou forestiers.

Le climat du F'elerianc est très différent de celui du Rovendell : c'est un pays humide, verdoyant, richement boisé. La province est dirigée par une oligarchie de marchands, nommée conseil des intendants, siégeant à ERIANC, et disposant d'un pouvoir politique et économique considérable. Les sites remarquables ne manquent pas, que ce soit le lac d'Opale, alimenté par la rivière Sévérine ou les fameux bois de Threndil où se

trouve le temple de la déesse Muth (voir notes sur les religions.)

RHU et EREFLAIN

Il est difficile d'évoquer la province de Rhû sans parler en même temps de celle d'Ereflain, tant ces deux régions sont proches, sur le plan du peuplement, de l'histoire, et même par la ressemblance de leurs paysages : de vastes forêts de feuillus, de résineux, (Eblen Mail, Eraldar, Gencondan), longtemps peuplées par d'importantes colonies d'elfes, et de vastes massifs montagneux également très boisés, séparés par les riches vallées de l'Héren, du Samovar, et de la Guilden.

Les villes construites le long de ces fleuves témoignent, par leur richesse et la variété de leurs styles, d'un passé où l'entente entre les trois grands peuples du nord (hommes, nains et elfes) permettait de grandes et belles réalisations. La circula-

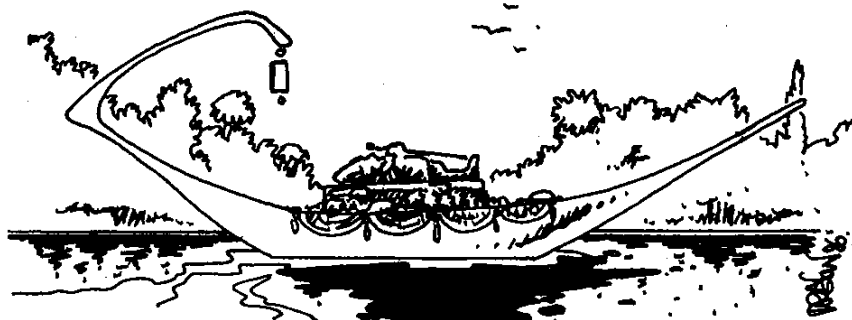
tion au coeur de ces régions est rendue facile par l'important réseau de pistes et de routes qui suivent le fond des vallées et le cours sinueux des rivières, et le déplacement d'une ville à l'autre est somme toute assez simple. Seule la vaste plaine de N'argarek, au nord de l'Ereflaïn, est d'un accès un peu plus difficile car il faut franchir les cols élevés des monts d'Embrun pour y accéder. Les voisins les plus remuants de l'Ereflaïn, c'est à dire la province "noire" de Gorgonoth et le Royaume nordique du Kirkwall, tentent d'ailleurs d'utiliser cette division naturelle pour annexer purement et simplement cette riche plaine, grenier à céréales des provinces du nord. Les princes de Rhû ont dû prêter assistance militaire à plusieurs reprises au conseil de province d'Ereflaïn, pour renforcer les garnisons char-

gées de surveiller la ligne frontalière nord.

Les deux provinces voisines ont su, par chance, conserver leur alliance, au cours d'une histoire pourtant troublée et riche en ruptures et trahisons de toutes sortes. De l'autre côté de la frontière, le Roi ENDARNOR, qui dirige la destinée du KIRKWALL a bien trop de difficultés à contenir les orcs, gobelins et autres créatures humanoïdes à la solde de Gorgonoth, dans la péninsule de KOR, pour envisager une opération militaire d'envergure afin d'annexer les régions qu'il convoite. Il est cependant de plus en plus difficile d'assurer le transit des marchandises vers le sud, par les cols des monts d'Embrun, seule route existante qui soit suffisamment rapide depuis la ruine de la citadelle de GALTOR.

Il serait bien long de décrire tous les paysages extraordinaires qu'offre cette région. Nous aurons l'occasion de détailler certains de ces lieux par la suite. Il n'est cependant pas possible de décrire l'Ereflaïn sans parler du site magnifique que constituent les rives du lac Mellûn, dont la partie sud vient baigner le pied des monts d'Embrun, et de Falavielle. Cette sorte de mer intérieure présente la particularité de figurer à la fois dans les récits des elfes et des nains, et dans l'histoire des hommes, comme étant un lieu d'une grande beauté, source de nombreuses légendes. Sur les bords du lac se trouve le grand port fortifié de LOVELL, d'où partent de grandes barques à rames et des voiliers de taille moyenne qui sillonnent les eaux du Nord au sud.

Légendes des "Sept Provinces" Les funérailles de Maggodin Urik



"En ce temps là, l'alliance entre les nains et les elfes était encore bien vivante... Les derniers orcs puants s'enfurent hors des monts, chassés par les guerriers nains courroucés, et les archers tout de vert vêtus les abattirent un à un. Nulle créature infâme ne réussit à se mettre à couvert sous les grands ormes d'Eblen Mail. Pourtant, ce jour-là, les tambours ne battirent point le rythme endiablé de la victoire, et le son d'aucun cor ne vint commémorer l'événement. Un long silence s'établit au contraire, du sommet enneigé des monts falavielle aux eaux profondes du lac Mellûn qui baignait leurs contreforts. Puis vint le bruit... un grondement sourd, profond, semblant jaillir du ventre même de la montagne, comme si la terre elle-même exprimait sa douleur. En ce jour de victoire tout semblait bien sinistre. Le bruit s'amplifia dans les dernières heures de la journée, puis devint roulement et l'on comprit que s'était les tam-

bours... Dès que le soleil eût disparu à l'horizon, le cortège funèbre apparut à la porte d'Unadar, dans la grande falaise au ras des flots. Maggodin Urik "roi des rois de la montagne de Falavielle" était mort après cent ans de règne et le peuple des nains clamait sa douleur. Le prix de la victoire était élevé et le vaillant guerrier avait perdu la vie dans un combat sans pitié contre les monstres de loup.

Onze nains à longue barbe blanche portaient le corps et ils le déposèrent solennellement dans une simple barque en bois. Le défunt était paré de ses plus beaux habits, et des pierres étincelantes, par dizaines, ornaient son casque et son armure. Orik, l'un de ses plus jeunes fils, déposa près de lui son bouclier de métal et sa lourde épée. Les tambours firent entendre un dernier pleur et la barque vogua au fil de l'eau, guidée par l'étoile du destin. Lorsque l'embarcation fut à quelques dizaines de mètres du

rivage, tous les nains présents eurent alors cette même vision féénique : une main sortit des flots, effleura doucement le corps du grand roi, puis ôta l'anneau d'or qu'il portait à la main gauche. La main leva le bijou vers le ciel et il sembla à tous qu'il avait grandi. Un rayon de l'étoile passa au coeur de l'anneau et illumina la barque. Maggodin semblait être devenu une statue d'or... La lumière s'intensifia encore, devenant presque insupportable et quand la main se retira dans les flots on eut l'impression que ceux-ci s'écartaient pour laisser descendre la barque funéraire. Lorsque les nains rouvrirent les yeux, les flots sombres s'étaient refermés, et seule une feuille de chêne de grande taille sur laquelle brillait un anneau d'or dérivait au fil de l'eau..."

Sur les berges de l'Héren se trouve Rhû, la capitale dont la province porte le nom. La ville est aussi capitale théorique du Fellendar. Elle a beaucoup perdu de sa splendeur d'antan, pour des raisons politiques (perte de prestige de la famille princière), et économiques (développement des villes côtières du F'élérian qui ont créé des marchés beaucoup plus importants). L'équilibre des populations s'est modifié également :

- Il n'y a plus guère d'échanges avec les nains. Ils ont d'ailleurs déserté les monts d'Embrun, à cause des incursions de plus en plus nombreuses des créatures de Gorgonoth.

- Les elfes, moins nombreux qu'avant, sont retournés dans leurs vastes forêts, et la lignée des descendants du grand En-Ellendar a de moins en moins de sang elfique dans les veines.

- Il ne reste plus que quelques petits villages peuplés par les "semi-hommes", presque tous situés dans la grande plaine au coeur de l'Ereflain. Ces indications sont valables également pour l'Ereflain dont la capitale, RAFLAIN, est située dans une petite plaine, à mi-chemin entre la forêt d'Eraldar, les monts Falavielle et le fleuve Samovar, symbolisant la rencontre entre les races qui peuplent la province. Le gouvernement d'Ereflain est entre les mains d'un conseil composé des membres de grandes familles princières (les elfes et les nains n'en font plus partie), et des représentants des différentes villes et villages du pays, suivant leur importance. Ce système est particulier à la province. C'est en effet l'un des seuls conseils en Fellendar, dans lequel interviennent des délégués véritablement élus par la population.

Sur le plan religieux, on trouve dans le Nord du Fellendar, des cultes assez différents de ceux des provinces du Sud, et une partie importante de la population humaine n'a tout simplement aucune croyance. Ce point sera repris dans une étude plus détaillée sur les religions dans les Sept Provinces, que nous développerons par la suite.

NOIRS SONT LES MONTS DU GORGONOTH

L'histoire de cette province se distingue nettement de celle du restant de Fellendar. Depuis qu'elle est gouvernée par les descendants d'Urreighem, les frontières se sont complètement fermées et peu d'informations transitent vers l'extérieur.

Au début de la période d'histoire qui nous intéresse, c'est à dire en remontant un peu plus de mille ans en arrière, Le Gorgonoth est certainement la province la plus désolée, la plus pauvre et la moins peuplée du pays. Le site, essentiellement montagneux, explique pour une bonne part cette situation. Les seules ressources de la province sont la pêche (quelques petits ports d'accès difficile) et l'exploitation de nombreuses mines (fer, étain, or...).

Après l'échec de leur tentative d'insurrection contre le pouvoir des princes de Rhû, et la grave défaite du K'ern Dol dans le désert d'Effir, les survivants de la famille d'Urreighem le fourbe choisirent Gorgonoth comme point de refuge. Personne ne songea à les poursuivre en ces lieux, et le mal commença insidieusement à s'y développer. Urreighem II rassembla de nouvelles troupes, s'entoura de magiciens puissants et envoya ses espions semer la zizanie dans les capitales voisines... Une nouvelle offensive contre les provinces du Nord se termina encore par un échec (bataille du Krodec), mais nul n'avait plus la force de déloger les forces chaotiques de la péninsule de Gorgonoth. Des siècles et des siècles ont passé...

Délaissant les provinces de Fellendar les princes de Gorgonoth ont orienté leurs noirs desseins vers la mer et vers le Nord. Plusieurs grandes îles de la mer d'Ergün ont été conquises et transformées en places fortes... Une vaste campagne entreprise contre le Kirkwall a permis de conquérir la presqu'île de Kor, permettant ainsi au Gorgonoth de disposer d'une région riche assurant son autonomie alimentaire. Les actes de piratage dans les détroits sont nombreux, et seuls les capitaines consentant à payer une lourde dîme en marchandises, acceptent encore de conduire leurs navires vers les ports du nord.

Des vastes forteresses, en partie souterraines, ont été aménagées et l'on dit que les monts noirs abritent en leur sein des créatures de plus en plus démoniaques, oeuvre des sorciers qui ont accepté de mettre

leur magie noire au service des ténébres.

Galtor la grande, citadelle construite par les elfes et les nains pour contrôler le passage des monts d'Embrun, n'est plus que ruines que recouvrent peu à peu les marécages, et les nains ont préféré fuir ces régions inhospitalières. La ligne frontière qui marque la séparation avec l'Ereflain est de plus en plus théorique, et nul ne saurait dire exactement où s'arrêtent les incursions des serviteurs de la citadelle noire.

L'EFFIR

Au centre de la ville de Sorcumeth, se trouve le palais de Molor le Galarc'h, gouverneur de la ville, connétable des armées et grand ordonnateur de la province d'Effir. Cinq cités importantes, plus ou moins rivales, détiennent l'essentiel des richesses de ce pays et renferment, en leurs hautes murailles, les trois quarts de la population de cette province en grande partie désertique. L'Effir se divise en effet en deux zones très distinctes, deux bandes voisines que l'on dirait séparées par un cordeau étiré du Nord au Sud. A l'ouest l'immense désert des Kurnes, plusieurs milliers de kilomètres de sable et de roches brûlantes, contrastant avec les paysages plus verdoyants et plus agricoles de la côte. Cette géographie curieuse explique pour une bonne part les grandes différences historiques et sociologiques qui séparent l'Effir des six autres provinces du Royaume. Depuis son rattachement à Fellendar, cette province a toujours été gouvernée de façon très indépendante. La seule alliance réellement conclue fut celle qui unit l'Effir et l'Earsüd dans un vaste mouvement de révolte contre les provinces du Nord, sous la bannière d'Urreighem II. Nos lecteurs savent déjà ce qu'il advint de cette alliance et des conflits qu'elle occasionna par la suite.

Après la bataille du K'ern Dol, l'Effir se retira paisiblement derrière sa barrière désertique, et ne prit plus jamais partie ni pour l'une, ni pour l'autre des puissances ennemies. Cette province est la dernière à avoir été rattachée à Fellendar. Si l'on remonte dans le temps, quelques milliers d'années (An 4620 du calendrier des Flammes) et qu'on examine attentivement les événements de l'époque, on s'aperçoit qu'il s'agit plus d'une annexion pure et simple que d'un rattachement volontaire. Cette année-là marque en

effet la victoire des forces unies du Fellendar contre le Royaume de Kirkwall à l'est et le défunt Duché de Snargondha au sud. L'Effir est l'une des compensations offertes aux Princes de Rhû lors de la signature du traité, aux dépens des deux autres belligérants qui se partageaient alors cette région. Le projet initial consistant à rattacher une partie des territoires conquis au Rovendell et l'autre à la province de Rhû fut jugé maladroit par les dirigeants du Royaume et l'on préféra constituer une "septième province", rattachée au Conseil de Rhû, mais gérant ses affaires de façon autonome. Cette décision fut sage car les habitants du Naha'gomet (outré-désert) tout autant que les peuplades Kurnes avaient des goûts belliqueux assez marqués et une forte tendance à la rébellion. Toute guerre civile fut ainsi évitée pendant de nombreux siècles jusqu'à l'avènement des projets diaboliques d'Urreighem.

Une série d'éruptions volcaniques, suivies de violents cataclysmes, détruisit toute la partie Nord du Duché de Snargondha, et en particulier Lunda-Gondha sa capitale. Cette catastrophe transforma le pays en une contrée désolée, éliminant ainsi tout danger important à la frontière sud de Fellendar. Les choses n'ont guère changé à l'heure actuelle : aucune ville importante n'a été reconstruite de l'autre côté des monts Garintur (baptisés également Monts de la Désolation), et le duché n'a plus qu'une existence virtuelle, garantie seulement par la division interne qui mine le Royaume des Sept Provinces.

Ces quelques faits historiques permettent de mieux comprendre la spécificité de l'Effir.

Peu de caravanes traversent encore le désert entre Eärn et Nargolad ou Sorcumeth... Les échanges se font surtout par voie maritime : de nombreux bateaux font du cabotage le long des côtes rocheuses et assurent le transit des marchandises entre les quatre grands ports de Karatar, Etel-Ahad, Sorcumeth et Navinalad, et les villes méridionales du Kirkwall sur l'océan Galarc'h.

Le paysage de cette côte rocheuse, tourmentée mais cependant verdoyante en d'assez nombreux endroits, contraste terriblement avec l'aspect désolé et aride, qu'offre le désert des Kurnes. Imaginez des kilomètres de dunes de sable, et un décor agrémenté seulement par

quelques grandes oasis (K'ern Olfu, K'ern Dol, K'ern Macéfa... etc... - "K'ern" signifiant oasis en kurne-) et des chaos rocheux inquiétants tel celui du champ de pierres noires vers le tombeau d'En Ellendar, ou les étranges "Monts de Sapiélé" plus loin au sud.

Les grandes pistes sont cependant entretenues et les puits des oasis servent encore couramment aux tribus nomades qui vivent à la lisière est de la zone désertique, aux portes du Naha'Gomet.

A part de grosses fermes fortifiées isolées et quelques gros bourgs dans les plaines agricoles, la population essentiellement humaine habite surtout les grandes cités. L'administration de la province est très centralisée et le pouvoir du grand ordonnateur (gouverneur) est considérable : économie, armée, et même religions sont étroitement contrôlées, et la milice du gouvernement est terriblement redoutée. Toutes les transactions commerciales sont lourdement taxées et le chef de la guilde des caravaniers est carrément nommé par le grand ordonnateur.

Seuls échappent à cette emprise dictatoriale, les kurnes, qu'aucun pouvoir n'a jamais réussi à contrôler, et les habitants des îlots de Mendegna. Ceux-ci jouissent d'un statut privilégié du à la crainte relative qu'entraîne leur grande pratique des arts de la sorcellerie.

Une école de magie existe d'ailleurs sur l'un des grands îlots de l'archipel et Molor le Galarc'h s'est entouré de plusieurs conseillers connus pour leur passage dans ce lieu inquiétant.

Des différences raciales assez nettes distinguent les habitants de l'Effir des autres peuplades de Fellendar, et, dans les grandes villes de l'est, le passage d'un étranger est vite remarqué. Sorcumeth, la capitale, est certainement la moins accueillante de toutes ces cités. La ville ressemble à l'esprit de son maître, Molor le Galarc'h : de sombres ruelles au parcours tourmenté, un air de tristesse, de langueur et d'abattement qui dissimule une rudesse impitoyable et une volonté inébranlable.

La plus ouverte de toutes les cités de l'Effir est certainement Aldinor, seule ville importante à l'ouest du pays, ressemblant beaucoup plus à ses voisines du Rovendell, qu'aux citadelles de la côte. Aldinor se trouve sur la seule route commerciale entre les deux provinces ne traversant ni les monts d'Effir, ni le vaste désert.

Elle occupe de ce fait une place économique et stratégique importante qui explique son développement. De nombreux aventuriers viennent y chercher embauche et... fortune. Les caravanes vers l'Est doivent être solidement escortées, et de nombreuses expéditions de pillage en direction des anciennes forteresses en ruine du Duché de Snargondha partent de la ville. On peut d'ailleurs, moyennant finances, se procurer des cartes plus ou moins détaillées de la montagne voire même des itinéraires d'accès aux mines de diamants abandonnées, ou aux anciennes places fortes.

Il y a au centre d'Aldinor plusieurs grandes auberges de très bonne réputation, comme celle du "Nain agile" à côté de la place aux herbes. L'endroit nous paraît bien choisi pour terminer ce long voyage sur les routes des "Sept Provinces". Il nous reste beaucoup de choses à vous apprendre sur ce vaste pays, et sur ses coutumes. Il nous faudra également vous parler des deux grands royaumes voisins, le Kirkwall et l'Ellandsdale, mais pour l'heure une halte s'impose et une chope de bière bien fraîche nous attend...

Le Kirkwall

Moi, ENDARNOR IV, fils de MELIADES, Roi du KIRKWALL, donne ordre, par le présent édit, à tous mes vassaux, de faire diligence pour rassembler leurs troupes, et de se réunir au camp du cygne, au pied des remparts de la cité de KIRK, avant que la lune ne commence son déclin dans le courant de ce mois. Le péril que nous avons à affronter est grand et se trouve maintenant au cœur même de notre royaume. Seule l'union de nos forces pourra nous permettre de vaincre l'armée des félons rassemblée autour de la bannière du Prince Renégat MERALDAR. Chacun fera effort pour réunir le plus grand nombre possible d'hommes d'armes et de chevaliers. Un conseil des capitaines aura lieu dès que les forces présentes au camp du cygne seront en quantité suffisante.

Plus de vingt coursiers partirent du palais transmettre l'édit royal aux principaux seigneurs du royaume. Chacun au palais connaissait maintenant l'origine de la colère de Son Excellence : le second fils du roi en personne avait fait alliance avec les forces ennemies occupant la presque île de Kor depuis cinquante ans et menaçait, avec l'aide des créatures de Gorgonoth, d'envahir la capitale du royaume et de détrôner son père. Meraldar passait à l'ennemi avec un corps d'armée complet, composé de régiments des farouches montagnards de la région de Naradut, et cela affaiblissait d'autant la défense royale. Il fallait agir vite car de nombreuses rumeurs arrivaient à Kirk, faisant état de débarquements importants de troupes d'Orcs, de Gobelins et d'autres créatures humanoïdes en provenance de Gorgonoth dans le port d'Enmoc. On disait que le Prince Noir Urreighem VI, accompagné de deux de ses magiciens aux pouvoirs les plus maléfiques, serait lui-même à la tête des envahisseurs. D'ores et déjà, de nombreux espions, bâtards d'orcs et d'humains, anciens esclaves des îles du sud, semaient la pagaille dans le pays, répandant de fausses rumeurs ou essayant d'intercepter les courriers royaux.

ENDARNOR, assis devant son bureau, dans la grande tour du palais de Kirk, se remémorait les difficultés avec lesquelles son père, MELIADES le grand, avait réussi à contenir les envahisseurs dans la presque île de Kor. Il avait fallu plus d'une bataille pour cela : de nombreuses défaites, puis enfin la victoire du champ des Urnes en 7626 pour obliger l'ennemi à traiter, et contenir le mal à l'intérieur de la province conquise. Depuis, toutes les tentatives pour reconquérir KOR avaient échoué. Les envahisseurs avaient construit de terribles fortifications. Un mur gigantesque barrait la presque île et la citadelle d'ENMOC était devenue une forteresse imprenable. Le seul port important dont disposait encore le roi sur la côte de la mer d'Ergün était celui de TER-RAST, mais les échanges commerciaux par cette voie étaient pratiquement impossibles, l'ennemi contrôlant tous les détroits.

Endarnor contemple pensivement la carte de son vaste royaume. Depuis la perte des provinces centrales, que les archives situent 6000 ans en arrière environ (provinces qui ont constitué l'état initial de Fellendar, devenu royaume des sept provinces), le pays est devenu progressivement de plus en plus difficile à gouverner. Du temps de la splendeur de Fellendar, les rois du Kirkwall avaient dû se maintenir sur pied de guerre pendant des siècles et des siècles pour éviter que le voisin du Sud ne s'agrandisse trop. Des affrontements violents, dans le sud, avaient encore causé la perte de quelques territoires (voir histoire de la province d'Effir), mais depuis trois mille ans le tracé des frontières n'avait plus guère changé.

Si l'on regarde attentivement la carte que le roi Endarnor a sous les yeux, on s'aperçoit que le royaume de Kirkwall a la forme d'un gigantesque croissant. Les distances d'une pointe à l'autre, de la frontière avec l'Ellansdale, aux côtes de l'océan Galarc'h, sont considérables. Cela pose de nombreux problèmes à ce pays dont le gouvernement est très centralisé. Aucune région du Kirkwall n'est en théorie autonome, mais pourtant dans la réalité, les sei-

gneurs ayant pouvoir de gouverneur dans les six districts n'en font souvent qu'à leur tête. Endarnor IV a déjà dressé un bilan rapide de ses relations avec les régions éloignées grâce aux renseignements que lui fournissent ses espions.

Il est temps de vous donner quelques indications sur la géographie politique de ce vaste pays : Nous nous déplacerons de l'Ouest vers l'Est et du Nord au Sud...

Le district de MADARAS

s'étend le long de la frontière avec l'Ellansdale. À sa tête se trouve le seigneur CORN AFFAL, fidèle serviteur de la couronne. C'est une région de collines boisées, dans le sud, avec de vastes zones défrichées pour la culture. Dans le Nord au contraire, la toundra, puis les étendues glacées remplacent peu à peu les terres fertiles. La presque île de Kor, conquise par le GORGONOTH, faisait partie de ce district, l'un des plus vastes du royaume.

La ville la plus importante se nomme GWILAUN. Cette ancienne cité de l'Ellansdale contient entre ses remparts des maisons de belle architecture, et plusieurs grands palais assez luxueux. Les elfes la nomment "joyau du nord". Plusieurs sources captées dans les monts proches de la ville, alimentent tout un réseau de canaux. Il est donc possible de parcourir une partie de la cité en se déplaçant en barque. L'hiver, ces canaux gèlent assez rapidement. La navigation est alors bloquée, mais les habitants peuvent utiliser des traîneaux à glace, ce qui donne à la ville un caractère fort surprenant pour les voyageurs du sud. Le seigneur Corn Affal est grand amateur d'art et entretient divers artistes dans son entourage. De nombreux artisans travaillent le bois et les meubles qu'ils produisent sont réputés. On trouve, plutôt dans le sud, quelques gros bourgs agricoles. Les fermiers du district sont plutôt riches. Les productions sont diverses : céréales, fruits, lin, houblon, et font l'objet d'exportations intensives vers le restant du royaume, et vers le Fellendar.

Le district de KIRK

est la propriété personnelle du roi. Il va de la frontière avec Fellendar au

sud, jusqu'au pied des monts de la Ravenelle au Nord. C'est l'un des deux districts les plus riches du royaume : production agricole importante, centres de production artisanaux et marchés.

Le paysage ressemble beaucoup à celui des Provinces du Nord de Fellendar. Seuls des humains l'habitent, Elfes et nains ayant émigré plus au sud.

Les villes les plus importantes sont KIRK et TERRAST.

A Kirk se trouve le temple de la déesse Malleva, ou déesse des forêts, dont le culte est vénéré dans tout le pays. Chaque année deux fêtes importantes viennent interrompre le cycle des jours de labeur :

- la fête des arbres, jour dédié à Malleva. Un grand rassemblement de tous les bûcherons du pays se produit dans la grande plaine au pied des remparts de KIRK. La statue de la déesse est alors sortie du temple, placée au centre d'un grand cercle de pierre et recouverte de branches vertes offertes par les bûcherons.

- le jour d'An'Akamet, fête du ciel en feu. Le premier jour de la nouvelle année, plusieurs processions se forment dans les grandes villes du nord du pays et convergent vers le cratère de la comète. Les pèlerins, désignés parmi les personnes les plus honorables de la communauté, partent au lever du soleil, vêtus d'une longue robe rouge. Plusieurs milliers de fideles se rassemblent au centre du cratère, pour célébrer la chute du grand oiseau du ciel. Dans la plupart des régions du Kirkwall, la comète est en effet assimilée à un oiseau, contrairement à ce qui se passe en Fellendar (voir religions des sept provinces).

Cette fête est célébrée également dans les villes du sud, mais le pèlerinage se réduit en général à un simple marche en procession autour des remparts.

Le district d'AN'AKAMET (ou district du cratère)

Située à l'extrême Nord du royaume, la région comprend les monts de la Ravenelle où se trouvent de nombreux gisements miniers, et la vaste plaine de CREVANACH dont le centre est occupé par un gigantesque cratère de plus de 50 Km de diamètre, creusé par la chute de la comète An'Akamet. Le district est très peu peuplé, et assez pauvre. Il existe encore une importante colonie d'elfes dans les forêts de Ravenelle.

Beaucoup émigrent cependant vers les terres plus accueillantes du sud. L'extrême Nord est une zone totalement glaciale et inhabitée. Cette partie du royaume est gouvernée par le Seigneur de GARANEK MADUR dont le château se dresse un peu à l'écart de la ville de VALDUR. Le seigneur s'est enrichi par le trafic de la "pierre de comète", vendue à la fois pour sa richesse en minerais, mais également pour son caractère sacré. Une secte importante d'adorateurs de la Pierre Noire s'est développée dans le pays avec la bénédiction du prince. Elle s'étend peu à peu vers le sud, pénétrant jusque dans les provinces de Fellendar. Les prêtres de cette religion, assez vindicatifs, sont souvent en conflit avec les serviteurs d'autres cultes ayant trait à la comète.

Il n'y a que peu de terres cultivées et une bonne part de la nourriture des habitants est importée des districts plus au sud. De nombreuses caravanes se déplacent sur les grands axes routiers du pays, apportant des denrées comestibles variées, et emportant armes, outillage, objet en bois, et bois d'oeuvre brut qui constituent la principale richesse du district.

Les villes, construites avec de la pierre noire, sont plutôt sinistres. L'intérieur des maisons est cependant fort bien aménagé, et sous des dehors plutôt rudes, les habitants de Valdur, de Gorren ou de Crovann, sont très accueillants. A la première occasion on propose au voyageur de déguster le Millen, alcool fort, distillé à partir de baies sauvages. Il faut cependant faire attention à ses paroles, car les espions du Prince sont nombreux, et sa milice est réputée pour son manque de délicatesse. ENDARNOR se méfie de GARANEK MADUR car il sait que ce dernier est assez facilement corrompible. Au cas où celui-ci le trahirait, la capitale risquerait d'être prise en étau et l'issue du conflit à venir serait des plus incertaines. Le contrôle des approvisionnements en nourriture dont le district dépend de façon vitale, lui permet d'exercer certaines pressions salutaires...

Le District de MELLUN

porte le nom du grand lac qui le limite à l'ouest. Les légendes qui courent au sujet de cette étendue d'eau douce presque aussi grande qu'une mer, sont nombreuses. D'importantes forêts entourent la capitale du district, qui se nomme NERULKEN.

La plupart des maisons sont construites entièrement en bois, et de nombreux incendies ont malheureusement ravagé les quartiers populaires. Les habitants, serviables et peu belliqueux, mènent une vie tranquille dans les petits villages agricoles qui abondent dans la plaine de Forentuna. La région est prospère. Ses productions sont variées : bois, charbon (gisement à ciel ouvert), outils agricoles, tissus... Il est fréquent de rencontrer sur les marchés, des nains venus des Monts Falavielle ou Tissnar. Ils apportent des outils de leur fabrication qu'ils troquent contre les étoffes de la plaine, ou les céréales dont ils ont grand besoin.

Le gouverneur se nomme MANDAR KENDEK : c'est un serviteur fidèle du roi Endarnor. Il sera certainement l'un des premiers à répondre à l'appel du roi.

Le district de NARADUT

est à la fois montagneux et maritime. Quelques ports importants sur la côte de l'océan Galac'h permettent à ses habitants de commercer avec les îles lointaines. Les montagnards qui vivent dans l'arrière pays sont des guerriers réputés pour leur sauvagerie et leur goût prononcé pour l'aventure. On les nomme Naradekk, ce qui signifie "ours" dans le dialecte local. Ce sont des humains de grande taille, et solidement bâtis. Ils adorent les joutes plus ou moins sanglantes, et les bagarres entre villages sont nombreuses, pour des prétextes souvent futiles. Le baron Errekiel qui gouverne le district le sait fort bien, et sait jouer sur les rivalités pour assurer son pouvoir. Dans les régiments composés de Naradekks, les compagnies, numériquement peu importantes, sont toujours formées d'hommes issus du même village.

Les habitants des villes côtières sont beaucoup moins barbares. On trouve par exemple de nombreux musiciens, originaires des villages de la côte, qui parcourent les régions intérieures pendant l'hiver. Leur arrivée dans les bourgs provoque de grandes fêtes : hommes et femmes dansent alors au son de la faroule (flûte à bec au bout recourbé) et de la vicorne (instrument à cordes proche du luth). Les petits ports de pêche, nombreux entre Naradut et Kerilfen, ne manquent pas de charme. La ville de Naradut elle-même, est assez importante (quarante mille habitants), et elle est célèbre pour son dédale de petites rues et de

passages couverts dans les quartiers du port. Le Château du baron domine légèrement les autres constructions, car il a été bâti sur une colline à l'intérieur même des remparts.

Le district de Naradut exporte du poisson séché et de la charcuterie, de la toile de lin et des étoffes teintées. Le climat est plutôt doux, par rapport à la latitude, grâce à la présence de l'océan. La neige ne vient en général l'hiver que sur les plus hauts sommets à l'intérieur du pays.

Le district de BOREN GALARC'H

est la zone la plus méridionale du Royaume de Kirkwall. C'est aussi la région la plus chaude. Mais les écarts de température sont limités par la présence de l'océan au sud et

à l'Est. La capitale du district est la citadelle de BOREN. Le nord de la région est essentiellement agricole (plaine des brumes) tandis que le sud, très montagneux, est principalement tourné vers l'océan (pêche, commerce, et expéditions de pillage). Les ports les plus importants se trouvent à l'Est et abritent une flotte militaire qui sert principalement à effectuer des "coups de mains" ou des razzias contre les îles.

La zone frontalière avec la province de RHU est très surveillée et les routes sont gardées par l'armée.

Au nord du district se trouve la cité de Safick, qui présente la particularité d'avoir été entièrement construite par les nains. Ses maisons s'appuient aux contreforts des monts Tissnar, et il existe un important réseau de galeries souterraines qui

desservent des entrepôts ou des installations militaires.

Le Duc PANISSAR gouverne le district depuis son château de BOREN. C'est un ambitieux dont la loyauté à l'égard du Roi est plus que douteuse. Son armée est importante, mais il l'utilise surtout à des fins personnelles. Comme tous ses prédécesseurs, il voue une haine sans limite au grand ordonnateur de la Province d'Effir(en Fellendar), Molor, qu'il accuse d'occuper une partie de "sa terre" et ce depuis trois mille ans ! Il reproche au roi Endarnor de ne pas vouloir soutenir ses projets de reconquête, et son enthousiasme pour envoyer des troupes dans le nord est plus que modéré...



L'ensemble du Pays d'Ellansdale forme une longue péninsule étirée du Nord au Sud, depuis les régions froides du Dorrenion et la frontière du Kirkwall le long du district de Madaras, jus qu'aux chaleurs désertiques du pays de Nielas et des grandes stepes du sud. Une longue chaîne montagneuse ininterrompue, suivant l'axe de la péninsule, forme une sorte de barrière naturelle séparant les régions Est, ouvertes sur la Mer d'Ergün et la Mer d'Arain, et les régions Ouest, tournées vers les Ergs (Océans en dialecte Atish) Maa et Synruef.

MOGANON, CITE PRINCIERE

Le Royaume d'Ellansdale occupe une superficie intermédiaire entre celle du Kirkwall (le plus petit des trois pays) et celle de Fellendar. Sa capitale se trouve à Moganon, au pays Atush (pays d'origine des humains de race Atish), depuis des millénaires et des millénaires. Moganon est certainement la ville la plus peuplée du continent de Trégor, et sa splendeur est telle que même les joyaux architecturaux des royaumes de l'Est (des villes comme Sorcumeth, Semanora ou Valdur) ne peuvent rivaliser avec elle.

Moganon, résidence des Céterks (princes-gouverneurs du royaume) est le résultat de tous les bouleversements culturels, de tous les mélanges raciaux qui se sont produits dans le pays Atush, qui est l'une des trois régions les plus riches de l'ancien royaume de Mellandale. Des édifices curieux, aux toits en forme de bulbe, construits par les Sandars, descendant des GDE-LUNN, viennent égayer les longs alignements géométriques des palais établis par les nains des Monts Karrap, pour le compte des anciens Céterks originaires du Nord. Si les palais actuels et les demeures princières d'antan, rivalisent d'audace et de luxe, les bas quartiers, habités par le petit peuple des artisans et des fonctionnaires royaux, ne manquent pas de charme non plus. La grande diversité des habitats finit par produire un effet imprévu, celui d'une très grande unité architecturale.

Dans le Grand Livre Pourpre qu'écrit jour après jour, Néfalkar, le barde de notre clan, on trouve la description suivante de la cité :

"...Il n'est pas de spectacle plus beau qu'un coucher de soleil sur MOGANON, contemplé depuis le fond de la baie de Milva, à l'embou-

chure du fleuve Tekenia. Les flèches élancées de ses palais, les formes audacieuses de ses édifices, donnent à la ville l'aspect d'un bijou finement ciselé, posé par les dieux au pied des monts Karrap. Nul marin ayant posé un jour les yeux sur cette merveille, après la longue et difficile traversée de la mer d'Arain, ne peut en oublier l'image..."

Les gros bateaux ne peuvent accéder à Moganon, et font également escale à ECCIK ou à ELLEVEL, suivant leur destination. Mais de longues barques à fond plat remontent le fleuve Tékénia, jusqu'aux entrepôts de Moganon. Les marchandises qui aboutissent ainsi dans les magasins royaux doivent être transférées d'un navire à un autre. C'est l'activité principale des habitants du très ancien fort d'Elvanon situé au fond de la baie.

Moganon, située au pied des monts Karrap et des monts Canalion, à la porte du Pays Sandar, au sud, et de la forêt de Vani, domaine des elfes, au Nord, est un véritable carrefour économique pour l'ensemble du pays. Sur les trois grands marchés situés à l'intérieur des remparts on peut trouver des marchandises de toutes provenance. Il arrive même

parfois que l'on rencontre quelque marchand venu des lointaines cités de l'Effir (Sorcumeth ou Aldinor) pour apporter des épices ou des verreries de son pays. Imaginez alors le trajet qu'a du parcourir la caravane : traverser le Fellendar d'Est en Ouest, embarquer dans un bateau aux ports de Milkendell ou de Mériandor, puis affronter les eaux souvent terribles de la mer d'Arain. Après quelques mois de séjour dans les environs de la caravane, ces voyageurs intrépides, repartent alors, souvent par le même chemin, pour rapporter dans leur pays quelques spécialités locales comme le Gorfu (résine d'arbre, hallucinogène) qui font la fortune des guildes dans les cités du Rovendell. Deux fois par an, lors des changements de saisons, une foire gigantesque a lieu en dehors des remparts, à l'ouest de la ville, sur un vate terre plein. La ville de Moganon fut créée par les elfes Vaniens plusieurs milliers d'années avant le passage de la comète. La bonne entente régnait alors entre le peuple des forêts et celui des montagnes, et la ville servait de lieu de rencontre pour les échanges de marchandises. Les humains, peu nombreux en ces années trouvèrent l'endroit agréable et s'y rassemblèrent peu à peu. Le choix de ce lieu pour y installer la capitale du royaume avait été si judicieux qu'aucune autre ville d'Ellansdale ne chercha jamais à lui disputer son titre.

Il faut dire que les écarts de population entre les cités sont devenus considérables. Moganon est cinq fois plus peuplée qu'Onavira et Ellovel qui sont pourtant les secondes villes du royaume. Même si l'on réunit les trois villes Sandars du triangle d'Orn, Arek, Kadün et Kriek (voir plus loin la description de l'Orn), on n'atteint pas la population de la capitale.

Moganon est également un important carrefour routier. Des trois grandes portes de la capitale, il est possible de joindre toutes les autres régions du pays, par des routes rapides, à grande circulation et très bien entretenues.

SUR LES BORDS DU GRAND LAC

Le voyageur qui s'en ira vers l'Ouest, franchissant la porte du croissant, traversera les monts Karrap en suivant la vallée sinueuse du Tekenia, et découvrira, au terme d'un long périple, les longues plaines côtières de la Fayade. Il laissera,

tout au long de son chemin, diverses pistes, plus ou moins aménagées, qui permettent encore aux nains du peuple d'Andurîn, de commercer avec la capitale, et de rejoindre leurs cités souterraines qui se trouvent principalement en bordure du Lac d'Ef.

Ces cités ont gardé une grande partie de leur splendeur d'antan. Aménagées à partir de cavernes naturelles creusées par les eaux du lac, elles constituent un vaste dédale souterrain dont les nains seuls connaissent les entrées. Leurs rapports, nombreux autrefois avec les elfes de Manissielle ou de Vani sont maintenant fort rares. Les nains préfèrent se rendre aux marchés de la capitale en utilisant les pistes grossières qui traversent la chaîne des monts et n'empruntent que rarement la grande route nord passant par Artrap et Eritas. La traversée des forêts de Manissielle leur est pratiquement interdite à la suite de nombreux différends avec les elfes. Les nains Andurîn qui occupent les cités des bords du lac n'ont plus leur pouvoir d'autrefois mais ils ont conservé leur caractère orgueilleux et ombrageux. Leur roi actuel, Ridel-Gonfulrin n'accepte que difficilement de recevoir des ordres des Céterks de l'Ellansdale. Depuis longtemps les nains ne servent plus dans les armées royales, et leur contribution au trésor général est très épisodique. La forêt de Manissielle, plantée d'Ormes centenaires, de Chênes majestueux, et de Chadarnes à l'âge vénérable, dont les racines viennent plonger jusque dans les eaux bleues du lac, est restée un véritable sanctuaire pour les elfes Elvassâr qui la peuplent encore en grand nombre. Le palais du Prince Merruviel se trouve installé au centre de la forêt, porté par un triangle de ces arbres aux dimensions colossales. Je cite encore un extrait du Grand Livre Pourpre (gloire soit rendu au barde de mon peuple pour avoir conservé tant de précieuses informations en cette époque troublée) :

"Séjournant depuis quelques jours à Artrap, au cours d'un périple qui devait me conduire jusqu'aux lointaines cités du Sud, je décidai de longer les rives du Lac aux eaux bleues comme de la Turquoise, que les gens d'ici nomment Lac d'Ef. J'espérais que mes pas me conduiraient ainsi à l'orée de la grande forêt qui s'étendait au pied des Monts Karrap et aue l'on disait peuplée d'Elves connaissant l'art et

la manière de jouer de nombreux instruments à corde, pour accompagner leurs chants aériens. Les premiers grands arbres de la forêt m'apparurent en même temps que le petit îlot rocheux qui se trouve au milieu des eaux du lac. Après une longue journée de marche, le besoin de repos commençait à se faire pressant. Je cherchai donc un recoin un peu abrité dans les rochers qui bordent les eaux calmes, et me laissai aller à la rêverie. Les derniers rayons du soleil couchant, filtrant à travers les ramures des Ormes et des Chadarnes illuminaient le lac d'une douce lueur orangée, et procuraient à la vue une impression quasiment féérique. Je fus troublé dans ma méditation par l'apparition à l'orée de la forêt d'un petit groupe de créatures aux longs cheveux d'or, habillées de longues capes vertes et portant de grands arcs. Je reconnus sans peine des Elvassâr comme il en passait tant autrefois dans notre village. Je me levai, allai à leur rencontre et engageai la conversation en dialecte Atish qui sert de langue commune dans ce pays. Nous discutâmes longuement, et je fus charmé lorsque je compris que mon plus cher souhait, voir la belle cité d'Ethel Avenador au coeur de la grande forêt pouvait être exaucé...

ARTRAP est la ville la plus importante du GORRENION, une région à faible densité de population, à cause de son climat difficile. Les quelques grosses fermes qui se trouvent dans la plaine d'Etesse produisent surtout du blé noir et du seigle. L'humidité prolongée de la période d'hiver oblige les habitants à rester longtemps enfermés dans leurs maisons, assez vastes et bien aménagées. Hommes et femmes s'occupent alors à diverses activités artisanales. Les tissus et les poteries d'Etesse sont réputés sur les marchés de l'est, et les agriculteurs du Correnion tirent plus leur richesse relative de ces productions que de leurs cultures.

LA ROUTE DU NORD

Pour se diriger vers les riches plaines du nord ou vers les contrées désolées du grand nord, il faut quitter Moganon par la porte du scarabée. La longue piste dallée de pierre qui remonte vers Grannon puis vers Ellovel, Mantor et le pays Eluesh est perpétuellement encombrée par

les caravanes. Cette route est la seule voie importante qui relie la capitale au Nord du Pays, et les voyageurs s'y bousculent. Les auberges sont nombreuses dans la plaine d'Ecce-lia au nord du pays Atuesh, et portent les noms les plus évocateurs pour attirer les clients : de "l'ours repu" au "merle gourmand" en passant par "la brassée de seigle" ou la "Corne d'Abondance"... De vastes champs de céréales bordent la route de chaque côté, et les habitations isolées et les petits bourgs agricoles sont nombreux. Pour retrouver un peu plus de tranquillité, il faut dépasser l'important carrefour qui permet de se diriger vers Ellovel, la cité elfique, et la forêt de Vani.

Les villages s'espacent et les chariots bruyants des marchands qui font la route entre Eccik et Karün se succèdent à un rythme plus raisonnable. Sans quitter la piste, on aperçoit à l'horizon les grands arbres de la forêt de Vani, l'un des domaines des premiers habitants de ce grand royaume. Les vaniens sont des elfes beaucoup plus voyageurs que les Elvassär et il est fréquent de rencontrer de petits groupes d'elfes issus de ce peuple de l'autre côté des mers, dans les forêts de Roven-dell ou d'Ereflain. Ce sont en général des voyageurs partis à la découverte du monde, des "errants" qui ne se fixent en aucun autre endroit et reviennent dans la presqu'île de Vani lorsqu'arrive la crépuscule de leur vie. Les vaniens ont une grande connaissance de la magie. Les plus puissants d'entre eux enseignèrent leur art pendant de longues années dans le Palais des Sages de l'île de Mornador et Fellendar. Le relai a maintenant été pris par les elfes andins, mais les vaniens font encore de longs séjours sur l'île sacrée. Comme dans la forêt de Manissielle, on dit que les elfes ont construit de somptueuses résidences aériennes, mais peu nombreux sont les étrangers qui y pénètrent de nos jours. À la tête du peuple des Vaniens ne se trouve plus aucun prince, ni princesse, mais un conseil formé par les "anciens" les plus respectés. Ce conseil respecte scrupuleusement les lois édictées par le Céterk de Moganon, mais les elfes ne participent plus à la vie politique du pays. Ils préfèrent le silence de leurs grands espaces, aux affrontements bruyants qui opposent les intérêts trop divergents des humains cupides. Il n'y a que peu de choses à dire sur Grannon, la ville aux remparts de

pierre noire. De nombreux artisans sont installés dans ses murs et s'est une ville laborieuse, à l'architecture austère. Les armes fabriquées par ses forgerons sont réputées d'un bout à l'autre du royaume, et les marchands les transportent jusque sur les marchés de Gwilaün, et de Terrast en Kirkwall. L'essentiel du transport se fait par voie terrestre, la plupart des navires assurant la liaison avec les ports de Kirkwall étant intercepté par les pirates à la solde des Princes de Gorgonoth. Il paraît d'ailleurs que plus d'un des régiments d'orcs stationnant dans les presqu'île de Kor en vue de l'assaut du Royaume du nord, sont équipés des armes provenant des fonderies de Grannon.

Au sud de cette ville s'étend la presqu'île de Tajidnu, à laquelle les légendes attribuent une réputation sinistre... Dans le Grand Livre Pourpre, Néfalkar donne quelques indications succinctes sur cette région maudite :

"Aux temps anciens, un magicien puissant du nom de GEDDEL s'installa en ce lieu. Tous pouvoirs lui avaient été donnés par des dieux maléfaisants pour créer et répandre sur ce monde les maux les plus épouvantables. Geddel se mit à l'ouvrage et au bout de quelques années, des créatures maléfaisantes sortirent de son laboratoire et commencèrent à se répandre dans la région. Il fallut tout le pouvoir des Princes de la forêt de Vani, aidés par leurs propres magiciens pour mettre un terme aux actions de ce sinistre personnage. La légende dit que le ciel se fendit, et qu'une coulée de lave incandescente recouvrit la tour de GEDDEL. Depuis cette époque aucun village n'a jamais été reconstruit sur ces rivages maudits, et les histoires que l'on raconte à la veillée parlent toujours des créatures sans âme qui peuplent les landes désertiques..."

LE PAYS ELUESH

Cette région immense est la deuxième du pays par sa richesse et la densité de sa population. Les plaines qui s'étendent au Nord de Mantor et de Karün, au pied des plateaux de Zikkane produisent plus de la moitié des céréales consommées dans l'Ellansdale, et exportent même du seigle et du sarrasin dans les régions voisines du Kirkwall. Depuis la création du district de Madaras lors des révoltes anciennes, le pays Eluesh a été amputé de sa partie est, au profit du royaume voisin. Les

hommes du pays Eluesh sont d'habiles marchands réputés sur l'ensemble du continent pour leur sens des affaires et leur élocution facile. Ils n'ont cependant pas réussi à imposer leur langue au cours de l'histoire, puisque c'est le dialecte atish qui sert de langue commune à l'ensemble du royaume. À l'exception des plateaux de Zikkane qui marquent la transition avec les zones froides du pays de Dorrennion, les paysages de la grande plaine bleue et de la vallée de la Gedivna ne présentent que peu de traits originaux : seules quelques collines et quelques étendues boisées viennent rompre la monotonie des champs cultivés. À part les deux grandes cités de Mantor et de Karün, qui sont également des ports importants, la population, totalement de race humaine, se répartit dans de nombreux bourgs agricoles, qui ressemblent plus à des agglomérats de fermes autour de grands entrepôts, qu'à de véritables villages.

À Karün, port particulièrement fortifié, se trouve basée une flotte militaire assez importante qui assure la protection de la baie de la Naorte, contre les incursions des pirates basés à Ken-Killag le verrou du détroit. Depuis que les forces de Gorgonoth détiennent Enmoc, les navires Ellans ne peuvent plus joindre les ports de Kirkwall. Karün est également une importante ville de garnison, dans laquelle est installée une partie des troupes qui assurent la défense de la presqu'île d'Almandarn. Les troupes du Gorgonoth ont déjà effectué plusieurs tentatives de débarquement sur cette côte, mais les deux citadelles placées à la pointe de la presqu'île, face à Enmoc, tiennent bon. Si la presqu'île d'Almandarn venait à être conquise, les princes noirs auraient alors le contrôle total de la baie du Mandar, et leurs navires disposeraient alors d'un site exceptionnel pour débarquer des troupes sur les arrières de l'armée du roi Endarnor.

La ville de Mantor bénéficie d'une situation plus calme, du fait de son éloignement de la frontière. Située à l'embouchure de la Gedivna, et construite sur les versants des collines qui bordent la vallée, c'est une cité très active dans le domaine artisanal. Fait exceptionnel sur tout le continent, on trouve même, en haut de la colline du méridien, un quartier peuplé exclusivement par des nains. Ils se sont installés là il y a plusieurs siècles, abandonnant leur domaine des plateaux de Zikkane pour une

raison dont nous reparlerons plus loin. Ils se livrent au travail du bois et à la taille des pierres provenant des carrières qu'ils ont creusées en amont de la Gedivna.

C'est à Mantor que siège la guilde des négociants en céréales qui effectue le regroupement et les expéditions des grains produits dans les plaines. C'est une confrérie puissante, contrôlant strictement le cours de ses produits. Le chef de cette guilde est également Mador (gouverneur) de la ville, et lorsqu'il se rend à Moganon, le Céterk Sana-luv le reçoit avec les égards dus à un prince.

Situés à l'extrême Nord du pays Eluesh, les plateaux de Zikkane forment en réalité une région bien distincte. Cette sorte de plaine élevée (1000 m d'altitude moyenne) est en effet coupée du reste du pays par une ceinture de monts d'une altitude respectable (entre 2500 et 3500 m) en forme de U. L'ensemble de la région descend en pente douce vers le Nord où se trouve l'accès le plus commode que l'on nomme la passe du chien. Pour accéder aux plateaux en partant de Mantor, il faut utiliser une route escarpée qui s'élève par de grands lacets au dessus de la plaine bleue, et comporte un nombre incalculable de tunnels, assez étroits. Ces différents obstacles, ajoutés à l'altitude des cols, rendent l'itinéraire inutilisable par les caravanes. Ceci explique qu'aucune ville, ni même village important n'ait jamais été construit par les hommes de la plaine.

Une colonie importante de nains habitait les plateaux pendant le premier millénaire du calendrier. Mais un jour, plusieurs grands dragons émigrèrent des montagnes du nord, chassés par un climat devenu par trop difficile, et éluèrent domicile au pied du grand pic de feu, l'un des plus hauts sommets de la ceinture montagneuse des forêts. Ces dragons, on s'endoute, causèrent mille ennuis aux nains, qui n'en vinrent à bout qu'après plusieurs siècles d'une lutte impitoyable. Lorsque le dernier des dragons blancs eut enfin disparu, la colonie des nains Andurîn (parents de ceux des monts Karrap) était réduite aux trois-quarts, et une bonne partie de l'oeuvre accomplie détruite. Depuis la fin de ces terribles épreuves, enseigné leur art particuliers de Zikkane ne se reconstituèrent jamais véritablement. La population se stabilisa autour de quelques milliers d'individus jusqu'aux

migrations de l'hiver 6811. Les conditions de vie devenant trop difficile pour la communauté, plusieurs centaines de nains émigrèrent vers la plaine, et s'installèrent comme artisans dans la ville de Mantor.

LES DONJONS DU NORD

Bien que les conditions de vie y soient particulièrement rudes, le pays de Dorrenion, situé aux confins nord de l'Ellansdale, fut très tôt peuplé par des humains de la race de Canalion. Guerriers infatigables, venus sans doute du royaume des glaces d'Eciven, au nord du Kirkwall (région actuellement totalement déserte car recouverte par la banquise), les Canalions s'adaptèrent peu à peu à cette région que nul ne chercha à leur disputer. Ils commencèrent d'abord par construire de simples tours, entourés de bâtiments aux murs épais, qui prirent l'appellation de Donjons. Ainsi virent le jour, très tôt dans l'histoire de l'Ellansdale, le donjon de Karnost, tout au nord, la tour du Fellash, puis les donjons du Guest et celui du corbeau qui se dresse au creux d'un petit vallon perpétuellement glacé, au bord de l'océan.

Dans chacune de ces tours vivait un noble canalion, entouré de quelques hommes d'armes, et de serviteurs cultivant les terres avoisinantes lorsque la chose était possible. Les femmes de ce peuple étaient peu nombreuses, mais elles étaient d'une grande force et d'une grande beauté. Comme leurs compagnons, elles étaient grandes et brunes, portant de longues chevelures et un bandeau de toile brodée, orné de pierreries, autour de la tête. Formées dès leur plus jeune âge aux arts de la guerre, à l'équitation, et aux techniques de survie dans les conditions les plus difficiles, elles connaissaient à l'adolescence les mêmes rites initiatiques que les hommes. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les relations entre les donjons étaient généralement courtoises. Si hommes et femmes étaient rompus à diverses techniques de combat (y compris à main nue), les guerres étaient peu fréquentes, les difficultés de la vie quotidienne mobilisant l'énergie de tous.

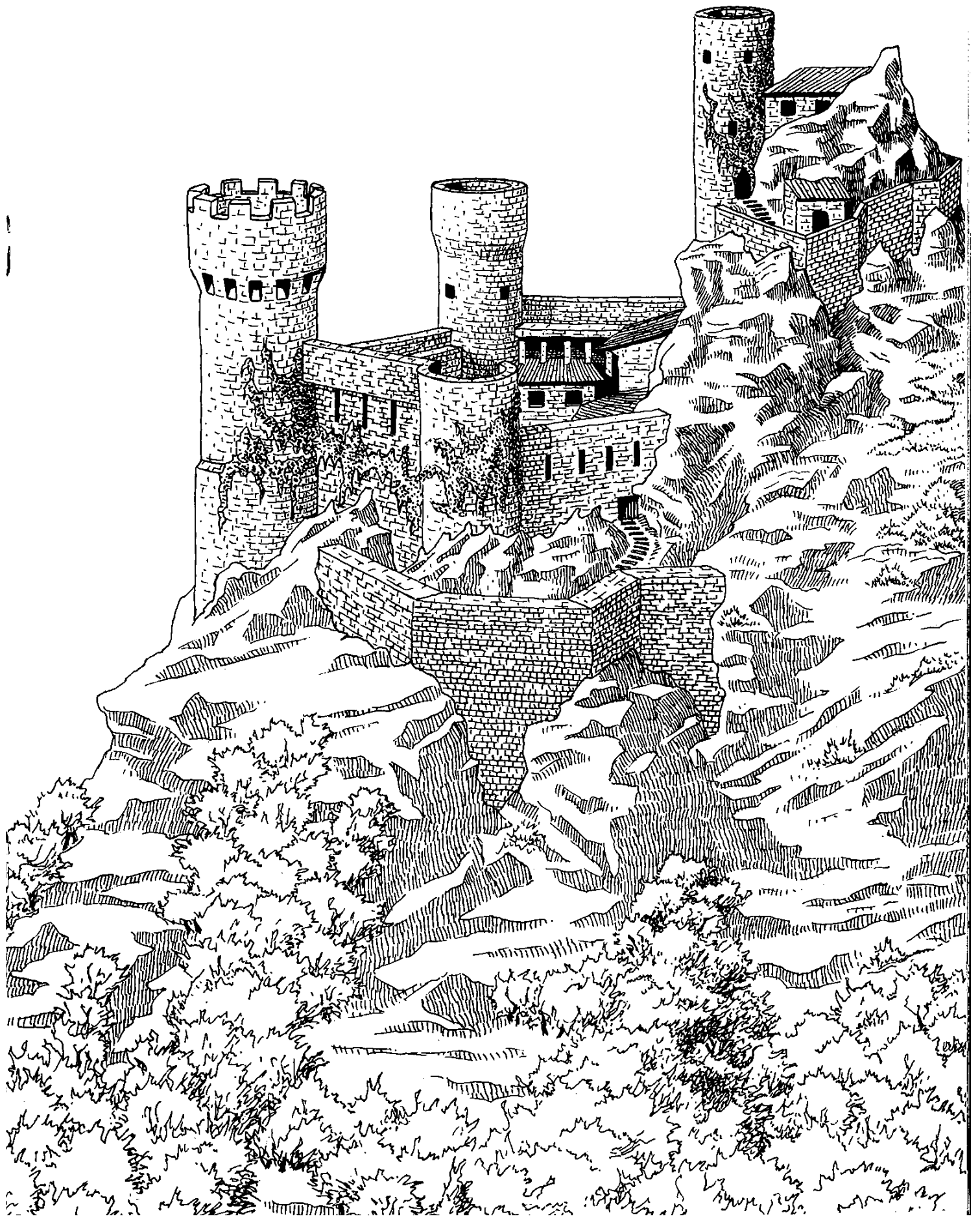
Petit à petit apparurent le besoin de communiquer, et surtout le besoin de faire des échanges de marchandises. Dans cet univers extrêmement sédentaire, deux nouvelles classes de personnages firent leur

apparition : les marchands ambulants, qui permettaient aux donjons du nord de s'approvisionner en nourriture, en échange d'étoffes ou de poteries rudimentaires, mais aussi les "kéaris", sorte de troubadours, se déplaçant de châteaux en châteaux pour distraire les habitants, par leurs récits épiques. Les kéaris, de sexe féminin à l'origine, finirent par former une sorte de clan particulier, ayant ses propres coutumes. Toute une aura mystérieuse entourait leur vie quotidienne, et ils acquérèrent peu à peu un statut de personnage sacré, "intouchable", bien que cela n'ait aucun caractère religieux.

Après une période d'adaptation longue et difficile, la population des tours s'accrut progressivement. Les moeurs rudes des Canalions s'assouplirent peu à peu, en particulier sur le plan de la procréation. Initialement, en effet, les femmes de ce peuple, quoique vivant fort jeunes avec leur compagnon, n'avaient guère d'enfants avant la trentaine passée, et ceci limitait considérablement le développement de la population. Ces coutumes ancestrales furent peu à peu abandonnées.

De petits villages se créèrent au pied des châteaux. Certains anciens serviteurs devinrent exclusivement cultivateurs et habitèrent hors des murs protecteurs de leur seigneur. Les siècles passant, ce fut le tour de certains marchands de devenir sédentaires. Ainsi naquirent les deux villes importantes de la région, Kerrydu au sud, et Carafayel au nord. La naissance de ces deux villes, et leur développement ultérieur entraînèrent la modification de la structure politique du pays. Les donjons, jusqu'à présent totalement autonomes, se soumièrent peu à peu, de gré ou de force, au pouvoir des seigneurs plus puissants qui s'installèrent à Kerrydu. La ville étant assez agréable, des hommes migrèrent du sud, depuis le pays Eluesh, et peu à peu des croisements se firent entre les deux peuples.

De nos jours seuls les donjons du nord, les plus renfermés, sont encore peuplés par des Canalions gardant véritablement leurs particularités d'origine. Les kéaris, moins nombreux qu'avant, existent cependant toujours. La plupart d'entre eux préfèrent la rude vie des donjons à la facilité de la grande ville. Il existe cependant à Kerrydu, une sorte de collègue, constitué par les kéaris dans lequel est enseigné leur art particulier.



Le seigneur Gemelowyin qui règne à Kerrydu est maintenant vassal des Céterks de Moganon, et les fiers seigneurs des donjons sont astreints à fournir chaque année un contingent d'hommes à l'armée royale. Ceux-ci ne se mélangent jamais d'ailleurs aux humains d'autres peuples, et forment au sein de l'armée Ellandsienne un régiment spécial, particulièrement redoutable.

Cette relation qui existe maintenant entre le Pays de Dorrenion et la capitale, a été concrétisée par diverses alliances familiales. La soeur du Seigneur Gemelowyin, la belle Ethella, est mariée avec l'un des plus grands princes Atish et réside depuis à Moganon dans le palais des Céterks. Le pays de Dorrenion reste cependant plutôt coupé du reste du royaume, et vit en grande partie en autarcie sur le plan économique.

ORN, LE TRIANGLE SACRÉ et L'ANCIEN ROYAUME DU GEDDEN SANDAR.

"Ce monde était encore à l'aurore de son existence, lorsque se produisirent les faits prodigieux que je vais vous conter... De grands oiseaux blancs aux ailes argentées firent leur apparition dans le ciel du pays de Gedden. Ces créatures d'une beauté surnaturelle tournèrent longuement en dessus de la plaine de Sanak Datura. Si grand était leur nombre qu'une ombre se forma devant le soleil. L'un après l'autre, les coursiers ailés se posèrent dans les hautes herbes, et l'on s'aperçut que sur le dos de chacun d'eux se trouvaient trois autres créatures que l'on ne connaissait pas encore sur ce monde : semblable en beaucoup de points aux humains qui peuplaient déjà cette terre, les nouveaux venus s'en distinguaient néanmoins par de nombreuses particularités. Leur taille et leur carrure était de loin supérieure à la normale, et leurs longs cheveux blonds, presque blancs, semblaient former presque une auréole de lumière autour de leur tête et de leurs épaules. Leur peau, d'une blancheur extrême, semblait à l'albâtre, accentuant leur aspect irréel. Quand leurs passagers eurent mis pied à terre, les grands oiseaux argentés s'envolèrent, montèrent haut dans les cieux, et disparurent. Jamais point on ne les revit dans ce monde, et n'eut été le grand nombre des témoignages, et la confiance que l'on peut avoir dans les récits des

anciens, on aurait pu croire ce fait étrange issu directement de l'imagination d'un rêveur." (extrait du grand livre pourpre).

Les nouveaux habitants de ce pays s'appelèrent eux-mêmes Sandars, et leur arrivée frappa tant les imaginations que nul ne songea dans les premières années à les baptiser d'un autre nom. Quelques siècles plus tard, ils prirent l'appellation de Fallalek-Geddin, dans les récits des nains, mais ceci est une autre histoire.

Les Sandars avaient débarqué sur cette terre au nombre de trois mille. On dit qu'ils échouèrent en ce lieu, chassés de leur monde par la colère d'un de leurs Dieux anciens. Peut-être les ressentiments qu'ils éprouvèrent à cette époque à l'égard de la cruauté de leurs dieux expliquent-ils le fait que ces gens n'aient plus de croyance, et vivent actuellement sans religion aucune.

Le pays dans lequel ils arrivaient était vaste, assez accueillant, et la population, constituée essentiellement de tribus nomades, ne chercha pas l'affrontement. Après délibération des sages, le peuple des Sandars se partagea en trois groupes d'égale importance et tous se dirigèrent, en longues files, vers les montagnes de Crovar, que l'on apercevait au sud.

Dès leur arrivée, ces humanoïdes d'un nouveau type firent preuve de leur grande maîtrise de la technologie. Ils n'avaient rien à envier aux nains pour ce qui était de l'art de tailler la pierre, et au bout de deux années, trois nouvelles cités apparurent au coeur des monts Crovar. Les maisons, de forme cubique, étaient solidement bâties, et s'alignaient le long d'avenues assez larges pour l'époque, convergeant toutes vers une grande esplanade centrale. Quelques tours, aux toits en forme de bulbe, venaient casser cette unité architecturale assez austère. Ces édifices aux formes plus élancées correspondaient certainement aux demeures des savants ou des dignitaires. Ceci est confirmé par le fait que lors de leur arrivée à Moganon, la ville princière, les architectes Sandars ne construisirent que des édifices munis de nombreuses tours à toits en bulbe. Or seuls des dignitaires Sandars habitaient la capitale de l'Ellandsale. Chacune des cités avait la forme d'un carré, entouré de hauts remparts, et disposant d'une porte sur chacun de ses côtés. Les trois nou-

velles villes reçurent le nom collectif d'"ORN", et furent baptisées individuellement AREK, KADUN, et KRIEK. Elles étaient reliées entre elles par un chemin en partie aérien, en partie souterrain, protégé par des murs, dans les passages où il n'était pas surélevé. L'ensemble prit alors le nom de "triangle sacré", tant la forme de construction rappelait cette figure géométrique.

Pendant de longues années les Sandars vécurent à l'intérieur de ce triangle, ne se mêlant à aucune race, et ne sortant de leurs frontières que pour exécuter quelque sazzia sur les villages ou les ports environnants.

