

Version 2003

Table des Matières

• PARTIE I •

Introduction	
1. Introduction	3
2. Généralités	3
3. Niveaux Technologiques	4
4. Cartographie	4

• PARTIE II •

Histoire	
1. Généralités	5
2. