

CodeX

Rayhana
la Terre de l'Ombre

Encyclopédia

INTRODUCTION

De la Terre de l'Ombre

De la Terre de l'Ombre... Rayhana est une planète à l'histoire mouvementée. Le chapitre sur la Chronologie détaillera ces événements, mais voici en premier lieu un petit résumé de la situation qui permettra de se faire une idée générale du monde.

Prise sous la domination des draconides pendant des millénaires,

Rayhana fut libérée par la révolte des esclaves humains entraînant une guerre à l'échelle planétaire et galactique, et amenant la presque destruction des deux races. Les populations, réduites au stade de tribus, continuèrent à s'affronter, oubliant leur technologie et leur mode de vie passé.

Au cours des dix millénaires qui suivirent, de nouvelles dynasties humaines virent le jour puis s'effondrèrent. Cependant les humains prirent finalement le pas sur les derniers représentants de la race draconide, en les repoussant et en les emprisonnant. Mais les siècles passèrent, et ces histoires d'un autre temps tombèrent dans l'oubli...

Voilà maintenant plus de deux mille ans, un vaisseau spatial s'écrasa sur la planète, avec à son bord, des descendants génétiquement modifiés d'humains ayant fui les révoltes contre les draconides. Ils se nommaient Varlan (elfes) mais ignorés tout de leur ascendance. Naufragés, ils tentèrent de survivre.

Un groupe de Varlan découvrit d'anciennes ruines perdues dans les déserts glacés du nord et libérèrent un esprit maléfique qui y était emprisonné depuis très longtemps. Libre, celui-ci allait tenter de détruire toute vie susceptible de l'enfermer de nouveau.

La guerre qui s'en suivit dura des siècles. Peu nombreux, les varlan formèrent les peuplades de sauvages humains qu'ils découvrirent, disséminées sur le continent, pour leur servir d'armées face aux forces d'esprits et de démons lâchés sur eux par l'esprit maléfique. L'alliance des Varlan, et des hommes permit une fois de plus d'enfermer l'esprit. Mais la guerre avait prélevée un lourd tribut dans les rangs déjà clairsemés des Varlan. Les humains prirent alors leur indépendance.

Depuis trois siècles, les humains se sont répandus sur les terres du continent d'Esteral, créant villes et royaumes, oubliant les guerres passées, préférant voir celles à venir, les conquêtes et les rêves de richesse faisant partis de la nature humaine.

Mais les forces du mal rôdent toujours, sous de nombreuses formes. Un rejeton de l'esprit maléfique tente de libérer son «père» alors que d'autres esprits assoiffés de pouvoir, oubliés par la grande guerre, sont vénérés dans des régions reculées...

Et les draconides, jadis prisonniers, pourraient bien réapparaître et réclamer leur dû...

Et d'autres vestiges, d'un passé encore plus lointain et remontant aux origines de la magie, pourraient bien amener la destruction de la planète et de toute vie à sa surface... mais l'espoir existe, bien mince, mais il existe...

Sommaire du CODEX :

Introduction	2
Chronologie	4
Géographie	22
Origines	26
Bestiaire	34

... au *Codex*. La première question qui se pose est : «Qu'est ce qu'un Codex?»

Dès l'apparition de l'écriture ou son développement, on s'efforça dans toutes les civilisations de conserver certains documents écrits, la mémoire des événements ou des choses. Et pour cela on utilisait un Codex. Suivant les civilisations, cela pouvait se faire sous de nombreuses formes, comme des tablettes de bois reliées entre elles, sur lesquelles on écrivait un texte. Pour d'autres, ce terme désigne tous les manuscrits à folios brochés, ou encore des cristaux d'enseignement comme ceux des technomages. Mais la forme la plus courante est celle d'un livre. Le codex est généralement protégé par une reliure qui peut être simplement de cuir ou bien de matières précieuses telles que l'or, l'argent, l'ivoire, ou même le cuivre ciselé, émaillé et gemmé.

Ces codex sont rares, et seuls les civilisations les plus évoluées connaissaient la richesse que représentés de tels ouvrages. Beaucoup furent détruits ou disparurent au fil des siècles, mais certains passèrent au travers des âges et on peut les retrouver dans des bibliothèques secrètes, jalousement gardés, ou au fond de sanctuaires encore inviolés. Car leur richesse est la connaissance, et celui qui détient la connaissance, détient les clés de l'avenir.

Et la deuxième question qui en découle est : «pourquoi un Codex pour Rayhana?»

Lors du développement régulier du monde de Rayhana, je me suis aperçu (et on me l'a dit également) qu'un certain nombre d'informations étaient peu claires ou disséminés aux travers des différentes extensions sorties et qu'ils était souvent difficiles de les retrouver, souvent perdues aux seins de paragraphes ou chapitres ayant peu ou pas de rapport avec ces données.

Le monde de Rayhana se décompose normalement en plusieurs atlas, chacun décrivant une région, avec ses habitants, sa géographie, son histoire, des scénarios, ses monstres et personnages, les religions, les gouvernements, des cartes...

Le développement constant amené parfois des idées qu'il était difficile d'intégrer dans une région particulière, car il s'agissait le plus souvent de généralité concernant de vastes régions ou même le monde. J'avais donc commencé la création de documents annexes à ces atlas comme la Chronologie ou ce qu'on peut maintenant retrouver dans le chapitre Origines.

La multiplication de ces annexes devenait difficile à gérer et les intégrer dans les atlas n'étaient pas la bonne solution, augmentant inutilement la taille de ceux-ci par des éléments qui se répèteraient dans chacun d'eux.

J'ai donc voulu les regrouper, les enrichir et les rendre plus claires sous la forme d'un seul ouvrage : le *CodeX*.

Celui-ci contiendra également des éléments généralistes qui seront retirés des atlas lorsqu'ils ne seront pas nécessaires à l'extension elle-même et pour permettre à la lecture du seul *CodeX* de se faire une idée globale du monde, les atlas servant à préciser les détails concernant chaque région.

Bonne lecture...

Note de l'auteur :

Lorsque l'on se penche sur l'histoire de Rayhana et sur les extensions décrivant le monde, on trouve de nombreuses allusions à des technologies futuristes qui n'apparaissent que rarement dans les systèmes de règles de jeux de rôle de type médiévale-fantastique. Hormis quelques jeux dont le système le permet (Rolemaster, D20...), la touche de science fiction qui pimente ce monde ne doit pas constituer un obstacle au jeu.

Vous allez dire : "mais comment peut-on faire jouer de tels passages sans avoir de règles?"

La réponse tiendra en quelques lignes. Tout d'abord, utilisez tout simplement votre imagination en décrivant ce que peuvent voir vos joueurs en termes que leurs personnages sont sensés pouvoir assimiler. Ex : ne dite pas un fusil laser même si tout le monde se l'imagine aussitôt, mais plutôt un bâton métallique aux formes étranges, une partie étant plus effilée que l'autre et dont l'extrémité est creuse. Ce bâton n'est pas du tout pratique à tenir et n'aide pas vraiment à la marche... Les joueurs ne sauront pas vraiment à quoi ils ont affaire, tout comme leur personnage. Et cela créera un climat particulier durant vos parties tout à fait intéressant à développer et à maintenir.

Cela n'est pas facile, je le reconnais mais si vous y arrivez, vous apprécierez (et vos joueurs aussi). J'en sais quelque chose pour l'avoir testé.

Ensuite, lorsque cela sera vraiment nécessaire, des principes de règles seront donnés pour gérer les situations particulières.

Et puis il ne faut pas oublier qu'il existe suffisamment de lieux d'aventures «classiques» pour que les joueurs ne soient pas confrontés à ce type de situation avant longtemps.

Rodolphe Vuattier

CHRONOLOGIE

De la Terre de l'Ombre

Les mondes se font et se défont. Des royaumes apparaissent et s'écroulent. Des découvertes s'effacent avant d'être une nouvelle fois révélées au grand jour, auréolées de mysticisme.

Des créatures possédant un autre niveau d'existence tentent de prendre le contrôle de ce monde mais face à eux se dressent des peuples qui ne veulent pas replonger dans les limbes de l'histoire.

Des guerres pour la richesse ou pour la gloire. Et toujours, le mal qui rôde sous de nombreuses formes, désireux de reprendre ce qui lui est dû depuis des siècles, voir des millénaires.

Ainsi va *Rayhana*, *la Terre de l'Ombre*, un monde étrange et fantastique, riche en événements et propice aux aventures.

Rayhana est un monde développé pour le jeu de rôle. Basé sur les principe des règles de Rolemaster (édité par I.C.E.*) et sur **Advanced Athala****, un jeu de rôle amateur, la conception du monde permet cependant facilement de l'adapter à n'importe quel autre jeu de rôle.

Ce chapitre contient l'ensemble des événements secrets et historiques concernant les différentes régions du monde de Rayhana à travers les âges et que l'on peut trouver dans les extensions déjà sorties***. Il sera remis à jour régulièrement de façon à suivre l'évolution du monde et la chronologie des différents pays au fur et à mesure que ceux-ci sont développés.

De plus, il contiendra un certain nombre de fils directeurs donnant des indications sur le développement futur du monde ou même son passé.

* **Iron Crown Enterprise** - site officiel <http://www.ironcrown.com>

** **Advanced Athala** - site officiel <http://www.athala.org>

*** voir site de Rayhana <http://perso.wanadoo.fr/valrod/athala/revelation/>

L'histoire de Rayhana est riche et complexe. Et pour la comprendre, il faut parfois plonger dans un lointain passé, qui s'étend bien au delà de cette seule planète qu'est Rayhana...

Voici cette histoire...

1. Age de l'Avant

Les dates de cet âge ne sont qu'approximatives.

- **65 000 000** : un cataclysme à l'échelle de l'univers fait entrer en collision deux plans d'existence, celui de Rayhana et Ombre.
- **65 000 000 à 60 000 000** : Des passages s'ouvrent entre les deux plans et des créatures d'Ombre s'établissent sur Rayhana. Il s'agit des ancêtres des draconides (NdA : *pour en savoir plus lire Origine : Magie*). Une partie de l'énergie primaire se répand sur les deux plans.
- **60 000 000 à - 50 000** : Evolution des draconides en une société forte, puissante et conquérante. Ils se lancent à la conquête de la galaxie. Période de stabilité entre les univers, la plupart des passages se ferment coupant les draconides de leur univers d'origine.

2. Age Draconide

- Première Ere -

Les dates de cet âge ne sont qu'approximatives.

-50 000 à -11 500 (durée approximative).

Période de suprématie de la race Draconide sur une grande part de la galaxie. Conquête de la Terre et utilisation de sa population comme esclave. Rayhana est une base importante des Draconides pour leur extension dans la galaxie. Les draconides sont également appelés Jaris par leurs esclaves humains.

- Deuxième Ere : la Révolte -

-11 500 à -10 000 (durée approximative). En secret les humains acquièrent les connaissances nécessaires à leur liberté. Révolte du peuple humain contre la race draconide. Soulèvement dans toute la galaxie. Utilisations des technologies biominérales Jaris par les humains contre leurs anciens maîtres.

Un passage énorme s'ouvrit entre les deux univers. L'énergie accumulée depuis des millions d'années se déverse sur les deux univers. Ce qu'il advint en Ombre à ce moment, nul ne le sait, mais sur Rayhana cela signifia la quasi disparition de toute vie (Draconides et humaines) de la surface de la planète. Des millions, des milliards d'esprits furent arrachés aux corps des mourants, des esprits qui prirent vie sous la déferlante de l'énergie primale, fusionnèrent, cherchant à s'incarner dans un corps susceptible de les accueillir.

Le centre de cette catastrophe a pour origine une île continent à l'est du continent d'Esteral. Ce continent est un endroit tourté, balayé par des déferlantes magiques et hanté depuis par des créatures fantastiques aux mutations étranges et où les lois physiques ne s'appliquent plus.

De nombreux cataclysmes ravagent la planète (raz-de-marée, éruptions, tremblements de terre, ouragans...). Des ponts entre les univers s'ouvrent, ingurgitant les surplus d'énergie primale que la planète ne peut absorber. Certains des puissants amalgames d'esprits sont emportés par les flots d'énergie magique vers Ombre où ils trouvèrent des entités à posséder.

Juste avant cette catastrophe planétaire, un vaisseau colonie

quitte la planète. A son bord, une race d'humains supérieurs créés génétiquement : les Varl. Ils oublieront tout de leur origine, commençant une nouvelle vie à l'autre bout de la galaxie, loin, très loin de Rayhana. Ils se nommeront Varlan.

L'énergie magique est apparue. Et avec elle, des créatures que les humains appelleront plus tard des dieux. Les esprits de Rayhana permettent à ces créatures issues d'Ombres de trouver des passages vers ce nouvel univers qui s'ouvre à eux. Mais comme leurs ancêtres des millions d'années auparavant, les radiations solaires ne leur permettaient qu'un accès limité à cette planète. L'énergie magique qui a fusionnée avec une partie de chaque univers leur sert de lien entre les deux mondes.

-10 000 : Possédé par les esprits des draconides et des humains maléfiques, le «dieu» appelé Darkossanth devint le plus puissant d'entre eux à cette époque. Cette entité se révèle et tente d'annihiler toute vie qui l'approche. Il ne souhaitait qu'une chose : envahir Rayhana et son univers.

Sa puissance de l'époque n'en est qu'à ses débuts, mais Darkossanth ne peut attendre, il se lance à l'attaque pensant balayer facilement quiconque se mettrait en travers de son chemin. Ironiquement, ses premiers adversaires furent les hordes draconides qui peuplaient encore partiellement la planète. Mais son énergie était insuffisante pour établir sa domination, l'astre solaire l'affaiblissant grandement. Les draconides le repoussèrent dans le «puits entre les mondes» d'où il avait surgis, loin au nord de la planète, dans les terres glacées, grâce aux dernières parcelles de technologies biominérales dont ils ont encore la maîtrise. Les draconides construisirent une immense forteresse de pierre et de cristaux capable de capter la lumière du jour à tous moments, la concentrant, formant ainsi une barrière infranchissable pour Darkossanth.

A l'issue de cette ère, les ruines et le chaos règnent sur la planète. Des survivants des deux races s'accrochent aux derniers lambeaux de leurs civilisations, tentant de reconquérir leur suprématie passée pour les uns et leur liberté et leur survie en temps que peuple pour les autres. Ils vont continuer à se détruire mutuellement.

5

3. Age des Ténèbres

Les dates de cet âge ne sont qu'approximatives.

-10 000 à 0 : La survie des humains (durée approximative). Durant ces millénaires, les rares groupes de populations (humaines ou Draconides) sont décimés par les épidémies, les famines et les guerres. Ils ont presque tout oublié de leur passé. Éparpillés sur l'ensemble de la planète, leur population est au plus bas. Le cycle de développement des draconides est cependant plus rapide. Leur nombre grandissant menace la survie des humains. Heureusement, les draconides sont revenus au plus bas de leur évolution et ont tout oublié de leur science et de leurs connaissances. Ils ne sont plus que des créatures dangereuses, presque des animaux, dont les plus puissantes sont appelées des dragons.

Au cours de ces dix millénaires, différentes cultures ou groupuscules naîtront et disparaîtront un peu partout sur la planète, ne laissant que quelques vestiges pour certains.

Les énergies libérées au cours de l'âge précédent se sont calmées, les puits sont rares, instables et éphémères.

- 8000 à - 5000 : Sur le continent d'Eshan, et après de nombreux siècles de survie, les humains se rassemblent. Une nouvelle communauté humaine voit le jour. Sous la poigne de leurs leaders (la caste des **Technomages**), ils deviendront la plus grande puissance économique et militaire du moment.

Les technomages utilisent certaines des anciennes technologies humaines et draconides ainsi que la magie pour combattre les survivants draconides. Ceux-ci sont repoussés sur le continent d'Esteral. C'est la **Guerre des Dragons**. Ils sont enfermés et enchantés dans des ruines Draconides grâce à des pierres magiques : les **Larmes de Dragons**. Les ancêtres des trolls, une caste guerrière, sont laissés comme gardien. Esteral devient un continent interdit. Seuls quelques groupes d'humains isolés après la fin de l'Age Draconide survivent ici ou là.

La guerre menait contre les draconides amènera l'éradication

presque complète de cette race de la surface de Rayhana. Seuls ceux qui seront emprisonnés survivront.

Des îles flottantes, issues de la toute puissante magie des technomages, croisent au large des côtes ouest d'Esteral pour en garder l'accès. Seule l'île de **Danios** survivra à cet âge. *Elle sera découverte plus tard par Ona Ufer.*

- **5000** : Chute de la caste des Technomages. Ils étaient les seuls à posséder la technologie suffisante pour se rendre d'un continent à l'autre.

Dans l'espace ...

Cette section reprend les événements qui se sont déroulés loin de Rayhana, depuis le départ du vaisseau abritant les ancêtres des Varlan.

Le vaisseau colonie lancée par les humains trouva refuge sur une planète éloignée. Les entrailles du vaisseau monde contenaient tout ce qu'il fallait pour coloniser cette planète et pour permettre la renaissance d'une nouvelle civilisation loin de la guerre qui embrasait la galaxie connue.

Durant des milliers d'années, les Varlans se développèrent, améliorant les connaissances de leurs ancêtres. Ils prospèrent, colonisant de nombreux systèmes solaires. Et puis se fut la rencontre avec les Jaris. La guerre qui avait fait rage des milliers d'années plutôt, avait fait vaciller leur civilisation. D'une guerre entre draconides et humains, on était arrivé à des guerres, les seigneurs draconides se battant entre eux dans le but d'obtenir la suprématie. Cela eut pour effet de réduire presque à néant tout ce qu'ils avaient édifiés au cours des millénaires. Les Jaris avaient dû repartir de zéro et tout reprendre.

C'était une époque de prospérité et la colonisation était intensive. Chaque empire tendait à s'accroître le plus possible et le plus rapidement. Les progrès technologiques étaient sans précédent.

L'expansion des territoires des deux races se faisait sans problème majeur dû principalement au fait qu'ils disposaient de technologie similaire et à leur position géographique dans la galaxie. En effet, les deux mondes d'origine se situaient en partie centrale de la galaxie, et d'un commun accord chacune s'étendait à l'opposé de l'autre.

Les voyages spatiaux étaient encore long et dangereux, voir hasardeux. Il en fut ainsi durant des centaines d'années, jusqu'au jour où les Jaris firent une découverte capitale sur une de leur planète : le Tarion. C'était un métal liquide aux capacités énergétiques sans précédent. C'était la source d'énergie qui manquait jusqu'à maintenant pour fournir aux vaisseaux la puissance nécessaire à des sauts hyperdimensionnelles de grandes envergures.

Mais un problème se posait. Le Tarion était d'une grande rareté. Bien qu'il n'en faille que de petite quantité pour faire fonctionner un vaisseau de tonnage moyen, les réserves étaient des plus réduites. Les Jaris lancèrent alors de grandes expéditions à la recherche de ce métal devenu si précieux. Tous les moyens étaient bons pour obtenir de nouveaux gisements, et ils firent fis des accords tacites existant entre les deux races. Ils explorèrent toutes les planètes qu'ils pouvaient

atteindre même si celles-ci se trouvaient dans l'espace des Varlan.

Ceux-ci protestèrent contre cette violation de leur territoire, mais la technologie Jaris avait fait un tel bon en avant qu'il leur était impossible de rivaliser avec eux à moins de découvrir à leur tour un gisement de Tarion.

Les premiers combats survinrent lorsque les Jaris voulurent s'emparer d'un système que venaient de découvrir les Varlan. Inutile de dire que ces derniers furent écrasés. Suite à une manœuvre héroïque de quelques survivants, les Varlan réussirent à s'emparer d'un petit vaisseau fonctionnant au Tarion.

Durant les années qui suivirent, la recherche de Tarion se poursuivit sans succès dans les deux camps et avec des moyens bien différents. Les Jaris disposaient de nombreux vaisseaux alors que les Varlan ne possédait que le vaisseau volé, unique navire de leur flotte pouvant rivaliser avec celle des Jaris. Mais la galaxie était grande, très grande...

Les colonisations se succédaient à un rythme affolant, les territoires des uns et des autres commençant à s'enchevêtrer. Les Jaris continuaient d'imposer leur loi, par la force si nécessaire. Cependant la crainte que le gisement des Jaris fut unique en son genre commençait à poindre dans les esprits.

Jusqu'au jour où les Varlan découvrirent à leur tour un petit gisement, bien faible en comparaison de celui des Jaris, mais un gisement tout de même. Cette découverte rééquilibra les forces en présence, même si les Jaris conservaient un léger avantage de part leur ancienneté dans la découverte du métal.

Les recherches reprirent de plus belles. Des vaisseaux spatiaux furent envoyés vers les coins les plus reculés de la galaxie. Parmi ceux-ci l'Athala, un vaisseau de dernière génération, avec un équipage constitué uniquement de Varlan d'élite, de scientifiques qui devait explorer une zone galactique près de la frontière de l'empire.

L'Athala était presque arrivé à destination lorsque la terrible nouvelle tomba : la guerre venait d'éclater. Les Jaris, craignant que la perte du monopole sur le Tarion n'entraînent pour eux la perte de nombreux systèmes, déclarent ouvertement la guerre aux Varlan. Ils lancent toutes leurs forces dans la bataille. Une guerre sans merci vient de voir le jour et qui anéantirait l'un des deux empires quoi qu'il en coûte. La haine que se vouaient les deux peuples depuis tant de temps éclatait et ni l'un ni l'autre ne renonceraient. Les deux planètes possédant le Tarion devinrent des forteresses.

L'Athala reçu l'ordre de rejoindre les rangs des combattants. La recherche de Tarion devrait attendre. La rapidité du vaisseau devrait servir non plus à l'exploration mais à la reconnaissance en territoire ennemi.

La nature des Varlan était tel qu'ils n'envisageaient pas avec plaisir l'obligation de se battre. De plus, aucun membre d'équipage ne faisait partie de l'armée. Le capitaine du vaisseau décida de s'en remettre à son équipage afin de savoir si celui-ci accepterait d'entrer en guerre pour une fin plus que probable. Le vote fut presque unanime, l'Athala ne se battrait pas.

Possédant un équipement ultra moderne, et tout ce qu'il fallait pour coloniser une planète, ses occupants se mirent en quête d'un monde vierge de toute civilisation et de ses folies guerrières.

Cependant, certains membres d'équipage étaient contre ce projet et voulaient mettre l'Athala au service de leur peuple dans la lutte contre l'envahisseur. Sous le commandement d'un jeune lieutenant, une mutinerie est organisée, visant à s'emparer du contrôle du navire. Les combats furent meurtriers. Dans leur folie et voyant qu'ils n'auraient pas le dessus, les mutins sabotèrent l'hyper-propulsion. Les dégâts qui s'en suivirent touchèrent de nombreux organes vitaux du vaisseau. L'Athala était perdu et presque à la dérive. Il ne restait que quelques heures avant une fin irrémédiable.

La providence voulut que le vaisseau se trouva à ce moment dans un système où gravitait une planète habitable. Elle représentait le salut pour les membres d'équipage survivants. Elle fut nommée Rayhana, "oasis céleste" dans la langue Varlan. En quelque sorte l'équipage pacifiste était victorieux. En pleine perdition, le vaisseau s'écrasa sur Rayhana et le crash fit de nouvelles victimes. Quasiment tous les organes du vaisseau étaient détruits. Ils ne purent envoyer d'appel au secours, l'équipement de communication étant hors service. Ils allaient devoir rester là et pour longtemps.

Deux groupes se formeront rapidement, ceux qui souhaitaient rester et vivre en paix ici, sur cette planète, et les autres, les mutins qui ne souhaitaient qu'une chose : rejoindre les rangs de leurs compagnons pour se battre à leur côté contre les Jaris, dans cette guerre qui devait faire rage quelques parts dans les étoiles.

Note : Personne ne sait ce qui s'est passé entre les Varlan et les Jaris depuis ce moment, ni quelle est la situation actuelle. La guerre continue-t-elle? Et si non, qui l'a emporté? Un jour peut être, nous saurons...

L'île de Danios se retrouve coupée du continent d'Eshan. Ces habitants continuent cependant de monter la garde.

Les habitants d'une autre île flottante (**Gytan**) se réfugient sur un archipel au sud ouest des côtes de Pergis suite à la découverte de problèmes qui pourraient entraîner la destruction de leur île. Les humains de Gytan survivront sur ces îles. Laisée à l'abandon, l'île de Gytan s'échoue sur les côtes de ???.

- **4200 à -3700** : Un groupe d'hommes qui se font appeler *Les Anciens* dominent pour quelques siècles le nord du continent d'Esteral. Il s'agit peut être de descendants technomages. Ils disparaîtront mystérieusement.

Loin de Rayhana, les Varlan et les Jaris se rencontrent de nouveau. Après une longue période réciproque d'expansion, la guerre éclate...

4. Premier Age

- Le Temps des Varlan -

Note : le Premier Age sera noté P.A.

Note : en italique les événements secrets qui n'apparaissent dans aucune chronologie officielle. Cependant ces événements et d'autres ne sont parfois connus que de quelques rares personnes. (en clair : ce n'est que pour les MJs)

Note : la quasi-totalité des événements se déroulant au cours des 1500 premières années resteront inconnus de la grande majorité des humains car seuls les érudits Varlan conservent ses informations au cours du temps.

Note : A l'origine, la race des Varlan possédait une espérance de vie d'environ 600 ans. Les radiations qu'ils reçurent (voir histoire) et le non renouvellement des gènes du à la faible population varlan entraîna une baisse importante et rapide de cette espérance de vie. Inexplicablement, certains groupes conservèrent cependant une longévité supérieure.

Note : A l'origine la datation Varlan se faisait suivant une datation propre à leur monde d'origine. Lorsqu'il devint clair que les Varlan ne repartiraient pas de cette planète, une nouvelle datation fut imposée marquant définitivement une rupture avec leur univers habituel. Il n'est pas rare de découvrir encore quelques Varlan (chez les Salinar) qui utilisent l'ancienne datation, des nostalgiques du temps passé. Par soucis de clarté, cette datation n'est pas utilisée ici.

Note sur le déroulement d'une année : l'année est constituée de 336 jours répartis en 8 mois de 42 jours, chaque mois correspondant à une phase de croissance ou de décroissance de la lune principale. Il y a quatre saisons de 2 mois chacune. Chaque saison est donc constituée d'un mois où la lune croît et un autre mois où elle décroît. Pour des raisons de commodité, on leur donnera les noms suivants : Hiver, Printemps, Eté, Automne. Le premier jour de l'Hiver marque le début de l'année. La lune est alors en phase ascendante. La datation des jours se fait en fonction des phases de la lune. Par exemple, la date suivante "Hiver Ascendant 37-207PA" correspond au 37ème jour du premier mois de l'hiver de l'année 207 du Première Age. De façon simplifiée, on peut également le noter comme

ceci : 1-37-207PA, le premier nombre correspondant au numéro du mois.

An 0 : Crash du vaisseau spatial Varlan dans la région qui sera plus tard appeler Orlan. Le vaisseau s'écrase dans les montagnes dans une région désertique. Le capitaine du vaisseau meurt ainsi qu'une grande part de l'équipage. Ils ne sont plus que quelques milliers (environ 6000). Craignant une réaction en chaîne des moteurs à fission, les survivants évacuent le vaisseau dans la précipitation. Les deux communautés dissidentes font bloc dans l'adversité.

Hormis quelques armes de petits calibres, les Varlan vont récupérer surtout du matériel aidant à la construction et à la survie, ...

Ils quittent les lieux devenus trop dangereux.

1 : Ils sont partis vers l'ouest, et s'établissent sur les premières terres fertiles qu'ils rencontrent. Nombreux sont ceux qui ne veulent pas s'éloigner de trop du vaisseau, seul et unique moyen de quitter cette planète.

8 : Alors que le groupe est tout entier tourné vers la survie et l'amélioration de leur condition de vie, les premières dissensions apparaissent. Le groupe le plus nombreux souhaite s'établir définitivement ici, alors que l'autre souhaite trouver un moyen de quitter la planète pour rejoindre le reste de la galaxie.

La communauté redécouvre de nombreuses technologies de base oubliées depuis longtemps (comme l'agriculture, l'irrigation, le tissage, la poterie, etc.) dû au manque d'outillage technique.

20 : Création de deux communautés Varlan (Irtan : Les Sages et Salinar : Les Ambitieux). Séparation du peuple Varlan. Les Irtans établissent une capitale sous le nom de Irtana, c'est une ville troglodytes, sur les flancs escarpés d'une vallée. Une des communautés part vers le nord (Salinar).

20-138 : Les deux communautés, ennemies sur le plan des idées, se perdent totalement de vue ignorant totalement ce que l'autre est devenu.

20-25 : En secret, les Salinar s'établissent à proximité du vaisseau détruit dans l'espoir de le remettre en état. Espoir très vite déçu. Le vaisseau est irréparable. Ils tentent d'envoyer un message dans l'espace, apparemment sans résultat non plus. En dernier recours, ils tentent de construire un mini vaisseau, une sorte de sonde qui pourra être lancée dans l'espace pour indiquer leur position aux autres Varlan. Au cours de cette période, la communauté est touchée par les radiations s'échappant du vaisseau. De part leur nature, les Varlan n'y sont pas trop sensibles et leur organisme est capable d'absorber de grandes quantités (voir après).

25 : Accident lors de la création de la sonde, s'ensuit une explosion nucléaire et une importante irradiation. Les Salinar fuient le site vers le nord.

25-1710 : Les Irtan sont progressivement irradiés (à très faible dose) dû au fleuve près duquel ils se sont installés et qui prend sa source dans les montagnes soumises aux radiations.

29 : Le leader des Irtans (Iars Diursen) envoie un groupe de Varlan en exploration sur le site de l'ancien vaisseau dans le but de récupérer des technologies.

30 : Retour de l'expédition Irtan. Elle a été décimée par les radiations. Les rares survivants ramènent cependant de la haute technologie dans le domaine médical notamment (manipulation des gènes, ...). Ils rapportent également que les Salinar sont passés par là. Compte tenu des dangers du lieu, le site est totalement interdit et tabou.

20-50 : Les Salinar deviennent pour un temps des nomades, le temps de trouver une terre d'accueil. Petit à petit, leurs esprits vont entrer en communion avec l'énergie de la planète et les esprits qui y rôdent (mutation due aux radiations).

42 : Premier fait reconnu d'utilisation de la magie par les Salinar avec la guérison d'un blessé sans moyen technique. Création d'une sorte de caste de shaman qui sont spécialisés dans la " magie ".

50 : Implantation de la communauté émigrée dans la Plaine des Pleurs au cœur de Pergis.

53 : Découverte de l'homme-singe (ancêtre de l'homme) par une expédition lancée par les Irtans vers la région de Balavir et utilisation de celui-ci pour les tâches les plus difficiles. Un très long enseignement commence ici.

64 : Création du premier royaume nain (Dimgûl) en Balavir dans une zone appelé le Fer à Cheval car on y trouve d'importants gisements de minerais. Les nains sont créés à l'origine par manipulations génétiques de la part des Irtans pour en faire une race robuste et adaptée aux travaux difficiles de la pierre et des mines. Ils seront si bien adaptés dans ce domaine qu'ils dépasseront leurs maîtres en quelques siècles.

84 : Ona Ufer, un Salinar, ré-invente la navigation maritime, complètement tombé dans l'oubli, grâce à d'anciennes données. Il deviendra un des plus grands navigateurs/explorateurs.

Au cours de ses très nombreux voyages, il découvrira d'autres tribus d'hommes-singes. Leur présence en certains lieux le rendra perplexe compte tenu de leur très faible niveau de technologie. Il en rencontrera par exemple sur des îles, alors qu'ils ne sont qu'un peu plus que des primates et n'utilisent pas d'embarcation.

Son groupe découvrira également de nombreuses ruines très anciennes, pouvant laisser supposer à des civilisations humaines ou d'autres créatures.

20-138 : Les deux royaumes Varlan se sont développés chacun de leur côté. Irtan conserve de nombreux objets technologiques ainsi que les connaissances. Salinar possède la magie, une force qui se développe dans les jeunes générations et qui ouvre de nouveaux horizons. Chaque royaume a réussi à conserver la majeure partie de leur technologie sauvée du vaisseau. Mais certaines sources d'énergie ne sont pas inépuisables.

129 : Départ d'un groupe dissident des Salinar. En effet ces derniers ne sont plus aussi " pressés " de trouver un moyen de quitter la planète. Ce nouveau groupe (environ une centaine de membres) se nomme les Varlan Kytarn (Les Véritables Varlan). Ils partent vers le nord à la recherche d'une civilisation ayant les connaissances technologiques nécessaires à leur retour vers la galaxie habitée. Ils traversent Vervande pour se rendre dans les terres du nord de l'autre côté du détroit au nord des terres connues.

130 : Mort de Iars Diursen.

133 : Les Varlan Kytarn découvrent un ancien édifice perdu dans les immensités du nord. La construction semble très ancienne. Ils y entrent pour l'explorer. Personne n'en entendra plus parler. Darkossanth les tient en son pouvoir. Il se sert d'eux pour libérer une partie de son énergie.

133 : Darkossanth, le roi des démons et seigneur du mal, réveillés par les Varlan Kytarn, envoie des milliers de créatures néfastes sur Rayhana. Une guerre interminable commence. Son but : anéantir toute vie sur la planète susceptible de l'emprisonner de nouveau. Ces premières attaques sont désordonnées et visent tous les campements et les villes des Varlan. C'est une erreur. Elles ne font que révéler sa présence aux yeux des Varlan.

138 : Face à cette menace réelle, les Salinar qui sont les plus touchés car les plus proches, décident de renouer le contact avec les Irtans. Ona Ufer est chargé de reprendre contact avec eux.

139 : Ona Ufer et son groupe arrivent à Irtana et demandent de l'aide. Les Irtans acceptent. De nouvelles relations s'établissent entre les deux communautés. Les connaissances de chacune sont mises en commun.

139-1650 : Les Irtans apportent leur connaissance de la génétique et la découverte de l'homme. Les Salinar enseignent la magie. Les

membres des deux communautés ne sont cependant pas assez nombreux. Les Varlan décident de faire appel aux hommes pour combattre et ainsi préserver des vies. Grâce à de nombreuses manipulations génétiques, ils transforment l'homme et l'éduquent à l'art de la guerre.

138-1701 : Les attaques incessantes des armées de Darkossanth affaiblissent les Varlan. Toutes avancées technologiques sont stoppées sur cette période. Les hommes se multiplient sous les actions des Varlan.

167 : Naissance de Vynnar Draman, un enfant dont les parents sont Darkossanth et une Varlan capturée en 133 dans le groupe des Varlan Kytarn. C'est un être d'une grande puissance qui voit le jour, héritant de ses parents des pouvoirs démoniaques, la magie et des connaissances.

748 : Disparition et mort supposée de Ona Ufer. Il quittera le royaume de Salinar à bord de son bateau et personne ne le reverra. Il a atteint l'âge vénérable de 696 ans. C'est un record.

783 : Mort de Ona Ufer à 731 ans. Au cours des 35 années qui s'écoulèrent depuis son départ de Salinar, il voyagea sur de nombreuses mers et en de nombreux lieux à la recherche de réponses aux nombreuses questions qu'il se posait sur l'histoire de la planète. Il découvrit l'île perdue de Danios, trouvant enfin des réponses à bon nombre de ses questions. Avec quelques descendants de technomages et quelques varlans fidèles, il va fonder le Sanctuaire, un groupe dont le but est de recueillir l'histoire de la planète pour éviter les erreurs passées. Pour éviter toutes interférences avec les futurs royaumes, ce groupe s'installe loin au nord, dans des ruines découvertes par Ufer au cours de ses pérégrinations au-delà de ce qu'appelleront les nains, la Grande Barrière.

1000 : Malgré les périodes sombres qui s'annoncent, le millénaire du crash est fêté dans toutes les communautés Varlan. C'est une période de souvenirs et de recueillement pour tous les êtres disparus au cours de ces mille ans mais c'est aussi une période de réjouissance car cette date marque la découverte de Rayhana, l'oasis céleste, qui les a accueilli.

1048 : Le royaume nain de Dimgûl obtient son indépendance. Population estimée : 3500. Les filons découverts mille ans plus tôt commencent à s'épuiser.

1082 : 1000 nains quittent Dimgûl à la recherche de nouveaux filons. Après ce départ, la communauté naine restante se trouvant réduite, les gisements encore exploitables sont pour le moment suffisants.

1103 : Après plus de dix années d'errance, les nains s'établissent dans les Montagnes de Sarn et fondent Andiruil.

1356 : Un Irtan du nom de Myel Avgorn recrute certains hommes dans le but d'en faire une armée particulière. En effet, il ne souhaite pas voir les hommes apprendre à manipuler les armes qu'elles soient (classique ou technologique). Il invente un art de combat à mains nues et l'enseigne à ce groupe d'hommes. Ils s'isolent du reste de la colonie. Au fil des âges, ils deviendront un groupe reclus, une sorte de secte dont le dessein évoluera par rapport à son but premier.

1650 : L'éducation de l'homme touche à sa fin. L'homme parle, utilise des armes, les fabrique...

1658 : Avec l'autorisation des Varlan, plusieurs milliers d'humains se joignent aux nains de Andiruil.

1660 : Fusion des deux royaumes Varlan.

1660-1700 : Les forces humaines sont rassemblées. Une armée de 500 000 hommes est créée. Quelques nains y participent. La bataille finale est proche. Les Varlan sont prêts à utiliser leurs dernières ressources (armes énergétiques...). Les combats font rage un peu partout en Orlan, Pergis et Vervande contre les troupes de Darkossanth.

1369-1700 : La troupe de Myel Avgorn fait régner la terreur sur Orlan. Bien que ne disposant que de 200 ou 300 hommes et de Varlan Meharim (personne n'en connaît le nombre exact), les techniques de combat non armé et de guérilla font fuir les nombreuses troupes de Darkossanth. Ils ont l'impression de se battre contre des démons bien plus terribles qu'eux. De plus, Orlan ne représente pas une cible obligatoire. De nombreux réfugiés humains viendront s'y installer pour fuir les combats des autres territoires.

1645 : Dolivir, le plus modéré des lieutenants démons de Darkossanth fait sécession et s'établit sur le territoire qui s'appellera plus tard Baktal. Darkossanth, trop occupé au nord n'intervient pas.

1701 : La bataille finale a lieu. Les deux armées se rencontrent dans la Plaine des Nuages (en Vervande). Après un grand éclaircissement de l'armée du plan noir par les armes destructives des Varlan, les hommes attaquent avec un léger avantage. Après un combat de plusieurs semaines, l'armée du plan noir se retire de Rayhana, les hommes ont gagné mais ont subi des pertes énormes.

1703 : Les dernières traces de l'armée de Darkossanth sont repoussées loin au nord de l'autre côté du détroit. Darkossanth est de nouveau enfermé dans sa prison mais il prépare sa revanche...

Des gardiens sont placés sur les lieux pour en interdire l'accès, secondés par des nains et des hommes Nelong.

1708 : Naissance de Gar Marteau de Fer, fils de Tagar Main de Fer.

1710 : Nouvelle séparation des communautés Varlan. Les hommes sont divisés et répartis dans chaque communauté.

1718 : Tous les descendants du leader Irtan Iars Diursen (voir 29 P.A.) sont morts et aucune figure dominante ne reprend le pouvoir sur cette communauté. Elle n'existe plus en tant que tel. Les pertes ont été trop importantes. Irtana est abandonnée, seuls quelques gardiens sont laissés derrière, la ville entière devient un temple interdit à quiconque où sont enfermées les dernières traces de technologie.

1734 : Nouveau clash au sein de la communauté naine de Dimgûl. Gar Marteau de Fer, le fils du roi actuel, est contre la politique de stagnation de son père. Il rassemble plus de 600 nains et quitte le royaume nain. Son objectif : les Montagnes du Nord, un territoire vierge et abandonné depuis la grande guerre.

1734-1741 : Le groupe de Gar Marteau de Fer progresse vers le nord. Ils travaillent sur de nombreux chantiers tout au long de leur pérégrination. Ils sont bien accueillis par les populations humaines des régions traversées et acquièrent une certaine réputation.

1741 : La troupe de Gar disparaît vers le nord, au-delà des dernières terres habitées par les hommes.

1741-1756 : La vie dans les Montagnes du Nord est difficile pour Gar et les siens, mais à la fin de ces quinze années, cette petite communauté a établi de bonnes bases pour les projets de Gar.

1756 P.A.-20 D.A. : Voulant établir les limites de son territoire, Gar divise ses nains en 10 groupes et crête autant de places fortes. Elles sont réparties sur toute la chaîne des Montagnes du Nord et certaines sont sur des emplacements d'anciennes ruines étranges et inconnues. Chaque groupe est indépendant tout en restant solidaire les uns des autres et sous la direction de Gar. Les forteresses sont nommées des forts. Thûmagar (Les Forts Nains de Gar) est né. Jusqu'à cette date, ce royaume restera secret et personne n'entendra parler d'eux.

1758 : La découverte de nombreux filons de fer, cuivre, étain, de charbon et de houille va amener la création des forteresses de Thurán et de Thürkem. Les nains ont à leur disposition toutes les ressources nécessaires à leur développement.

1766 : Création de la forteresse de Thurdun au sommet du pic de l'Enclume. Les environs sont riches en pierres précieuses et semi-précieuses.

1766-1799 : Création du Premier Triangle (appelé Triangle Intérieur ou Kurhrak) et des Voies Primaires. Les trois premiers forts forment un triangle autour de Thurgar qui en est à peu près le centre. Gar les fait relier par un système de voies souterraines creusées qui mènent toutes à Thurgar. Ces voies sont également protégées par de lourdes portes de façon à former un rempart pour Thurgar. Les nains ne sont ainsi plus bloqués par les conditions climatiques difficiles. Les portes extérieures ne sont plus ouvertes que pour laisser passer les missions d'exploration. Les nains oublient le reste du monde, se concentrant sur leur tâche.

1767 : Sous l'impulsion de Myel Avgorn dont la vie touche à sa fin, les chefs de toutes les tribus nomades d'Orlan se rencontrent afin d'établir des codes culturels, commerciaux et militaires qui leur permettront de garder leur indépendance. C'est la création de ce qu'on appellera plus tard, la Nation aux Cent Tribus. Ces codes restent inchangés jusqu'à ce jour et sont profondément ancrés dans leur culture. Une rencontre des cent chefs sera organisée tous les cinq ans.

1769 : Mort de Myel Avgorn. Son corps est embaumé et placé dans une crypte au cœur du repère de ses troupes, qui prennent alors le nom de Messagers d'Avgorn. Un nouveau Varlan Meharim prend la tête de ces guerriers.

1769 : Myel Avgorn avait atteint un tel stade de concentration mentale que son esprit fut capable de se détacher de son corps quelques instants avant que celui-ci ne cesse de vivre. Son esprit reste près de sa dépouille pour la veiller et conseiller spirituellement ses suivants.

1769 P.A.-201 D.A. : *L'esprit d'Avgorn guide spirituellement la destinée de ses Messagers. Au cours des siècles, cette dévotion se teintera de religiosité et il sera vénéré comme un dieu par les peuplades d'Orlan. Jusqu'aux événements de 201 D.A.*

1710-1900 : La communauté Salinar est également décimée, elle se concentre sur une zone forestière et une ville portuaire. (population estimée entre 1000 et 1500 individus). Il s'agit de la seule communauté Varlan clairement reconnue par les hommes durant le Deuxième Âge.

La communauté Irtan éclate en de nombreux petits groupes. Une partie d'entre eux devient des Varlan Meharim. D'autres petites colonies sont fondées et éparpillées un peu partout. En général, chacun de ces groupes est constitué d'une centaine d'individus tout au plus, vivant en des lieux reculés et secrets (forêts, montagnes, etc.). On ne connaît pas leur nombre exact.

D'autres lieux sont ainsi fermés et abandonnés sauf par les gardiens (les Varlan Seraphin). Les technologies sont perdues et oubliées dans cet éclatement.

Les Varlan ne sont plus que la moitié de ce qu'ils étaient en 120 P.A. La technologie Varlan a été quasiment détruite et oubliée. Les chefs Varlan décident d'arrêter toute recherche de technologie perdue. Les gardiens de la technologie conservée s'exilent dans des temples immenses et clos afin de conserver une trace en cas de guerre. Les Varlan laissent ainsi une chance à l'homme de devenir leurs égaux.

1703-1900 : Deux siècles vont s'écouler après la guerre livrée à Darkossanth et ses armées, deux siècles au cours desquels les dissensions entre les humains et les Varlan, leurs anciens maîtres, vont devenir de plus en plus visibles même si la plupart du temps ce ne sont que des événements isolés (désertions, insultes raciales envers les Varlan, refus de commerce avec les Varlan, etc.). La nature des humains est telle qu'ils acceptent de plus en plus mal d'être contrôlés par une communauté dont le pouvoir est déclinant. Ils souhaitent voler de leurs propres ailes et être les seuls à diriger leur vie si courte en comparaison de celles des Varlan.

1703-1900 : En Pergis, les campements humains qui avaient servi à l'entraînement des troupes se transforment petit à petit en villages sous l'œil vigilant des Salinar. A la fin de cette période, il existe

même quelques petites villes.

1708-1900 : *Peu de temps après la guerre, une personnalité secrète distillera lentement et avec précautions les mots qui hâteront la fin de la domination Varlan. Elle trouvera une oreille attentive auprès d'un nombre toujours grandissant d'humains lassés du pouvoir des Varlan.*

Il s'agit de Vyggar Draman qui a survécu au conflit. Il ne souhaite pas refaire les erreurs de son père et reste dans l'ombre.

1794 : Alors que les travaux du Triangle Intérieur se terminent, un groupe d'exploration découvre un gigantesque lac glaciaire au nord de Thurgar. Ce lac est riche en Shaem, un poisson aveugle et cavernicole, très nutritif. Création de la forteresse de Glace (Thurqas). C'est avant tout un fort de pêche, il est directement taillé dans la paroi du glacier qui recouvre le lac. L'avancée constante du glacier, oblige les nains de ce fort à retailler constamment leur quartier, les entrepôts et les accès à la surface. C'est un lieu froid et humide, mais la glace bleutée et taillé par les artisans nains font de ce lieu un lieu unique. Dans les années qui suivent, un chemin est taillé dans les montagnes pour rejoindre Thurdrun, il est cependant quasi impraticable en hiver.

1799-1823 : La population naine est stable et en constante augmentation. Les besoins de nourriture sont de plus en plus importants. Les cavernes agricoles de chaque fort et la pêche de Thurqas suffisent justes à répondre à la demande.

1823 : La découverte d'un site riche en sources d'eau chaude et possédant un large dédale de vastes cavernes va permettre la création de Thurqas (la Forteresse Verte). Au fil des années, elle deviendra la principale ressource de nourriture du royaume.

1825-1864 : Le projet de créer un Triangle Extérieur (Kurhgak) reliant les forts de Thurqas, Thurlan et plus tard Thurkaras, est à l'étude pendant de nombreuses années mais les techniques et la taille du chantier font reculer Gar qui laisse le projet en attente. De plus la liaison avec le Fort de Glace semble particulièrement difficile à réaliser et à maintenir en état. Et les voies secondaires reliant Thurlan semblent suffisantes pour l'instant.

1849 : Découverte d'anciennes ruines utilisant l'énergie produite par un flot continu de lave. Les nains mettent quelques années à comprendre leur fonctionnement et à les remettre en état. La forteresse de Thurkaras (Fort de Feu) est créée. C'est un fort militaire et hautement sécuritaire. Les artefacts découverts sont stockés ici dans des chambres fortes, pour être étudiés.

1863 : Découverte, près de Thurkaras, pour la première fois d'un filon de Daëlin («l'or de feu»), un minerai produisant un métal doré très pale et d'une extrême résistance.

1864-1872 : Une nouvelle étude concernant la création du Kurhgak (le Triangle Extérieure) est relancée. Les besoins de nourriture toujours plus importants nécessitent des voies d'accès plus rapides. Le projet initial est modifié. Gar décide que Thurkaras ne sera pas relié pour l'instant, l'effort étant porté vers les forts nourriciers. De plus, ThurQas ne sera pas accessible directement compte tenu du déplacement constant du glacier. Il sera construit une tête de pont à quelques centaines de mètres du fort dans une zone sûre et stable. Des chemins secondaires plus praticables que la voie extérieure existante permettront de relier le fort à cette tête de pont.

1870 : Les nains de ThurQas rencontrent une tribu d'hommes nomades. Un pacte d'aide mutuelle est établi. Contre des outils et divers objets, les hommes aident les nains à pêcher pendant les mois d'hiver.

1873 : Les techniques d'excavation ont évoluées grâce notamment à la découverte du Daëlin et à la puissance des forges de Thurkaras. Les travaux du Kurhgak commencent.

1888 : Des galeries sont creusées depuis Thurkaras pour rejoindre les vallées au nord du futur Ekan, un fort secret y est établi. Il s'agit de Thurdrun : le Fort de la Vallée. A cette époque et en hiver,

c'est le seul fort qui permet de rejoindre sans trop de difficultés les territoires humains.

1895 : La Terrible Nuit. Des groupes d'humains dissidents et fanatiques investissent les demeures des Varlan de Salinar. Plus de 100 Varlan trouveront la mort dans cette tuerie (presque 10% de la communauté).

1896 : Le Traité. A la suite de la Terrible Nuit, les chefs des communautés Varlan et les nouveaux leaders des groupes humains se rencontrent pour établir un accord pour que les événements de 1895 ne se reproduisent plus. Les Varlan, lassés et peu nombreux, réussissent cependant à conserver leur bien.

La communauté Salinar conservera le territoire qui lui est propre, à savoir une immense forêt et une ville portuaire qui est leur porte vers le monde des humains. La forêt est interdite aux humains. Ils y conservent les pleins pouvoirs. En dehors de ses frontières, les Varlan sont de simples citoyens pour lesquels on éprouve autant de sentiments qu'il y a de communauté humaine : respect, peur, haine, indifférence, jalousie...

Depuis la guerre, la grande majorité des humains vivent regroupés près de Salinar. Afin d'éviter tout problème futur de cohabitation, la colonie humaine devra quitter ces territoires et s'établir ailleurs. Les départs s'étaleront sur de nombreuses années et décennies, les humains se regroupant dans leur voyage par intérêt commun.

A cette époque des ébauches de villes et de petits fiefs se sont formés dans les régions suivantes Vervande, Pergis et Balavir. A l'origine dirigés par les Varlan, ces groupes seront les premiers à obtenir leur indépendance. Ils seront les principaux pôles d'émigration et les tremplins vers l'exploration de nouvelles contrées.

1900 : Les hommes ne s'accordent pas avec les Varlan. L'homme est rapide, changeant, inattendu et quelque peu mauvais à l'inverse des Varlan. Pour éviter tout conflit, les hommes partent.

Fin du Premier Age

5. Deuxième Age

- Le Temps des Hommes -

Note : le Deuxième Age sera noté D.A.

0 : La Grande Migration. Départ des hommes et principalement de Vrem Blinars, futur roi de Vervande. Il a alors 15 ans.

0 : Le royaume de Pergis obtient la reconnaissance officielle des Varlans. C'est le premier royaume humain qui voit le jour même si les Varlan y ont considérablement participé. Ce moment fut considéré quelques années plus tard comme le début de la datation humaine.

1-60 : Pergis est un royaume qui se constitue lentement mais tranquillement grâce à la présence des Varlan qui reste tangible et les liens qui existent entre Pergis et Salinar restent forts. La communauté Varlan est une enclave sur le territoire de Pergis. Les Pergis reconnaissent les bienfaits que peuvent apporter les Varlan.

2 : Présentant une possible alliance commerciale avec les territoires humains du sud, Gar commence la création du Fort de Thuradan.

3 : Vervande n'est à ce moment qu'en petit ensemble de fiefs vivant en autarcie depuis plus de deux siècles. Chacun craint son voisin et les guerres de territoires sont nombreuses bien qu'à très petite échelle. Vrem Blinars, apparemment bon diplomate, réussit à réconcilier de nombreux chefs.

6 : Vrem Blinars devient le principal conseiller de nombreux seigneurs. Le commerce commence à se développer entre ces petits domaines et les humains qui sont encore très nombreux autour de Salinar. Les routes sont cependant rares et peu sûres.

6-15 : De nouveaux arrivants rejoignent cependant ces territoires du nord. Ils ne sont pas très nombreux pour l'instant.

7 : Une communauté humaine s'établit à proximité du lieu du crash du vaisseau. Moins résistant que les Varlan, ils vont subir de terribles mutations au cours des siècles, et n'auront plus grand chose à voir avec l'homme.

11 : Fort de sa popularité grandissante, Vrem Blinars et des hommes qui lui sont fidèles s'établissent au confluent de deux rivières. De nombreux gens des fiefs alentours rejoignent ce leader charismatique. Ils fondent la ville de Loine.

12 : Les seigneurs locaux ne voient pas d'un très bon œil leur population se déplacer pour aller s'installer sur le territoire contrôlé par Vrem Blinars.

12 : Les nains de Thurduin découvrent un fabuleux rubis de la taille d'un poing. Il est offert en cadeau à Gar qui le fait enchâsser dans une couronne en Daélin. Cette couronne devient le symbole du pouvoir de Gar. On l'appelle le Kalaar, le Joyaux.

13 : Deux seigneurs se regroupent et lèvent une armée de 300 hommes pour en finir avec ce voleur de territoire. Ils ont la supériorité numérique et la force pour eux, leur troupe étant constituée de militaires aguerris par les combats alors que celle de Vrem n'est forte que de quelques dizaines d'hommes fidèles qui l'ont suivi depuis Salinar.

Mais la bataille n'aura pas lieu. Vrem Blinars gagnera sans effusion de sang, renforçant encore son prestige. En effet, la population de Loine et des territoires alentours vint se joindre aux combattants pour défendre leur territoire et leurs biens. Face à cette armée improvisée mais décidée et forte de plus de 1000 hommes, les deux seigneurs se rendent. Ils jurent allégeance à Vrem et deviendront deux de ses plus fidèles sujets.

13 : Fin de la construction d'une grande partie de Thuradan, même si comme la plupart des autres forts de nouveaux travaux sont constamment effectués.

14 : Des prospecteurs nains s'établissent loin au nord après avoir découvert de riches veines de minerais. C'est le dernier fort construit, et c'est aussi le plus éloigné. Il s'agit de Thurgun.

15 : Vrem Blinars devient une figure importante et réussit à fédérer les premiers fiefs sous sa bannière. C'est la première communauté totalement humaine qui voit le jour.

15-120 : Un flot de plus en plus important d'hommes rejoint le territoire de Vervande. Ces terres deviendront le principal et le plus important royaume humain.

16 : Les premiers groupes d'humains atteignent Baktal.

16 : Dolivir y voit le moyen d'augmenter sa puissance et les prend sous son aile. Les nouveaux arrivants le vénèrent comme leur dieu-protecteur. (Dolivir est un des anciens lieutenants de Darkossanth)

16-126 : La région de Baktal est relativement isolée de part sa position géographique ce qui convient tout à fait au démon Dolivir. Au cours de cette période, il transmettra une partie de son pouvoir à des hommes qui deviendront alors de puissants prêtres et qui se hisseront au pouvoir.

19 : Vrem Blinars se déclare Roi de Vervande. Il fait de Loine sa capitale. Ayant rallié de très nombreux domaines, il dispose d'une armée capable de prendre d'assaut n'importe quelle forteresse. Les combats sont cependant rares. Fin diplomate, il réussit généralement à convaincre ses adversaires de se joindre à lui en démontrant le potentiel qui s'offre à eux. En effet, le commerce devient florissant entre les différents domaines et des hommes toujours plus nombreux viennent de Salinar pour s'établir dans

ces immenses territoires riches et fertiles.

Vrem Blinars distribue généreusement les terres et les titres à tous les hommes qui lui sont fidèles. Mais malheur à qui lui résisterait.

20 : Prenant les devants et afin d'éviter tous problèmes de territoire dans le futur, Gar Marteau de Fer rencontre Vrem Blinars et un traité économique et militaire est signé.

20-272 : Thurnagar se développe grâce au commerce avec Vervande et Pergis. Leur territoire ne voit cependant que peu de visiteurs et ils sont de toutes façons limités à l'accès d'une partie seulement de Thuradan. Au cours des siècles, des aménagements seront cependant fait pour permettre l'hébergement des marchands et des acheteurs humains. Certains d'entre eux s'établissent à Thuradan (avec l'accord des nains) servant parfois d'intermédiaires. Les nains organisent également des caravanes pour aller vendre le minerai et leurs produits aux humains.

23 : Trop éloignés du lieu du conflit qui marqua la fin du Premier Age pour se sentir concernés, les hommes vivant avec les nains d'Andruil n'ont pas voulu y participer. Ayant appris que l'indépendance est donnée aux hommes, ils fondent le royaume de Sam. Ils sont aidés par les nains de Andruil.

23-272 : Sam est un royaume isolé qui n'a de lien avec les autres populations que par les nains d'Andruil qui forme le seul chemin d'accès à ce royaume par voie terrestre. Dans l'idéologie de ce peuple, ils sont fiers d'être restés en dehors du conflit et entendent garder cette indépendance. Ils n'acceptent aucune religion ou ordre qui pourrait rompre cette liberté, ils sont profondément anti-religion. Ce sont des guerriers farouches avec un très fort code de l'honneur qui régit leur vie.

25 : Le Kurhvak continue. La liaison entre Thurqas et Thurlan est établie ainsi que le fort de liaison. Les liaisons vers Thurkaras commencent mais elles seront interrompues et abandonnées pendant plus de 50 ans car de nombreux nains seront mobilisés pour le fantastique chantier de la Voie du Nord qui s'annonce.

26 : Après avoir consolidé son pouvoir et agrandi son territoire, Vrem Blinars souhaite se tourner vers l'extérieur. Il cherche à établir des liens avec le royaume voisin de Pergis.

29 : La Voie du Nord. Le projet de la création d'une route commerciale et sûre entre Loine et Balisse, la capitale de Pergis, voit le jour. Il s'agit de grands travaux qui mobiliseront beaucoup d'argent et de main d'oeuvre.

29 : Les sages Varlan appuie le projet de la Voie du Nord auprès du gouvernement de Pergis.

29 : En secret, Vrem Blinars retourne à Salinar pour obtenir l'aide d'ingénieurs Varlan. Si l'idée est de lui, il ne possède pas les compétences pour mener seul ce projet. Il a besoin de connaissances pour le choix des matériaux et des techniques à appliquer pour en faire une construction qui existera encore longtemps après sa mort. Les Varlan acceptent, le but leur paraissant honorable.

30 : Les travaux de la Voie du Nord commencent. Chaque royaume part de sa capitale en direction de l'autre. Les travaux sont colossaux car la voie fera 9 mètres de large et sera entièrement pavée afin de permettre une circulation plus rapide. Des villes étapes seront créées tout au long du parcours attirant toujours plus de monde. Ces travaux sont un gouffre financier pour les deux royaumes mais l'afflue incessant de nouveaux arrivants et le développement du commerce leur permet d'éviter la faillite. Très rapidement, Vrem Blinars prend contact avec les nains de Thurnagar et les engage sur le chantier.

30-82 : Une vie d'homme sera nécessaire pour achever ce titanesque projet. Un grand temple dédié à Daïa sera érigé à la jonction des voies. Ce lieu deviendra un important lieu de pèlerinage et une forêt de temples s'élèveront ici au cours des décennies qui vont suivre. Isisse, la ville aux mille temples est née.

Le royaume nain de Thurnagar eût également une part active dans cette construction, leur maîtrise dans l'art de la taille de la

pierre leur permet de réaliser de fabuleux ouvrages.

32 : Vrem Blinars prend pour femme et reine la fille du duc de Var, Eliana.

32-51 : Le couple royal n'arrive pas à avoir de descendance.

30-42 : Les difficultés s'accumulent sur le chantier de la Voie. La science de la taille des pierres des nains de Thurnagar est sans pareil mais certaines difficultés techniques, nouvelles pour eux, les obligent à renouer le contact avec les Varlan pour la première fois depuis des siècles. Les rares archives de Salinar portant sur le sujet permettront de venir à bout de toutes les problèmes rencontrés. Les nains de Thurnagar dépasseront définitivement leurs anciens maîtres dans la maîtrise des pierres.

36 : *Les archives de Salinar parlent de machines capables de creuser la roche aussi facilement que s'il s'agissait de terre. Elles seraient en un lieu oublié de beaucoup depuis plus de deux siècles : Irtana. Un groupe de nains tente de retrouver cette ancienne cité varlan. Personne ne les reverra.*

39 : Une nouvelle pierre est ajoutée au Kalaar. Il s'agit d'un diamant.

42 : *D'étranges constructions seront découvertes dans certaines zones difficiles d'accès lors de la construction de la Voie du Nord, mais le secret sera gardé. Un accord secret passé entre Blinars et Gar autorise les nains à prendre possession de toutes les découvertes faites sur ce chantier.*

44 : Les premières rumeurs sur le compte de Vrem Blinars commence à circuler. Son apparence est celle d'un homme d'environ 35 ans, en pleine force de l'âge, toujours séduisant et charismatique alors qu'il a 59 ans.

45-55 : Construction de la plus grande place forte de Vervande : La Forteresse de Han. La Voie du Nord passe à ses pieds et les nains y participent.

46-272 : Des hommes ayant appris beaucoup des nains de Dimgûl fondent leur propre royaume en Balavir.

49 : Date anniversaire de sa montée sur le trône pour Vrem Blinars. De grandes fêtes sont organisées et on oublie pour un temps que le roi n'a toujours pas d'héritier. Sous son règne, Vervande s'est étendue et est devenu une grande puissance.

50 : La reine Eliana se désespère de ne pouvoir donner un fils à son mari. Elle disparaît pendant une année. Personne ne saura où elle se cache.

47-50 : *Le garde personnel de la reine Eliana devient son confident. Malheureusement pour elle, il s'agit de Vygnar Draman. Lentement, il réussit à lui faire croire qu'elle est la seule responsable dans cette impossibilité d'avoir un enfant. Abusant de son état de faiblesse morale, il la séduit et la met enceinte. Ne pouvant l'avouer à son époux, elle part se cacher dans un couvent pour accoucher en secret.*

50-51 : Désespéré par la disparition de sa femme, Vrem Blinars la recherche partout dans le royaume. Son comportement change, il devient violent et irascible.

51 : Eliana revient. Elle a laissé son enfant au couvent. La vie semble reprendre son cours. Mais ce n'est que le début de la fin du règne de Vrem Blinars. Les rumeurs le concernant sont de plus en plus précises et finalement la vérité éclate. Vrem Blinars n'est pas un homme mais un demi Varlan. De ce fait, il est stérile et ne pourra avoir de descendance. Apprenant cette nouvelle, la reine comprends qu'elle a été trompée et salie pour quelque chose dont elle n'était pas responsable, elle se suicide en se jetant du haut des remparts emportant son secret avec elle.

51 : *Vygnar Draman n'est pas étranger aux rumeurs qui ont couru sur Vrem Blinars même si le peuple serait certainement arrivé à la même conclusion. Il n'a fait que hâter les choses. Mais son triomphe sur ceux qui ont battu son père n'est pas encore complet.*

51-54 : La fureur du peuple de Vervande monte. Au cours de cette période, de nombreux seigneurs réclameront et s'octroieront l'indépendance, ne voulant plus être gouvernés par un demi-Varlan. Vrem Blinars, accablé par le chagrin, ne réagit pas et son royaume s'effondre. Les travaux de la Voie du Nord sont interrompus.

53 : Une communauté digne de ce nom voit le jour dans la région appelé Lanklaar, ce n'est cependant qu'un petit village regroupant quelques centaines d'hommes.

53-261 : La nation Lanklaar se développe lentement. Elle est principalement formée de tribus guerrières vivants dans des villages lacustres ou au bord des rivières et des fjords. Les membres de ce pays se font des guerres incessantes dans le but de voler ou de piller les richesses des autres. C'est un peuple très orienté vers la mer, et l'intérieur des terres est peu exploré. Ils vont acquérir une grande maîtrise de la navigation grâce à leur navire particulier appelé des sharns (une sorte de drakkar).

Une légende locale et non vérifiée veut que cette technique leur viendrait de descendants d'Onar Ufer.

55 : Vrem Blinars réagit enfin mais il est trop tard. Son royaume n'existe plus. Quelques seigneurs lui restent fidèles malgré ses origines. Tout ce qu'il a mis près de 50 ans à construire s'effondre sous ses yeux.

55-58 : Durant trois ans, Vrem Blinars bataillera pour protéger les siens. Les routes sont de nouveaux dangereuses, le commerce n'existe plus. On pourrait se croire revenu 60 ans en arrière. En désespoir de cause, Vrem Blinars demande l'aide du royaume de Pergis. Celui-ci plus proche des Varlan que tout autre accepte et envoie une immense armée.

59-60 : Avec l'appui des armées de Pergis, Vrem Blinars rétabli l'ordre en Vervande, mais le peuple lui reste hostile dans sa majorité n'acceptant pas d'avoir été trompé.

60 : Face à l'hostilité grandissante, Vrem Blinars abdique. Vervande passe sous la tutelle de Pergis et un Intendant est nommé. Le calme est revenu et la présence de l'armée de Pergis maintient la paix. Les travaux de la Voie du Nord reprennent mais Vervande n'est plus ce qu'il était et le royaume mettra plusieurs décennies pour revenir au niveau de ce qu'il avait été sous la poigne de Vrem Blinars. Dès le lendemain de son abdication celui-ci disparaît.

60 : *Le soir de son abdication, Vrem Blinars reçoit la visite d'un homme qui n'est autre que le garde personnel de sa femme et qui avait disparu en même temps que la reine en 50 D.A. Il lui révèle que la reine l'a trompée et qu'un bâtard est né de cette union illégitime. Vygnar Draman pense avoir donné le coup de grâce. Dans sa jubilation à avoir défait ce grand seigneur, il lui révèle sa véritable identité et son rôle. Le fils de Darkossanth a sous-estimé son adversaire, le sang bouillonnant des humains et la force de volonté des Varlan coulent dans ses veines, il ne se laissera pas abattre sans combattre. Un terrible combat s'engage entre eux. Ils seront tous les deux grièvement blessés et Vygnar y perdra une main mais il devra fuir face à l'arrivée de la garde personnelle de Vrem Blinars.*

60-62 : *Vygnar Draman se remet de son combat. Seule sa nature démoniaque lui permet de récupérer aussi vite. Il apprend avec rage que quelqu'un est venu prendre l'enfant. Tous les espoirs qu'il plaçait en lui et les projets qu'il avait pour s'en servir pour asseoir sa domination sont réduits à néant. Vrem Blinars s'est vengé.*

60-263 : Le royaume de Pergis contrôle l'un des plus grands territoires peuplés du continent d'Esteral en administrant l'ancien royaume de Vervande. Si leur présence est bien acceptée au début après la trahison de Vrem Blinars, l'envie d'indépendance refait surface aux cours des décennies qui vont suivre.

60-263 : 13 Intendants se succéderont à la tête de Vervande jusqu'au moment où le jeune Barkosh de Var, descendant de la famille de la

reine Eliana, sera proclamé Roi de Vervande.

61 : *Après son abdication, Vrem Blinars voyage secrètement en Vervande. Il recherche l'enfant de sa femme. Il l'enlève au couvent. Le garçon a dix ans. Il se nomme Taëlsyn. Il comprend qu'il est différent des autres et apprendra beaucoup de son père adoptif qui ne lui cachera pas ses origines. Taëlsyn n'ait pas tenté par le côté sombre de son ascendant.*

62-266 : *Le fils de Draman et de la reine a été confié aux nains de Thurnagar par Vrem Blinars pour le protéger. Initié par les meilleurs forgerons nains, il deviendra l'un des meilleurs d'entre eux, inventant et créant de nombreux objets. Très vite, il établira ses quartiers à Thurkaras. Il réussira à utiliser des objets anciens à base de technologie Draconide et des technomages.*

80 - 266 : *Il arrive de temps en temps à Taëlsyn de quitter les profondeurs du royaume de Thurnagar, pour fouler les terres des humains et acquérir de nouvelles connaissances. Il peut être absent plusieurs mois, voir plusieurs années. Il ne restera jamais plus longtemps, car sa nature l'empêche de vieillir et il ne souhaite pas attirer l'attention sur lui.*

80 : Taëlsyn, découvre dans certaines des anciennes ruines, une matière proche du verre mais très résistante. Seule la puissance des forges de Thurkaras peut le faire fondre pour la remodeler. Il la nomme laen mais n'a pas découvert l'origine de cette matière et il ne dispose que de quelques fragments.

82 : Fin de la construction de la Voie du Nord. Plus de deux à trois cents nains ont participé presque en permanence au chantier. Pendant cette période, les activités des nains à Thurnagar tournées au ralenti, mais les richesses et le prestige qu'ils retirèrent de cette construction furent énormes.

82-134 : En plus de l'agrandissement des différents forts qui représentent un travail permanent, les nains de Thurnagar termine le Kurhrak, en modifiant cependant le projet initial. Compte tenu du développement du commerce avec les territoires humains, ce n'est plus Thurkaras qui formera le troisième élément du Triangle Extérieur mais Thuradan.

85 : Mort de Vrem Blinars. Il a vu la fin de son projet. Sa dépouille est enterrée en secret sous les fondations du temple de Daïa à Isisse. Le tombeau de Vrem Blinars, devenu un ami personnel de Gar a été construit par les nains de Thurnagar.

82-272 : Construction d'un temple à la jonction de la Voie du Nord et naissance de Isisse, la ville aux mille temples. Toutes les divinités du bien et du mal y seront représentées à partir du moment où il existe des fidèles qui les vénèrent. Cette ville sera totalement indépendante, n'appartenant ni à Vervande ni à Pergis.

97 : Découverte de nouveaux et très riches gisements de minerais dans la région du Fer à Cheval. C'est un second souffle pour le royaume Nain.

100 : Fête du deuxième millénaire pour les Varlan.

112 : La production s'augmente dans les mines de Dimgûl. Pour écouler cette marchandise, un nain à la fabuleuse idée de constituer une caravane immense qui circulerait entre tous les pays.

113 : La première caravane naine ne réussit finalement qu'à joindre Lanklaar et Orlan. Les difficultés se sont multipliées sur son trajet. Le projet est un échec, les deux pays visités étant trop peu développés.

121 : Mieux préparé, une nouvelle tentative de caravane naine est organisée. Cette fois-ci, elle passera par Lanklaar, Orlan et rejoindra Andiruil. La jonction avec l'autre royaume nain permettra un échange important entre les deux communautés et garantira la pérennité de la caravane. A partir de cette date, la Grande Caravane comme les nains l'appelle, sera organisée tous les

trois ans.

124 : Deuxième édition de la Grande Caravane. Le trajet est identique mais touche en plus Sarn par l'intermédiaire de la cité naine d'Andiruil. La caravane ne pénètre pas dans le royaume mais reste à sa frontière, elle attire cependant énormément d'humains. Ensuite elle fait le chemin inverse.

126 : Un tremblement de terre rase presque complètement Bagdal, la capitale de Baktal. Dolivir se retrouve prisonnier des décombres du grand temple sous sa forme physique. De nombreux prêtres périront à ses côtés et il se nourrira de leur vie pour que lui en retrouve suffisamment de force pour échapper à sa prison de pierre.

126-135 : Baktal souffre de famine et d'épidémie suite au tremblement de terre. Sa position isolée de l'autre côté des montagnes font que les maladies ne se répandent pas au-delà de ses frontières. Le peuple se sent abandonné par son dieu qui ne semble plus être à leur côté depuis la catastrophe.

128 : *Le Sanctuaire envoie des émissaires auprès des nains de Thurgun. Accueillis d'abord avec méfiance, Gar passera finalement un traité avec eux. Les relations restent cependant épisodiques et occasionnelles, chacun souhaitant conserver ses secrets.*

135 : Dolivir se libère des ruines du temple. Il dit à ses fidèles qu'il est responsable du tremblement de terre et que c'était pour les punir du manque de ferveur dont ils faisaient preuve (ce qui est totalement faux). La ferveur religieuse redouble alors pour tenter d'obtenir le pardon de Dolivir. Il en profite pour renforcer son pouvoir et instaurer des rituels religieux plus durs comme les sacrifices.

135-272 : Pour montrer leur ferveur à leur dieu, les habitants de Baktal entreprennent de construire de grandioses bâtisses et temples, en son honneur. En échange, il utilise une partie de son pouvoir pour rendre les terres plus fertiles. La population du pays va augmenter rapidement. Les armées de Dolivir étendent les limites du pays en envahissant les régions proches et en écrasant les villages alentours, les réduisant en esclavage.

142 : Le huitième voyage de la Grande Caravane. Après de très longs pourparlers, Baktal autorise la troupe naine à passer ses frontières.

145-167 : Une liaison directe reliant le cœur du royaume nain (Thurgar) et les puissantes forges de Thurkaras est établie. Ces corridors sont les plus protégés de tout le royaume.

163 : La Grande Caravane progresse. Son trajet est maintenant le suivant : Lanklaar, Orlan, Sarn (ou plutôt Andiruil), Baktal, Pergis et grâce à la Voie du Nord, Vervande. Pour la première fois depuis plus de mille ans, les trois communautés naines se rencontrent. Les contacts sont bons.

171 : Naissance de Aylatan Fin'syd. Issu de la communauté Salinar, dès son plus jeune âge, il montrera un grand intérêt pour l'histoire des Varlan. Il deviendra le plus grand historien qu'ils aient compté. La quasi-totalité de cette chronologie lui est due.

187 : Naissance de Gartak Pierre Grise, le deuxième fils de Gar. Ce sera un très grand bâtisseur.

189 : *Vygnar Draman s'infiltré chez les Messagers d'Avgnor en se faisant passer pour un elfe meharim. Son sang démoniaque lui a permis de récupérer son membre coupé.*

189-201 : Vygnar Draman monte lentement les échelons au sein des Messagers.

200-263 : La présence des troupes armées de Pergis sur le territoire de Vervande, crêt des tensions de plus en plus vives. Des seigneurs se soulèvent contre cette autorité. La répression est forte et la guerre éclate.

201 : Vygnar Draman prend le contrôle des Messagers d'Avgnor en tuant le maître actuel dans la crypte abritant l'esprit d'Avgnor. Il se

déclare alors comme le nouveau maître. Il va changer petit à petit l'idéologie du groupe.

201-238 : Aucun Messenger d'Avgnor n'est vu au cours de cette période. Des disparitions inexpliquées d'enfants ont également lieu.

201-238 : *Les disparitions sont dues aux Messagers. Principalement constitué d'elfes meharims et d'humains du désert. Le groupe a besoin de nouveaux humains pour grossir ses rangs, mais le recrutement se fait par kidnapping d'enfants pour les endoctriner dès leur plus jeune âge.*

201-272 : N'étant plus chassés par les Messagers, la population de gobelins va augmenter progressivement dans les montagnes entourant Orlan. Petit à petit, ils vont devenir un vrai problème pour les populations de ce pays.

203 : Première Guerre des clans à Thurnagar. Très vite réprimé par Gar.

208 : Naissance de Garak, le troisième fils de Gar. Il ne porte pas encore le nom de Terreur des Trolls.

223-234 : Souhaitant plus de pouvoir, et n'étant que le deuxième prétendant à la succession de son père, Gartak rallie des partisans à sa cause (notamment les clans des bâtisseurs de tous les forts). Cette succession de conflits de politique internes et familiaux mènera à la deuxième guerre des Clans.

234 : Deuxième Guerre des clans. Entraînera l'exil de plusieurs dizaines de nains dont Gartak, le fils de Gar, leader des rebelles.

234-272 : Cette trahison de l'un de ces fils sera l'un des premiers coups durs pour Gar. Agé, sa santé sera ponctuée de haut et de bas, alimentant les conversations sur sa succession. Garshak, le premier fils de Gar, est un Grand Artisan du Clan de l'Eau de Thurgrun qui semble plus intéressé par l'hydrologie que par le pouvoir. *Bien que banni de Thurnagar, Gartak garde de nombreuses relations au sein des forts et pourrait bien revenir à la mort de son père.*

238 : Lors de son passage en Orlan, la Grande Caravane accueille un petit groupe d'hommes et de Varlan (une dizaine). Ils se disent représentants d'une divinité appelée Ghor et leur religion le Ghorisme. Ils auront un rôle prédominant pour repousser une des premières attaques importantes des gobelins sur la caravane. Ils en retireront beaucoup d'admiration et de gratitude de la part des nombreux passagers. Ce petit groupe est en fait Draman et ses hommes. Arrivée à Lisse. Ils s'établissent au cœur des quartiers pauvres. Leur exploit sera propagé par les centaines de passagers et leur apportera plusieurs dizaines de fidèles.

238 : *Galvanisé par sa réussite avec les Messagers d'Avgnor, Vynnar Draman a en tête un projet bien plus grand. Il nomme à la tête des Messagers un de ses plus fidèles lieutenants, un elfe Meharim du nom de Galian D'kalias. Celui-ci entraînera encore plus loin dans le mal le groupe des Messagers. Vynnar Draman quitte la région avec quelques autres fidèles Varlan et humains.*

238-272 : Les disparitions dans le désert d'Orlan s'intensifient.

239 : Les prêtres ghoriste prônent la pauvreté et le partage des biens, ce qui commence à leur apporter de nombreux fidèles dans les plus basses classes de la ville. Pour les plus fervents, il leur est promis de nombreuses récompenses spirituelles et matérielles.

239-265 : *En secret, Vynnar Draman va éliminer les différents héritiers de la couronne de Pergis de façon à se rapprocher du pouvoir. Accidents, empoisonnement, assassinats et abdications se succéderont sans éveiller les soupçons, l'ensemble étant orchestré par le fils de Darkossanth.*

239-Au présent : *De nouveau vénéré, la puissance de Darkossanth se renforce après avoir presque complètement disparue à la suite de la Grande Guerre. Ses forces se régénèrent plus vite et il pourrait réussir à se libérer seul si la masse de fidèles continue d'augmenter. Ses lieutenant-*

démons profitent également de la régénération des forces de leur maître. Les prêtres qui les suivent voient leur puissance progresser.

242 : Taëlsyn découvre que le laen est obtenu à partir de la fonte des dents de certaines créatures (les vers de roches). Il est pratiquement un des seuls à maîtriser parfaitement cette technique particulière. Il créera quelques superbes objets en laen.

243 : Certains fidèles de l'église ghoriste sont élevés au titre de prêtre pour galvaniser les foules et montrer au peuple la "voie de la raison".

248 : Le premier temple voué au ghorisme est construit dans la capitale de Pergis. *Un nain renégat du nom de Gartak participe à cette construction en temps qu'architecte bâtisseur.*

248 : *Depuis des années, Vynnar Draman est resté en relation avec un noble influent du royaume, sauvé lors de la traversée d'Orlan par la Caravane en 238. Grâce à ce lien, le ghorisme devient "à la mode" dans les hautes sphères du pays et trouve de nombreux adeptes dans la jeune génération de Pergis.*

248-272 : Le ghorisme deviendra la religion dominante en Pergis au fil des années, gagnant lentement du pouvoir au fur et à mesure que ses jeunes adeptes s'établissent au pouvoir. La dévotion gagnera aussi les basses classes avec les promesses d'une vie meilleure et une élévation du milieu social pour les plus fervents d'entre eux. Cette religion s'étendra également vers Vervande mais de façon légèrement moindre.

250 : La première pierre pour la construction du Grand Temple de Ghor est posée à Lisse, au cœur des quartiers pauvres alors que tous les autres temples sont installés et regroupés dans d'autres zones de la ville.

254 : Des éclaireurs nains de Thurgrun disent avoir aperçu des créatures humanoïdes de grande taille et couvertes de fourrure blanche. Il n'y aurait que quelques individus. Aucun contact.

256 : Des éclaireurs d'une des caravanes d'approvisionnement de Thurgrun sont attaqués par des trolls. Trois nains sont tués. Les trolls disparaîtront avant que les renforts ne soient là. Un groupe fortement armé est envoyé à leur recherche mais ne retrouveront pas leurs traces. Les nains pensent qu'ils sont vraiment en très petit nombre pour avoir réussi à leur échapper.

256 : Le Ghorisme est devenu l'une de cinq religions les plus importantes d'Isse et de ce fait, elle participe à la destinée de la ville-libre. A cette date, on peut rencontrer également des prêtres de Ghor en Balavir et Orlan. Ils sont purement rejetés en arrivant en Sarn et auprès des nains quel qu'il soit. L'accueil est froid et juste toléré en Baktal. Dolivir reste la religion première et quasi unique.

257 : Nouvelles escarmouches dans les parages de Thurgrun. Les nains sont préparés et ils auront le dessus, tuant les quelques trolls qui les attaquent. Ils réussiront même à en capturer un, mais rendu fou furieux et dangereux par son emprisonnement, les nains devront le mettre à mort.

257 : 78ème Réunion des chefs des Cent Tribus. Un homme vient les prévenir d'un danger mais il n'est pas écouté. *Il s'agit du fils disparu de Vynnar Draman, Taëlsyn, mais il ne révélera pas son identité.* La nuit, une attaque des Messagers d'Avgnor tue la moitié des participants. Le désordre le plus complet règne dans les années à venir sur Orlan.

257-272 : Les Messagers d'Avgnor apparaissent au grand jour et leurs attaques contre les tribus d'Orlan deviennent plus nombreuses. Après avoir été vénéré, le nom d'Avgnor est maintenant haï sur ce territoire.

258 : En Lanklaar, un guerrier nommé Urgan se retrouve possédé par un démon : Kruss. *Kruss est un des lieutenants-démons de Darkossanth et qui avait été emprisonné par les Varlan*

dans une forteresse oubliée depuis la Grande Guerre. Plus aucun gardien ne surveillait les lieux et Urgan libéra Kruss sans le savoir.

258 : Aucun troll n'est aperçu par les nains de Thûrnagar.

259-260 : Arrivée au pouvoir de Urgan Le Noir. En deux années, il va réussir ce qu'aucun autre avant lui n'avait fait : rallier sous sa bannière toutes les tribus de Lanklaar et les lancer vers les pays frontaliers, dont il convoite les richesses. Urgan Le Noir est en vérité possédé par Kruss.

260 : Nouvelles apparitions de trolls dans les alentours de Thurgrun. Une armée naine est envoyée pour les éliminer. Ils découvrent une petite tribu constitué d'une vingtaine d'individus vivants dans des grottes. Ils seront tous exterminés. Garak fait partis des troupes naines.

261-272 : Début des invasions Lanklaar. Sous la direction d'Urgan, les armées d'invasions de Lanklaar s'attaquent aux pays frontaliers, volant, pillant et brûlant tout sur leur passage. Les premiers à en faire les frais sont des villages isolés de Balavir. La très grande mobilité des armées Lanklaar et leurs attaques par mer font que les habitants sont le plus souvent sans défense et totalement pris au dépourvu au moment des attaques.

261 : Première ville Balavir attaquée par les Lanklaar. Il ne restera que des ruines fumantes et aucun survivant.

261-272 : Balavir résiste mal aux invasions Lanklaar. Leur armée n'arrive pratiquement jamais à prévenir les attaques éclairs des Lanklaar. De nombreux territoires sont perdus et se retrouvent sous la domination Lanklaar.

262 : *Le ghorisme stagne et pour attirer plus de fidèles, Vynar Draman va durcir sa politique. Maintenant que tous ceux qui voulaient se joindre à lui de leur plein grès sont là, ils ne restent plus qu'à attirer les autres. Il crée l'Etoile du Matin, le Jaark-Arak, une sorte d'inquisition devant "ramener" à lui les brebis égarées, par la force si besoin. Il nomme 7 Maîtres des Ténèbres parmi ses plus fidèles suivants (de puissants magiciens et des démons) qu'il envoie dans chacun des territoires humains connus. Leur mission : tout faire pour que le ghorisme soit la seule et unique religion sur le continent d'Esteral.*

La puissance de Darkossanth devenant de plus en plus tangible aux serviteurs de ce démon, ils peuvent dorénavant y faire appel plus facilement bien que de façon limitée. Un catalyseur serait nécessaire pour concentrer cette énergie maléfique et ainsi accélérer le retour du Grand Ténébreux. Vynar Draman commence la construction d'une forteresse sur la plus importante des îles de Kharigon. Sa construction doit s'achever avec la conjonction du début de l'année 272. De nombreux esclaves sont attelés à cette tâche. Beaucoup y perdront la vie.

262 : Le développement de Thurgrun reprend car de nouveaux filons très riches sont découverts.

263 : Un jeune homme du nom de Barkosh du duché de Var dans l'ancien royaume de Vervande se proclame Roi de part sa lignée. Il est le chef charismatique qui manquait au peuple de Vervande. La quasi-totalité des seigneurs de Vervande se rallie à lui contre Pergis.

263-272 : Tous les seigneurs de Vervande ne veulent pas reconnaître Barkosh comme roi légitime. De nombreuses "petites guerres" auront lieu entre les armées régulières et les troupes dissidentes.

263 : Pergis, affaibli par 60 années de maintien de l'ordre difficile et de guerres internes, reconnaît Barkosh comme nouveau roi de Vervande et met fin à deux siècles d'intendance.

263 : En Pergis, l'arrivée des premiers paladins noirs de l'ordre du Jaark-Arak est favorablement accueillie. Elle renforce l'autorité du pays qui commençait à se désagréger après l'abandon de Vervande. Le ghorisme fait intégralement partie de la vie politique

de Pergis. Pratiquement toutes leurs actions obtiennent l'aval du gouvernement qui se retrouve à la solde de ce mouvement en quelques années.

263-272 : Les relations entre Vervande et Pergis restent difficiles, de nombreux conflits territoriaux subsistent. Le jeune Barkosh devient un roi puissant et aimé de son peuple. En quelques années, il va redorer le blason de Vervande. La nouvelle république de Pergis cherche à établir des bases solides mais les difficultés internes se multiplient (prise de contrôle progressive par la religion et une administration locale déplorable de la part de certains Grands Seigneurs).

263 : La question des trolls semble définitivement réglée car aucun n'a été vu depuis trois ans en Thûrnagar

Première prise de contact entre les nains de Thurnagar et le nouveau roi de Vervande. Les contacts sont excellents et le commerce s'accroît.

263 : Des sharns (bateaux), envoyés par Urgan Le Noir, explorent les côtes sud et ouest et les nombreuses îles à la recherche de richesses et de nouvelles routes pour attaquer leurs voisins.

264 : Une flotte Lanklaar pose pied sur les côtes d'Orlan. Les territoires proches semblent inintéressants pour eux. Ils n'établissent qu'une tête de pont pour leur exploration future de la côte en partant vers l'Est.

264 : *En secret, Urgan et de Galian D'Kalias se sont rencontrés et sont parvenus à un accord.*

265 : Première victoire des troupes Balavir sur les envahisseurs Lanklaar. Les Lanklaar sont affaiblis par l'étendue du territoire qu'ils doivent maintenant couvrir et par les trop nombreux objectifs d'Urgan.

265 : *Une étrange communauté Varlan (Psychée : des descendants Irtan) leur vient en aide.*

265 : La montée en puissance de l'ordre du Jaark-Arak est fulgurante. Le gouvernement est noyauté par la religion ghorisme. Grâce à d'habiles manipulations, Draman obtient que le Ghorisme soit reconnu comme la religion officielle de Pergis.

Mort subite du dernier roi en âge de régner. Vynar Draman prend la régence au nom du ghorisme. Le roi actuel n'a que 9 ans.

266 : Vynar Draman continue. Sous sa régence, le gouvernement déclare le Ghorisme comme l'unique religion autorisée sur le territoire de Pergis. Les prêtres des autres religions sont petit à petit persécutés, reniés et éliminés que ce soit par les Chevaliers du Jaark-Arak ou par le peuple que l'on "encourage" à agir de la sorte. Il y a de nombreux cas de lynchages et de temples brûlés.

266 : Première contestation publique de la part du Duc Arckenan du Linrad contre le nouveau roi de Vervande. Le Duc est connu pour son opposition à la famille Var et ses positions xénophobes contre les Varlan. Il devient le chef de file des opposants.

266 : Une flotte Lanklaar touche les côtes de Sarn. Ils sont violemment repoussés par l'armée aguerrie de l'empereur Elperion et leurs embarcations sont détruites. Il y a de nombreux prisonniers. Urgan renonce pour l'instant à attaquer ce pays et concentre ses attaques sur Balavir.

266 : Découverte d'un filon de Daëlin à Thurgrun.

266 : *Taëlsyn est contacté par le Sanctuaire. Il décide de les rejoindre. Gar ne peut l'empêcher de partir mais prend très mal ce départ, il considérerait Taëlsyn comme l'un de ses fils. Il coupe les relations avec le Sanctuaire.*

267 : Apparition des premiers trolls des Glaces dans les Montagnes du Nord. Ils vont devenir une véritable menace pour les nains de Thûrnagar. Le fort de Thurgrun est perdu. Mort du premier fils de Gar.

A partir de cette date, il devient difficile pour les nains de se rendre en Vervande et Pergis. Les prix montent alors que la matière

première devient rare.

267 : *Le vol d'un artefact ancien sur le territoire des trolls brise un très vieux enchantement, datant des technomages et qui maintenait en léthargie de très puissantes créatures : les dragons !*

267 : Vynnar Draman lance ses troupes vers les pays limitrophes. L'implantation du ghorisme dans les années passées leur rend la tâche plus facile même si les autres religions continuent d'être présentes. Les Chevaliers et les Prêtres du Jaark-Arak agissent presque au grand jour pour faire "plier" la foi de certains. Leur cible principale en Vervande est la religion de Daïa qui est la plus répandue.

268 : Les persécutions se multiplient contre les druides de Daïa et toutes personnes pratiquant ce culte. Même si le nouveau roi de Vervande ne semble pas spécialement apprécier le ghorisme, il ne peut hélas résister aux moyens de persuasion des Paladins Noirs. De plus, une grande partie de la population suit leurs idées que ce soit par crainte ou par idéologie. La présence d'un prêtre de Ghor au côté du Roi en tant que conseiller en dit long.

268 : L'hostilité est grandissante entre les opposants au roi de Vervande et ses défenseurs. Quelques conflits très locaux voient le jour. Seul l'autorité du roi évite d'entrer dans un conflit armé de grande envergure, pour l'instant.

268 : Les combats continuent dans les couloirs et les salles de Thurgrun. Les trolls blancs contrôlent plus des trois quarts du fort. A contre cœur, les nains décident d'abandonner le fort, trop isolé et trop loin des autres forts. De plus, les trolls semblent toujours plus nombreux. Des troupes supplémentaires sont laissées à Thurqas, puisqu'il s'agit du fort le plus proche de Thurgrun.

En fin d'année, les éclaireurs nains parlent d'une créature monstrueuse et mythique survolant Thurgrun. Ils disent l'avoir vu y pénétrer et en ressortir plusieurs fois. Un dragon s'installe dans les grandes salles abandonnées par les nains.

268 : *Les problèmes des nains parviennent aux oreilles du grand prêtre de Ghor en Vervande. Il voit là un moyen d'affaiblir Vervande en coupant les relations avec les nains. Il agira dans ce sens pour réduire au minimum les relations entre le royaume et les nains au cours des années qui vont suivre.*

269 : Soumis aux pressions du peuples et de nombreux nobles qui ont été « convertis » au ghorisme, le roi de Vervande se voit contraint (et contre ses opinions) de déclarer les druides de Daïa hors la loi. Ils doivent se cacher au sein des forêts de Vervande. Les temples sont fermés. Une partie de la population les soutient en secret mais tous ont peur des représailles que peuvent infliger les prêtres et les chevaliers noirs en cas de découverte de collaboration.

- *Barkosh sent que le pouvoir commence à lui échapper et qu'il n'est plus tout à fait le seul maître à bord. Fidèles à ses convictions, il va protéger en secret les druides de Daïa et plus particulièrement le Grand Druid.*

269 : Une attaque violente et inattendue est portée à Thurqas par les trolls. Les nains réussiront à repousser les trolls en noyant un certain nombre de galeries.

269 : *Un deuxième dragon (début 269 D.A.) restera quelques temps proche des cavernes qui l'ont abrités durant son sommeil. Puis il s'envolera vers les montagnes de l'Eruin Herl (fin 270 D.A.). Assez discret, il sera occasionnellement aperçu par les habitants de Pelian et de Last. Il pourrait cependant devenir une menace de plus en plus grande pour ces populations.*

Dans le courant de l'année 269 D.A., le troisième dragon libéré quittera les Montagnes du Nord pour celles de l'Eruin Daun. Il y passera de nombreuses années sans que personne ne se doute de sa présence, les populations humaines étant faibles et isolés dans cette région. Une attaque d'un village

isolé lui donnera goût pour la chair humaine et son vol le conduira vers Thargondak et le Pic de Talean...

270-Au présent : Le Maître de Ténèbres de Vervande cherche à capturer le Grand Druid de Daïa de façon à décapiter l'ordre religieux. Un nombre d'arrestations sans précédent à lieu, ils agissent même sur simples d'énonciations. De nombreuses personnes sont tuées et brûlées sur de simples soupçons. Mais le Grand Druid reste introuvable.

- Les conflits entre l'armée régulière et les paladins noirs lors d'arrestations de sympathisants soupçonnés d'apporter leur aide aux prêtres de Daïa sont de plus en plus fréquents durant l'année. Suivants les régions, la loi du roi s'applique alors que dans d'autres personnes n'osent s'opposer aux représentants de Ghor. Dans un cas comme dans l'autre, il n'y a pas de conflit armé, uniquement des menaces de représailles.

ANNÉE 270

Au cour de l'année : Des caravanes naines arrivant à Thuradan sont parfois attaquées par des trolls. De nombreux accès au royaume souterrain nain ont également été attaqués.

Gar tombe malade. Confidents du Roi, le Grand Prêtre des Trois Puissances et le Grand Maître d'Armes de Thurgar assurent la régence. Ils décident de fermer les portes sur l'extérieur sauf besoin extrême. Ils espèrent ainsi contenir les attaques trolls.

1-25 : Le futur roi Aswann de Pergis âgé de 14 ans échappe de peu à un assassinat en pleine ville. *Le jeune prince ne doit la vie qu'à l'intervention d'un homme qui tuera l'assassin. Son sauveur disparaîtra ensuite. L'attaque était commanditée par Vynnar Draman.*

5-22 : Premier conflit politique pour le nouveau roi entre Vervande et Pergis. Les autorités de Pergis (menées par Vynnar Draman) trouve que le politique du roi de Vervande n'est pas assez ferme contre l'ordre de Daïa. Ils réclament à Barkosh la tête du Grand Druid de Daïa. Barkosh refuse.

5-38 : Un dragon est aperçu au nord d'Eckan, survolant un village. Cette vision crée un moment de panique chez les villageois, mais le monstre disparaît. *Il ne s'agit pas du dragon installé à Thurgrun.*

6-04 : Pergis amasse des troupes aux pieds des Montagnes Blanches. La situation devient difficile pour Barkosh. Sa culture le pousse à défendre Daïa mais il ne peut rejeter le Ghorisme sous peine de déclencher une guerre avec Pergis et probablement une guerre civile dans son propre pays car les prêtres de Ghor ont beaucoup d'influence sur la population.

6-16 : Pour prévenir le conflit, il envoie de nombreuses troupes dans le sud et notamment à la Forteresse de Han. Dans la mesure du possible, il essaie de limiter l'accès de ses frontières aux prêtres et paladins de Ghor pour en limiter le nombre dans le pays. Mais il se rend compte un peu tard qu'ils sont déjà très nombreux et qu'ainsi une petite armée hostile à sa politique se trouve déjà dans ses murs.

6-25 : Arckenan du Linrad choisit ce moment pour déclarer ne pas reconnaître l'autorité de Barkosh de Var. Il estime qu'il n'a aucune légitimité sur le trône. Il critique sa politique de status quo avec Pergis, le traitant de faible.

6-27 : Le Duché du Linrad devient Le Linrad, un groupement d'états indépendants sous la domination du duc de Linrad. Il se dit indépendant de Vervande. Trop occupé par la situation explosive dans le sud, Barkosh ne réagit pas. Le Linrad est plutôt éloigné et ne semble pas un problème réel pour l'instant.

- Le roi fait appel aux chantiers navals de Duharan pour construire des navires de guerre. Il sait que la marine est l'un de ses points

faibles.

- Le roi est préoccupé par la situation interne de son pays. La présence des troupes armées de Pergis à sa frontière sud limite grandement son économie. Il doit mobiliser de nombreuses troupes pour tenter de contrôler les actions des nombreux groupes de paladins noirs qui sillonnent le pays, ce qui disperse ses forces.

ANNÉE 271

Au cour de l'année : L'isolation des nains n'arrange rien. Les attaques des trolls se poursuivent. On parle de trolls aperçus aux alentours de Thurlan.

La santé de Gar semble s'améliorer, il reprend les rênes. Aucun nain n'a réalisé que la prise de la Larme de Dragon a dirigé les attaques des trolls contre eux. Tous les forts doivent s'armer en prévision des attaques. De nombreuses expéditions sont envoyées pour tenter de reprendre l'avantage mais les résultats sont plutôt décevants. Les trolls sont trop nombreux.

Garak fait parti d'un maximum d'expéditions. Durant cette année, il aura à son actif plus de quarante trolls, et des dizaines de trollkins. Il réussira également à porter quelques attaques jusque dans les cavernes des trolls et à entrer dans Thurgrun abandonné depuis trois ans, pour y découvrir ce qui s'y cache.

2-32 : L'hiver n'est pas fini que l'ancien Duc du Linrad envahi les premières baronnies d'Urstan. Il masse des troupes au sud, aux frontières d'Ekosh. Compte tenu des rigueurs de l'hiver, cette nouvelle ne parviendra que tardivement au roi.

2-36 : Les armées de Pergis bloquent pratiquement tous les cols des Montagnes Blanches, ne laissant passer que ceux qui déclarent vénérer Ghor.

3-17 : Le roi envoie un émissaire auprès du Duc du Linrad pour lui demander de cesser sa politique sécessionniste. L'homme sera emprisonné, torturé et tué, son corps accroché aux murailles de la Forteresse du Linrad.

3-21 : Des espions rapportent que Pergis massent également de nombreuses troupes de l'autre côté du détroit de Malean. Var, fidèle au roi, se prépare à une possible invasion.

4-15 : Une nouvelle édition de la Caravane part de Dimgûl. C'est l'une des plus grande jamais organisée. Il y a plus de 500 nains et des dizaines de chariots immenses. Toutes sortes de gens se joignent à eux, donnant l'impression d'une ville en mouvement. La Caravane évitera les régions sous contrôle de Lanklaar afin de ne prendre aucun risque.

5-05 : Un conflit éclate entre Barkosh et Zenod Ruj, le Maître des Ténèbres de Vervande qui a réussi à se faire accepter dans l'entourage du roi comme conseiller. Le Maître des Ténèbres s'oppose ouvertement aux décisions du roi pensant pouvoir prendre le dessus politiquement. Mais le roi n'est pas décidé à se laisser faire. Il banni le prêtre, lui intimant l'ordre de quitter le territoire sous peine d'emprisonnement. *Le Maître des Ténèbres disparaît rapidement quelques temps après. Il rejoint Draman sur Kharigon pour le seconder dans la création du premier Jaark.*

5-06 : Suite au conflit qui l'a opposé au Maître des Ténèbres, Barkosh décide de rétablir Daïa dans ses droits et déclare les paladins noirs et les prêtres de Ghor personnages indésirables sur le territoire de Vervande. Mais il est trop tard, le peuple gronde devant cette décision. La Guerre des Religions éclate. La situation devient chaotique, car certaines régions suivent l'autorité du roi tout en voulant conserver le ghorisme. Des conflits armés éclatent, les paladins noirs en étant souvent à l'origine. C'est un début de guerre civile dans certaines régions.

6-28 : La Grande Caravane est attaquée au cœur d'Orlan. Les survivants parleront de milliers de gobelins, de Messagers d'Avgnor et de créatures mutantes. Les troupes de la Caravane réussiront à repousser l'attaque mais les pertes et les dégâts sont énormes. La Caravane ne peut continuer et elle est démantelée. Des groupes isolés continueront de leur propre chef vers Pergis et Vervande. Le récit de l'attaque se répandra avec eux.

7-02 : Face aux attaques incessantes de la cavalerie du Linrad, Ekosh cède et signe un traité avec le duc félon. A cette date la quasi totalité des baronnies d'Urstan se sont alliés avec le Linrad. Les barons de ces provinces éloignées ont soif de guerres, de combats et de richesses. Les troupes d'Arckenan se dirigent maintenant vers Vagnarhost. Leur but : atteindre la capitale avant l'hiver.

7-19 : Barkosh a bien compris le but d'Arckenan. Il envoie ses dernières troupes de réserve qui lui sont restées fidèles vers les hauts plateaux du Vagnarhost pour tenter de l'y bloquer pour l'hiver. *En secret, il envoie un émissaire vers les nains de Thûrnagar pour demander de l'aide contre Le Linrad.*

7-25 : Les premières neiges ont déjà recouvertes les hauts plateaux de Vagnarhost. Moins bien entraînées, les troupes du roi préfèrent établir une ligne de défense et attendre les armées adverses.

7-29 : Premières batailles. Les troupes du roi ont l'avantage de la position et la cavalerie du Linrad s'embourbe privant Arckenan de sa principale arme.

7-36 : Le temps continue de se dégrader en Vagnarhost. Inférieures en nombre, les troupes du roi doivent lentement céder du terrain.

7-38 : Les forces du roi tiennent la dernière passe permettant de descendre des hauts plateaux de Vagnarhost. Les troupes du Linrad sont maintenues en échec mais au prix de lourdes pertes.

8-05 au 8-15 : Pendant plusieurs jours, une terrible tempête de neige souffle sur le nord du pays paralysant tout. Même la capitale est recouverte d'un épais manteau neigeux. Les combats deviennent impossibles. Barkosh a obtenu le répit de l'hiver.

8-12 : *Au cœur de la tourmente, un nain solitaire se présente aux portes de la ville demandant à être reçu par le roi. Il vient de Thûrnagar. Il s'agit de la seule aide que Gar peut lui envoyer mais c'est une grande preuve de fraternité, il s'agit du fils unique de Gar, l'un des plus grands guerriers de son clan. Il se nomme Garak Terreur des Trolls. Il deviendra le garde du corps et le confident du roi, le suivant comme son ombre.*

- Déjà mis à mal par l'interruption du commerce avec les nains de Thûrnagar, Pergis et Vervande commencent à souffrir du manque de minerai. Les mines locales ne suffisent plus à la demande qui est grandissante compte tenu de la situation et les vols de métaux se multiplient. Les prix continuent de grimper.

- *Sachant que Aswann pourra être couronné roi l'année de ses 18 ans et que le pouvoir qu'il a acquis pourrait en être affaibli, Vygner Draman va mettre en place un piège dont le futur roi ne devrait pas s'échapper cette fois-ci.*

- De légères secousses sismiques sont ressenties dans le Duhan du Sud tout au long de l'année. Les volcans de Kharigon semblent sortir de leur sommeil.

- Les paladins noirs implantés en Vervande ont ordre de fomenter un maximum de troubles contre l'autorité du roi pour continuer à déstabiliser son pouvoir en cette période troublée, de façon à affaiblir les troupes du roi. Ils sont toujours à la recherche du Grand Druide.

- La situation en cette fin d'année 271 est la suivante. Régions fidèles au roi (et donc suivant sa politique) : Loine, Var, Eckan, Han, Duhan, Theonesse et Pelian. Régions fortement hostiles au roi (qu'il s'agisse de celles contrôlées par Arckenan ou celles dans lesquelles sa décision de rejeter le ghorisme a provoqué un soulèvement populaire) : Linrad, Urstan et Ekosh. Pour les

autres régions, chaque seigneur local se voit libre d'agir suivant ses convictions.

- Plus d'une cinquantaine de nains provenant de la Grande Caravane parviennent jusqu'à Thuradan. Une tempête de neige les frappe juste avant d'atteindre le fort, les trolls en profite pour attaquer. Mais des éclaireurs nains lancent l'alerte et repoussent les créatures.

Les trolls sont maintenant descendus jusqu'à Thuradan et pourraient bien menacer les populations humaines d'Eckan pendant l'hiver.

La santé de Gar se détériore de nouveau, il est très affaibli et incapable de régner. Les murmures vont bon train chez les nains, n'aidant pas au moral général.

272

- Les combats ne sont pas concluant, ni pour les nains, ni pour les trolls et se poursuivent tout au long de l'année dans les Montagnes du Nord.
- La santé du Roi de Thûrnagar se détériore brusquement.

1-01 : Conjonction de plusieurs planètes et des satellites de Rayhana dans le système solaire. La terre tremble tout autour de la Baie de Malean. Plusieurs volcans de Kharigon se réveillent et crachent leurs cendres et leur magma. Des éruptions se produisent au coeur de Thurkaras, tuant plusieurs nains.

1-01 : *Vygnar Draman a achevé la construction du premier Jaark, une forteresse du mal, une entité démoniaque minérale habitée par une partie de l'esprit libéré de Darkossanth. Un puissant rituel clôture la construction. Draman et les 7 Maîtres des Ténèbres y participent. Ils en ressortent très affaiblis. Sept Jaark devront être construits en plus du Jaark Primordial pour permettre la libération complète de Darkossanth.*

Personne ne put véritablement s'en rendre compte, mais la création du Jaark Primordial, attira la totalité des esprits/démons maléfiques qui erraient sur un très large rayon autour de Kharigon pour les concentrer en ce point. La seule chose «visible» fut que les actes de malveillance, les actions hostiles, tout ce que le mal pouvait provoquer en sentiments (colère, haine, violence...) cessèrent d'être présents dans le coeur des humains. Cela ne dura qu'un jour ou deux. Un délai bien trop court pour que quiconque puisse réellement s'en rendre compte.

1-01 au 1-33 : Les chutes de neiges continuent bien que moins fortes. Cette fois-ci, elles profitent aux forces du Linrad, les défenses du roi ne pouvant être que difficilement approvisionnées en vivres et en hommes.

1-02 : Les éruptions se renforcent. Une éruption majeure projetée dans le ciel des débris incandescents et un gigantesque nuage de cendre. Celui-ci atteindra la côte ouest du Duhan et la face occidentale des Montagnes Blanches. Pluie de cendre, boue et obscurité, même en plein jour, paralysent la région pour plusieurs jours.

- Un incendie éclate dans les chantiers navals du Duhan, la presque totalité de la flotte en construction est perdue.

1-02 : Des troupes de paladins noirs profitent des conditions générées par les éruptions volcaniques pour pénétrer sur le territoire de Vervande.

1-12 : Arckenan découvre des ruines très anciennes dans l'Eruin Daun. Elles sont révélées par les tremblements de terre du début du mois. Plusieurs de ces hommes périront dans leurs explorations. Certains d'entre eux se verront «habités» par

des esprits démoniaques d'un autre âge. Arckenan découvrira également le moyen de les contrôler. Ils sont au nombre de dix.

1-26 : La Forteresse de la Passe, dernier rempart avant les terres de Loine, tombe aux mains d'Arckenan. Les rares survivants parlent de cavaliers démoniaques, que rien ne pouvait arrêter et qui ont abattu les portes de la citadelle, la livrant aux troupes de l'ancien duc.

1-28 : La prise de Jakrof est une formalité pour les troupes du Linrad.

1-32 : Malgré une progression ralentie par le mauvais temps, Arckenan est en vue de Loine, la capitale. Le siège commence. Juste avant, Barkosh envoie sa famille dans le duché de Var.

2-02 : Alors que le temps s'améliore, Arckenan reçoit régulièrement des renforts des contrées sous son contrôle alors que le roi se retrouve isolé, la situation de conflit avec les paladins noirs dans les régions qui lui sont fidèles ne lui permet pas de récupérer des troupes.

2-11 : Arckenan lance son attaque. C'est plus de deux mille hommes qui font face au rempart de Loine. La bataille va durer deux jours. Les pertes de part et d'autre sont impressionnantes. Mais les troupes fidèles au roi résistent jusqu'au moment où dix Cavaliers Démoniaques se joignent à la bataille. Face à eux, la peur gagne les rangs adverses. La bataille semble perdue pour le roi. Garak lui demande de fuir. Dans un combat spectaculaire et pour sauver la vie de Barkosh, le nain terrassera l'un des Dix. Il sera cependant gravement blessé.

2-13 : Barkosh et Garak fuient la capitale, accompagnés de quelques fidèles guerriers et de plusieurs Paladins de l'Ordre. Ils manquent de se faire capturer par les troupes d'Arckenan mais l'intervention d'une importante troupe de cavaliers de Var envoyé au secours de la capitale les sauvent de la capture.

- Furieux que Barkosh ait pu s'enfuir, Arckenan lance ses Cavaliers Démoniaques à sa poursuite.

- La nouvelle de la fuite du roi va se répandre dans tout le pays activant de nombreux foyers de contestation, profitant principalement aux paladins noirs et au Duc du Linrad.

- Arckenan s'installe dans la capitale pour regrouper ses troupes avant de se lancer vers les régions avoisinantes.

2-13 à 2-16 : Arckenan veut couper la possibilité au roi de rejoindre par terre Pelian et Var. Il contrôle progressivement la rive orientale de la Rivière Grise, jusqu'à la prise de la ville d'Elnam. Ses troupes d'assaut sont au repos sur cette zone, car il ne craint pas d'attaque en provenance de Pelian pour le moment. Les nouvelles troupes fraîches arrivant de la position sécurisée de la Passe et des Baronies d'Urstan sont orientés d'abord vers la ville de Gudson puis vers le petit port de Porshan.

2-13 à 2-24 : La Grande Chevauchée. Forte d'une quarantaine d'hommes, la troupe de Barkosh fuit vers le sud. Son but : la Forteresse de Han. Leur progression est rendue difficile par les troupes d'Arckenan puis par les paladins noirs.

2-16 au 3-10 : Compte tenu de la situation politique chaotique, il n'est pas rare de voir des barons de Loine précédemment opposés à lui, se rallier finalement au Duc du Linrad, lui apportant encore de nouvelles troupes.

2-16 au présent : Le commerce est déplorable. Les routes sont peu sûres. La présence de brigands en tout genre est très fréquente.

2-24 : Barkosh arrive à la Forteresse de Han. Garak est sérieusement blessé mais les soins qui lui sont apportés devraient le remettre sur pieds en quelques semaines. *Les Cavaliers Démoniaques sont toujours sur ces traces. Ils sont dans le Duhan.*

- Guerre civile. Le chaos règne, les paladins noirs prennent le pouvoir dans différentes localités après le départ du roi en assurant la régence au nom de Ghor et dans le but de retrouver le grand druide. Le pays tout entier est totalement désorganisé.

Aucune autorité centrale, mis à part pour les territoires sous le contrôle du Linrad, ne réussit à s'imposer. Chaque région est livrée à elle-même.

2-25 au présent : Barkosh envoie de nombreux messagers pour tenter de rassembler des troupes et de connaître la situation dans le pays.

2-42 : *Le Maître des Ténèbres de Vervande revient dans la capitale pour rencontrer Arckenan et tenter de créer un pacte.*

3-05 : Aswann de Pergis (16 ans) échappe de nouveau à la mort au cours d'une partie de chasse. *Comme 2 ans plus tôt, le même homme (Taëlsyn) le sauve une fois de plus. Ils disparaissent tous les deux sans laisser de trace.* Les prêtres de Vygnar Draman le recherchent activement.

3-07 : Les forces du Linrad occupent tout le territoire de Loine à l'exception de la Plaine des Nuages. Arckenan veut contrôler l'accès vers le sud : La Voie du Nord. Il dispose de trop peu de navires pour tenter une attaque d'envergure par mer vers les côtes sud de la baie Malean.

3-09 : Xaneon Umek, prêtre de Ghor et gouverneur auto-proclamé de Tonimar déclare la ville comme «centre de la nouvelle Province Libre de Tonimar».

3-10 au présent : Recevant de nouvelles troupes de Theonesse, de Garamond et Dorudan, le roi les place dans les forteresses un peu partout dans les Marches de Han dans le but d'assurer ses arrières avant de se tourner contre Arckenan. De nombreux forts abandonnés sont réutilisés et remis en état.

3-11 : Arckenan se tourne vers le sud. Il laisse un fidèle à lui pour diriger Loine. Zenod Ruj, le Grand Prêtre de Ghor est juste toléré mais est autorisé à rester en ville.

3-11 : *Après de nombreuses péripéties, Taëlsyn et son protégé rejoignent le Puits Scellé de Pergis. Taëlsyn le ramène au Sanctuaire. Des paladins noirs sont sur ses traces.*

3-14 : Theonesse envoie de nombreux chevaliers (Ecus d'Or et Dames Blanches) renforcer la garnison à ChâteauStemn. L'accès par la Voie du Nord entre le nord et le sud est complètement fermé. Plus rien ne passe.

3-18 : *Alors qu'Arckenan marche vers le sud au travers de la Plaine des Nuages à la tête d'une armée de mille hommes pour ouvrir la route au gros de son armée qui suivra plus tard, Zenod prend insidieusement le pouvoir, en secret, en subjuguant le fidèle d'Arckenan.*

3-19 : *Un groupe de paladins noirs découvre finalement le Puits Scellé en Pergis. Ils y pénètrent. Ils se perdent en Ombre et seront attaqués par des Ombriens.*

3-19 : Arckenan se heurte à la défense de ChâteauStemn. Le siège commence. Ses troupes doivent camper dans les marais.

3-19 : *Zenod cherche à avoir les coudées franches pour accomplir sa mission et avoir la main mise sur Loine. En secret, il se rend à Elanaën, la ville fantôme au cœur de la Plaine des Nuages. Il passe un pacte avec le maître des lieux.*

3-19 au 3-23 : Le moral des troupes du Linrad assiégeant ChâteauStemn est en baisse. On parle de visions d'outre-tombe aperçues par les gardes postés la nuit.

3-20 au présent : Des groupes armés envoyés par le baron de Han se heurtent aux premières troupes de Xaneon Umek. Cela se limite à quelques escarmouches et embuscades dans les forêts.

3-21 : *Les Ombriens découvrent à leur tour le passage et plusieurs dizaines d'entre eux passent de l'autre côté. Dans la région, on parle de démons attaquant à la nuit tombée.*

3-23 : En pleine nuit, le campement d'Arckenan est attaqué par une armée de mort-vivants. L'armée est décimée et en déroute.

3-24 : *L'un des cavaliers démoniaques a retrouvé la piste du*

roi. La créature s'introduit dans la forteresse de Han.

3-25 : Le Temps Présent.

LE Futur

- La situation est catastrophique en Vervande. Chaque fief agit comme bon lui semble et de nombreuses querelles ressortent et se règlent par des combats. Le pays est totalement désuni. La loi du plus fort règne.

- Le roi est coupé des régions qui lui sont restées fidèles (principalement Pelian et Var). Avec ces troupes, il tient cependant toute la région des Montagnes Blanches empêchant de nouveaux paladins noirs de pénétrer dans le pays par cette voie.

Malheureusement, depuis peu, les prêtres de Ghor ont trouvé un autre accès pour pénétrer dans le pays. De nombreux navires amèneront des renforts depuis Pergis permettant une expansion rapide vers l'intérieur des terres.

- Si le roi veut récupérer le pouvoir, il lui faut en premier lieu éliminer la menace que représente Arckenan, chose qu'il aurait du faire depuis longtemps. Il prépare les débuts d'un plan visant à l'attaque du Linrad. Mais il devra rapidement tenir compte des paladins noirs qui envahissent également le pays à partir de la région de Tonimar.

3-34 : *Alerté par la présence de ces créatures, un Itinérant réussira à passer et à rejoindre le Sanctuaire pour en avertir les Archivistes. L'un des points d'accès au Sanctuaire est maintenant peut-être connu des paladins noirs car rien ne permet d'affirmer qu'aucun paladin noir ne soit allé rapporter la découverte. Il faut fermer ce puits en récupérant les Sceaux. Taëlsyn est volontaire.*

19

LES Futurs Possibles

Personne ne connaît le futur, peut-être tout au plus certains sont-ils capables de l'entrevoir, et encore peut-être n'est-ce que des futurs possibles. Quoiqu'il en soit, connaître ces futurs possibles peut représenter une grande aide pour les meneurs de jeu qui souhaitent établir des intrigues complexes et mettre en place de grandes campagnes ou scénarii. Ce qui suit est donc là dans ce but. Il ne s'agit pour l'instant que d'idées, de pistes pour l'évolution future du monde et pourraient donc être complètement transformées ou disparaître au fur et à mesure du développement du monde.

Les dates sont données à titre approximatif pour les situer dans le temps. Elles sont données par rapport à 272 D.A.

(-20) Des navires de Pergis débarquent au sud sur les côtes de Balavir et établissent une tête de pont. Aucune remarque de la part des pays alentour (Orlan et Balavir).

(-10) Des navires d'exploration de Pergis découvrent les Iles de Gyt (peuplées par les descendants de Gytan). Issus de leurs anciennes sciences, il s'agit d'une magiocratie en pleine décadence (evil, cérémonies noires). Une alliance est établie avec Pergis.

- À la recherche de nouveaux esclaves, les armées de Baktal font des incursions vers Orlan en passant les Montagnes Déchirées.

- Les navires de Baktal font des incursions sur les côtes nord d'Orlan toujours à la recherche d'esclaves.

- La Mer Orientale devient la Mer des Épées. Trois pays se battent

sur les flots (Pergis, Orlan, Baktal et les Cités Libres). La côte nord devient la Côte de Sang. Orlan est prit entre deux fronts.

(-5) Pergis tente d'envahir les îles de Gyt pour voler leur technologie et leur connaissance, malgré des troupes en infériorité numérique, Gyt résiste. Seules quelques îlots tombent aux mains de Pergis. La situation n'évoluera pas dans les années qui suivent, Pergis étant occupés plus au nord avec Vervande.

(-1) Et le réveil du dragon mère aura finalement lieu. Le souvenir du piège tendu par les technomages l'incitera à quitter ces terres. Elle emmènera avec elle le dernier dragon. Direction les terres du sud, et les marais bordant la frontière sud de Pergis...

- Pergis déclare la guerre sainte contre les hérétiques de Vervande (fin 272) car ils pensent que la situation est suffisamment catastrophique pour leur permettre de gagner facilement. Une grande flotte tente de débarquer sur Var. Ils seront en partie repoussés et accosteront plus à l'ouest sur des territoire vierges. De nouvelles troupes débarqueront également au centre du pays pour tenter la capture du Grand Druide. Les derniers navires militaires de la flotte de Vervande participent à la bataille, se battant parfois à 3 contre 1. Rares seront ceux qui s'en sortent. Ils trouveront refuges dans les ports de Var.

- De petits navires font de la piraterie (corsaires) au nom du roi de Vervande et créent de nombreux problèmes aux navires de ravitaillements de Pergis notamment sur les eaux de la mer intérieure.

(+8) Un magiocrate de Gyt passent au travers du blocus de Pergis et cherchent à s'établir une place forte.

Estimation des populations sur Rayhana

Evolution population Varlan :

- 0 P.A. :	6 000 Varlan
- 100 P.A. :	10 000 Varlan
- 500 P.A. :	40 000 Varlan
- 1000 P.A. :	100 000 Varlan
- 1700 P.A. :	100 000 Varlan (avant la guerre)
- 1900 P.A. :	3500 Varlan (après la guerre)
- 270 D.A. :	4500 Varlan

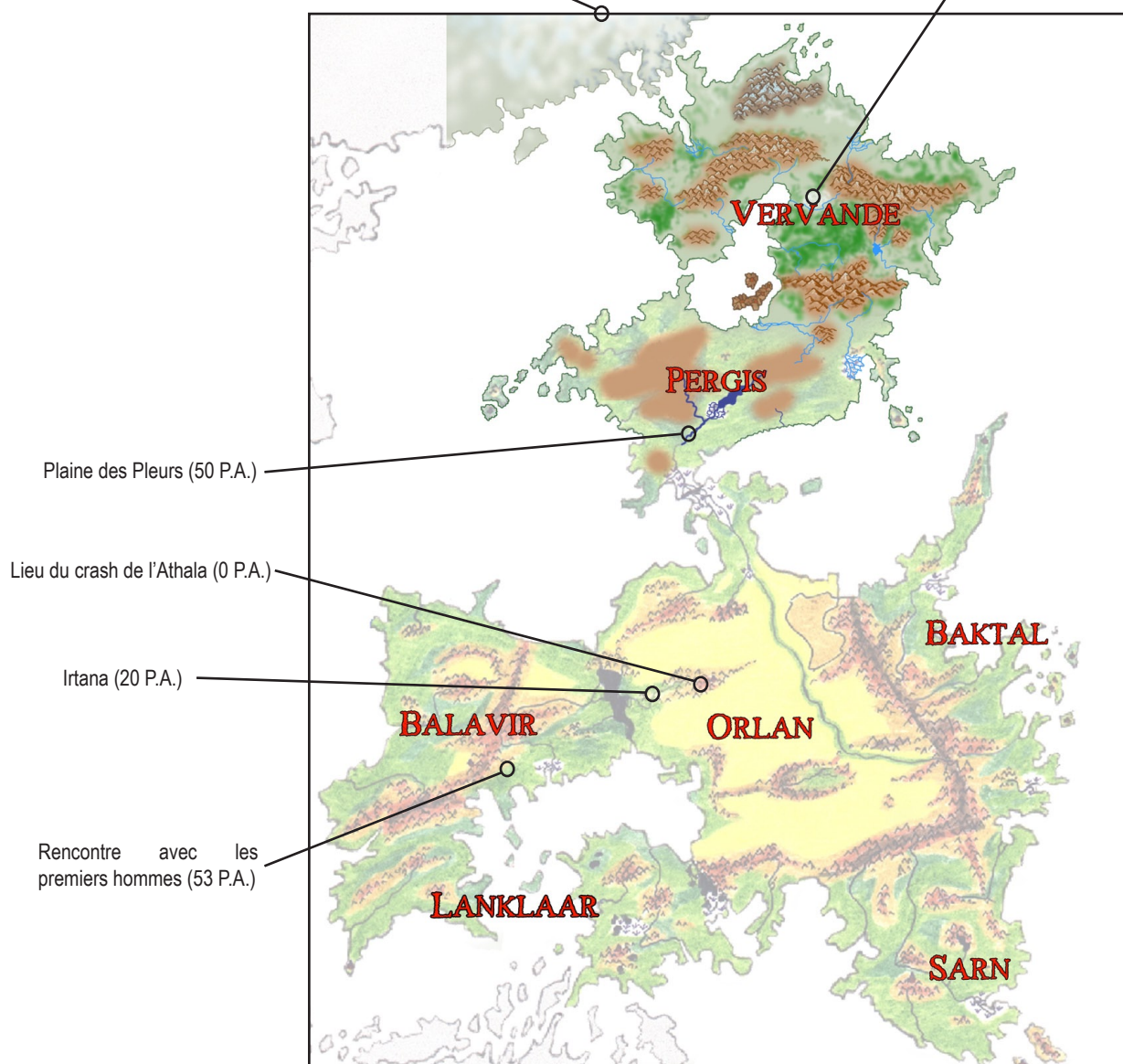
Evolution population homme véritable :

- 53 P.A. :	0 hommes
- 100 P.A. :	1 000 hommes
- 500 P.A. :	30 000 hommes
- 1000 P.A. :	300 000 hommes
- 1700 P.A. :	3 000 000 hommes (avant la guerre)
- 1900 P.A. :	2 000 000 hommes (après la guerre)
- 270 D.A. :	2 500 000 hommes

LE CONTINENT D'ESTERAL

Lieu présumé de détention de
Ghormot (133 P.A. et 1703 P.A.)

Plaine des Nuages
(1701 P.A.)



GEOGRAPHIE

De la Terre de l'Ombre

Rayhana est une vaste planète dont les territoires s'étendent même au delà du niveau d'existence habituel.

Jusqu'à maintenant, les extensions parlaient principalement du continent d'Esteral, celui-ci servant de base aux aventures. Mais il existe d'autres continents, d'autres lieux étranges, des océans à explorer et la gloire ou la mort pour ceux qui s'aventureraient vers ces territoires inconnus.

Ce chapitre ne donnera qu'une vision succincte des pays d'Esteral, et fera le point sur d'autres continents ou pays qui n'ont été que simplement évoqués dans la chronologie. Tout cela dans le but de se faire une idée globale du monde. Pour plus de détails, la lecture des Atlas fournira des informations sur ces régions au fur et à mesure de leur développement.

Ces informations resteront parcellaires, de façon à permettre un développement futur ou de laisser libre cour à l'imagination des Meneurs de Jeu qui souhaiteraient ajouter leur touche personnel au monde.

Il ne faut pas oublier que Rayhana est une planète. Et de ce fait possède donc une étoile. Mais ce ne sont pas les seuls corps célestes de ce système. Le premier paragraphe traitera de la cosmologie du système.

Les autres paragraphes parleront des terres les plus proches du continent d'Esteral. Au delà, tout est à découvrir.

1. Cosmologie

Rayhana est la troisième planète orbitant autour d'un soleil jaune perdu en périphérie de la galaxie.

Le système comprend 8 planètes, dont seule la deuxième peut parfois être visible de Rayhana, notamment en provoquant des éclipses solaires. Aucune d'elle ne possède d'atmosphère respirable. Des astéroïdes capturés par l'attraction des planètes ou du soleil forment une ceinture proche de Rayhana. Il est fréquent de voir de nombreuses étoiles filantes provoquées par les nombreux débris qui brûlent au contact de l'atmosphère de la planète, quand il ne s'agit pas de chute de météores.

Rayhana possède trois lunes : Kré, Sis et Dar. Kré est la principale et la plus visible. Son disque aux couleurs gris, bleu et vert éclaire Rayhana d'une lumière presque suffisante pour lire lors des nuits de pleine lune. Suivant les périodes de l'année, Kré est également visible le jour. Ces deux soeurs sont quant à elles à peine visibles.

La taille de la lune Kré influence grandement la vie sur la planète. Elle effectue l'ensemble de ses phases en 84 jours, passant de la nouvelle lune à la pleine lune en 42 jours (un mois). Son attraction agit sur les marées.

Rayhana est une planète d'une circonférence d'environ 18.000 km. La proportion de terre émergée est d'environ 30%. Rayhana effectue une révolution complète autour du soleil en 336 jours. En fonction de sa position par rapport au soleil, on peut distinguer quatre saisons, chacune correspondant une révolution complète de Kré.

La planète tourne sur elle-même en approximativement 24 heures.

2. Esteral

Ce continent est la base des aventures du monde de Rayhana. Au fil des derniers siècles, et sous l'impulsion de la population humaine grandissante, sept grands pays se sont formés. En dehors de quelques zones « civilisées », ces pays restent immensément vides de population humaine, sauvage et dangereux. Chaque jour, l'homme étend toujours un peu plus sa main mise sur ces lieux, mais il faudra encore de nombreux siècles avant que l'on puisse dire que l'homme règne en maître sur ce continent.

Ces vastes étendues sont le théâtre idéal pour la découverte de cultures anciennes, d'anciens secrets, ou pour ceux qui cherchent un territoire à la taille de leur rêve de gloire, de richesse ou simplement d'aventures.

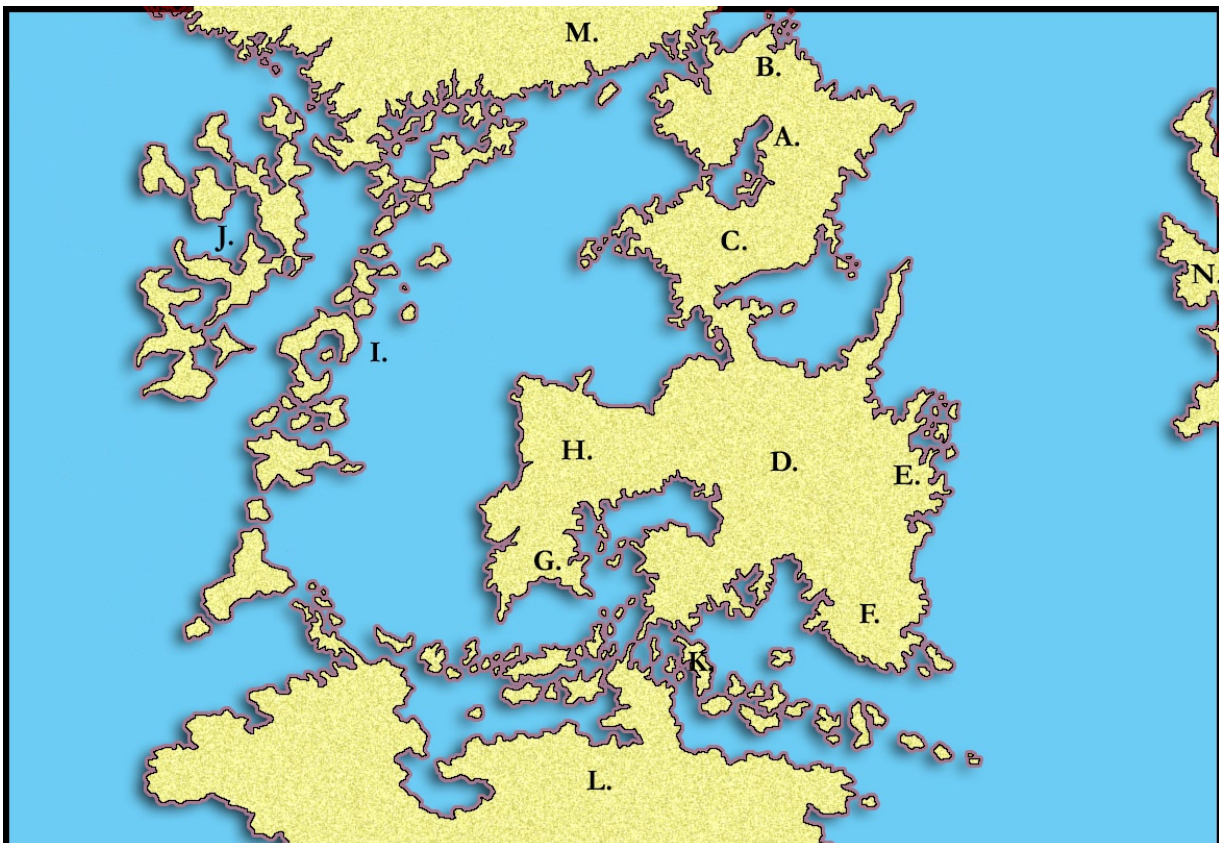
Esteral fait environ 5000km du nord au sud et 3500km d'est en ouest. Ce continent est constitué de deux masses de terres reliées par une étroite langue de terre. Les terres du sud approchent l'équateur alors que celles de l'extrême nord sont presque continuellement gelées.

A. VERVANDE (Atlas 1) : Constitué de plusieurs régions sous la dominance d'un roi, ce pays est en pleine crise. La menace d'invasions extérieures fragilise le gouvernement, une guerre de religions s'annonce et certaines régions tentent de destituer le roi.

B. THURNAGAR (Atlas 2) : Royaume nain situé dans les Montagnes du Nord. En guerre contre les Trolls Blancs, la mort imminente du vieux roi aiguise les esprits. Et le réveil de créatures de légende risque de faire voler en éclats cette petite communauté.

C. PERGIS (Atlas 3) : L'Empire de Pergis dirigé en sous main par le fils de Darkossanth tente d'imposer sa domination sur les régions alentours. Sa religion monothéiste a subjugué les foules et lui permet d'étendre son pouvoir. Ghor, son dieu, n'est autre que Darkossanth.

23



Pergis est certainement le plus puissant royaume du moment sur Esteral sauf peut être le très mystique Sarn. Sa puissance à plusieurs origines. Son association depuis des siècles avec le royaume Varlan de Salinar lui a longtemps profité en lui apportant toutes les connaissances que les Varlan voulaient bien leur offrir. De ce fait, Pergis se développa plus rapidement et mieux que ces voisins proches.

La régence qu'ils établirent sur Vervande durant près de deux siècles, leur permit de faire affluer vers leur pays le commerce et les ressources premières.

Plus récemment, ce fut l'accession au pouvoir de Vygner Draman et la reconnaissance de sa religion qui rassembla le pays derrière un dogme unique : la suprématie de Pergis sur le continent d'Esteral.

Le climat de Pergis comprend pratiquement tout les types de temps sauf peut être le tropical et l'aride. Pour le reste, on peut trouver de hautes montagnes enneigées, de grands marais à la frontière sud, des collines ensoleillées sur lesquelles s'étalent des vignes réputées, des plaines herbeuses pour les troupeaux...

D. ORLAN (Atlas 4) : Une grande partie du territoire d'Orlan n'est qu'un vaste désert que les pluies n'atteignent que rarement à cause des montagnes qui l'entourent. Mais il existe quelques lieux qui ont permis aux hommes et à la vie de s'installer et survivre. Tout d'abord les côtes nord qui bénéficient de la fraîcheur de la mer. On y trouve les seules villes dignes de ce nom. Cachés dans des vallées encaissées à l'abri des rayons du soleil ou dans les quelques oasis, les hommes tentent aussi d'établir une société structurée. L'agriculture est difficile tout comme l'élevage, les terrains exploitables faisant cruellement défaut.

24

E. BAKTAL : Loin des routes marchandes, dirigé par une main de fer par un ancien lieutenant démon de Darkossanth depuis des siècles et devenu Dieu-Roi pour ses sujets, Baktal est une grande puissance menant par des prêtres fanatisés pour lesquels tous les moyens sont bons pour garder les plus humbles sous leur coupe. Leurs moeurs peuvent surprendre d'autres régions qui pourraient les taxer de barbare et de totalitaire, mais ils ont le mérite de faire que Baktal est le seul pays qui n'ait pas de conflit interne entre ses différentes castes.

Le climat de Baktal est de type semi-aride sur une grande partie du territoire, principalement constitué de hauts plateaux et de savanes aux herbes hautes, idéales pour les grandes chevauchées montées sur les rapides Gerks, de grands lézards bipèdes. Les populations sont principalement concentrées sur les côtes mais surtout dans les vallées fertiles des trois grands fleuves que compte le pays.

F. SARN : Sarn est un territoire secret dont l'unique accès connu par terre, est la cité naine d'Andiruil. Ces combattants sont fiers et redoutables. Leurs codes de l'honneur sont inflexibles et malheur à ceux qui osent les enfreindre. Sarn est une région au climat agréable et tempéré, où l'hiver n'est pas très froid, se limitant le plus souvent à quelques chutes de neiges. Le printemps est doux et la flore éclate dans toutes les couleurs de leurs floraisons. L'été est chaud mais le vent provenant de la mer le rend très largement supportable et les pluies régulières ont permis le développement d'une forte agriculture. Sarn vit en autarcie et ne dépend d'aucun contact avec les régions alentours pour prospérer. Les liens sont cependant très forts entre les nains d'Andiruil et l'Empereur Elpérior.

G. LANKLAAR : Le climat de Lanklaar est parfois difficile, les courants marins et les vents contournant ou se heurtant à la pointe sud du pays provoquent de fréquentes tempêtes, mais le reste du temps, les températures y sont dans l'ensemble relativement agréables et les pluies fréquentes.

On trouve de nombreuses rivières descendant des montagnes peu élevées qui couvrent le pays, ces rivières se terminant le

plus souvent dans des fjords que les lanklaars affectionnent particulièrement pour s'établir, les protégeant ainsi des colères de la mer. La quasi totalité du territoire est recouverte de forêt où le gibier est abondant.

Urgan le Noir, un homme possédé par un esprit maléfique, a depuis peu réussi à unifier les différents villages sous sa bannière menaçant les pays voisins d'invasions.

H. BALAVIR : De larges forêts vierges et tropicales couvrent ce vaste territoire. De grandes zones marécageuses infestées de toutes sortes de créatures serpentent dans les vallées.

De grands temples de formes pyramidales forment le centre des cités-états de Balavir et émergent de la forêt tropicale. Chaque cité-état possède son gouvernement et ses lois. Seul lien entre eux : les dieux.

Même si les cités-états semblent rivales, des conflits apparaissent souvent, les liens de sang et religieux en font une nation soudée lorsque le besoin s'en fait sentir.

Les pluies fréquentes et la chaleur font de cette région un véritable vivier écologique. La végétation est luxuriante et les espèces animales très nombreuses.

Au nord, le royaume nain de Dimgûl.

3. Eshann

Ce continent se trouve à l'ouest du continent d'Esteral par delà le vaste océan. Situé à plus de 2000 km des terres les plus occidentales d'Esteral, Eshan (J.) est un continent bien plus petit que son voisin. Faisant à peine 2000 km du nord au sud et à peine 1000 km de large, Eshan n'est pas un vaste territoire, mais est plutôt constitué de petites portions de terres émergées, plutôt montagneuses, reliées entre elles et formant une multitude de mers intérieures, d'îles et de presqu'îles, où le meilleur moyen de communication reste le bateau.

La Muraille (I.) est une chaîne de montagnes sous-marines émergeant en plein océan, le long d'une faille océanique et s'étendant du nord au sud sur des milliers de kilomètres. L'activité volcanique est importante dans cette région, les tremblements de terre également. La Muraille n'est qu'une suite d'îles rocaillieuses et de récifs, rendant la traversée plus que périlleuse. Les courants sont traîtres et les écueils ne laissent que peu de chance aux navigateurs qui s'aventureraient dans ces eaux.

4. le sud

À la pointe sud du continent d'Esteral, au delà de la Mer des Tempêtes, et des îles portant le même nom (K.), un vaste territoire de jungle impénétrable s'étend vers le sud (L.).

Les îles des Tempêtes, tout comme pour la Muraille, sont issues de la séparation des plaques tectoniques, la faille étant cette fois d'est en ouest. Les tempêtes sont ici très fréquentes, au point qu'elles ont donné le nom à cette zone. Des trombes d'eau, ouragans et typhons balayent la région, démontant la mer autour des îlots, dévastant les jungles tropicales poussant sur les îles. L'automne est la saison la plus propice à ces déchaînements de la nature.

5. le nord

Si les nains de Thûmagar et les trolls blancs pensaient vivre dans les régions les plus inhospitalières, au nord de Vervande, alors aucun d'eux n'a jamais exploré les terres du nord, proche du pôle.

Fjords glaciaires, toundras désertiques et glacées, hauts plateaux balayés par les vents et les tempêtes de glace, glaciers, montagnes vertigineuses et falaises de glace s'étendent jusqu'au pôle avant de redescendre vers des climats plus sereins, sur l'autre hémisphère.

Les températures sont glaciales, ne dépassant qu'à peine le 0°C durant les périodes les plus chaudes de l'année ou les régions les plus au sud. Et le -40°C est fréquent et souvent dépassé au cœur de l'hiver.

Situé au pôle nord, une construction datant de plusieurs millénaires défie les éléments. Construite par les draconides, elle est la prison du mal personnifié : Darkossanth.

6. Ile continent

2500 km par 2000 d'est en ouest. Voici les seules données à peu près certaines concernant ce lieu. Et encore. Toutes les lois habituelles de la physique n'ont plus vraiment cours sur ce continent (N.) situé à l'est d'Esteral. Même sa position pourrait être changeante. Cette île continent est presque continuellement inondé depuis de millénaires par la magie qui se déverse entre les univers. Ce phénomène a transformé la terre elle-même. Ces terres seraient le point d'impact de la collision entre l'univers de Rayhana et Ombre. Ce qui y vit ou y survit reste un mystère.

La saturation de la magie amène des perturbations fantastiques dans le climat de ce continent. Des tempêtes d'énergie éclatent, illuminant le ciel d'éclairs démentiels, créant une nouvelle aurore même en pleine nuit. Des observateurs avertis situés sur les côtes orientales de Vervande et de Pergis seraient capables de discerner une pâle lueur sur l'horizon dans cette direction, preuve de la puissance du phénomène. Les saisons sont totalement aléatoires et la magie imprègne toutes choses, animées ou non, organiques ou minérales, vivantes ou non.

25

7. l'espace

Depuis les conquêtes Draconides et la révolte des humains, l'espace autour de Rayhana a vu passer son lot de combats. Il en reste parfois quelques épaves, vaisseaux ou stations spatiales, dérivant dans l'immensité de l'espace, ou orbitant autour de telle ou telle planète.

Une étrange forteresse de cristaux et de roches flottent au-dessus de Rayhana, suivant sa course, toujours fixé au-dessus du même point, captant à tout moment les rayons du soleil et les déviant vers ce lieu perdu dans les terres glacées du nord. Un lieu où se terre une des plus grandes menaces qu'ai connu la planète : Darkossanth.

ORIGINES *De la Terre de l'Ombre*

Rayhana est un monde de mystères.

Et ces mystères ont presque tous pour origine l'apparition de la magie sur la planète.

Et pour les comprendre, il faut donc se replonger dans les origines du monde, trouver les racines et les déchiffrer, tout cela pour dévoiler une part de ces mystères et les révéler à la lumière.

C'est ce que se propose de faire ce chapitre. A la base de presque tout, on trouve la magie. Ce sera donc la première explication des origines qui sera donnée.

Puis il y en aura d'autres... car Rayhana est un monde mystères.

1. Origine : La Magie

«... L'origine de la magie se perd dans la nuit des temps. A une époque où l'homme n'existait pas, une époque si reculait que seul quelques traces en sont visibles, des traces qui ne sont aujourd'hui que le reflet des temps passés ou leur évolution. Ces traces se nomment draconiades mais aussi «dieux» ou «démons» comme les appellent les humains et magie.

La magie est comme une énergie qui se répand sur Rayhana. Les humains la puisent, l'utilisent sans en connaître son origine. Une origine qui n'est pas sur cette planète, ni même dans cet univers. La magie vient d'un endroit que l'on appellera Ombre.

Il faut savoir que l'existence est constitué d'une multitude de couches (des plans) séparées entre elles par une infime barrière de pure énergie. Chaque plan ne peut normalement interagir avec ses voisins, ni même entrer en contact. Et c'est pourtant ce qui se passa, il y a bien longtemps.

Voici des millions d'années, un cataclysme ravagea l'univers, brisant la trame même de l'existence. Et l'impensable arriva. Deux plans se heurtèrent, s'entrechoquèrent si violemment que leur univers physique entrèrent en contact, créant des passages, des puits, des ponts entre les deux univers rendant possible le passage de l'un à l'autre. Sous l'impact, des failles apparurent dans la trame des univers et l'énergie pure séparant les deux plans se répandit dans les deux plans par l'intermédiaire des puits, entraînant des modifications profondes de l'évolution de chaque univers.

Le choc fut si terrible, que les plans restèrent imbriqués l'un dans l'autre, même encore maintenant. La trame du réel tentant de rétablir l'ordre des choses, les passages menant de l'un à l'autre sont fragiles, mouvants, disparaissant ici pour réparaître là, certains se stabilisant, d'autres disparaissant à tout jamais. Que tous ces ponts viennent un jour à disparaître et les deux univers reprendront leur place dans la trame du temps.

L'apparition (ou la disparition) de ces ponts entre les univers est totalement aléatoire dans le temps. De longues périodes de stabilité peuvent suivre des périodes de chaos entre les univers, l'énergie accumulait se déversant brusquement dans l'une ou l'autre des dimensions.

Au cours des millions d'années qui suivirent, des créatures d'Ombre trouvèrent certains de ces passages (très fréquent au début de la collision) et les empruntèrent. Ces passages menaient presque tous sur Rayhana, située au centre de la zone d'accrochage des

deux dimensions. Beaucoup de ces créatures moururent, tuées par les radiations que répandaient l'astre solaire qui éclairait et réchauffait cette planète durant la journée. Leur univers d'origine en étant dépourvu. Mais certains d'entre eux, s'acclimatèrent, évoluèrent et survécurent aux cours des millions d'années qui suivirent.

De simples «créatures animales» à l'origine, ils évoluèrent en une race forte, puissante et conquérante : les Draconiades. Une longue période de stabilité arrivant, les puits, si éphémères, se fermèrent et les coupèrent de leur monde d'origine, jusqu'à ce qu'ils en perdent le souvenir.

L'énergie interdimensionnelle ne s'était alors pas encore répandue dans les univers, les failles n'ayant pas encore brisées les dernières parcelles de cohésion de la trame universelle.

Voilà quelques millénaires, le calme passé prit fin. L'énergie accumulée depuis des millions d'années se déversa sur les deux univers. Ce qu'il advint en Ombre à ce moment, nul ne le sait, mais sur Rayhana cela signifia la quasi disparition de toute vie (Draconiades et humaines) de la surface de la planète. Des millions, des milliards d'esprits furent arrachés aux corps des mourants, des esprits qui prirent vie sous la déferlante de l'énergie primale, fusionnèrent, cherchant à s'incarner dans un corps susceptible de les accueillir.

27

Des cataclysmes balayèrent les océans et les continents. Des ponts entre les univers s'ouvrirent, inquant les surplus d'énergie primale que la planète ne pouvait absorber. Certains des puissants amalgames d'esprits furent emportés par les flots d'énergie magique vers Ombre où ils trouvèrent des entités à posséder.

L'énergie magique était apparue. Et avec elle, des créatures que les humains appelleront plus tard des dieux. Les esprits issus de Rayhana permirent à ces créatures issues d'Ombres de trouver des passages pour vers ce nouveau univers qui s'ouvrait à eux. Mais comme leurs ancêtres des millions d'années auparavant, les radiations solaires ne leur permettaient qu'un accès limité à cette planète. L'énergie magique qui avait fusionnée avec une partie de chaque univers leur servit de lien entre les deux mondes, utilisant leur pouvoir dans des buts différents.

Les ravages laissés par la déferlante de la magie sur Ombre eurent plusieurs conséquences dont la principale fut de créer des coupures dans la trame de cet univers, créant des sortes de mini-univers, coupés les uns des autres (bien que parfois certains passages s'ouvrent) et habités par une foule d'Ombriens. Ce fut dans ces univers que les esprits de Rayhana trouvèrent les corps qu'ils recherchaient.

La puissance magique que ces êtres étaient capables d'absorber, était phénoménale. Cependant, elle ne prenait toute sa dimension

que dans leur univers propre, Ombre, en cela que leur corps ne pouvait investir Rayhana sans se retrouver considérablement affaiblis. De plus, la taille des puits et passages d'un univers à l'autre devait être proportionnelle à l'énergie qu'ils détenaient s'ils voulaient un jour pouvoir investir ce monde nouveau.

Les motivations de ces puissances sont différentes en fonction des esprits qui fusionnèrent avec eux pour les posséder. En effet, lors de la grande catastrophe, les esprits, libérés de leur enveloppe physique, se regroupèrent par «affinités».

Possédé par les esprits des draconides et des humains maléfiques, le «dieu» appelé Darkossanth devint le plus puissant d'entre eux à cette époque. Il ne souhaitait qu'une chose : envahir Rayhana et son univers.

Sa puissance de l'époque n'en était qu'à ses débuts, mais Darkossanth ne pouvait attendre, il se lança à l'attaque pensant balayer facilement quiconque se mettrait en travers de son chemin. Ses premiers adversaires furent les hordes draconides qui peuplaient encore partiellement la planète. Mais son énergie était insuffisante pour établir sa domination, l'astre solaire l'affaiblissait grandement et les draconides le repoussèrent dans le «puits entre les mondes» d'où il avait surgis.

28

Un seul passage reliait l'univers de Darkossanth à celui de Rayhana, tout du moins un seul passage assez grand pour laisser passer son corps et l'énergie magique qui s'en dégageait. Il se peut qu'en acceptant de renoncer à une grande partie de son énergie et de sa puissance, Darkossanth puisse alors traverser, mais diminué, il ne pourrait alors se lancer à la conquête du monde. La peur de ne pouvoir récupérer sa toute puissance en refaisant le trajet inverse l'a toujours empêché d'accomplir cette expérience, le pouvoir étant la chose la plus précieuse dont il dispose.

Les draconides construisirent une immense forteresse de pierre et de cristaux capable de capter la lumière du jour à tous moments, la concentrant, formant ainsi une barrière infranchissable pour Darkossanth.

Infranchissable pour lui, mais pas pour sa magie. Il se regroupa durant des milliers d'années, à la recherche de la moindre faille, de la moindre faiblesse de sa prison, qui lui permettrait de se venger et de conquérir Rayhana. Ses forces magiques pouvaient traverser les barrières que les draconides avaient établis, et s'insinuer par tous les passages entre son univers et celui de Rayhana aussi petit furent-ils.

Voilà deux mille ans, des varlan pénétrèrent dans cette antique forteresse. Darkossanth les prit en son pouvoir et avec leur aide, il put desserrer légèrement l'étau qui l'emprisonnait. Son pouvoir ne pouvait pas encore être totalement libéré, mais ses forces magiques et ses hordes

démoniaques allaient pouvoir se répandre sur le continent.

Une fois de plus, il se lança à l'attaque et une fois de plus, il fut vaincu. Cette fois-ci par les Varlan et leurs alliés humains qui repoussèrent ses troupes et qui rétablirent les anciennes barrières des Draconides, dans la mesure du possible, tout en y ajoutant des gardiens.

Depuis cette date, Darkossanth cherche à se libérer, à forcer le passage, en amassant le plus de puissance possible pour briser ses chaînes. Son énergie maléfique se répand par tous les puits dimensionnelles qu'il peut trouver, attirant toujours plus de fidèles qui renforcent son pouvoir, chacun apportant une petite pierre à l'édifice de sa vengeance.

Lorsque son pouvoir sera suffisant pour affaiblir l'influence de l'astre solaire, alors plus rien ne pourra l'arrêter. Son fils, demi varlan n'est pas soumis à cette faiblesse et il travaille au grand jour au retour de son père. Mais ceci est une autre histoire...

Les autres divinités présentes et plus ou moins influentes sur Rayhana se retrouvent dans la même situation. Possédées par des esprits, emprisonnées dans leur propre univers et soumises à l'influence du soleil, ils cherchent (pour la plupart) d'autres moyens d'existence, par la communion magique et spirituelle avec les êtres habitants Rayhana. Une fois de plus la magie primale leur permet de passer les barrières, leur conscience glissant d'un univers à l'autre à la recherche de nouveaux fidèles pour instaurer un ordre nouveau en adéquation avec leur psyché.

Au cours des millénaires qui s'écoulèrent depuis l'apparition de la magie sur Rayhana, les dieux ne furent pas les seuls êtres capables de maîtriser cette énergie. Il y eut de puissants magiciens, qui s'appelèrent les Technomages, réussirent à puiser et manipuler cette puissance. Ils créèrent de fabuleux cristaux capable de concentrer la magie et des machines les utilisant. Mais c'était une époque difficile et chaotique et leur règne fut trop court pour qu'ils perçoivent ou même comprennent l'origine de cette magie et la lutte entre les univers. Et il y eut aussi les Anciens...

•• [••

Mais revenons sur la magie elle-même, et sur ce que peuvent en connaître ses utilisateurs.

La magie est dans la trame de toute chose, de façon plus ou moins importante, parfois si ténue que personne ne peut la détecter et parfois si forte qu'elle peut tuer ou détruire quiconque s'en approche.

Il existe deux sources à cette magie. Celle qui est en toute chose, vestige de la déferlante magique datant du grand cataclysme et qui continue d'ailleurs à sourdre des failles entre les plans et celle transmise par les divinités ou les créatures

assimilées comme telles.

Pour maîtriser la première, il faut être capable de ressentir cette énergie, de la capter, de l'assimiler, de la concentrer et de la focaliser vers un objectif qu'il s'agisse de soigner, créer, détruire... Cette énergie est une énergie brute, sauvage, non raffinée. La puissance magique que l'on peut maîtriser est directement liée à l'énergie environnante que l'on peut capter. Rares sont les gens qui possèdent ce don, et encore plus ceux qui savent l'exploiter. Cette utilisation de la magie est la plus directe, aucun intermédiaire entre le lanceur de sorts et la source de la magie.

Pour la seconde, le principe est quelque peu différent tout en restant similaire dans son utilisation finale. L'énergie magique ne provient pas des choses mais des êtres eux-même, de leur croyance et de leur foi. Basé sur l'énergie primale que chaque être peut absorber, celle-ci est ensuite modifiée, purifiée pour ne contenir que l'essence même du pouvoir de la magie. Tout fidèle à un dieu produit une part plus ou moins infime de cette énergie. Elle est alors transmise à cette divinité qui la capte, la concentre et la redistribue vers ses fidèles capables alors de l'utiliser.

Les pouvoirs d'un dieu sont proportionnels aux nombres de fidèles capable de lui transmettre leur énergie. Un dieu sans fidèle est un dieu presque sans pouvoir.

La grande majorité des fidèles ne sont pas conscients de cet échange, seuls les plus doués et les plus dévoués reçoivent ce don divin. Cette puissance provenant de plusieurs dizaines, centaines ou même milliers d'êtres (humains ou autres) capable d'accomplir ce que beaucoup appelleraient des miracles et qui tend à conforter le pouvoir de la divinité dans le cœur de ses fidèles augmentant ainsi intrinsèquement la puissance de la divinité.

Mais cet échange ne peut se faire qu'en des lieux où la magie divine peut atteindre ses fidèles. Le transfert d'énergie ne peut se faire qu'à travers des ponts dimensionnelles qui relient les deux univers. En théorie, supprimer ses passages et la magie divine n'existera plus. Il se peut également que la magie «classique» perde de sa puissance car n'étant plus alimentée par ces failles, voir qu'elle disparaisse à son tour.

Mais rares sont les lieux où la magie divine ne peut parvenir. Il existe toujours des passages, parfois infimes, entre les deux plans, par lesquels, cette magie se glisse, se répand et se disperse dans les contrées alentours. Plus ces liens avec l'univers des divinités deviennent ténus, et moins leurs fidèles sont capables de faire appel à leur pouvoir. Une supposition voudrait que l'énergie divine est avant tout orientée vers Rayhana. Un fidèle pénétrant en Ombre pourrait bien perdre la totalité de ses pouvoirs.

Et les divinités sont nombreuses, mais seules les

plus puissantes disposent de l'énergie suffisante pour rayonner au plus loin des points de passages vers leur univers. Pour les autres, leur rayon de perception et leur énergie divine se limite aux régions proches de leur source...»

Théories & analyses sur les origines de la Magie et des puissances d'Ombre.

Chapitre Premier.

- Archives du Sanctuaire -

(basées sur une retranscription partielle des cristaux de connaissance Technomages.)

• • [• •

L'influence de la magie primale sur le monde de Rayhana et peut être même sur Ombre est indéniable.

Tout d'abord grâce aux lanceurs de sorts, de quelque nature qu'il soit. Mais aussi plus discrètement, plus insidieusement, en baignant la planète de cette formidable énergie. Cette constante exposition à cette source magique a affecté non seulement les êtres vivants mais aussi touché la faune et la flore. La magie a influencé l'évolution naturelle des choses, voir même modifié radicalement la nature, créant ce qui peut apparaître comme des aberrations ou des mutations contre nature.

La vie n'est pas la seule touchée. La planète elle-même s'est modifiée, créant des phénomènes fantastiques ou des sites où les lois normales de la physique n'ont plus cours, remplacé par celles, bien plus puissantes, de la magie primale.

29

2. Origine : Ombre

«... Il est temps de faire maintenant le point sur Ombre, cet étrange univers et les créatures qui y vivent.

On ne sait si cela provient de la catastrophe qui lia les deux plans, mais certaines créatures d'Ombre (que certains pourraient appeler démons, bien que ce terme puisse être utilisé de façon plus général à l'ensemble des créatures d'ombre) ont la faculté d'être possédés par des esprits en provenance de Rayhana et de pouvoir assimiler l'énergie magique de ceux qui sont sous leur domination pour leur propre pouvoir ou de le restituer à d'autres. Cette faculté est clairement compréhensible lorsque qu'il s'agit de créatures comme Darkossanth ou Daïa. Mais elle reste également vraie pour des créatures de puissances moindre que l'on pourrait qualifier de démons mineurs. Leur influence est réduite sur le monde de Rayhana mais elle existe, et peut prendre des proportions plus importantes pour peu que l'énergie magique qu'ils peuvent absorber augmente.

Tout comme leurs «grands frères», ils sont sensibles à la lumière du jour, et si celle-ci ne les détruit pas obligatoirement, elle les rend presque impuissant, les obligeant à se cacher ou à attendre la nuit pour quitter leur cache ou les passages menant en Ombre.

Ces passages, appelés puits, sont des ouvertures béantes, dans le sol (la plus part du temps), comme si une force immense avait foré la croûte terrestre pour venir crever la surface. Des vapeurs chaudes (rarement toxiques) s'en échappent, ainsi qu'un air lourd et tiède. Mais il ne s'agit pas d'un simple trou physique s'enfonçant dans le sol, les tunnels qui suivent s'enfoncent entre les dimensions pour rejoindre Ombre.

Ombre est un dédale de cavernes, de grottes et de tunnels sans fin et en tout sens. Ombre est un univers souterrain, de roches et d'obscurité.

Ombre est un lieu de cauchemar et de peur pour les humains assez fous pour s'y rendre. Ombre et un lieu de puissance, de puissances qui se font la guerre, des hordes démoniaques de milliers d'individus tuant pour les luttes de pouvoir et les conflits que se livrent les grands démons assoiffés de pouvoir et de sang.

Des démons si occupés à batailler et à s'entre-déchirer pour la domination de ce lieu, de cet univers sans fin, qu'aucun n'a encore découvert ou véritablement prêter attention à ces passages qui parfois mènent vers un autre univers, celui de Rayhana. Seuls quelques rares démons mineurs ont découvert ces accès et tentent d'y trouver plus de puissance pour assurer leur position dans la hiérarchie démoniaque, semant la destruction et la mort dans les lieux où les puits ont le malheur de se former à la surface de Rayhana.

Ombre pourrait se décomposer en deux types de régions. Ombre elle même, comme elle a toujours été, et comme décrite au-dessus et qui possède des passages vers l'univers de Rayhana, bien que ceux-ci restent, fort heureusement, inconnus de la grande majorité des démons. Il y a ensuite les zones où se sont retrouvés piégés les démons habités par les esprits en provenance de Rayhana. Ces zones fonctionnent comme de petits univers, le terme petit étant tout relatif, eux-mêmes reliés avec Rayhana, les autres mini-univers et Ombre par des puits plus ou moins stables et qui s'avèrent des points de conflits permanents entre les puissances démoniaques.

Depuis le cataclysme qui les isola presque totalement du reste d'Ombre, ces univers-îles sont restés cachés, souhaitant conserver au maximum le secret sur les passages menant à Rayhana. Ces passages entre les plans sont de plus bien plus nombreux dans ces lieux

que dans le reste d'Ombre. Et les forces armées dont disposent ses dieux/démons, bien que considérables, sont bien inférieures aux légions des princes démons d'Ombres.



Les lois physiques qui régissent Ombre sont les mêmes partout et la magie primale ne les a pas modifiée. L'air est respirable par les humains, même si parfois certaines vapeurs peuvent se révéler toxiques. La roche émet une très faible lumière, diffuse, créant une pénombre continue, sans jour ni nuit, pleines d'ombres. La température y est relativement stable aussi (environ 22-23°C) mais elle peut augmenter dans certaines régions de cet «enfer». On ne connaît pas de «surface» à ce monde, jamais personne n'a trouvé un passage menant ailleurs que dans les tunnels d'Ombre, hormis les puits.

Les déplacements en Ombre sont relativement aléatoires. En effet, les distances parcourues semblent différentes entre Rayhana et Ombre. Deux puits côte à côte en Ombre peuvent émerger à des centaines de kilomètres l'un de l'autre sur Rayhana et inversement. Il est également très difficile de trouver des points de repère dans ce dédale de galeries pouvant ressembler à un véritable labyrinthe. Les Ombriens semblent posséder un sens de l'orientation hyper développé ou utiliser un moyen de repérage qui est inconnu des êtres humains.

Le temps s'écoule variablement aussi. Vous pouvez avoir l'impression de vous être déplacé pendant des jours en Ombre alors que quelques heures seulement se sont écoulées sur Rayhana. Mais cette variation n'est pas systématique, il arrive que le temps s'écoule avec moins de rapidité voir à la même vitesse dans les deux univers.

Ceci pourrait amener à penser qu'il serait possible d'utiliser ces passages en Ombre comme moyen de déplacement rapide d'un point à un autre sur Rayhana. Cela est tout à fait envisageable, à condition d'explorer Ombre et combattre ses dangers, trouver des puits stables

(d'un côté comme de l'autre) et qui ne se refermeraient pas, les tester et éviter que ces accès ne soient découverts par les habitants d'Ombre pour des raisons de sécurisation de ses passages pour des utilisations ultérieures. Cela à peut être déjà était tenté, les technomages en auraient été capable, mais nul ne le sait...

La découverte des puits (que l'on soit sur Rayhana ou en Ombre) est primordiale pour envisager ce genre de voyage. Les puits sont, en plus d'être des points de passages entre les deux univers, des concentrations d'énergie magique primale qui s'échappe par les failles entre les deux plans au niveau de ces puits. Ayez le pouvoir de repérer ces concentrations magiques et vos voyages en seront facilités. Mais rien ne vous indiquera le point d'émergence.

Les Ombriens sont pour la plus part des créatures à l'aspect démoniaque de forme humanoïde. Ceux possédant des capacités magiques sont capables de modifier leur apparence. Il existe aussi des changeurs de forme et des «animaux» comme les ancêtres des Draconides. Ils se nourrissent de la chair de leurs adversaires

Organisés en famille, les plus puissants ont le titre de Prince Démon. Il y a des champions, des hordes et des légions, qui se font la guerre depuis des millénaires, trahissant, tuant, s'alliant aux noms de leurs maîtres tout puissants pour le seul bien de leur famille ou leur compte personnel.

Mais tous ne visent que la conquête du pouvoir, plus de puissance, évoluer au sein de la hiérarchie démoniaque et s'attirer les faveurs de l'ultime. L'ultime, le Maître d'Ombre, leur dieu, la destruction et le mal personnifié.

Théories & analyses sur les origines de la Magie et des puissances d'Ombre. Chapitre Deuxième.

- Archives du Sanctuaire -

(basées sur une retranscription partielle des cristaux de connaissance Technomages.)

•• [••

REGLES OPTIONNELLES : si vous le souhaitez, voici un certains nombres de règles permettant de retranscrire cette magie avec Athala et Rolemaster. Lorsque **A** apparaît, il s'agit de règle concernant à Athala et pour **R** il s'agit de Rolemaster

- Proximité des puits : la présence d'une concentration de magie primale peut affecter les personnes qui s'en approchent

ou qui les traversent. Les objets magiques ont 5% de chance d'être neutralisé jusqu'au prochain passage d'un puits et 1% d'être détruit. Les sortilèges actifs au moment du passage ont 25% de chance d'être annulés, la cohésion magique maintenant le sort ne pouvant plus se faire.

- pour les non lanceurs de sort :

- 01-50 : rien
- 51-75 : phénomènes physiques sans conséquence (électricité statique, ...)
- 76-80 : A : ???
R : regain de vigueur (pas de fatigue, PdC récupérés (%), ...)
- 81-85 : A : ???
R : super regain (PdC supplémentaires, bonus aux activités, hyper activité ...)
- 86-90 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «A»
- 91-94 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «B»
- 95-97 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «C»
- 98-99 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «D»
- 100 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «E»

- pour les lanceurs de sort :

- 01-30 : rien
- 31-50 : phénomènes physiques sans conséquence (électricité statique, ...)
- 51-53 : A : ???
R : regain de vigueur (pas de fatigue, PdC récupérés (%), ...)
- 54-56 : A : ???
R : super regain (PdC supplémentaires, bonus aux activités, hyper activité ...)
- 57-65 : A : ???
R : magie - récupération de PP (%)
- 66-72 : A : ???
R : magie - augmentation des capacités magique, gain de PP (2d10) ...
- 73-83 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «A»
- 84-90 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «B»
- 91-95 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «C»
- 96-98 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «D»
- 99-00 : A : ???
R : jet sur table Critique d'Electricité «E»

31

- Obtention de la magie divine en fonction de la distance

des zones d'influences divines : plus on s'éloigne de ces zones et plus l'utilisateur de magie divine aura des difficultés à obtenir suffisamment de puissance pour lancer ses sortilèges. Faire un jet avant chaque lancement de sort. Le pourcentage indiqué est le pourcentage de chance de capter l'énergie divine pour l'utiliser. 100% ne nécessite pas de jet.

- en Ombre : 5%
- en Ombre, la sphère d'influence de la divinité : 100%
- en Ombre, la sphère d'influence d'une autre divinité : 1%

- sur Rayhana, suivant éloignement des puits permettant à la magie divine de passer. Ex : au coeur de la forêt de Maëliand pour des fidèles de Daïa 100%, pour des fidèles de Darkossanth 25%. C'est l'inverse lorsqu'on approche de la forteresse prison de Darkossanth. Pour le reste de Vervande, c'est environ de 100% pour les divinités les plus fortes et moins pour les autres, qui peuvent être concentrées en des points précis, le Dieu du commerce sera plus puissant en ville qu'en pleine montagne par exemple. Autre exemple : en Baktal, 100% pour Dolivir, à peine 10% pour les autres divinités.

- Durée des voyages en Ombre : Ce jet de dés est à faire en sortant d'Ombre pour éviter tout problème temporel entre deux groupes se rencontrant en Ombre.

01-02 : rapport 10/1. 10h sur Rayhana = 1h en Ombre.

03-40 : durée égale

41-54 : rapport 1/2. 1h sur Rayhana = 2h en Ombre.

55-69 : rapport 1/3. 1h sur Rayhana = 3h en Ombre.

70-84 : rapport 1/5. 1h sur Rayhana = 5h en Ombre.

85-94 : rapport 1/10. 1h sur Rayhana = 10h en Ombre.

95-99 : rapport 1/20. 1h sur Rayhana = 20h en Ombre.

00 : rapport 1/100. 1h sur Rayhana = 100h en Ombre.

BESTIAIRE

De la Terre de l'Ombre

Cette partie se propose de faire le point sur les nombreuses créatures qui peuplent la surface de Rayhana et même au-delà.

On retrouvera ici l'ensemble des créatures et des races décrites dans les autres extensions, ou qui serviront dans de futures extensions.

La description des races ou peuples permettra aussi de se faire une meilleure idée sur les liens existants entre les différentes cultures de la planète.

Quant aux monstres, animaux et créatures, un certain nombre d'indications donneront leurs lieux de vie de prédilection. Elles seront utiles pour permettre de connaître les lieux de rencontre possibles avec ces créatures.

1. Créatures & Monstres

ARAIGNEE BLANCHE :

Rapides et très souvent mortelles, ces araignées vivent en colonie plus ou moins importante, s'établissant dans des tunnels peu fréquentés et attrapant dans leurs toiles tout ce qui peut constituer un repas pour elles. De taille moyenne, le corps de ces arachnides fait environ une quinzaine de centimètres. Huit longues pattes fines portent l'ensemble à 60 à 80 cm de diamètre. D'un blanc presque translucide, ces créatures vivent le plus souvent en communauté, fonçant sur une proie à toute vitesse, pour la piquer et lui injecter un venin paralysant. Contrairement à la plupart de leurs congénères, elles ne cherchent pas à envelopper leur victime dans une toile. Elles possèdent de terribles mandibules capables de découper la chair, voir des

cuir peu épais pour s'en nourrir. Elles se servent également de certains corps de leurs victimes comme couveuses et y pondent leur oeufs. Lors de leur éclosion, les petits araignées trouvent ainsi assez de nourriture à leur développement.

Les araignées blanches tissent des toiles peu résistantes, leur fonction n'étant pas d'immobiliser une victime mais de leur permettre de se déplacer. Les fils sont très fins, blancs et presque invisibles lorsqu'il n'y en a qu'un ou deux. Ce sont les premiers que l'on ressent, souvent comme un simple chatouillement sur le visage et que l'on balaye de la main. Mais ils font partie du dispositif de capture de proie des araignées blanches. Tous les fils sont savamment reliés entre eux, et le fait de toucher même le plus petit d'entre eux alerte l'ensemble de la colonie. Le

coeur de la colonie est quant à lui un enchevêtrement de toile et de fils si rapprochés qu'il forme des rideaux blancs qui pendent de toutes les parois et sur lesquels se déplacent avec dextérité les arachnides.

Lieux / Régions : cavernes, grottes et réseaux de galeries profondes, pour température constante. *Ex :* Thûrnagar, vieux souterrains...

DEMON : voir Ombrien (Races & Cultures)

DEMONS ESPRITS : apparentés à la race des «dieux/démons», un peu comme une version plus faible de ces grandes puissances que sont par exemple Daïa et Darkossanth. Tout comme eux, ils sont constitués d'esprits qui se sont alliés dans un but commun souvent bien simple en comparaison de ceux de leurs

grands frères. Leur puissance dépend du nombre d'esprits qui se sont joints et de leur âge. Certains pourront peut-être un jour devenir des dieux. Les esprits ainsi liés ne conservent plus aucun souvenir de leur vie passée. Ils peuvent ou non avoir pris possession d'un corps. Et cet hôte peut être aussi bien

humain que non humain.

Lieux / Régions : toutes.

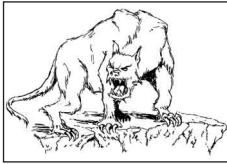
DRAGON : voir Draconide (Races & Cultures)

DRAGON D'EAU : Solitaire, cette créature vit dans les très nombreux réseaux de galeries inondées et les lacs souterrains courant sous les montagnes. D'une taille imposante, pouvant dépasser les dix mètres pour certains, le dragon d'eau est un carnassier redoutable, attaquant toutes les proies passant à sa portée. Particulièrement adapté au milieu aquatique, il est cependant capable de se mouvoir sur la terre ferme grâce aux griffes terminant ses nageoires. Certaines espèces de dragons d'eau n'en sont plus capables, leur évolution les ayant fait renoncer à ce type de déplacement.

Le dragon d'eau est un lointain descendant des dragons draconides. Comme leur ancêtres, ils possèdent l'étonnante capacité de s'adapter à leur nouvel environnement en seulement quelques générations, ce qui en fait de terribles prédateurs. Leur corps n'est plus recouvert d'énormes écailles, mais plutôt d'une sorte de peau constituée de petites et fines écailles souples permettant une grande manoeuvrabilité dans l'eau et la possibilité d'atteindre des vitesses impressionnantes. L'apparence du dragon d'eau est assez proche d'une sorte de lézard géant ou de salamandre.

Il ne possède pas d'aile, inutile dans son milieu. Des mâchoires puissantes, aux dents acérés, capable de s'ouvrir sur une gueule immense pour engloutir ses proies.

Lieux / Régions : cavernes, grottes et réseaux de galeries immergées. *Ex :* Thûrnagar.



KARSHAN : Terrible félin à la fourrure blanche en hiver et grise en été. Ces griffes sont noires et sont très recherchées. Vivant plutôt en solitaire, il n'en est pas moins très dangereux et seuls des fous ou des chasseurs émérites se lancent sur ses traces. De la taille d'un très gros tigre, avec plus d'1.50m au garrot, des légendes parlent

de créatures bien plus grandes loin au nord. Lorsque qu'un Karshan attaque un troupeau de sénateurs, le goût du sang le rend ivre de tuerie et les bêtes tuées se comptent alors par dizaines.

Lieux / Régions : nord, , zones montagneuses, steppes, forêts.

Climat : froid à polaire,

occasionnellement tempéré en hiver.

Ex : Thûrnagar, nord et ouest de Vervande.



LIANAIRE : Entre l'araignée et le poulpe, ces créatures végétales sont constituées d'une partie centrale de laquelle partent de nombreuses lianes comme autant de tentacules lui permettant de se déplacer et de saisir ses proies. Plutôt silencieux, ce monstre végétale rampe vers sa proie avant de chercher à l'immobiliser, pour l'écraser dans son étreinte ou le lacérer grâce aux petits crochets/épines dont ces lianes sont munies. Le lianaire recouvre

ensuite sa proie pour en absorber les fluides. Il en existe de toutes les tailles mais les plus grands et les plus vieux pourraient recouvrir de petites maisons. On les trouve dans les vieilles forêts et les zones marécageuses. Ils sont capables de se déplacer sur à peu près toutes les surfaces sauf les plus lisses, les parois rocheuses exposés au soleil ont leur préférence.

Les radiences de la magie primale pourraient être à l'origine de ces créatures.

Lieux / Régions : forêts profondes et anciennes. Plus rarement marécages.

Climat : tempéré à tropical.

Ex : Forêt de Taral, Forêt de Maëliand, forêts tropicales de Balavir...

MORTS VIVANTS : A la mort d'une créature, son esprit quitte son enveloppe corporelle pour s'élever vers d'autres sphères et rejoindre d'autres esprits pour former ce qu'on appelle des

démons ou des esprits. Mais il arrive parfois que l'esprit unique refuse de quitter l'enveloppe de chair ou le(s) lieu(x) qu'il fréquentait de son vivant, préférant hanter les vivants et

souvent inconscient de sa propre mort.

Lieux / Régions / Climat : toutes.



SENAUR : Animal herbivore, principale ressource de viande et de lait pour ce qui les élèvent. Egalement utilisé comme animal de trait. En période froide, le sénatur possède une imposante toison qui le protège contre les rigueurs du climat, que l'on utilise pour faire des vêtements chauds. Lorsque le bois manque,

leurs bouses sont également utilisées pour se chauffer. Leurs cornes, leur cuir et leurs sabots sont également appréciés pour la fabrication de différents objets. Sa taille est supérieure à celle d'un cheval.

Lieux / Régions : nord, steppes et hauts plateaux.

Climat : tempéré à très froid.

Ex : Vagnarhost, Eekan, régions nord de Vervande.

SHAEM : poisson aveugle, très gras, vivant au fond des lacs souterrains. Son corps est allongé, de forme pyramidale et plat au dessous. Les shaems possèdent plusieurs barbillons leur servant à se diriger et à repérer leurs

proies. La taille moyenne de ce poisson est de 50 cm, mais il n'est pas rare d'en pêcher des spécimens plus grands.

Lieux / Régions : lacs souterrains.

Ex : Thûrnagar.

TARAL : Les tarals sont des arbres ou entités végétales possédant un semblant de conscience plus ou moins important, capable de mouvements et possédant peut être un langage. On ne connaît que bien peu de chose sur eux,

si ce n'est qu'ils possèdent pour eux la force de la nature. Les radiences de la magie primale pourraient être à l'origine de ces créatures.

Lieux / Régions : forêts profondes et anciennes. Plus rarement marécages.

Climat : tempéré à tropical.

Ex : Forêt de Taral, Forêt de Maëliand, forêts tropicales de Balavir...

VAMPIRE : On ne connaît que bien peu de chose sur les vampires, beaucoup de données n'étant que de la superstition ou même de la simple exagération liée à la peur de ces créatures de la nuit.

«Des siècles de collectes de renseignements et la mort de plusieurs d'entre nous, nous apporta les faits suivants : le premier vampire connu était en vérité une femme. Les rares traces des temps anciens nous permettent d'estimer sa période de vie à plusieurs milliers d'années avant l'arrivée des Varlan sur Rayhana.

Les informations qui suivent sont fragmentaires, et de nombreuses suppositions sont encore à vérifier.

A cette époque, une technomage très puissante et douée, du nom de Eonia, travaillée sur la vie après la mort et les connections avec le monde des esprits. A trente ans, elle découvrit qu'elle était atteinte du maladie incurable et qu'elle n'avait plus que quelques années à vivre. Elle se plongea avec frénésie dans ses recherches magiques pour découvrir le moyen d'aller contre cette fatalité.

Elle réussit à prendre contact avec un esprit mort très puissant. Elle refusait de mourir et quant à lui, il souhaitait de nouveau posséder un corps physique. Ils parvinrent à un accord. Lors d'un rituel magique, Eonia et l'esprit fusionnèrent. La vie et la mort se retrouvèrent réunis dans le même corps.

Plus vraiment vivante et pas tout à fait morte, Eonia devait renouveler son énergie vitale pour continuer à exister.

Les autres êtres vivants lui fourniraient cette énergie, par leur fluide vital, par le sang.

Presque morte, elle devenait sensible à la lumière du jour et devrait éviter son contact. En temps qu'esprit elle était également soumise à ce qui pouvait les altérer.

Mais elle vivrait, elle avait la vie éternelle. A elle de respecter les conditions qui la maintenaient dans un semblant de vie.

Rejetée par ses paires, elle erra de par le monde, comme un simple vagabond ou dirigeant une région comme une reine à la puissance dévastatrice. Son besoin de vie laissait planer un parfum de sang sur son passage.

Au fil des siècles, elle découvrit que son sang, bu par un autre pouvait le transformer en ce qu'elle était devenu, avec cependant moins de force, la puissance diminuant au fil des nouvelles générations vampires. De la même façon, eux-mêmes pouvaient engendrer à leur tour de nouveaux vampires.

Deux choses font la force d'un vampire : sa génération (et donc la concentration du sang originel dans son organisme) et sa période d'existence. En effet, plus longue est sa vie, plus son sang se concentre et lui apporte puissance et pouvoir. On ne peut imaginer la puissance de la Première quand on connaît la force des vampires d'aujourd'hui.

Une question se pose cependant : Eonia la Première existe-t-elle toujours ? Et la réponse à cette simple question amènera automatiquement d'autres questions pour lesquels nous

n'avons toujours pas de réponse.

Et que sont devenus ses premiers rejetons, les Fils et Filles de la Première, les plus puissants ?

Certains renseignements ont pu être rassemblés au cours des derniers siècles sur les vampires actuels, sans savoir si ces pouvoirs sont les mêmes que ceux des premières générations, en plus faible ou une évolution des pouvoirs primordiaux.

Les vampires craignent la lumière du jour qui peut les détruire et sont pris d'une léthargie durant la période d'apparition de l'astre solaire. Ils se cachent pour dormir dans des cryptes ou des tombeaux, des lieux peu fréquentés. Issus du monde des esprits, leur image ne peut se refléter dans un miroir. Ils sembleraient qu'ils soient également sensibles aux objets en argent, et aux symboles de croyances religieuses mais dans quels proportions, nous l'ignorons.

On prête aux vampires la force de plusieurs hommes (au moins deux ou trois), la capacité de se transformer en créature de la nuit (chauve-souris, loup...), mais cela n'a pu être vérifié.

Les vampires, quelque soit leur apparence, semblent doués d'un formidable pouvoir de séduction, une aura et un charisme telle que les victimes les plus faibles ne peuvent leur résister.»

*Traité sur les vampires
- Archives du Sanctuaire -*

VER DE ROCHE : Le ver de roches est un fousseur. Tirant sa nourriture des roches qu'il creuse, cette créature de deux à trois mètres de long, possède une gueule circulaire pourvue de nombreux crochets capables de broyer la roche. Son organisme est alors capable d'assimiler la matière minérale (grâce à de puissants acides) et d'en tirer les matières qui lui donne la vie. Sa vitesse de progression est d'environ une dizaine de mètre à l'heure en creusant. Il peut être capable de vitesse bien plus rapide dans une galerie déjà percée. Le bruit de ces crocs griffant et broyant la roche est

annonciateur de sa présence. Il reste cependant difficile à localiser, le son se propageant dans toutes les directions au travers de la roche.

Bien que ne se nourrissant pas de chair, ces vers sont dangereux car ils attaquent quiconque se trouvent sur leur chemin. Dépourvus d'organe de vision, ils réagissent aux vibrations et sont souvent attirés par les travaux miniers des nains. Ces créatures ont une souche commune avec les draconides, étant une sorte d'animal de garde pour eux. Ils ont de se fait quelques particularités de leur ancêtre, comme la résistance à

la chaleur.

Il existe différentes sorte de ver de roche. Les sables d'Orlan en sont également infestés, à la différence que ces vers des sables appréciés la chair en plus des minéraux et qu'ils sont bien plus agiles.

Lieux / Régions : rocheuses, minérales, souterrains.

Climat : tous.

Ex : Thûnagar, sables d'Orlan...

2. Races & Cultures

Note : Les caractéristiques physiques concernant les races, ne sont que des standards ou moyennes.

38

ANCIENS (Les) : probablement descendants des technomages ou groupe dissident, ils régnèrent sur le nord de Vervande pendant plusieurs siècles, il y a de cela quatre mille ans. Puissants sorciers maléfiques, les Anciens recherchaient la puissance de

l'énergie magique primale. Il est possible qu'ils tentèrent de maîtriser les voyages en Ombre. Ils disparurent brusquement, ne laissant que des lieux vides comme la Trouée de Biansk.

Caractéristiques : voir *Haut Homme*

CENTAURE : créature mi-homme mi-cheval, les centaures sont probablement originaires de la planète. La magie primale a fait d'eux ce qu'ils sont. Très indépendante, cette race préfère vivre isolée du reste du

monde. Ils vivent cachés le plus loin possible de la civilisation humaines.

Limites de professions : aucune mais peu de lanceurs de sorts.

Lieux / Régions : régions

inexplorés, forêts, collines...

Climat : tempéré.

DRACONIDE : A l'origine, les draconides sont une race originaire d'Ombre et possèdent donc de nombreuses caractéristiques communes aux Ombriens. Lors du grand cataclysme, ils trouvèrent des passages vers l'univers de Rayhana. Beaucoup moururent suite à leur exposition au soleil mais d'autres s'adaptèrent. Les millions d'années les firent évoluer différemment des Ombriens pour donner une race à part entière, n'ayant presque plus de point commun avec leurs ancêtres. Les draconides ont une apparence proche des sauriens. Leurs races couvrent tout le règne vivant, allant de l'animal

à des créatures globalement humanoïdes mais ayant gardées leur apparence d'origine. Ces derniers atteignirent un stade d'évolution très important et dominèrent une partie de la galaxie. Le terme général de *Draconide* était utilisé en parlant d'eux. On les appelait aussi *Jaris*.

Aujourd'hui, les draconides sont une race presque éteinte. Ceux qui dominaient autrefois la galaxie ont disparu, exterminés par les guerres qui les opposèrent aux humains.

Seuls les plus puissants de leur représentants sont encore en vie, plongés dans un sommeil magique depuis des millénaires.

Il s'agit des Dragons, des créatures fantastiques dont la puissance a traversé les âges grâce aux légendes. Dans les veines de ces créatures hermaphrodites coulent encore le sang ancien des Ombriens que la magie primale a transformé, leur donnant de formidables capacités d'adaptation et de survie. Que l'un d'entre-eux se réveille et la désolation pourrait de nouveau s'étendre sur Rayhana.

Sur le plan de l'évolution et de façon générale, on pourrait différencier les draconides anciens et les draconides récents. Même si d'aspect peu de choses les différencie, leurs

pouvoirs et leur intelligence sont bien moindre que ceux de leurs aînés.

HUMAINS : originaire de la planète Terre, les humains ont été amené sur Rayhana par les Jaris (draconides) en temps qu'esclave. Après s'être révoltés, ils ont colonisé de nombreuses régions de la planète. Au cours des millénaires qui suivirent, chaque peuplade évolua différemment, amenant des changements notables dans l'apparence et la culture. Les humains actuels sont redevenus ce qu'ils étaient, grâce à «l'éducation» donnée par les Varlan à leur arrivée sur Rayhana.

► **Homme Commun** : Issus des croisements naturelles qui se sont opérés au fil des siècles entre les différentes ethnies, les hommes mixtes forment la base des sociétés à population humaine.

- **Limites de professions** : aucune
- **Taille** : 1,60 à 1,80 m
- **Poids** : 60 à 90 kg
- **Durée de vie** : 55 ans
- **Cheveux** : variés
- **Yeux** : variés
- **Peau** : variée
- **Comportement** : varié
- **Spécial** : —

► **Hommes Nelong** : Dans les terres les plus au nord et presque oubliées du reste du royaume, des hommes se sont établis, vivant simplement. Il s'agit d'hommes «Nelongs», des nomades. Leur population est très limitée mais ce sont d'excellents trappeurs et chasseurs. Ils ne s'aventurent que rarement en dehors de leur territoire, si ce n'est pour pratiquer un peu de troc et obtenir ainsi ce qu'ils ne peuvent créer par eux même. Ils vivent avant tout dans les régions froides et arctiques.

- **Limites de professions** : pas de lanceurs de sort (sauf shaman), surtout des classes orientés vers la nature, la survie et le combat.
- **Taille** : 1,50 à 1,70 m
- **Poids** : 60 à 90 kg
- **Durée de vie** : 60 ans
- **Cheveux** : Noirs ou sombres

- **Yeux** : couleurs foncées
- **Peau** : Marron
- **Comportement** : Varié
- **Spécial** : Résistance au froid (jusque -10 °C). Mal adapté aux fortes températures (sup. à 25°C)

► **Primitifs** : de nombreux groupes d'humains sombrèrent dans la barbarie dans les siècles qui suivirent les guerres contre les draconides, oubliant tout de leur civilisation, en étant à peine plus que des primates.

- **Lieux Régions** : régions reculées et inexplorées.
- **Climat** : tous.
- **Limites de professions** : aucune magie
- **Taille** : 1,40 à 1,65 m
- **Poids** : 50 à 85 kg
- **Durée de vie** : 30 ans
- **Cheveux** : pilosité du corps très importante.
- **Yeux** : couleurs foncées
- **Peau** : claire
- **Comportement** : Violent, simiesque, tribal
- **Spécial** : sens de l'odorat, ouïe fine.

► **Homme Krim** : peut être issu du croisement d'humains et de trolls voici des milliers d'années. Leur nombre est minime. Leur nature très violente les prédisposent mal à s'intégrer dans les populations humaines. Et leur apparence suffit à les rejeter des sociétés civilisées. Trop violent et incontrôlable, ils ne subsistent qu'en petits groupes tribaux cachés au cœur des forêts et des montagnes.

- **Lieux Régions** : régions reculées et inexplorées.
- **Climat** : tous.
- **Limites de professions** : aucune magie
- **Taille** : 1.90 à 2,30 m
- **Poids** : 100 à 150 kg
- **Durée de vie** : 40 ans
- **Cheveux** : glabre
- **Yeux** : bleu/gris
- **Peau** : blanche

- **Comportement** : Violent, dominateur, cruel, guerrier
- **Spécial** : force supérieure, guerrier accompli.

► **Homme Kalanka** : Le peuple Kalanka vit dans les régions les plus chaudes de Rayhana. Puissants et rapides, leurs guerriers sont réputés et craints.

- **Limites de professions** : aucune
- **Taille** : 1,70 à 2,00 m
- **Poids** : 70 à 100 kg
- **Durée de vie** : 50 ans
- **Cheveux** : noirs
- **Yeux** : noirs
- **Peau** : brune à noire
- **Comportement** : varié
- **Spécial** : Résistance à la chaleur (jusqu'à 40 °C)

► **Haut Homme** : race humaine originelle amenée sur Rayhana par les Draconides. Leurs descendants donnèrent entre autres les Technomages et les Anciens.

- **Limites de professions** : aucune. Prédilection à la magie
- **Taille** : 1,75 à 1,95 m
- **Poids** : 70 à 110 kg
- **Durée de vie** : 100-150 ans
- **Cheveux** : blonds à noirs
- **Yeux** : bleu et vert
- **Peau** : claire
- **Comportement** : varié, dominateur, supérieur, avide de connaissances
- **Spécial** : Résistance à la chaleur (jusqu'à 40 °C)

► **Demi-Varlan** : Un demi-Varlan (aussi appelé semi-elfe) est le fruit de l'union d'un(e) Varlan et d'une femme (homme). Son apparence est le mélange des traits des deux races, ce qui les rends difficiles à identifier comme semi-elfe. Parfois certains traits sont plus prononcés, facilitant leur acceptation dans une communauté ou dans l'autre et orientant leur comportement. Tous les semi-elfes sont stériles. Seul le croisement entre un Varlan et un Haut Homme n'est

pas stérile. Les Demi-Varlan sont rares compte tenu de la faible communauté Varlan existant encore.

• *Limites de professions* : aucune

• *Taille* : 1,70 à 1,90 m

• *Poids* : 70 à 90 kg

• *Durée de vie* : 100 à 120 ans (200 ans pour croisement

entre un Varlan et un Haut Homme)

• *Cheveux* : Variés

• *Yeux* : Variés

• *Peau* : Blanche

• *Comportement* : Varié

• *Spécial* : Vision nocturne à 30 mètres par temps clair (étoiles et/ou lune), stérile.

JARIS : voir Draconide

NAINS : créés par les Varlan par manipulations génétiques à leur arrivée sur la planète, à partir d'humains primitifs, dans le but d'en faire une race robuste et travailleuse. Les nains gagnèrent finalement leur indépendance. Il n'existe que trois communautés naines connues (Dimgul, Thûrnagar et Andiruil).

Les nains sont extrêmement

doués pour les travaux manuels physique (taille de pierre, forge, mineur...) et très bons commerçants.

Limites de professions : toutes les classes sont autorisées, avec cependant très peu de lanceurs de sorts.

Caractéristiques :

Trapus et massifs, les nains

font entre 1.20 et 1.50m pour un poids allant de 50 à 80kg. Carré d'épaules, ossature épaisse. Bras et jambes musclés.

OMBRIEN : habitant d'Ombre, les ombriens sont d'apparence démoniaque. Cornes, crocs et griffes, parfois sabots et ailes, font de cette race l'archétype du démon pour les humains et d'Ombre l'Enfer dans beaucoup de croyances. De stature variable, inférieur à 1m pour les sous races à plus de 2m pour les combattants, leur peau a une texture entre le cuir et la pierre. Certains d'entre eux possèdent ce qu'on pourrait appeler des cheveux ou plutôt des crinières.

Il existe de nombreuses races d'Ombriens, mais toutes issues d'une souche commune qui leur donne des caractéristiques similaires dont la principale (heureusement pour les habitants de Rayhana) est une hypersensibilité à la lumière du soleil qui les affaiblit considérablement, pouvant même tuer les plus faibles d'entre eux. Ils ont par contre une grande capacité d'adaptation à leur milieu, leur évolution étant bien plus rapide que celle des humains.

Limites de professions : aucune mais peu de lanceurs de sorts sauf chez les grandes puissances.

Lieux / Régions : Ombre ou proximité des puits

Climat : tous mais préfère des conditions proches de celle d'Ombre.

TECHNOMAGE : descendants des premiers humains. Ils vécurent il y a plus de huit mille ans. Passés maître dans l'utilisation d'anciennes technologies jaris, ils étaient capables d'associer une certaine forme de technologie et la magie. Ils régnèrent trois mille ans sur le continent d'Eshan. Ils sont à

l'origine de nombreux artefacts très puissants, et de créations fantastiques (îles flottantes, cristaux de connaissance...).

Ils firent la guerre aux draconides survivants et emprisonnèrent magiquement leurs plus puissants représentants à cette époque : les dragons.

Caractéristiques : voir Haut Homme

TROLL BLANC : appelés aussi Trolls des neiges ou des glaces. Peut être des créatures originaires de Rayhana ou amenées ici par les Jaris ou bien les premiers résultats des manipulations effectuées par les hommes avant les Varlan. Les trolls blancs sont d'une taille impressionnante allant de 1.80m à 2.30m pour les plus imposants d'entre eux. Leur corps est recouvert de longs poils blancs qui les protègent parfaitement contre les froids glacials du nord. Ils possèdent une musculature en rapport avec leur taille, ils sont tous capable de soulever plus de 100kg sans grande difficulté. Agiles et puissants, guidés par une soif de combat et du sang, ce sont des chasseurs émérites, leur proie pouvant être aussi bien des karshans, des humains ou des nains.

Leur corps seul est une arme. Leurs mains et leurs pieds sont munis de griffes acérées leur permettant de se déplacer sur la glace et leur dentition peut déchiqueter même une viande gelée.

Ancien peuple guerrier luttant aux côtés des Technomages, les trolls blancs ne sont plus maintenant qu'une peuplade primitive, ne conservant que des bribes de leur ancienne culture.

On distingue quelques variations de cette race qui est sans doute la plus dangereuse. Ces «variantes» vivent en forêt ou dans des zones montagneuses isolées un peu partout sur le continent. Leur apparence est quelque peu différente de leur congénère du nord, moins velu, et au caractère à peine moins agressif. Mais surtout moins évolués socialement. Ils

s'apparentent plus à des tribus de trolls sauvages.

Limites de professions : les lanceurs de sorts sont très rares (shaman).

Lieux / Régions : régions reculées et inexplorées, montagneuse.

Climat : froid.

TROLLKIN : Apparentés aux trolls et certainement issus de la même souche, on les appelle aussi gobelins dans certaines régions. Plus petits, et moins effrayant physiquement, leur taille moyenne est d'environ 1.30m à 1.40m. Très agiles et hargneux, les trollkins aiment attaquer en nombre leurs victimes. Ils sont répandus un peu partout sur le continent, vivant dans des endroits peu fréquentés par l'homme. Cependant leur taux de natalité très élevé font que, cycliquement, leur population s'accroît de façon très importante. Les ressources vitales devenant insuffisantes,

ils se tournent vers les territoires humains. Et dans certains cas, cela peut prendre l'ampleur d'une invasion.

Jusqu'à maintenant, la présence humaine a toujours permis de limiter le nombre de cette racaille, et leur population n'a jamais vraiment posé de problème autre qu'occasionnel. On les trouve dans les forêts du centre de Vervande où ils sont chassés par les chevaliers de Theonesse. Ils sont également dans les contreforts de la plupart des montagnes, vivants dans des grottes à l'abri du regard des humains. On en parle aussi à l'ouest de Var, dans ces

grands territoires restant encore à explorer.

Limites de professions : combattants uniquement. Quelques rares shamans.

Lieux / Régions : toutes. Climat : tous.

VARLAN (aussi appelé *elfe*) : il s'agit des descendants génétiquement modifiés des humains, les Varlan ignorent tout de leur ascendance. Revenus «par hasard» sur leur planète d'origine, leur nombre est très faible en comparaison de la population humaine. Différents courants de pensées amenèrent la formation de plusieurs groupes qui évoluèrent différemment au cours des siècles. Inexplicablement, la durée de vie des Varlan a également grandement diminuée. Il est possible qu'il existe quelques petits groupes de Varlan vivant cachés, loin des terres habitées par l'homme.

Caractéristiques communes :

•*Limites de professions : aucune*

•*Taille : 1,70 à 2,00 mètres*

•*Poids : 70 à 100 kg*

•*Comportement : égo fort, varié*

•*Spécial : Vision nocturne à 30 m, repos journalier réduit à 4 heures.*

Note : en général, la race des Varlan est fortement déconseillée au joueur novice (suivant appréciation du MJ) et en particulier certaines communautés.

Quelques communautés Varlan connus :

► **Irtan** : cette communauté fut la première créée. Elle n'existe

plus depuis la guerre contre Darkossanth. Ces membres se sont dispersés ou ont rejoint d'autres communautés.

► **Salinar** : dernière communauté Varlan d'importance. Etroitement surveillé par Pergis, son pouvoir est limité.

•*Durée de vie : 300 ans*

•*Cheveux : blond, noirs*

•*Yeux : bleus, violet ou verts*

•*Peau : claire à pâle*

► **Kytarn** : présumée disparue en 133 P.A., cette communauté est tombée sous le pouvoir de Darkossanth qui en a fait des êtres maléfiques au plus au point. On les appelle aussi elfes noirs ou sombres. En eux

coulent une partie du pouvoir du dieu maléfique.

•*Durée de vie : immortel*

•*Cheveux : noirs de jais, et occasionnellement mèches blanches*

•*Yeux : ambrés*

•*Peau : claire*

•*Spécial : magie innée, grand combattant, puissance proche d'un demi dieu.*

► **Meharim** : appelés aussi **Varlan du désert**. Ils sont issus de la communauté d'Irtan. Ils sont capables de supporter des chaleurs extrêmes et vivent dans les endroits les plus chauds d'Esteral (Orlan). C'est une communauté très secrète et les contacts sont rares avec les populations humaines.

•*Durée de vie : 400 ans*

•*Cheveux : bruns dorés, noirs, blonds presque blancs*

•*Yeux : couleur foncée*

•*Peau : marron clair*

•*Comportement : farouche et discret*

•*Spécial : Résistance à la chaleur (jusqu'à 40 °C sans gêne)*

► **Seraphim** : Les **Sepharim** sont les gardiens des anciennes technologies. Il s'agit plus d'un Ordre que d'une communauté à proprement parlée. Créé, il y a plus de cinq siècles, à la suite des guerres contre Darkossanth, ils gardent les rares fragments des anciennes technologies amenées par les Varlan. Devenus presque une secte, coupés du monde ils vivent dans les anciennes forteresses construites pour se protéger du dieu noir. Certains Seraphim sont envoyés à l'extérieur, pour recruter de nouveaux membres au sein des autres communautés varlan, pour leur ordre à la population déclinante. Ils ont fait le serment de ne jamais divulguer quoi que se soit de la technologie Varlan. Ils sont également là pour

ramener des informations sur le monde extérieur et de noter l'avancée technologique des hommes.

•*Durée de vie : variable, 800 ans pour les sangs purs*

•*Cheveux : variables, gris ou blancs pour les sangs purs*

•*Yeux : variables, bleus ou violets pour les sangs purs*

•*Peau : clair à pâle*

•*Comportement : Renfermé et mystérieux*

•*Spécial : Magie innée*