A partir du 30ème siècle avant la comète, la situation politique évolua. Le triangle d'Orn ne suffit plus à contenir et à nourrir la population qui s'y est développée, et le peuple Sandars passe alors à une phase d'expansion. Les envahisseurs sont des guerriers redoutables, disposant de pouvoirs inconnus, et ils font rapidement des ravages. Les Céterks de Moganon qui n'avaient pas pris jusqu'à présent leur menace au sérieux, sont obligés de se réveiller, d'autant plus que les conquêtes des Sandars s'élargissent : diverses villes de la côte Est ou du Sud passent sous leur contrôle (Madana, Onavira, Ivernon). Les premières tentatives militaires de répression se soldent par un échec cuisant. Il faut attendre la fin du 22ème siècle pour qu'une armée numériquement importante, composée d'Elfes, d'humains du nord, et de nains, réussisse à contenir l'expansion des "Fallalek-Geddin", puis à les faire reculer, et finalement capituler (sans qu'aucun régiment des troupes de Moganon n'ait réussi à pénétrer dans le triangle sacré).

Un nouvel équilibre s'instaure alors dans le pays. Bien que vivant "en dehors" du royaume, les Sandars acceptent de payer tribut aux Céterks, et iront même jusqu'à participer au gouvernement du royaume (voir histoire générale). Des trois villes conquises, seule Madana restera une ville Sandar, mais de nombreux villages de moindre importance, construits sur le modèle des villes d'Orn, feront leur apparition dans la plaine de Sanak Datura, et dans la longue bande de terre très fertile qui longe la côte est.

Pendant la période assez longue où le royaume entier sera gouverné par une dynastie d'origine Sandars, différents croisements se produiront avec les humains. Cette union est fréquemment stérile, mais les nais-

sances sont cependant suffisamment nombreuses pour expliquer le fait qu'à l'heure actuelle on distingue deux types légèrement distincts au sein de la race albinos : les "Kane", habitants du triangle d'Orn, proches du type originel, et les "Neddir", habitants des plaines, présentant quelques traits physiques plus communs.

Toutes les cités Sandars sont construites sur le modèle énoncé plus haut, et ceci donne au paysage du sud de l'Ellansdale un caractère très

particulier. La ville de Madana a été entièrement reconstruite dans les siècles qui ont suivi sa conquête. Les Sandars y ont installé d'importants chantiers de construction de navires au cours des derniers siècles. Leurs bateaux sont réputés, et on dit qu'ils ont apporté d'importants perfectionnements aux techniques de navigation. Humains et Sandars ne se mélangent guère, et les relations se limitent surtout à des échanges commerciaux, du moins pour les "Kane". Les "Neddir" fré-

quentent plus facilement les voyageurs, mais ils semblent former une couche moins noble de la population Sandars. La route qui relie Onavira à Ivemon est un axe commercial important. Des minerais variés, en quantités importantes, sont extraits des monts Crovar. Les minerais de fer et d'étain, proposés par les marchands Sandars, sont d'une qualité réputée sur le marché.

La société Sandars

A l'image de son architecture urbaine, la société Sandars est une société très rationaliste. La technique, l'étude et la réflexion y tiennent une place considérable. L'idée religieuse est absente de la vie publique. La magie, du moins telle que la conçoivent les elfes, n'intéresse absolument pas les Sandars. On distingue quatre classes principales de professions, nommées Saana (les savants), Monda (les marchands), Etten (les soldats) et Malir (littéralement "ceux qui font vivre la cité"). Chacune de ces classes est composée aussi bien de Sandars "hommes" que "femmes", et elle est divisée en deux ou plusieurs sous-classes, marquées par le présence d'un préfixe (exemple On - En - Eden - Inu) devant le titre principal.

Saana : regroupe tous ceux qui étudient, réfléchissent ou recherchent. On-Saana, ce sont les architectes / Flu-Sana, ce sont les constructeurs de bateaux / Inu-sana, ce sont les techniciens et autres inventeurs.

Etten se divise en deux sous-classes : Eden-Etten, les guerriers au troisième oeil, caste supérieure, et Inu-Etten, les jeunes guerriers, n'ayant pas encore donné "l'impression" et ne sachant pas encore utiliser leur pouvoir de contrôle mental.

Monda se divise en trois sous-classes : Flu-Monda, les marchands de la mer, On-Monda, les conducteurs de caravanes, et Enn-Monda, les marchands de la cité.

Malir comprend de nombreuses sous-classes telles que Inu-Malir, les paysans, Enn-Malir, lit-

téralement "ceux qui font les tâches de la cité", Eden-Malir, ceux qui dirigent la cité, On-Malir, ceux qui fabriquent les objets usuels....

La dernière des classes est de loin la plus importante en nombre.

"Impression et pouvoir de contrôle"

La détermination des rôles sociaux se fait dès le plus jeune âge, après quelques années d'apprentissage pendant lesquelles les "maîtres", issus de la classe saana, essaient de déterminer les talents particuliers des jeunes

Les enfants destinés à faire partie de la classe "Etten", les guerriers, sont les premiers à être écartés du groupe commun. Dès l'âge de dix ans on développe en eux diverses aptitudes : résistance physique, connaissance des plantes, pratique des armes, et surtout éveil d'une faculté psi particulière, "l'impression ou pouvoir de contrôle". Après deux ans d'apprentissage du métier des armes, le jeune sandars reçoit sa ceinture rituelle de guerrier : il s'agit d'une bande de cuir plus ou moins décorée, comportant à droite de la boucle une boîte en corne solidement fixée. A l'intérieur de cette boîte, et suivant les talents que les maîtres ont observé chez l'apprenti, se trouve une espèce particulière de libellule bleue ou de scarabée à reflets dorés. Lors de la remise de la ceinture, le jeune sandars reçoit alors le titre d'Inu-Etten. Pendant quelques années, il va apprendre à s'occuper de son animal "oeil", il va observer son rythme de vie, le nourrir, et apprendre peu à peu à lui im-

poser sa propre volonté. Une sorte d'osmose va se développer petit à petit entre le guerrier et l'insecte, et aboutira pour certains, vers l'âge de vingt ans au second rituel, celui de "l'impression". Chaque guerrier sélectionné recevra un bracelet qui va lui donner le contrôle absolu de la volonté de l'insecte et passera au "grade" d'Eden-Etten. Grâce à certaines particularités génétiques, il pourra utiliser la vision de son scarabée, ou de sa libellule, comme troisième oeil, son cerveau étant capable d'assimiler parfaitement la totalité des données. L'utilisation de l'animal va donner au guerrier sandars plusieurs talents particuliers :

- capacités de surveillance et de détection à distance moyenne (il semble que l'insecte ne s'éloigne pas plus d'une vingtaine de mètres de son porteur).
- protection renforcée contre les attaques de dos en combat.
- résistance élevée à la douleur (il semble que l'insecte décharge le système nerveux du guerrier, en cas d'impulsions trop fortes).
- résistance très élevée à toute tentative d'attaque ou de prise de contrôle Psi, venant d'un autre individu.
- capacité de prévoir rapidement et de parer certaines attaques magiques à support verbal ou mental.

L'utilisation de ce "troisième oeil" constitue aussi une grande faiblesse. La mort ou la perte de l'insecte sera lourde de conséquences. Privé de son Entullanh le guerrier risque la folie complète ou l'amnésie. Peu d'Eden-Etten supporteront le choc mental que représente la perte de l'animal. Si cet événement se produit au cours d'un combat, le guerrier est au mieux totalement désorienté pendant un bon mo-

ment, et les chances de le toucher deviennent particulièrement élevées.

Une nouvelle impression est toujours possible si la victime est restée mentalement saine, mais l'apprentissage du contrôle sera plus long, et les chances de réussite lors du passage du nouveau bracelet ne seront que de cinquante pour cent.

L'ELLANSDALE SUD (OUTRE MER)

Cette région de peu de superficie qui s'étend tout au long de la côte, de Nielas à Odivernon, en bordure des baronnies de Sentillas (Fellendar), n'est plus que le reste de l'an-

cienne province d'outre-mer. Lors de la signature du traité de Mornador en 2716, la région comprise entre le monts de Sentillas et les monts Karadorn sera en effet cédée aux Princes de Rhû qui gouvernent le Fellendar, et formeront la province d'Earsüd. Cet abandon de territoire s'explique par le fait qu'à l'époque seules les zones côtières du nord et de l'ouest sont véritablement mises en valeur. La seule perte importante sur le plan économique est donc constituée par la cession du port de Sentillas. Le gouvernement du Kirkwall souhaitant garder une "tête de pont" outre-mer, les deux autres villes importantes sont conservées.

Il n'existe qu'un seul axe routier important qui va du nord au sud. A

l'ouest de cette ligne, en bord de mer, se trouvent tous les villages. Les habitants vivent soit de la pêche, importante, soit de la culture de la bande de terrain très fertile qui longe la côte. A l'est de la route, plusieurs forteresses, construites en plaine ou sur quelques hauteurs, surveillent la frontière.

Le climat est chaud, et assez agréable. Nielas et Odivernon sont deux villes fortifiées assez importantes (30 000 habitants environ). Les maisons de commerce y sont nombreuses.

Au sud d'Odivernon, la bande fertile se rétrécit peu à peu, laissant la place à un désert aride que nulle piste ne traverse.

Au delà des trois Royaumes...

VERS LE NORD

Vers le Nord, se trouvent d'immenses étendues glacées. Les températures sont si basses que la vie paraît impossible. Certaines légendes de Kirkwall parlent de l'existence dans les temps anciens d'un royaume nommé "Terres glacées d'Eciven", peuplé par de petits gnômes blancs couverts de fourrure. Si un tel pays existe encore il ne doit plus être habité que par des esprits glacés... Il semble néanmoins que la limite de la banquise se soit située plus au Nord avant le passage de la comète, et surtout avant les grandes migrations des hommes de la race de Canalion...

VERS LE SUD

Les légendes des nains, et surtout des Mingalas qui en sont originaires ne sont guère explicites, et divergent sur de nombreux points. Il y a accord sur le fait que les régions du sud sont désolées, arides, et qu'el-

les ne sont plus habitées que par des bergers nomades et des pillards. Les grands livres du Roi Nurrim disaient que très loin, très loin au Sud, après avoir traversé les grandes montagnes qui barrent l'horizon, on trouvait à nouveau l'immensité de l'océan. L'existence mythique de riches cités où toutes les constructions auraient été bâties en métaux précieux, a longtemps alimenté l'imagination des petits êtres de la montagne. On ne trouve aucune trace de ces légendes dans les écrits des elfes, qui ignorent purement et simplement les "grandes étendues de la désolation". La terre est si aride en ces lieux, par la faute de Gengalad, que Carendowin elle-même ne put y faire pousser un arbre même en l'arrosant de ses larmes.

AU DELA DES IMMENSITES BLEUES

Nous avons évoqué en parlant du peuplement de Trégor et de son histoire, la longue traversée qui amena les hommes par delà l'océan Galarc'h. Plusieurs tentatives ont été faites sans doute, pour explorer cette immensité. Il n'en reste que des légendes et peu de faits véridiques. D'autres continents existent sans doute, pensent les elfes, car les dieux l'ont voulu ainsi à la création du Monde, mais nul ne s'en inquiète véritablement.

Les grandes mers de l'ouest (ERGS) et l'océan Galarc'h sont comme d'immenses barrières isolant le Monde de Trégor des autres terres. Peut-être, un jour, des humains courageux renouvelleront-ils, les voyages d'exploration entrepris par le comte de Mélehaut, il y a bien longtemps dans l'histoire...



Politique et Diplomatie

1/ FELLENDAR "Royaume des sept provinces"

Population : estimée entre 3 millions et demi, et 4 millions d'habitants.

Races : Humains (55%), Elfes et demi-elfes (25%), Nains (10%), Mingalas et autres races (10%)

Armée régulière :

Garnison royale de Rhû, composée de plusieurs régiments d'hommes de la province, et d'une troupe d'archers et de cavaliers elfes (3000 hommes en tout). Milice locale de Rhû (1500 hommes).

Contingents fournis par les provinces (vrai seulement pour l'Ereflain, Rovendell, F'élérianc et peut-être l'Effir) : au total 12.000 hommes armés et entraînés. Ces troupes se répartissent comme suit :

- Effir, 5000 hommes cantonnés à Sorcumeth, Aldinor et Nargolad (où

se trouve une compagnie d'éclaireurs kurnes, particulièrement redoutables) et commandés par Molor le Galarc'h.

- Ereflain, 3000 hommes bien équipés, cantonnés à Raflain, Lovell et Narana (une troupe de nains servant régulièrement le conseil de province).

- Rovendell, 4000 hommes, cantonnés principalement à Issendil et Milkendell, sous les ordres du Duc Mauriès.

- F'élérianc, 3000 hommes, cantonnés dans les ports de la côte (quelques équipages de marins compris dans ce nombre).

Un Traité d'assistance signé avec Nurrim, roi des nains sous la montagne d'Effir, garantissait l'apport d'un régiment de guerriers (environ 1200 nains armés) en cas de menace d'invasion.

Les barons de Sentillas entretiennent également des forces armées importantes dans l'Earsüd (plus de 4000 soldats), mais ces troupes, très impliquées dans de nombreux conflits locaux ne sont pas disponibles pour une mobilisation nationale.

A plusieurs reprises, les rois elfes des forêts d'Eblen Mail, de Ravenelle et d'Eraldar, ont envoyé de forts contingents de troupes (archers, cavaliers) mais l'importance des populations de ces forêts a considérablement décliné. Par conséquent les capacités de mobilisation ne sont plus les mêmes qu'autrefois. En cas de péril grave, le gouvernement de Rhû ne pourrait guère compter sur une force armée de plus de 20000 hommes, mobilisables en un mois environ. Une réquisition plus poussée, mais plus longue à réaliser aussi, permettrait d'atteindre le double ou le triple de ces effectifs.

Gouvernement

Fellendar n'est plus un véritable "royaume" mais une fédération de provinces. Le pouvoir appartient d'une part à un prince de sang, d'autre part à un conseil composé de "sages" délégués par les différentes provinces. Ces deux instances de décision travaillent en principe de concert. Ce gouvernement, situé à Rhû, la capitale, ne contrôle plus guère en réalité, les provinces éloignées : la région de Gorgonoth fonctionne depuis plusieurs siècles comme un état indépendant, il n'y a plus de représentants de l'Earsüd au conseil, et Molor le galarc'h, gouverneur de l'Effir, ne tient que très rarement compte des directives de la capitale.

Prince gouvernant la fédération : le duc Raffin, en place depuis 7670, descendant de la maison Vanalha, d'origine humaine, anciens gouverneurs de la province de Rhû.

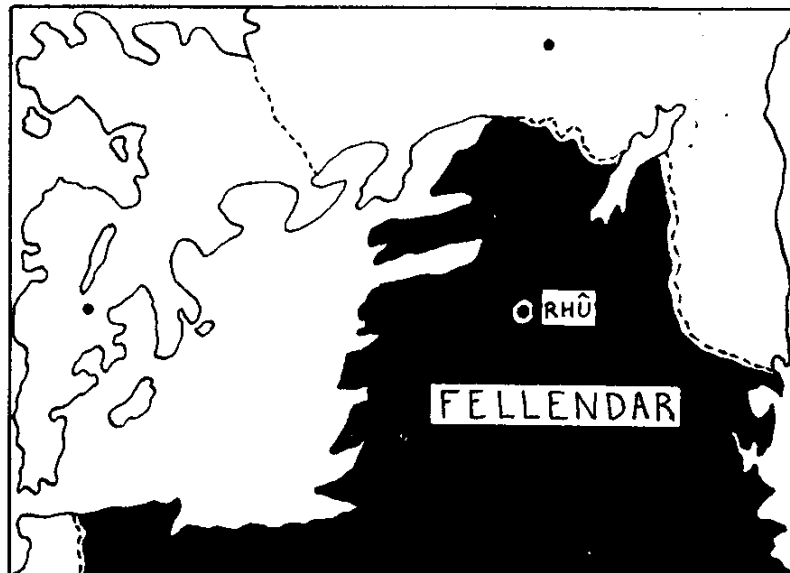
Pouvoirs Locaux

Rhû : Comte Mauvert de Barrave, résidant à Rhû

Rovendell : assemblée provinciale de 16 membres (nobles, marchands, représentant des Mingalas) ayant pouvoir législatif et exécutif, siégeant à Roven.

F'élérianc : Conseil des Intendants siégeant à Erianc et dirigé par l'intendant Savuiras, marchand d'étoffes à Mérianador.

Ereflain : Prince Folden (parent très éloigné de la maison princière d'Efendil), plus intéressé par les arts de



la magie que par les affaires politiques.

Effir : pas de gouvernement de province.

Les Mingalas ont une structure tribale. Le chef de leur grand conseil se nomme Ondel Malafalla. Les guerriers mingalas sont très courageux, mais mal organisés. Chaque groupe de guerriers fourni par une tribu est accompagné d'un sorcier guérisseur, disposant de pouvoirs "magiques" plus ou moins importants.

De l'autre côté des montagnes, la situation politique est un véritable imbroglio. Les barons les plus influents sont : Malleyrargues, forteresse de Cintel, surnommé "le vautour" - Ged d'Ervil, gouverneur de Sentillas - Chandor, château de l'aigle, surnommé "le noiraud" et Sylve de Kerrek, fille du redoutable baron de Kerrek, qui réside dans la forteresse du pic des Glaives au pied des Monts Karadorn.

Province du Gorgonoth

Cette région constitue dans les faits un état indépendant, et fortement militarisé. Le Prince Urreighem VI qui réside dans la cité fortifiée de Morloth dispose sous son commandement de plusieurs corps d'armée, composés de régiments d'hommes originaires de la province, d'orcs et de demi-orcs rassemblés dans tout le pays et instruits par ses sorciers. On dit que d'autres créatures bien plus redoutables sont à son service, et que toutes ces troupes attendent dans des noirs souterrains creusés sous les montagnes, l'ordre d'envahir les provinces voisines. L'un des corps d'armée stationne dans la presqu'île de Kor en Kirkwall et amorce une vaste offensive contre

les troupes d'Endarnor. D'autres régiments seraient prêts à débarquer sur la presqu'île d'Almandam. Pour qu'Urreighem envisage ainsi une triple offensive contre le Kirkwall, Fellendar et l'Ellansdale, il faut que son pouvoir militaire soit considérable. Le chiffre de 50000 à 60000 créatures armées sous ses ordres, chiffre qui a été avancé par les conseillers militaires d'Endarnor, paraît insuffisant.

Il n'est pas possible de procéder à une estimation exacte des forces en présence, aucun espion n'arrivant à passer les mailles du filet posé par les créatures du chaos à l'entrée de la province.

2/ ROYAUME DE KIRK WALL

Population : environ 6 millions d'habitants

Races : humains (95%) - elfes (5%)

Armée régulière :

Dans chaque district stationnent à la fois des régiments dépendant directement du pouvoir royal, sous les ordres d'un grand intendant militaire, et des régiments placés sous le contrôle du gouverneur de la région. Des troupes assez nombreuses stationnent à Kirk, où se trouve le palais du Roi, surtout depuis que les menaces d'invasion se sont faites plus précises.

- district de Gwilaün : 2000 hommes, stationnés à Gwilaün et le long de la frontière avec l'Ellansdale, et 3000 hommes cantonnés dans les fortifi-

cations établies le long de la ligne de front au nord de la presqu'île de Kor. Ces troupes sont directement opérationnelles, et solidement équipées.

- district de Kirk : Un millier d'hommes faisant partie de la garde personnelle du roi, et 1500 hommes de troupes régulières (1500 d'entre eux ont suivi Méraldar le prince renégat, et sont passés à l'ennemi), stationnés à Kirk. D'autres troupes (environ mille hommes) attendent à Terrast l'ordre de rejoindre le front. Il faut ajouter à ce nombre les équipages de la flotte de guerre bloquée dans ce port (environ 600 marins).

- district d'An'Akamet : 3000 hommes sous les ordres du seigneur Garanek Madur, d'autres troupes sont en cours de mobilisation.

- district de Mellün : plusieurs régiments (2000 à 2500 soldats) convergent actuellement vers la capitale.

- district de Naradut : les troupes régulières comportent deux régiments de montagnards Naradekks (2500 hommes) et un régiment de la garde personnelle du Roi affecté à la surveillance des citadelles côtières (1500 hommes).

- district de Boren : c'est la zone la plus militarisée du pays... Le duc Panissar commande une armée de 6500 hommes (même les régiments dépendant de l'Intendant du Roi sont passés sous son commandement, après la disparition mystérieuse du représentant d'Endarnor).

Au cas où les ordres de mobilisation et de rassemblement parvien-

draient à temps dans tous les districts, Endarnor IV pourrait donc rassembler assez rapidement une armée de vingt à vingt cinq mille hommes. Ceci suppose que les gouverneurs des différents districts lui obéissent et fassent diligence dans l'exécution des ordres de mouvement, ce qui n'est pas acquis pour tous !

Gouvernement

Le Kirkwall est dirigé par un Roi, qui dispose de tous les pouvoirs civils et militaires. Les grandes régions du royaume sont contrôlées par des seigneurs originaires de l'endroit, la transmission du titre de "gouverneur" se faisant généralement de père en fils. Endarnor IV, fils de Méliadès, règne sur le pays depuis 7652, date de la mort de son père.

Pouvoirs locaux

Les personnalités importantes du pays sont :

- Le duc Panissar, qui gouverne le district de Boren

- Le Baron Errekiel (Naradut)

- Le duc Mandar Kendek a succédé au Prince Norindell (dernier gouvernant du Royaume de sang elfique) à la tête du district de Mellüm.

- Le Seigneur Garanek Madur (Valdur, district d'An'akamet)

- Le seigneur Corn Affal (district de Madaras)

A la tête des elfes Sylvains de la forêt de Ravenelle, se trouve un conseil dirigé par la Princesse Anafindel, et le Prince Garfuil. Les elfes sylvains de cette forêt vivent à l'écart du monde des hommes et n'interviennent pas dans les affaires du royaume. Leurs relations diplomatiques avec le Roi Endarnor sont bonnes et l'on dit que peu d'espions ennemis arrivent à échapper à leurs archers.

3/ ELLANSDALE

POPULATION : 12 millions d'habitants

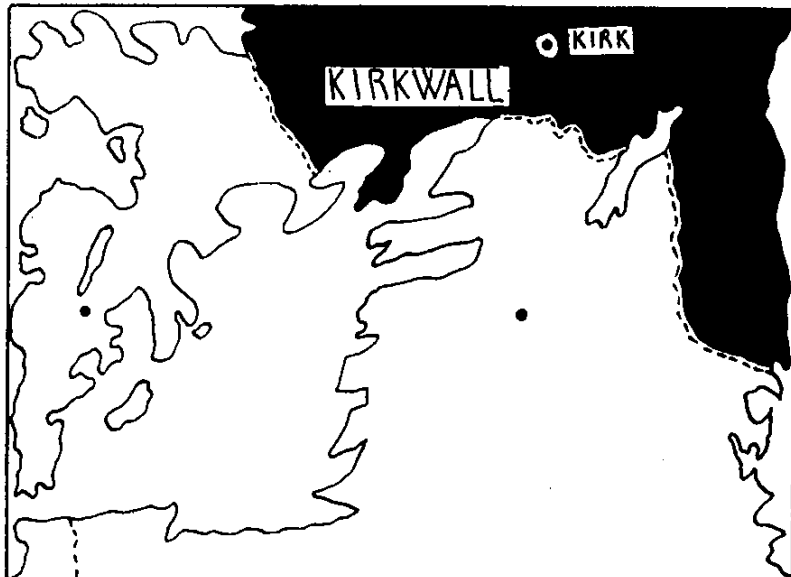
Races : Humains (65%), Elfes et demi-elfes (15%), Nains (10%), Sandars (10%)

Armée régulière :

L'Armée du pays d'Ellansdale est une armée importante, bien équipée et bien entraînée. Les Céterks de Moganon peuvent disposer assez rapidement d'une force de 100000 à 120000 hommes grâce aux régiments maintenus en garnison dans les principales villes du pays. Une part importante de la dîme nationale est consacrée au maintien en ordre de combat de cette armée. Les forces principales sont concentrées en trois points :

- corps expéditionnaire du sud, stationné en Ellansdale sud, outre-mer, dont la fonction principale est de surveiller les voisins remuants de l'Earsüd. Cette force est composée essentiellement de troupes légères, levées sur place ou dans des régions méridionales telles la presqu'île de Crovar. 6000 hommes stationnent en permanence dans les ports de Nielas, d'Odivernon, ou dans les forteresses disséminées le long de la frontière très théorique qui sépare l'Ellansdale du Fellen-dar. Les guerres entre les barons ayant repris de plus belle, et certains d'entre eux ne manquant pas d'ambition, le gouvernement de Moganon surveille particulièrement la région. Plusieurs escarmouches assez violentes viennent d'ailleurs d'avoir lieu, au début de l'année, entre les cavaliers "pillards" du seigneur Malleyrargues et l'armée régulière.

- L'Armée du nord est attachée à la surveillance de la frontière de Kirkwall, et surtout au contrôle des mouvements effectués par les troupes du Gorgonoth. Elle comporte une trentaine de régiments (dont six d'humains de la race de Canalion, un de guerriers nains, et deux de Sandars), représentant en tout 40000 hommes, répartis dans les châteaux de Mantor, Karün, Carafayel et différentes forteresses de montagne, construites le long du fleuve Naormis. Deux garnisons importantes stationnent dans la presqu'île d'Almandam, face à Kor, ainsi que dans l'île Seffir. Karün est également un port militaire important, dans lequel sont basés une vingtaine de grands voiliers rapides destinés à surveiller les côtes.



- Le plus gros des forces restantes est basé à Moganon, la capitale (6000 hommes), à Grannon, ainsi que dans diverses citadelles de moindre importance.

L'armée est placée sous le commandement direct du Céterk SANALUV. Contrairement aux deux pays voisins, aucune troupe régulière n'est placée sous la dépendance d'un quelconque pouvoir régional. Les Madors (gouverneurs) des grandes cités ne s'occupent pas de l'organisation militaire, et n'ont sous leurs ordres qu'une milice faiblement armée, et chargée uniquement de régler les affaires courantes (délits de droit commun, maintien de l'ordre). Les commandants de l'armée sont nommés directement par le gouvernement de Moganon. Ce sont souvent des nobles originaires de telle ou telle région de l'Ellansdale, mais la force militaire qu'ils commandent ne stationne jamais dans sa région d'origine. Cette stratégie habile a été mise en place peu à peu par les différents Céterks qui se sont succédés à Moganon depuis 3000 ans, et présente le mérite d'avoir mis fin à nombre de complots et de conflits intérieurs qui se produisaient auparavant.

Seules, les minorités raciales du pays constituent une exception à cette règle :

- Les Sandars disposent d'une force militaire autonome, stationnée dans le triangle d'Orn et dans la plaine d'Onavira. Cette situation est liée à une tradition très ancienne. Les sages pensent au fait que les choses ont toujours été comme ça depuis les origines. Il est difficile d'évaluer les effectifs exacts qui sont maintenus sous les armes, peu d'étrangers pénétrant à l'intérieur du triangle. Les troupes Sandars sont équipées d'armes ballistiques nouvelles et efficaces, témoignant de l'active recherche de leurs savants dans ce domaine. Les pouvoirs particuliers de leur race en font par ailleurs des guerriers redoutés.

- Les nains du Roi Gonfulrin ne servent plus dans l'armée royale. Leur nombre réduit et les nombreuses difficultés de coexistence qui ont toujours existé avec les troupes régulières, font que nul n'a cherché à porter remède à cette situation. Le roi Gonfulrin dispose d'une troupe réduite, mais bien entraînée.

- De même, les elfes, qu'ils soient Elvassär ou Vaniens ne constituent plus des unités militaires organisées

comme par le passé. Leur participation aux forces armées régulières est très limitée, et purement individuelle.

GOUVERNEMENT

Les habitants de l'Ellansdale usent d'une terminologie particulière pour nommer leurs gouvernants. L'équivalent du Roi dans les pays voisins se nomme Céterk, depuis des temps immémoriaux. Ses droits sont très étendus : il choisit lui-même les membres du grand conseil qui l'assiste dans ses fonctions. Le titre de Céterk est héréditaire, en principe par la branche mâle aînée, mais de nombreuses dérogations sont connues à cet usage. Il existe cependant une clause particulière dans les lois de succession, qui provoque parfois d'étranges bouleversements dans la vie politique du pays : le fils aîné succède à son père à la mort de celui-ci. Il doit cependant être accepté par le grand conseil des pairs, en fonction au moment de son arrivée au pouvoir. Cet élément de la juridiction ellansdienne entraîne de nombreuses manœuvres dans les sphères officielles lorsque le Céterk en place se fait vieux ! On pense que cette coutume s'est mise en place dans les années troublées des débuts du temps du renouveau. Le but était certainement d'éviter que les éléments trop dégénérés, marqués sur plusieurs générations par une consanguinité trop importante, ne conduisent le pays à la ruine.

Le Céterk régnant actuellement à Moganon appartient à la lignée des SANALUV. Il est le cinquième du nom à siéger à la tête du pays. Les Sanaluv sont une famille de très riches marchands, anoblis mille ans

auparavant à la suite de "dons" considérables au trésor public. Le Céterk SANALUV est un homme assez peu intéressant : ses penchants moraux ne sont guère reluisants, et certains esprits malveillants de son entourage disent que son intérêt personnel passe bien avant l'intérêt public.

Pouvoirs Locaux :

Les autres personnages importants de la vie du pays sont les MADORS, gouverneurs des principales cités, et les NEDERKS, intendants chargés de la perception des impôts et du recouvrement des taxes. Les Madors sont des personnages issus pour la plupart de la noblesse, alors que les Néderks appartiennent aux riches familles de marchands, ou sont des chefs de guildes.

Voici les noms de quelques uns des Madors les plus importants du royaume :

- Mador de Grannon : Lech de Sevio, seigneur des trois tours,

- Mador de Karün : Anglin de Marolz, comte de Karün,

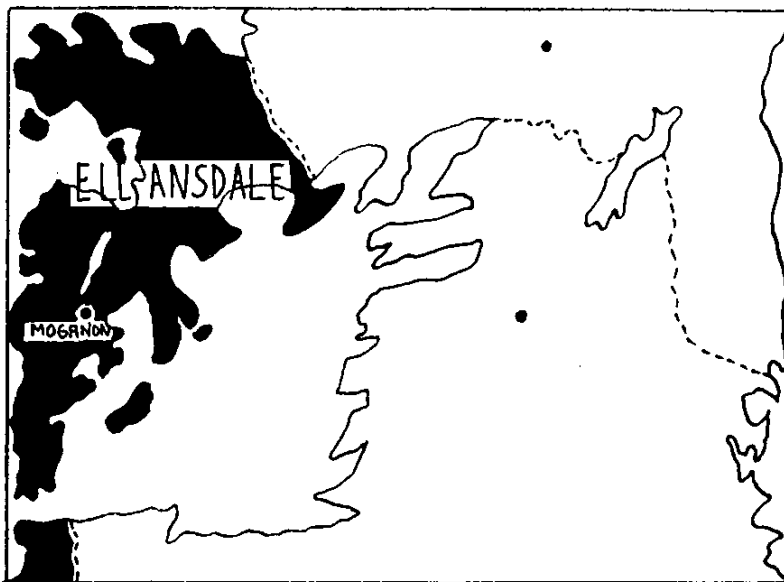
- Mador de Kerrydu : le seigneur Gemelowyn,

- Mador d'Ivernion : Loric de Céterne, comte de Maa,

- Mador d'Eritas : Guenièvre de Manterne, comtesse d'Athanor...

LES AVENTURIERS DANS LE MONDE DE TREGOR

Les temps troublés que traversent les trois royaumes ont favorisé en plus de toutes les armées royales, le développement de bandes d'aventuriers, plus ou



moins respectueuses des pouvoirs en place. Ces groupes, composés d'êtres de races et de provenance diverses, agissant souvent pour leur propre cause, constituent un élément non négligeable de la vie politique et militaire du pays. Le rôle joué par ces éléments isolés est parfois très important : on dit que c'est l'action de petits groupes d'elfes, d'humains ou de nains, doués peut-être d'une plus grande sagesse que leurs concitoyens, qui auraient permis de limiter jusqu'à présent les ambitions des seigneurs de Gorgonoth dans les monts d'Embrun et dans les plaines limitrophes. Quelques magiciens plus ou moins puissants interviennent parfois aussi, et certains sages pensent que le pouvoir des elfes de Mornador et d'Eblen-Mail est encore bien plus grand que l'on ne le croit. Peut-être est-ce la raison pour laquelle les grands qui gouvernent maintenant les trois royaumes acceptent l'indépendance et l'esprit de liberté de ce peuple. Rares sont les "premiers nés" qui servent dans les armées royales, maintenant que leurs princes se sont retirés dans les forêts en abandonnant le pouvoir des cités. Mais ils sont nombreux et ils veillent jalousement à la sauvegarde de la paix dans les havres qu'ils habitent encore....

EVOLUTION DE LA SITUATION POLITIQUE ET DIPLOMATIQUE

En cette fin d'année 7678, plusieurs problèmes importants peuvent retenir l'attention d'un observateur, en trois points différents du Monde de Trégor.

La situation la plus inquiétante se développe dans la zone Nord. Les Seigneurs de Gorgonoth ont repris l'initiative de l'action sur un front qui semblait stabilisé depuis longtemps : quelques espions ont signalé d'importants mouvements de bateaux dans le détroit de Killag, ainsi que des débarquements considérables de troupes au port d'Enmoc, dans la presqu'île de Kor. De nombreuses escarmouches ont eu lieu sur la ligne de front au nord de la presqu'île. D'autres manoeuvres sont en cours dans la même région : des nuées d'espions et de bandits de toutes sortes se sont infiltrés à l'intérieur du Kirkwall. Ces bandes d'orcs et de demi-orcs agressent les mes-

sagers du roi, attaquent les troupes isolées, et ont déjà pillé différents entrepôts d'armes. Ce phénomène dure déjà depuis un an environ, et cause des ravages considérables dans l'arrière pays. La même infiltration semble se produire dans la région de Karün, en Ellansdale, et dans le nord de F'élérianc, en Fellenlar, où se multiplient les actes de banditisme. Différentes sectes plus ou moins chaotiques tentent également de se développer dans les grandes villes du sud, et l'on pense que toutes ces actions relèvent d'un plan d'ensemble orchestré par Urreighem VI et ses conseillers.

Deuxième zone où la situation politique et militaire est particulièrement tendue : les baronnies de Sentillas. Les conflits quasiment rituels qui ont lieu dans cette région, ont pris depuis deux ans des proportions particulièrement inquiétantes. De nombreux mouvements armés ainsi que de violentes escarmouches se produisent sans cesse. L'un des seigneurs locaux, le baron de Malleyrargues, vient d'obtenir plusieurs succès diplomatiques et militaires importants : soumission du baron de Chandor et de plusieurs petits seigneurs. De violents affrontements l'opposent actuellement à Ged d'Ervil, le gouverneur de Sentillas.

Malleyrargues est un personnage avide de pouvoir, sans aucun scrupule, et particulièrement agressif. Plusieurs espions ont rapporté au Duc Raffin (Roi du Fellenlar) avoir rencontré dans les couloirs du château de Malleyrargues un magicien du nom de Mellic l'oiseleur, connu pour être l'un des proches d'Urreighem.

Les ambitions de Malleyrargues sont connues de beaucoup, ainsi que sa haine pour le pays d'Ellansdale voisin. Le baron a proclamé bien haut, et ce depuis longtemps, sa volonté de reconquérir les "termes de l'ouest" sur l'occupant étranger. Il dispose d'une armée de mercenaires bien équipée et bien entraînée, et n'hésite pas à recourir aux ruses les plus habiles pour tromper ses adversaires. Plusieurs incidents frontaliers ont eu lieu avec les troupes de l'Ellansdale, et certains pensent que la bannière de Ged d'Ervil, gouverneur de Sentillas, était portée par des hommes de Malleyrargues, ceci afin d'envenimer la situation.

Urreighem le prince noir, aurait tout intérêt à provoquer un conflit dans le sud, opposant Ellansdale et Fellen-

lar et empêchant ainsi toute alliance de ces deux pays au nord, pour venir en aide au Kirkwall. Le Royaume d'Ellansdale constitue en effet la menace la plus sérieuse à ses velléités de conquête. Ce pays dispose d'une armée importante, et son unité intérieure n'est pour l'instant pas menacée. Un conflit dans le sud présenterait donc l'immense intérêt d'obliger le Céterk de Moganon à surveiller deux zones en même temps. Les représentants du sombre pouvoir semblent fort capables d'appliquer l'adage "diviser pour mieux régner". La seule personne susceptible de s'opposer aux menées de Malleyrargues dans l'Earsud, paraît être Sylve de Nerrek, baronne des glaives. Cette femme n'a guère de sympathie pour les Rois du Nord, mais sa haine pour Malleyrargues est encore plus forte que tous ses autres sentiments. Ses forces militaires ne sont guère importantes, mais elle dispose d'un atout considérable : le château du pic des Glaives, au pied des volcans de Karadorn, est une forteresse quasi imprenable. De plus Sylve parlerait, pense-t-on dans le pays, la langue des derniers dragons, et posséderait un animal de compagnie redoutable...

Des manoeuvres diplomatiques du même genre se déroulent dans le Sud de Kirkwall. Dans cette région aussi les ambitions démesurées d'un personnage risquent de nuire à une alliance entre les deux royaumes voisins : le duc PANISSAR reste plutôt sourd aux appels de son Roi, et rassemble ses troupes au sud de la région. Plusieurs ambassadeurs du Duc ont contacté les pirates de Keriok, et d'importantes négociations sont en cours. Des incidents militaires dans cette région, contre le Fellenlar, auraient de lourdes conséquences :

- le roi Endarnor serait privé du soutien des troupes de Boren,
- Le Duc Raffin se verrait obligé de laisser en la province d'Effir l'armée de Molor le Galarc'h, pour surveiller ses arrières,
- l'alliance possible entre les deux pays ne pourrait pas se réaliser...

Urreighem semble vouloir jouer la carte du conflit généralisé, afin d'utiliser ses propres forces contre chacun des trois royaumes pris séparément. L'offensive commence fort judicieusement contre le Kikwall. Il dispose contre ce pays d'avantages militaires importants (trahison du fils du Roi, désorganisation des voies de communication intérieures).

La magie

La magie est un élément indissociable des réalités quotidiennes du monde de Trégor. Les magiciens et les sorciers ont partout leur place : du palais des princes aux cahutes misérables, des vertes forêts d'Eblen-Mail aux sombres souterrains d'Urreighem VI. De nombreux événements dans l'histoire sont marqués par leur intervention en bien comme en mal. Dans beaucoup de circonstances les pouvoirs politiques ou surnaturel furent réunis dans les mêmes mains. La lignée des princes demi-elfes Ellendar en est un bon exemple.

Les sept provinces de Fellendar, terre de prédilection des elfes, sont aussi un lieu privilégié pour toutes les croyances surnaturelles.

Il est important avant tout de considérer la magie trégorienne, non comme une collection de tours de prestigitiation utilisés en dépit du bon sens, mais comme un ensemble de symboles et de pratiques profondément liés à la terre dont elle est issue. Les elfes sont les premiers dépositaires de ces valeurs et la raison d'être primordiale de la magie elfique est la conservation des équilibres.

Celui ou celle à qui les dieux ont fait le don d'un tel pouvoir, doit savoir en être maître, et ce ne peut-être le fruit que d'un long apprentissage.

La connaissance véritable des choses ne pourra s'acquérir que par paliers. L'élève devra être humble et faire attention aux paroles de ses maîtres. Mais seules les expériences qu'il fera au cours de sa vie propre lui apprendront les lois de l'équilibre naturel. Il ne faut pas trop se précipiter pour faire le bien, car l'univers est une balance fragile : celui qui répare un tort en faisant usage de ses pouvoirs, peut causer en un autre lieu, ou sur une autre personne, un dommage bien supérieur.

Ce respect des équilibres, cette tendance à ne pas intervenir à tout prix, est d'après les elfes, ce qui distingue essentiellement magie blanche et magie noire.

Dans la plupart des régions de Trégor, l'apprentissage de la magie commence très jeune. Les magiciens errants, elfes ou humains, portent grande attention aux enfants qu'ils croisent lors de leurs périples. S'il leur semble que le jeune sujet qu'ils ont rencontré présente une aptitude, ils demandent aux parents l'autorisation de l'emmener avec

eux. Malgré la douleur que cause cette séparation, le prestige des magiciens est tel, que rares sont les refus. Après quelques années d'errance commune, les apprentis les plus aptes sont alors dirigés vers les écoles de Mornador ou de Mendegna. Ils séjourneront plusieurs années sur les îles : l'apprentissage est long et difficile. Ils reprendront ensuite le chemin de leurs pays, mais ils auront toujours la possibilité de se perfectionner plus tard, en revenant à l'école, ou en entrant au service d'un initié plus âgé.

"Gervaine s'avança doucement sur l'allée dallée, se dirigeant vers le bâtiment blanc qui se trouvait au fond de l'enclos des herbes. Il n'y avait que deux mois qu'elle était revenue à Mornador, mais elle se rappelait parfaitement le plan des lieux : elle avait déjà tant parcouru l'île lors de ses séjours précédents. Son stage chez le maître des plantes prenait fin. Elle avait brillamment réussi les premières épreuves : elle avait nommé sans hésiter les herbes que lui présentait AGAR, grand maître du savoir au deuxième banc des initiés. Elle avait réalisé sans faute les subtils mélanges d'essences qui augmentent les pouvoirs de l'esprit ou permettent de distinguer les choses invisibles. Il ne lui restait plus aujourd'hui qu'à franchir les cercles de feu, pour acquérir la maîtrise des plantes. Plus grandes ainsi seraient ses compétences de magicienne. Cette ultime épreuve accomplie, elle pourrait retourner en son village, dans la plaine de Narak, au pied des monts du Sud..."

Elle s'approcha du portique des illusions et elle le franchit à trois reprises en suivant un dédale compliqué parmi les massifs de fleurs étranges qui ornaient le vaste jardin. Après son troisième passage, elle se retrouva seule, à l'entrée d'une grande salle très lumineuse. Aucune ouverture n'était pourtant visible, et seul le portique permettait d'accéder à ce lieu consacré. Elle se remémora le rituel appris au cours des longues soirées d'initiation, et se dirigea au centre de la pièce, vers deux grands vasques creusées à même le sol. Celles-ci constituaient l'unique décoration de l'endroit. Elle franchit plusieurs cercles de runes gravées dans la pierre et s'aperçut sans surprise, mais avec une certaine angoisse, que des flammes s'élevaient main-

tenant, hautes et claires, depuis le fond des vasques. Elle prononça quelques mots d'incantation à haute voix, puis se saisit du sac de toile qu'elle portait au côté de sa longue tunique bleue. Elle hésita un instant, puis lança l'une des herbes que contenait sa sacoche eu centre du brasier. Elle avança alors résolument vers les flammes, et celles-ci s'écartèrent devant son passage, se transformant en une odorante fumée bleuâtre. Elle se dirigea alors vers la seconde vasque, répéta rapidement ses gestes précédents. Son corps environné par le feu, se dissipa peu à peu... son esprit devint flamme parmi les flammes et elle perdit conscience.

Lorsque Gervaine se réveilla, elle était allongée sur les dalles de pierres. Agar, le maître des herbes, la dévisageait en souriant. Elle sortait d'un rêve étrange, et revenait d'un voyage à travers le temps et l'espace. Des images aux contours flous, évoquant les fortes impressions de son passé, s'étaient succédées sans trêve dans son esprit... Demain, elle partirait... Son nouveau voyage initiatique était terminé".

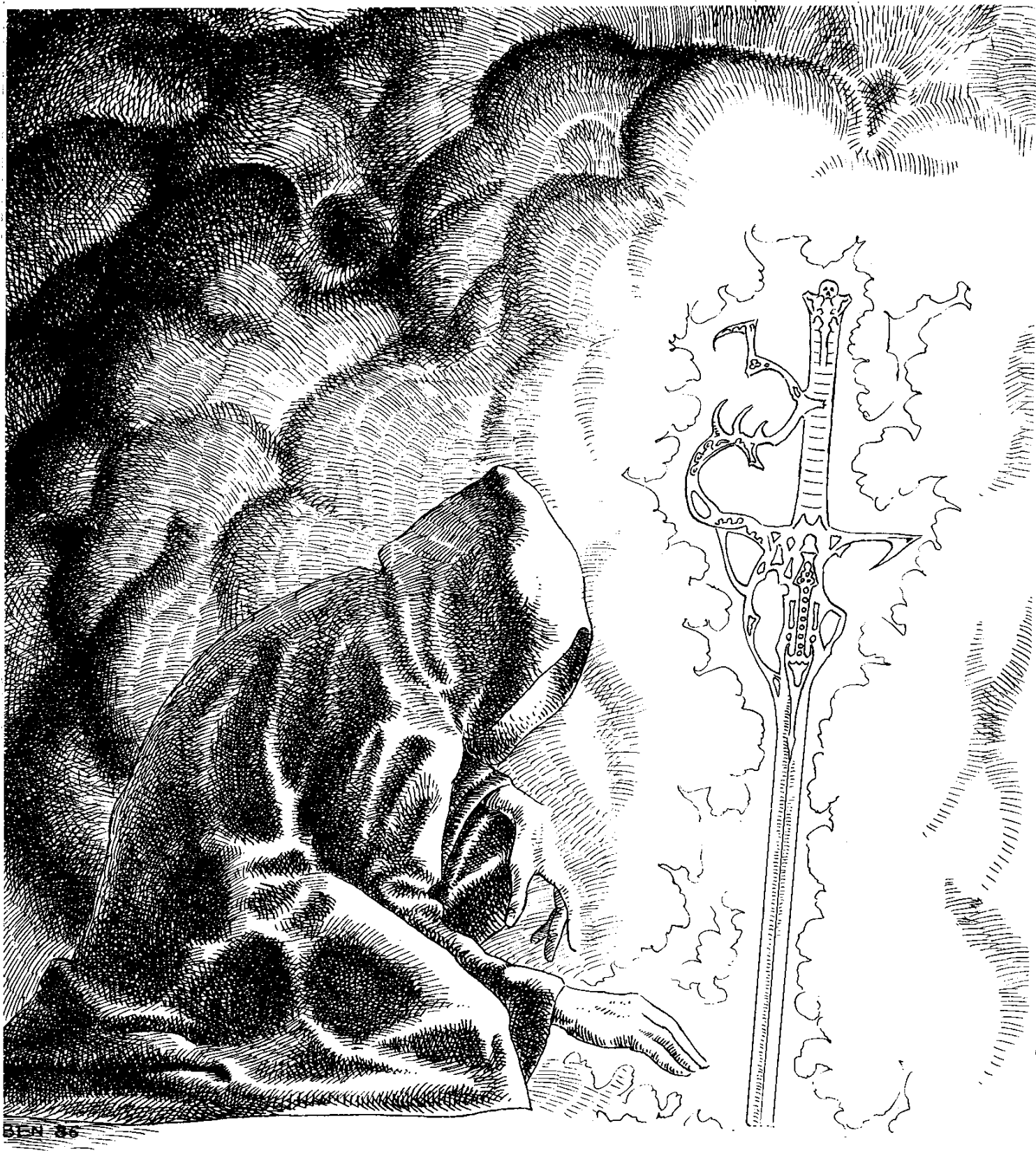
CARENDOWIN, mère des arbres et protectrice des elfes, s'adressa aux plus sages parmi les premiers-nés et leur enseigna une partie de son savoir. Elle plaça en leur cœur la sagesse qui était nécessaire pour comprendre la puissance de ce savoir, ainsi que la modération qui en permettrait le bon emploi. Les années passèrent et les générations se transmirent les livres sacrés qui permettaient la connaissance profonde de l'univers. Certains savoirs se perdirent, mais d'autres au contraire augmentèrent, tant la sagesse des anciens était grande. Le nom véritable de choses qui avaient disparu, fut perdu, mais d'autres plantes, d'autres éléments de la nature révélèrent leur identité secrète. Quand vint l'âge des dragons, les elfes avaient une grande pratique de la magie et ils purent comprendre le langage de ces créatures fabuleuses. Les dragons étaient aussi vieux que le monde, et leur souffle n'était autre que la toute première flamme. Comme les elfes ils possédaient un savoir profond, mais la malédiction de Calfindel les avait lourdement frappés. Ils étaient divisés, et tous n'œuvraient pas pour le bien du monde. Ils étaient à la fois "loups et bergers" et les "premiers nés"

comprirent qu'ils ne pouvaient compter sur leur alliance. En bien des lieux ils durent même les combattre.

Les siècles passèrent et vint le temps des hommes. Le savoir gardé jalousement dans les forêts s'éparilla. Certains magiciens, au cœur moins noble que d'autres, en firent une monnaie d'échange. Rien n'empêchait quiconque voulait faire l'effort d'apprendre, d'accéder à un certain pouvoir. Mais beaucoup n'avaient pas la modération nécessaire et en bien des points, l'équilibre des forces fut rompu. Certains finirent même par ne faire plus qu'un usage maudit des nobles enseignements de Carendowin. La magie elfique finit elle aussi, comme toute chose en ce monde, par être victime de la malédiction. Calafindel avait ainsi parlé : "aucun être, aucun objet, aucun savoir n'échappera à l'ombre noire que le soleil donne à toutes choses", et les elfes comprirent à leurs dépens quel était le pouvoir du verbe divin...

Le savoir a cessé de grandir. Dans les années de chaos qui ont suivi le passage de l'oiseau de feu, la magie a perdu une grande part de sa puissance. Les anciens sages possédaient des pouvoirs qu'aucun magicien ne sait plus mettre en œuvre. La connaissance et la pratique de la magie nécessitent donc une grande sagesse, en plus de certaines aptitudes particulières, que seuls elfes et humains arrivent à développer. Trois grands courants de Magie coexistent dans le monde de Trégor : - une magie traditionnelle, étroitement liée à la mythologie elfique, respectueuse des équilibres originels et basée sur la connaissance du nom véritable des êtres et des choses. Les magiciens, illusionnistes, sorciers et guérisseurs qui forment les quatre collèges principaux de ce courant, sont formés depuis leur plus jeune âge sur l'île de Mornador. Leurs maîtres sont parmi les plus grands des sages elfes des forêts du Nord.

- A l'opposé de Mornador, dans les îlots de Mendegna, en bordure de l'océan Galarc'h, s'est développé un autre courant de magie, beaucoup plus pragmatique, et moins philosophique. L'origine du deuxième pouvoir est considérée plus comme un don des forces de la nature, que comme un savoir transmis par les Dieux. L'intervention de l'homme dans les processus naturels est considérée comme normale et inévitable. Il n'y a pas à propre-



ment parler d'école de magie, mais une forte concentration de magiciens de tous niveaux qui acceptent volontiers des apprentis, à condition que ceux-ci présentent certains talents.

- le dernier courant, est celui que l'on nomme magie de l'ombre ou sorcellerie noire. Les elfes le consi-

dèrent comme une manifestation du sombre pouvoir de Gengalad, créateur du mal. Les éléments de ce courant sont essentiellement individualistes, et leur apprentissage se fait par déformation du savoir qu'enseignent les grands sages de Mornador ou de Mendegna. On dit cependant que le principal foyer de ce

pouvoir se trouve maintenant au coeur des monts du Gorgonoth. Les princes du chaos ont su rassembler autour d'eux, tous ceux pour qui la magie ne pouvait être qu'un instrument d'asservissement et de destruction.



Scénario I

Le siège de Nielek

Pour vous donner quelques idées sur la manière d'exploiter les informations contenues dans cette brochure, nous vous proposons deux scénarios simples se déroulant dans deux zones distinctes du continent. Ces deux histoires présentent la particularité d'être utilisables avec différents systèmes de jeux médiévaux, et peuvent être proposés à des joueurs de niveaux différents, moyennant quelques adaptations. Nous laissons le soin au maître de jeu de réaliser ces quelques modifications qui lui permettront aussi d'adapter l'histoire à sa façon.

PRESENTATION DES EVENEMENTS

Le groupe d'aventuriers séjourne dans la région ouest de l'Earsüd, c'est à dire dans les baronnies de Sentillas. Ils sont embauchés par la guilde des marchands indépendants de Sentillas pour escorter une caravane transportant des marchandises précieuses (orfèvrerie et vaisselle) depuis le sud du pays jusqu'au port de Sentillas. Les caravanes sont toujours solidement escortées, quelle que soit la valeur de leur

chargement, car les barons des petits domaines (Augher, Lang, Aneth) ont tendance à prélever un "droit de passage" inversement proportionnel à l'importance de la troupe de surveillance. Le voyage s'est déroulé sans incidents. Bien que la région soit particulièrement aride, le nombre important de relais, d'auberges ou de fermes fortifiées accueillant les voyageurs sur cet axe Nord-Sud important, permet d'utiliser sans problèmes chevaux et mulets.

Note pour le MJ : il est important que les joueurs soient au courant de la situation politique dans les baronnies (voir "bilan politique") et sachent que la guilde des marchands quoique indépendante, n'a que peu de sympathie pour le baron de Malleyrargues. Cet individu a en effet tendance à rançonner, lui aussi, les caravanes, et il est réputé avoir la main lourde !

Après avoir fait étape dans le petit village d'Auras, dans le domaine de la baronne Sylve de Kerrek, les voyageurs s'apprêtent à passer la nuit dans la ferme fortifiée du Nielek, avant d'arriver, le lendemain, sur les terres du baron d'Aneth. La

journée n'est pas encore terminée, mais la décision des voyageurs est forcée par la météo : le vent se lève et les guides de la caravane craignent une violente tempête de sable.

Arrivée à la ferme fortifiée

La troupe arrive en vue de la ferme vers 4 h de l'après-midi. Le vent commence effectivement à être violent et la poussière gêne terriblement la progression des chevaux. Les bâtiments font plus penser à un petit manoir, entouré de murs renforcés, qu'à une ferme. Il n'y a qu'une seule tour permettant véritablement de se défendre. Plusieurs gardes se promènent sur le chemin de ronde, en haut des murs. A la vue de la caravane, et après un interrogatoire d'usage, le pont-levis s'abaisse. Le sergent Vonart, commandant la place (il y a une demi-douzaine d'hommes d'arme sous ses ordres) demande aux nouveaux arrivants de déposer leurs armes dans la salle de garde, puis les informe du tarif. Le "droit de passage", hébergement compris, s'élève à 2 écus d'or par voyageur, et 5 pièces d'argent par bête. Les voyageurs sont ensuite conduits vers leur dortoir, tandis que les chevaux et mules sont installés à l'écurie. Peu après, le sergent, assez sympathique, invite marchands et escorte à un pot de bienvenue.

La tempête fait rage, et à part deux guetteurs, tous les êtres humains sont à l'abri dans les salles.

Vers 18 h des cris retentissent à l'extérieur des bâtiments. Un des soldats se précipite dans la salle commune pour annoncer l'arrivée d'une troupe de dix cavaliers, extrêmement pressés, escortant un lourd chariot bâché. Les nouveaux venus portent l'emblème de Sylve de Kerrek. Après une rapide vérification, le sergent ordonne l'ouverture des portes. A peine la troupe a-t-elle franchi le pont qu'une autre troupe de cavaliers, plus importante, arrive à son tour, en poussant force vociférations. Le pont-levis se relève de justesse, les premières flèches ricochant sur les dalles de la cour.

Les nouveaux venus se présentent :

Le sergent Vonart connaît les arrivants, ou tout au moins leur chef, le chevalier Volnick. Ce sont des hommes d'arme du château. Le commandant de la troupe le met rapidement au courant : partis pour faire une tournée de ramassage des im-

pôts, et retardés par le vent des sables qui souffle beaucoup plus violemment à l'est, les cavaliers ont été surpris et agressés par des hommes du Baron d'Aughier. L'un des archers de la troupe, qui se tenait jusqu'à présent à l'écart, informe alors le sergent qu'à son avis il s'agit plutôt de mercenaires à la solde du Baron de Malleyrargues, celui-ci ayant coutume de déguiser ses soldats lorsqu'ils agissent sur les terres d'autrui.

Note : les voyageurs peuvent assister à cette discussion. Le manoir n'est pas grand et les gens de passage séjournent tous dans la grande salle commune. A cette occasion, certains aventuriers à l'ouïe fine, remarqueront peut-être que la voix de l'archer a des intonations assez aiguës, et que le commandant de la troupe se laisse couper la parole sans broncher...

Les agresseurs sont en tout cas nombreux, et ne laisseront pas filer leur proie si facilement. Le chevalier informe Vonart que les coffres du chariot contiennent une forte somme en or et en bijoux, et qu'il faut absolument les mettre en sécurité. Un véritable conseil de guerre se tient alors dans les murs du manoir. Il semble que la troupe ennemie profite de l'obscurité pour s'installer, et encercler les bâtiments. D'après les observations faites par les guetteurs, il y a au moins soixante cavaliers. La bâtisse, quoique fortifiée, ne résistera pas à l'assaut plus de deux ou trois jours. Les collecteurs d'impôts pensent qu'ils ont été trahis, et craignent l'arrivée d'une troupe plus importante encore, le lendemain.

Note : l'archer dont nous avons déjà parlé, semble particulièrement nerveux. Certains aventuriers seront peut-être surpris à ce stade par le déploiement de force effectué pour s'emparer de deux ou trois malheureux coffres. En tout cas, les marchands, eux, ne songent qu'à leur départ, et à la façon dont ils vont pouvoir marchander leur sortie.

Le lendemain

La nuit se déroule sans incidents, si ce n'est que les assiégés ne dorment guère. Les attaquants ont installé leur campement autour de la ferme, et ont profité de l'accalmie du vent pour allumer de grands feux. Plusieurs arbres sont abattus pendant la nuit. L'offensive se pré-

pare pour le matin.

A l'aube, un émissaire, porteur d'un drapeau blanc, demande à parler au sergent. Il exige que le groupe de cavaliers arrivés la veille se rende, avec le chariot, faute de quoi le manoir sera envahi et ses occupants massacrés. Après une discussion laborieuse avec le chef de la caravane, les assaillants acceptent par ailleurs de laisser partir la caravane et son escorte, à condition que nul ne porte les armes à la main. Une trêve de deux heures est accordée, pour laisser le sergent prendre sa décision et pour permettre aux marchands d'évacuer la place forte.

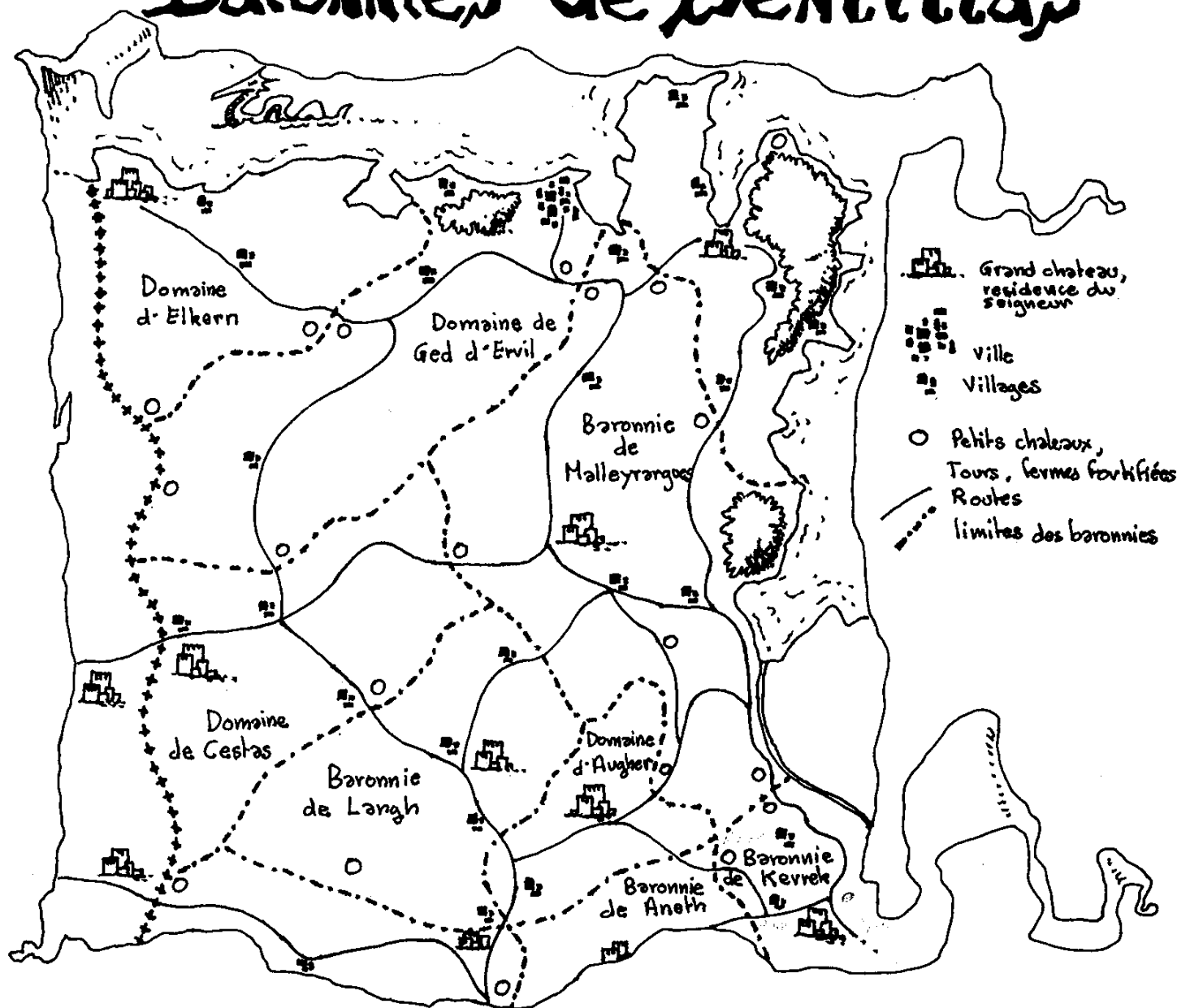
A l'intérieur de la ferme, les événements aussi se bousculent. Le sergent ne manifeste guère d'enthousiasme à l'idée de laisser partir les marchands, qui peuvent lui servir (pense-t-il) de monnaie d'échange, ou de troupe de renfort. Il ne dispose en effet que de 16 soldats pour assurer sa défense, et les protections sont vétustes (toitures en bois, facilement incendiables, et portes guères résistantes). Il voudrait forcer les aventuriers à s'embaucher dans sa garde. Un conciliabule rapide a lieu alors entre le commandant de la troupe et l'archer vêtu de noir, qui semble vraiment jouir d'un prestige important.

Le commandant s'approche des aventuriers et leur propose le marché suivant : accepter la proposition des attaquants, qui sont, leur explique-t-il des soldats de Malleyrargues, et sortir du château. Ensuite, ils conduiront la caravane à l'abri, au village d'Auras, et fileront à bride abattue, prévenir la baronne de Kerrek dans son château du Pic des Glaives, pour qu'une troupe vienne à leur aide. Si les cavaliers sont rapides, une centaine de soldats peuvent arriver sous trois jours et libérer le manoir. Si la mission réussit, les messagers recevront en récompense l'un des trois coffres contenus dans le chariot, ce qui représente plus de 5000 p.o. L'homme ajoute, confidentiellement, que les aventuriers ne sont pas obligés d'informer les marchands de leur plan. De toutes façons, la caravane installée à Auras ne courra aucun risque, et deux ou trois jours de retard n'ont pas d'importance sur un aussi long trajet !

Une étrange révélation

Le sergent n'assiste pas à cette entrevue. Si les joueurs refusent la proposition du commandant, l'archer, qui lui a assisté à la conversation, se

Baronnies de Sentittas



livrera alors à un cuneux manège. Il isolera l'un des membres du groupe et, jouant sur ses sentiments, lui révélera un bien terrible secret. Le soldat enlève sa cotte de maille et la cagoule qui lui entoure la tête, et ses longs cheveux bruns se déplient sur ses épaules. Son visage change quelque peu d'expression, et c'est une charmante jeune femme qui s'adresse alors à l'aventurier : "vous ne me connaissez certainement pas puisque vous êtes étranger, je suis Nadia de Kerrek, fille aînée de la baronne. Si les hommes de Malleyrargues s'intéressent tant à notre groupe, ce n'est point pour les quelques malheureux écus que nous transportons, mais pour s'emparer de ma personne. Je vous demande donc de m'aider. La générosité de ma mère sera certainement plus grande que

serais faite prisonnière, de graves événements pourraient se produire, et la vengeance de ma mère serait terrible pour tous les complices de cette lâche trahison.

Nadia de Kerrek est jolie, et elle sait au besoin user de ses charmes pour convertir les hésitants.

Elle précise en outre qu'il n'est pas possible qu'elle profite de la caravane pour s'échapper, car le chef des gardes adverses est parfaitement au courant de sa présence, et surveillera de près le départ des marchands.

Suite des événements

Plusieurs pistes sont possibles alors pour le groupe d'aventuriers :

- rester au château, contre l'avis des marchands, et aider à la défense. A 20 ou 25 contre 60 d'abord, puis 120

ensuite (des renforts vont arriver pour les assiégants au bout de 24 h), les chances de résister sont limitées, même en tenant compte des remparts. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'une grosse ferme fortifiée aux installations vétustes et non d'un château : les fossés, par exemple sont à moitié comblés et les diverses portes ne résisteront pas longtemps contre des coups de bélier bien appliqués.

La cruauté du baron de Malleyrargues est bien connue, et à part la jeune fille qui constitue un gibier de choix, nul autre être vivant n'intéresse les assiégants ... Il n'y aura donc pas de quartier en cas de défaite ! - Agir pour leur propre compte, c'est à dire essayer de s'emparer de la jeune fille pour la livrer aux hommes du baron. Je n'insisterai pas sur le côté



peu chevaleresque de l'opération, qui ne satisfera guère des personnages d'une moralité autre que chaotique ! Cette option est possible. Il y a seize hommes d'arme autour de Nadia, dont quatre chevaliers (à considérer comme des guerriers de niveau élevé) et cette dernière manie fort bien les armes de jet et la dague. Elle connaît également quelques sortilèges plus ou moins puissants, et sa moralité la pousse à n'agir qu'en fonction de ses intérêts propres.

La négociation avec Malleyrargues devra être menée avec habileté. C'est en effet le baron lui-même qui arrive à la tête de ses cavaliers le deuxième jour, et il est connu pour sa fourberie. Peut-être n'aimera-t-il pas trop laisser des témoins de ses actes derrière lui. Surtout des gens prêts à trahir au plus offrant ! Il se peut aussi, comme il n'a que peu de scrupules, qu'il accuse les aventuriers de l'enlèvement lorsqu'il enverra sa demande de rançon... Au maître de jeu de décider, mais les joueurs doivent bien saisir les différentes implications de leur choix !

- troisième hypothèse : les aventuriers tiennent d'accepter la proposition qui leur est faite par Nadia. Les hommes de Malleyrargues laisseront partir la caravane, après avoir fouillé soigneusement les bagages, et identifié tous les visages (pas de cagoules, de masques ou de personnage malade couché dans un chariot). De plus six hommes d'armes escorteront les marchands, les conduisant évidemment dans une direction opposée à celle d'Auras. Le voyage continuera sans entraves. A la limite de la seigneurie d'Aughier, les aventuriers arriveront à un poste de garde tenu par des hommes de la baronne de Kerrek. Ceux-ci sont en éveil car le passage d'une troupe importante a été signalé la veille par des bergers à quelques kilomètres du poste. Les gardes craignent une incursion d'un de leurs remuants voisins, et ils soumettront les marchands à un interrogatoire serré.

- quatrième hypothèse : le charme de Nadia a agi, et les aventuriers décident de l'aider à sortir du guépier dans lequel elle s'est fourrée. La princesse leur remet alors un minuscule pendantif en or, représentant un petit scarabé, qui doit leur per-

mettre de se faire reconnaître au château. Le déroulement des événements sera le même que dans l'hypothèse précédente, au départ. Mais il faudra que les aventuriers se débarassent rapidement de leur escorte, pour conduire la caravane jusqu'à Auras, ce qui prendra la journée. D'Auras au pic des glaives, il faut une autre journée de marche, à grande vitesse (galop fréquent). Le château est sur pied de guerre. Il ne faudra pas longtemps pour mettre sur pied une troupe importante et bien équipée... Un jour et demi pour le trajet de retour, et les sauveteurs seront en vue de la ferme.

Le maître de jeu pourra agrémenter le trajet aller de quelques imprévus : animaux errants (tigre des sables, scorpions), accident de cheval...etc...

Il faut préciser que le baron de Malleyrargues n'est pas en guerre ouverte avec la baronne de Kerrek, parce qu'il craint beaucoup les pouvoirs de celle-ci. L'enlèvement de la fille devrait lui donner un argument de poids dans les négociations à venir, mais il refusera un affrontement de grande envergure, pour l'instant. Si les troupes de la baronne approchent, le baron donnera l'ordre de repli rapide.

Le siège :

Le maître de jeu devra "jouer" sérieusement les événements qui se déroulent à la ferme. Le fait que les assiégés "tiennent" quatre jours n'est pas une donnée de départ du scénario. Plusieurs méthodes sont possibles. La plus réaliste consisterait à jouer réellement le siège (intercaler une partie de jeu tactique au milieu d'un jeu de rôles, pourquoi pas ?). Certains jeux comme "Cry Havoc" et surtout "Siège" permettent une bonne reconstitution de la bataille !

L'autre méthode plus simple, consiste à faire quelques bons vieux jets de dés, demi-journée par demi-journée de combat. La bataille ne mettant en jeu que des PNJ, cela présentera l'avantage de ne pas alourdir le déroulement des opérations. Il est évident que les joueurs, partis au Pic des Glaives, ne sauront en aucun cas ce qui se passe à la ferme...

Voici un cheminement possible pour le déroulement du siège : J'arrivée des protagonistes - J+1 matin : négociations, départ de la caravane - J+1 après-midi : premier assaut (échec hautement probable, les défenseurs ayant l'avantage, 10% à 20% de perte des deux côtés) - J+1

soir : arrivée du baron et de 60 soldats à pied et à cheval - J+2 matin 2ème assaut, 1 chance sur 2 pour que la porte principale soit enfoncée - J+2 après-midi, porte enfoncée à tous les coups, 20% de pertes pour les défenseurs qui se replient dans une tour d'angle - J+3 matin : nouvel ultimatum et négociations permettent aux assiégés de gagner du temps - J+3 après-midi : tentative d'incendie, les assiégés ont perdu la moitié de leurs forces... évolution ultérieure fonction des jets de dés, et de la vitesse que mettent les secours à arriver !

A noter : Nadia se bat vaillamment mais ne s'expose que peu. Il est donc très peu probable qu'elle soit tuée ou blessée (1% de chances) jusqu'à J+4. Les occupants de la tour peuvent encore se réfugier dans les souterrains. J+5 : la reddition est obligatoire (plus d'eau, fumée... au choix!). Les défenseurs sont massacrés, même s'ils se rendent, ainsi que les marchands et la fille est emmenée prisonnière, solidement entourée par les hommes d'arme du baron Malleyrargues.

La troupe s'ébranle J+6 au matin. Si les secours arrivent à ce moment, la bataille rangée est inévitable. Un groupe de chevaliers tentera immédiatement de s'enfuir du champ de bataille en emmenant la fille. Les aventuriers peuvent tenter la poursuite.

Mission réussie

Les aventuriers reçoivent les 5000 p.o. promises. La baronne ajoute à la récompense plusieurs parchemins précieux (sorts - contenu et niveau à déterminer). Nadia fait don de son scarabé d'or et précise qu'il s'agit d'un objet précieux, servant de bouclier protecteur contre les projectiles magiques envoyés par certains sorciers...

Adaptions techniques à réaliser :

fiches de personnage pour Sylve et Nadia de Kerrek, pour le Sergent Vonart et pour le chevalier Niereck.

Scénario II

Tendre Melina

L'état de guerre est proclamé depuis quatre semaines déjà dans le royaume du Kirwall. Votre groupe d'aventuriers se trouve depuis plusieurs jours dans l'enceinte fortifiée de la ville de Kirk. Certains d'entre vous ont déjà proposé leurs services en tant que mercenaires, à la milice du roi. Un soir, enfin, un émissaire du palais, ou plus exactement un représentant de la police secrète, vous contacte dans l'un des bouges de la ville où vous passez vos soirées.

Note : Cet "agent royal" est aussi l'un des chefs de la guilde des assassins de la ville.

Phase 1 : La décision

"Vous êtes invités à vous rendre discrètement dans les appartements de l'intendant qui s'occupe des affaires intérieures.

L'homme vous reçoit dans son bureau et vous remercie à plusieurs reprises pour vos propositions d'engagement. Il vous explique que de par votre situation d'étrangers "en voyage", vous pouvez rendre un fier service à la cou-

ronne... Plusieurs émissaires ont été envoyés en direction de la ville de Narakut pour convoquer à Kirk le baron Errékiel, vassal du roi. Tous ont été assassinés en route par des espions à la solde du Prince renégat Méraldar et le parchemin officiel n'est jamais parvenu à destination.

Vu l'importance du document, les autorités vont faire une nouvelle tentative : deux cavaliers appartenant à la garde personnelle du roi vont partir, pour tenter de joindre la ville de Narakut par la route de la montagne, qui est moins rapide, mais plus discrète. Votre mission est simple : suivre la même route, tout en étant indépendant des messagers, et n'intervenir qu'en cas d'incident particulier pendant le parcours. Pour plus de sûreté, on vous précise que les porteurs du message ne vous connaîtront pas, et que vous ne serez renseignés sur leur identité qu'en cours de trajet, par un agent du roi. A l'arrivée, le trésorier du baron vous remettra une récompense plus que substantielle, sur présentation du parchemin que vous remet alors l'intendant."

Phase 2 : L'action démarre doucement :

L'intendant donne aux aventuriers les coordonnées d'un premier agent à Semanora. Lorsqu'ils arrivent, toute la ville est sur pied de guerre : le processus de mobilisation est en route, et de nombreuses troupes stationnent avant de rejoindre le front. La personne qu'ils doivent rencontrer est l'un des gardes de la porte ouest, Le Sergent Smirbeuf. L'homme est à son poste, et semble averti du passage des deux groupes de messagers. Comme il ne peut discuter longuement pendant le service, il donne rendez-vous aux aventuriers dans l'une des tavernes à côté des entrepôts de marchandise en milieu de soirée. Il leur fournit alors toutes précisions utiles sur la suite de leur trajet :

- ils rencontreront leur prochain contact dans quarante huit heures. L'agent se fera connaître d'eux si son intervention est nécessaire.

- il n'a pas encore vu les autres messagers et ne peut donner aucun renseignement à leur sujet.

Note : le sergent est gentil, mais il est bruyant et surtout très bavard ! Il constitue une source d'informations précieuse pour les espions adverses.

Après cette halte de vingt quatre heures environ, les aventuriers repartent...

"Vous cheminez depuis deux jours déjà sur la longue route qui mène de SEMANORA à NARADUT par la montagne, longeant la vaste forêt d'Elladune. La nuit tombe et le soleil se couche derrière les contreforts des Monts de la Ravenelle... Un pont en pierre enjambe la rivière Klave et vous apercevez une auberge juste sur l'autre rive."

L'endroit sert de gîte d'étape pour les voyageurs. Ils peuvent ainsi prendre un bon repos, avant de commencer à escalader le premier des trois cols qui permet à la route de franchir les monts. L'aubergiste dispose de plusieurs chambres, et d'une écurie assez vaste.

"La cave et la cuisine de cette auberge sont réputées et vous en avez entendu parler lors de votre départ de Semanora. C'est donc en connaissance de cause que vous décidez de vous arrê-

ter dans l'établissement pour y passer la nuit.

Deux chambres sont mises à votre disposition et un menu du soir plutôt appétissant vous est proposé ! Le feu brûle dans la cheminée, et le vin coule à flot dans vos verres..."

Phase 3 : L'action se précipite !

Deux cavaliers arrivent une heure environ après le groupe. Ils s'entre-tiennent un instant avec la femme de l'aubergiste, lui confient les chevaux puis s'installent dans la salle. Malgré l'ample manteau de voyage qui dissimule en partie leur équipement, on remarquera très vite que les deux hommes sont solidement armés. Ils semblent très méfiants, et sont constamment sur leur garde : dès que la porte de la salle s'ouvre, l'un d'entre eux dévisage immédiatement tout nouvel arrivant. Seule l'arrivée de Clarissa, la fille de l'aubergiste, semble les déridier un peu... L'un d'eux doit la connaître assez bien puisqu'il se lève et l'embrasse avec beaucoup de tendresse...

Un observateur attentif (le goujat !) remarquera alors que profitant de ce bref instant de plaisir, le cavalier glisse discrètement un rouleau de parchemin à la jeune fille.

Les trois personnages sortent quelques minutes de la salle, puis rentrent à nouveau.

Note : Les voyageurs sont attablés devant une soupe au lard bien fumante et bien appétissante, et il n'est pas évident qu'ils fassent attention à tous les détails de cette scène...

Quelques minutes plus tard, l'action se précipite ! Un second groupe de cavaliers, tous masqués, arrive devant l'auberge en poussant force cris. Les chevaux sont abandonnés dans la cour et les nouveaux arrivants font irruption dans la salle, l'épée à la main. La réaction ne se fait pas attendre : les deux cavaliers arrivés en premier se lèvent précipitamment et s'enfuient par la porte de la cuisine. L'un des deux est blessé à l'épaule au dernier moment (coup de dague). La jeune fille fait mine de les suivre, mais le passage lui est coupé par deux grands gail-lards qui la menacent de leur arme. L'un d'eux s'élance dans la cuisine. Clarissa affolée fait le tour de la pièce, du regard, puis elle se dirige vers le groupe de voyageurs attablés.

On entend d'abord un bruit de verre brisé provenant de la pièce voisine puis des cris et les bruits d'un combat assez violent à l'extérieur.

L'homme qui était parti à la poursuite des deux fuyards revient en marchant péniblement, plié en deux, le masque noir arraché. Son visage porte des marques violacées et il s'effondre sur l'une des tables. Un témoin attentif de la scène aura le temps d'apercevoir, dans la cuisine, une jeune fille ressemblant étrangement à celle qui se trouve dans la salle, à quelques pas du groupe. Plusieurs chevaux s'enfuient au galop (les deux cavaliers et Mélina, la jeune fille qui se trouvait à la cuisine). Les aventuriers sont obligés de rester dans la pièce, et ne verront pas dans quelle direction sont partis les fuyards. Plusieurs des hommes masqués les menacent avec des arcs ou des épées.

La suite des événements dépend des choix que va effectuer le groupe. Il est visible que la jeune fille demande aide et protection. Au besoin elle parlera du parchemin que le messenger lui a remis. C'est elle en effet qui est l'agent royal n°2 ! En aucun cas cependant elle ne se déssaisira du message pour le moment.

Si les aventuriers interviennent en sa faveur, il y aura aussitôt bagarre car les cavaliers masqués semblent attacher beaucoup de prix à sa capture.

La bagarre devrait cependant tourner à l'avantage du groupe : les agresseurs n'insisteront pas si la résistance se fait trop vive et s'enfuiront à cheval dans deux directions différentes (sentier de la montagne, et forêt).

Clarissa remerciera chaudement les aventuriers, mais elle ne fournira que peu d'informations au sujet de ce qui vient de se passer. Si ses sauveteurs devenaient menaçants, eux aussi, pour avoir des renseignements, elle essaierait de s'enfuir à la première occasion.

En dernier recours elle se rendra invisible pour pouvoir disparaître plus facilement.

Elle utilisera cet artifice immédiatement si les voyageurs font mine de ne pas prendre son parti.

Il semble qu'elle hésite, du moins au départ, à impliquer les aventuriers dans la suite du déroulement des opérations.



QUELQUES

EXPLICATIONS :

Il est temps de préciser un peu pour le Maître du jeu quelles sont les parties en présence.

La scène à laquelle participent involontairement les voyageurs a un rapport assez étroit avec leur mission. Cependant plusieurs autres éléments interviennent également.

Avant même l'offensive lancée depuis la presqu'île de Kor, les princes de Gorgonoth ont envoyé dans tout le royaume des bandes d'assassins ou d'espions à leur solde. Ces bandes ont pour mission de semer le trouble à l'intérieur du pays, en désorganisant le rassemblement des forces militaires d'Endarnor. Ainsi que nous l'avons indiqué dans la présentation générale du pays, les longues distances entre les capitales de district rendent les communications difficiles et les transmissions de messages assez aléatoires. Les bandes d'assassins-voleurs nouvellement arrivées se sont heurtées aux guildes déjà en place, dont beaucoup font preuve de loyauté à l'égard du roi, dans cette période difficile.

Il est fort probable que les joueurs identifient les deux cavaliers comme étant les messagers d'Endarnor, et ils auront raison.

Le second groupe appartient à une bande d'espions humains, demi-orcs, à la solde de l'ennemi. Leur chef, un redoutable tueur d'origine Sandar (l'un des peuples d'Ellansdale), se nomme KENEK-SVERULL. Leur camp de base se trouve au cœur de la forêt d'Elladune, ce qui leur permet de surveiller les deux grandes routes de l'Est.

Clarissa sert d'agent de renseignements à un clan de truands installés dans la montagne, que l'on surnomme les "dagues noires"... La plupart sont des nains hors-la-loi, restés au pays, lors de la migration vers le sud de leurs congénères. Leur chef s'appelle Geddoïn. Ils vivent de rapine, attaquant les convois des riches marchands, mais conduisant leur affaire avec une "certaine moralité" (genre Robin des bois locaux). Ils sont dans l'ensemble, soit neutres, soit favorables à l'autorité royale, par haine des orcs et autres créatures malfaisantes.

La jeune fille entr'aperçue dans la cuisine de l'auberge est la sœur jumelle de Clarissa, nommée Mélina. Toutes deux ne sont pas en réalité les filles naturelles de l'aubergiste

mais des enfants plus ou moins adoptées. Elles connaissent leur vraie mère, NARA, "herbe-folle", qui est une sorcière guérisseuse, vivant misérablement dans le marais. Leur père est inconnu (certains voyageurs disent que ce pourrait bien être l'aubergiste, ce qui expliquerait facilement l'adoption). Les deux sœurs ont été élevées depuis leur plus jeune âge à l'auberge. Des contacts assez réguliers avec leur mère leur ont permis de faire l'apprentissage de quelques notions de magie. Mélina ne fait pas partie de la bande des voleurs de la montagne. Elle est très attachée à sa sœur et surtout à sa mère, et ne peut accepter le sort misérable qui a été réservé à cette dernière. Il est important pour la suite de cette histoire, de préciser qu'elle défendra en premier lieu les intérêts de sa mère. Elle est un peu jalouse des "amours de sa sœur". Elle décide d'accompagner les cavaliers dans la montagne, mais elle les guide non pas vers le repaire de la bande alliée, comme le lui avait demandé Clarissa, mais vers la route des cols. Quand elle estimera que les deux hommes sont hors de danger, elle va faire demi-tour. En chemin, elle s'aperçoit qu'une troupe d'orcs poursuit les deux messagers. Elle évite soigneusement les bandits, et poursuit son chemin vers l'auberge. Le destin des deux hommes ne l'intéresse en fait que fort peu.

En plus de ses pouvoirs magiques, elle connaît fort bien l'art et la manière d'utiliser divers poisons.

Phase 4 : nouveaux événements

Pendant que les aventuriers vont se ressaisir et délibérer sur la conduite à tenir, de nouveaux événements vont se produire. La bande à Sverull qui est partie vers la forêt, se rend vers la chaumière de la guérisseuse. La vieille femme est enlevée comme otage. Trois heures après les événements que nous avons relatés, un message destiné à Clarissa parviendra à l'auberge, l'informant de la mise à mort de la "sorcière" si elle ne se constitue pas prisonnière avec le parchemin. Le délai donné est de 24 h. L'échange doit avoir lieu au carrefour du chêne mort.

Mélina arrive à son tour à l'auberge et prend connaissance du message. Les deux sœurs adoptent une attitude assez différente.

Mélina supplie sa sœur de remettre le parchemin royal aux bandits. Elle propose de faire elle-même la transaction. Clarissa refuse et prévient sa sœur qu'elle va partir au camp de la montagne, avertir les "dagues noires", et porter le parchemin aux messagers.

Mélina commence alors à faire du charme aux voyageurs, cependant que sa sœur met son plan à exécution. Une violente altercation éclate entre les deux jumelles lorsque Clarissa s'aperçoit que le parchemin a disparu de la cachette où elle l'avait dissimulé (Mélina s'en est emparée en rentrant). Sa colère augmente encore lorsqu'elle apprend que sa sœur a conduit les messagers du roi dans la direction du col, et non au camp.

Au comble de la rage, Clarissa disparaît... Mélina, mêlant charme et chantage, car elle a fort bien compris le rôle joué par les aventuriers, demande au groupe de l'aider à délivrer sa mère. Si les voyageurs refusent, elle annonce qu'elle livrera le document à la bande à Sverull et la mission s'achèvera par un échec.

Note : Clarissa a pris le chemin de la montagne, pour prévenir les "dagues noires" de la tournure que prennent les événements.

Voici maintenant une présentation rapide des lieux où se déroulent tous ces événements .

LE CAMP DE SVERULL

La bande, qui a débarqué dans la région depuis six mois, a récupéré un ancien village de charbonniers au cœur de la forêt. L'accès au camp est difficile à trouver. De nombreux sentiers, plus ou moins larges, sillonnent la région. Des guetteurs sont installés sur les différents points d'accès depuis la route. Ils préviennent les bandits, dès que quelqu'un s'approche un peu trop des points stratégiques.

Mélina connaît très bien la forêt et se doute de l'endroit où se trouve le camp de Sverull. Elle a déjà remarqué à plusieurs reprises que des hommes doivent quitter le village et se rendre à la source près du carrefour du chêne mort pour la "corvée d'eau". Ce travail est effectué deux fois par jour, et elle a suivi plusieurs fois les porteurs. Elle n'est cependant jamais allée jusqu'au bout car la surveillance devient de plus en plus efficace lorsque les hommes approchent du camp.

Les bandits sont installés dans une clairière qu'ils ont agrandie. Les huttes en bois sont entourées d'une palissade haute de trois mètres. Sverull a sous ses ordres une quarantaine d'hommes de main (guerriers sandars, assassins, et voleurs) et un guérisseur pratiquant la magie avec assez d'habileté.

Toutes les huttes sont construites sur le même plan : 2 pièces servant l'une de dortoir, l'autre de salle commune. Seules diffèrent les baraques B et C (voir plan n° 3). A l'intérieur de B se trouvent l'armurerie et le réfectoire et C est la résidence personnelle de Sverull. Le chef dispose de trois pièces, une chambre, un "bureau", et une salle où il prend ses repas. Dans la chambre, une trappe permet d'accéder à une cave grossièrement creusée dans le sol où il entrepose différentes marchandises de valeur, ainsi que ses fonds. C'est dans cette cave que sera enfermée Nara.

Note (détails optionnels) Sverull est d'origine Sandars, bien que descendant d'une famille vivant en Gorgonoth depuis des siècles. Il a conservé l'un des pouvoirs psychologiques particuliers des guerriers de sa race, à savoir le "troisième oeil". Ce pouvoir particulier (voir notes sur les Sandars dans la présentation de l'Elansdale) a comme support une libellule dorée contenue dans une petite boîte noire à sa ceinture. Le bracelet de cuir, couvert d'inscriptions mystérieuses, qu'il porte au bras, lui permet de "contrôler" l'insecte, et de l'utiliser de diverses manières.

Attention ! cette faculté n'est pas utilisable par un être d'une autre race. Toute personne qui passerait ce bracelet à son bras aurait d'étranges sensations : vue brouillée, superposition d'images, perte d'équilibre... etc..., si l'insecte est en liberté, ou tâche noire au centre de la vision, si la libellule est enfermée. Seuls les Sandars maîtrisent ces phénomènes. L'utilisation de l'insecte améliore certains talents du Sandars et notamment ses capacités de détection (en cas d'attaque de dos, ou de personnage caché, par exemple).

LES "DAGUES NOIRES"

Il est peu probable que les aventuriers accèdent dans cet endroit éloigné de la montagne (une demi-journée de marche depuis l'auberge). Le camp des nains est installé dans un petit creux rocheux auquel on accède par un couloir très étroit. Plusieurs cavernes naturelles ont été aménagées et servent à la fois de

dortoirs, d'entrepôts et de salles communes. L'une des galeries est un passage secret qui permet de quitter le camp discrètement, sans passer par le couloir extérieur. Les approches sont solidement surveillées. La géographie de l'endroit permet au chef de ne laisser que deux hommes au camp pour la surveillance lorsque la bande part en expédition. GEDDOIN a sous ses ordres une quinzaine de nains et trois humains qui ont rejoint la bande depuis quelques mois. Bien que le chef ne soit guère sentimental, la bande évite en général les affrontements sanglants, et utilise plutôt son excellente connaissance du terrain pour organiser ses attaques. Les "dagues noires" ont déjà envisagé plusieurs expéditions contre les bandits de la plaine, mais Geddoïn hésite car il se rend compte que le nombre joue totalement en sa défaveur. Il sait également par Clarissa que les orcs sont commandés par un guerrier blond disposant de pouvoirs étranges, et les nains de sa bande ne sont pas très compétents sur ce terrain "douteux".

LA MAISON DE NARA

Tragique destin que celui de cette femme : magicienne en la ville de Naradut, au service d'un prince influent, elle fut jetée dans un cachot pendant dix années pour avoir refusé d'aider son maître de se débarrasser d'un rival.

Note MJ : ce rival, assez peu reconnaissant d'ailleurs est maintenant au pouvoir, puisqu'il s'agit du Baron Errékiel...

Ce long séjour en prison l'a profondément traumatisée. Elle a perdu une grande partie de sa puissance, en particulier car elle est victime d'amnésie partielle. Elle est donc capable d'utiliser des sortilèges de niveau élevé, mais avec un fort taux d'échec... Elle a quitté la ville maudite il y a vingt ans et elle est venue s'enterrer dans cette forêt à l'écart du monde. On ne sait trop quel âge exact ont ses deux filles.

La maison présente l'apparence extérieure d'une ruine. L'intérieur ne vaut guère mieux. Il s'agit d'un véritable taudis : un bric à brac invraisemblable encombre les pièces du rez de chaussée, seules habitables. L'eau ruisselle pendant les averse à travers les plafonds crevés, et une couche d'immondices assez ignobles recouvre le sol. Dans un instant de lucidité, Nara a abandonné ses

deux fillettes (agées de quelques années), pensant que l'auberge leur offrirait un cadre de vie plus agréable. Elle a consacré une bonne partie de son énergie à leur transmettre quelques notions de son savoir, et leur a remis à chacune différents objets aux pouvoirs variés qu'elle avait ramenés de Naradut.

Il n'y a plus aucune chose de valeur dans la maison, à part quelques boîtes d'herbes permettant de soigner des blessures légères, et quelques potions contenues dans des flacons d'une apparence peu engageante. Si Mélissa accompagne le groupe d'aventuriers, elle s'opposera fermement à une fouille quelconque, d'ailleurs fort malaisée, vu l'état des lieux !

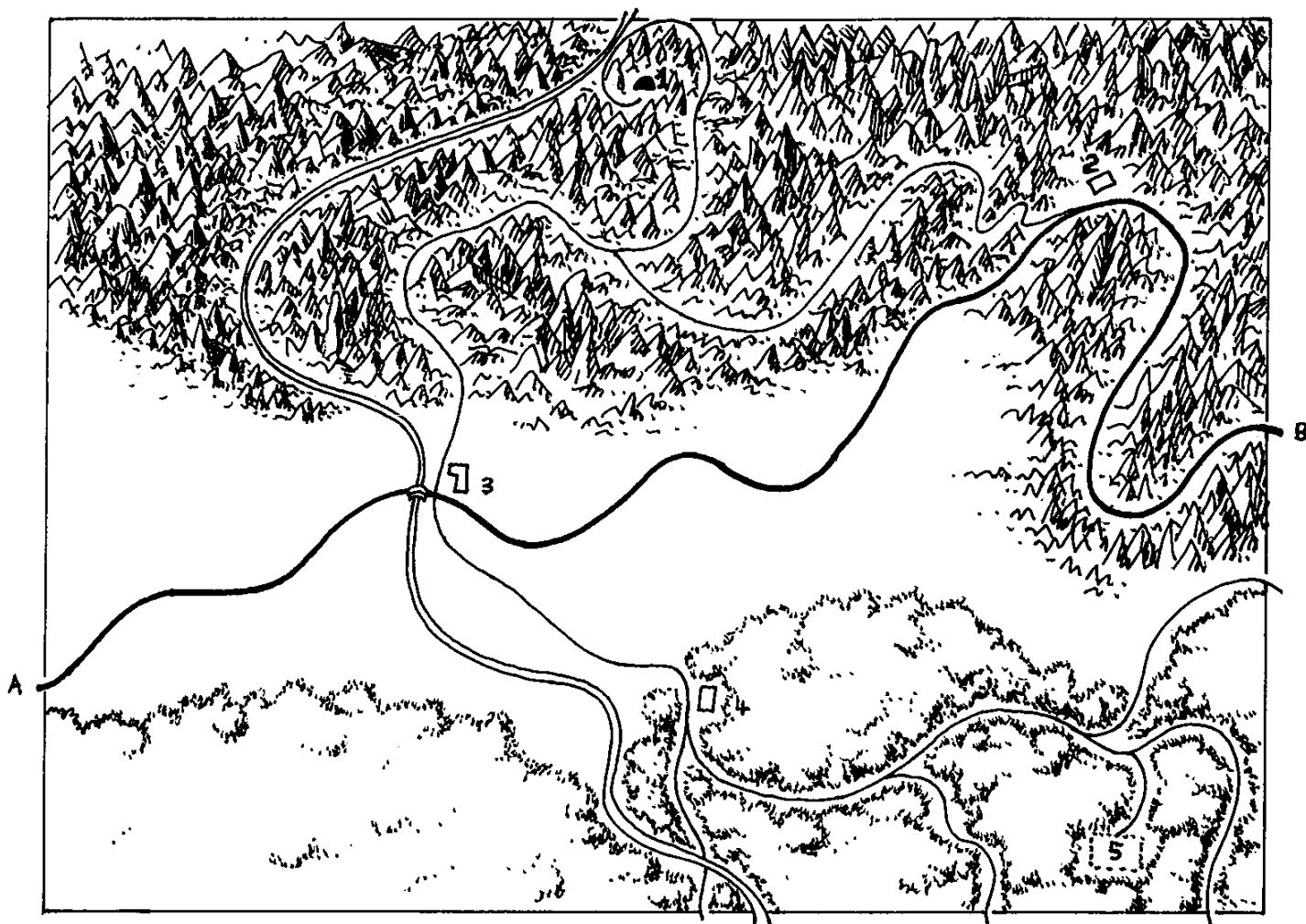
LE CHENE MORT

A la croisée de trois chemins, se trouvent une ancienne chapelle abandonnée, et un immense chêne mort au tronc creux.

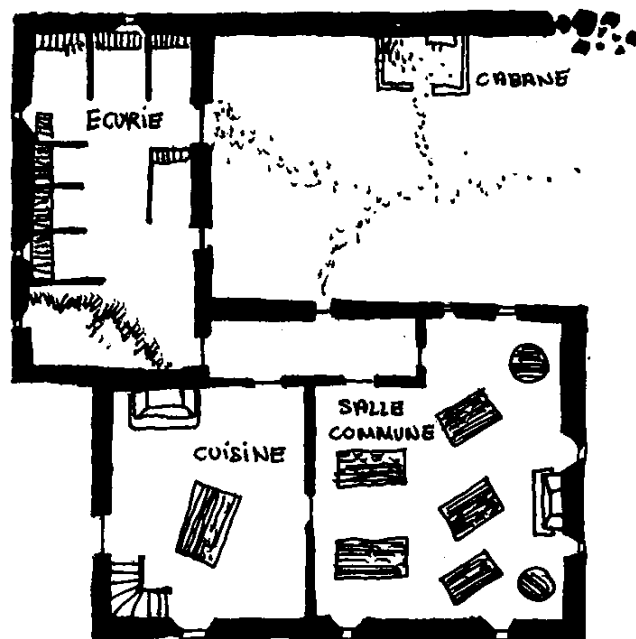
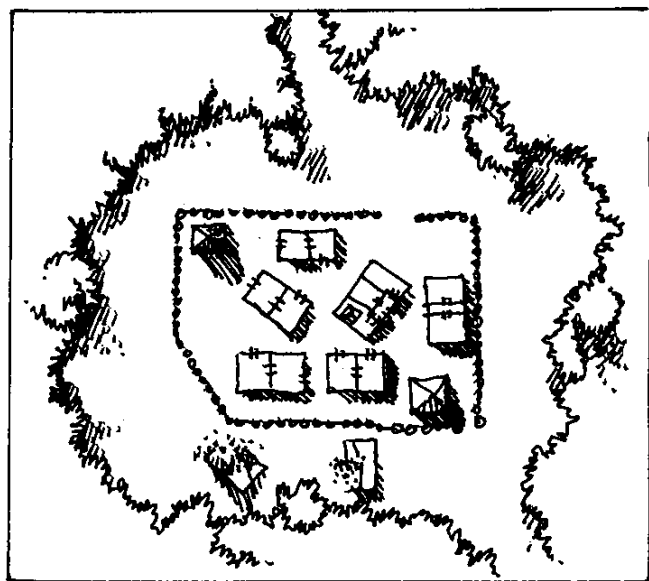
A l'intérieur de la petite chapelle coule une source dont l'eau, autrefois réputée magique, est utilisée maintenant par les rares voyageurs qui traversent encore la forêt et surtout par les hommes de la bande à Sverull.

CONCLUSION : Il est important, pour un bon déroulement de cette intrigue, que le maître de jeu saisisse bien les nuances des caractères de ses différents personnages, en particulier Mélina et Clarissa, dont les choix ne sont pas toujours faciles. Plusieurs déroulements sont possibles suivant les décisions que prendront les joueurs. Le maître de jeu pourra développer certaines parties de l'histoire (séjour à Sémanora en particulier) s'il veut en faire une mini-campagne. La route de Sémanora à Naradut par la montagne, est longue, et peut présenter de nombreuses embûches.

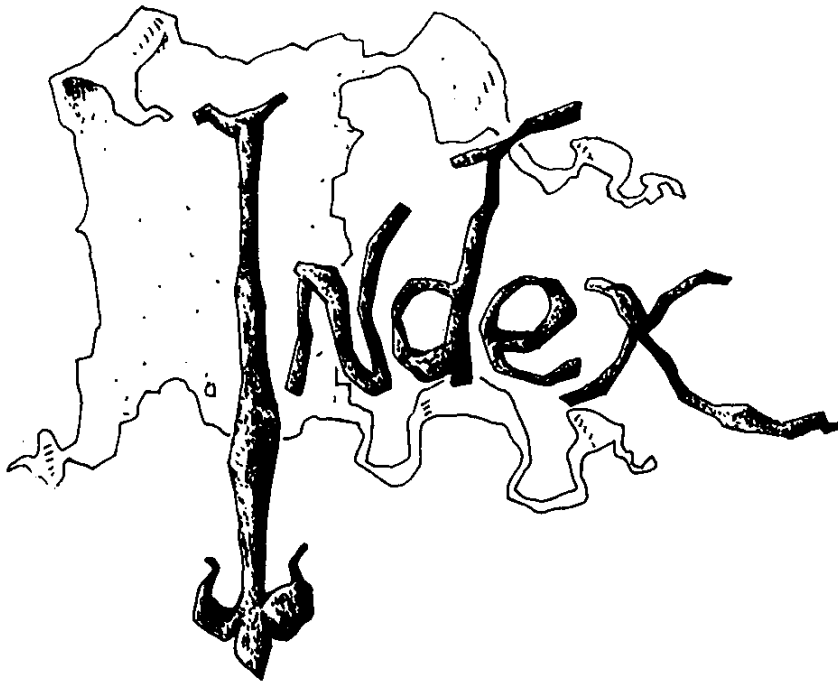
ADAPTION TECHNIQUE : Les fiches de personnage de Clarissa (magicienne), Mélina (magicienne), Nara (magicienne), Sverull (guerrier ou guerrier magicien), et Geddoïn (guerrier nain) devront être soigneusement détaillées, en fonction du système de jeu que vous employez. Vous pourrez ainsi les adapter au niveau de vos joueurs... Diverses créatures peuvent être utilisées pour meubler la campagne environnante : des traces d'Ours Hibou ont été relevées dans la montagne, et les Ankhhegs ont creusé leurs galeries dans certaines zones de la montagne.



- A Vers Semanora
- B Vers Naradut
- 1 Camp de Geddoïr
- 2 Cabane
- 3 Auberge
- 4 Maison de Nara
- 5 Camp de Sverull



↑ Auberge
 ← Camp de Sverull



INDEX DETAILLE DES NOMS PARTICULIERS UTILISES DANS LA BROCHURE

Amonis : déesse de l'abondance, dans la mythologie humaine.

AñAkamet : Nom donné à la grande comète qui traversa le ciel de Trégor et provoqua de nombreux bouleversements. An 0 du calendrier du Temps du Renouveau.

Anivas : déesse des Mingalas.

Aziza : déesse vénérée par les humains dans le sud de Fellendar.

Calafindel : demi-dieu de la mythologie elfique, trahit Yendell et devint l'allié de Gengalad.

Carendowin : déesse de la mythologie elfique, mère des arbres.

Céterk : dénomination accordée aux princes dirigeant la vie politique de l'Ellansdale

Corn Affal : gouverneur actuel du district de Madaras en Kirkwall.

Crovassar : "l'oiseau des brumes", symbole de malédiction pour les pêcheurs de la côte est de l'Ellansdale.

Divok : titre honorifique équivalent à chef de clan, en Ellansdale.

Ednuaël : princesse elfique. Ednuaël dirigeait la grande armée qui lutta contre l'invasion des barbares du sud, lors de la guerre des trois pierres. Elle possédait une épée très puissante, nommée ERUIL.

En-Ellendar : dernier des grands princes demi-elfes ayant gouverné Fellendar. Sa mort en 6616 à la bataille du K'ern Dol marque la fin de l'époque de grandeur et de prospérité du royaume des sept provinces.

Enias : dieu des Mingalas

Erifell : nom donné par les elfes à Ethelanor-

Effendil : L'un des descendants directs d'En-Ellendar, mort à la bataille du défilé du Krodec.

Endarnor : Roi actuel du Kirkwall.

Endenneathor : Dieu de la guerre et du combat, chez les nains.

Ethelanor : Divinité adorée par les humains qui le nomment aussi "oiseau de feu".

Ethenael : dans la mythologie elfique, déesse des airs.

Etten : terme désignant la classe des soldats dans la société Sandars.

Fallalek-Geddin : nom donné aux Sandars par les nains de Fellendar.

Fénaël : Princesse elfique du Fellendar qui eut un destin tragique. Elle épousa l'un des serviteurs du chaos, pour tenter de réconcilier les peuples ennemis, et se donna la mort pour éviter le déshonneur.

Fenirell : demi-dieu de la mythologie elfique.

Gadinn-Nuvinn : désignation ironique des demi-elfes chez les nains.

Gafel Nassär : grande reine du royaume de Kirkwall dans les temps anciens.

Galadin : prince humain qui dirigea le royaume d'Ellansdale de l'an + 600 à l'an + 647. Il réorganisa entièrement le royaume et changea l'ancien nom Mellandale, en Ellansdale (le mot "Ellan" signifie "mouette" et correspond au surnom qui était donné à ce prince mégalomane par sa cour...

Garanek Madur : gouverneur du district d'An'Akamet en Kirkwall.

Gavendell : dans la mythologie elfique, père des vents.

Gdelunn : lignée de Céterks du Mellandale, d'origine Sandars, ayant gouverné de -980 à -300 environ. La première des reines de cette famille, Mivel, fut longuement célébrée par les bardes pour sa grande beauté.

Gedill : demi-dieu de la mythologie elfique, père de la beauté.

Gengalad : Dieu du mal dans la mythologie elfique.

Goddinggoddar : Dieu du commerce, chez les nains.

Govergaddin : nom donné par les nains à Ethelanor.

K'ern : oasis dans le dialecte des kurnes, peuplade barbare des déserts du Sud (Effir en Fellendar).

Kurnes : peuplade de race humaine que l'on rencontre dans les déserts du sud.

Kerrikkul : lignée de princes d'origine humaine, Céterks du Mellandale de -1550 à -980 environ.

Maddornic : lignée de Princes demi-elfes, Céterks du Mellandale de -1800 à -1550 environ.

Mador : terme utilisé pour désigner les gouverneurs des cités en Ellansdale.

Malir : terme désignant les simples citoyens dans la société Sandars.

Malleva : déesse des forêts dont le culte est répandu chez les humains du Nord.

Malleyrargues : Baron de, l'un des seigneurs les plus influents de la province d'Earsüd en Fellendar.

Mandar Kendek : gouverneur du district de Mellun en Kirkwall.

Meden Alluviel : demi-dieu elfique, créateur des animaux.

Medingathar : divinité maléfique, symbolisant pour les nains les colères subites des profondeurs de la terre.

Mélehaut : Comte de Naradut, rendu célèbre par l'expédition maritime qu'il finança en -1885 pour tenter de découvrir les terres anciennes de l'autre côté de l'Océan Galarc'h

Méliades "le grand" : roi du Kirkwall, père d'Endarnor.

Mélius le sage : l'un des plus grands érudits du royaume de Fellendar. D'origine elfique, Mélius possède de nombreuses connaissances dans les domaines de la cartographie et de la sorcellerie.

Mellandale : ancien nom du royaume d'Ellansdale, jusqu'en +600.

Méraldar : fils d'Endarnor IV, roi du Kirkwall, trahit son père pour s'allier aux envahisseurs du Gorgonoth.

Milva : Déesse de la terre chez les mingalas.

Mingalas : race de nains à peau noire peuplant le Sud de Fellendar.

Mingos : Dieu vénéré par les Mingalas, surnommé le "feu du ciel".

Monda : classe des marchands dans la société Sandars.

Muth : déesse vénérée par les humains de Fellendar.

Nedill : conseil des demi-dieux, créé par Yendell.

Nedel Argoth : Dieu vénéré dans les sombres profondeurs du Gorgonoth.

Nederk : terme utilisé en Ellansdale pour désigner les intendants chargés de la perception des impôts.

Nurrim : roi des nains des monts Effir, mort en 6810 à la bataille du Krodec.

Ordonnateur : terme utilisé dans la province d'Effir du Fellendar, désignant le gouverneur, équivalent à celui de Céterk en Ellansdale.

Otethingor : divinité des entrailles de la terre vénérée par les nains.

Panissar : duc, gouverneur actuel du district de Boren Galarc'h en Kirkwall.

Raffen : duc, gouvernant actuel de la fédération des sept provinces, Fellendar.

Saana : classe des savants dans la société Sandars.

Sanaluv : Céterk actuel de l'Ellansdale.

Sandars : race humanoïde, albinos, peuplant le sud de l'Ellansdale.

Sandruil : demi-dieu dans la mythologie elfique, créateur des plantes.

Septoviel : déesse du feu, chez les elfes.

Sgaraniek : lignée de Princes-sorciers ayant gouverné la province du Gorgonoth entre Urreighem V et Urreighem VI.

Ternor : "la pierre noire", divinité maudite adorée par plusieurs races. L'origine du culte est proche de celle de Nedel Argoth.

Totiluv : demi-dieu dans la mythologie elfique, grand ordonnateur du cosmos.

Trois Lunes : ancien nom du royaume de Kirkwall.

Unadar : "la grande étoile", peut être considérée comme une déesse adorée par les nains des Monts Falavielle.

Union des trois pierres : guerre opposant les deux grands royaumes du Nord à une importante armée de barbares venus du Sud.

Un-Tilluv : demi-dieu de la mythologie elfique.

Urreighem dit "le fourbe" : Prince du chaos, premier tyran de la province du Gorgonoth.

Urreighem VI dit "sang noir" : Prince du chaos, dirigeant actuel du Gorgonoth.

Yendell : Dieu de la mythologie elfique.



TREGOR : Un univers caché quelque part au fond de notre imaginaire. Un monde médiéval dans lequel se côtoient seigneurs, chevaliers, courageux navigateurs mais aussi elfes et nains tels qu'on les rencontre dans la littérature fantastique.

TREGOR : Un continent en pleine évolution... Trois royaumes à l'aube de changements profonds, dans lesquels les personnages que vous incarnerez risquent de jouer un rôle fondamental !

TREGOR : Avant tout un monde à jouer et à rêver pour vivre des aventures fabuleuses, pour donner à votre propre personnage une lignée historique et un vécu "social" plus réaliste.

TREGOR – une porte ouverte sur les jeux de rôles, nombreux, ayant pour contexte le médiéval fantastique.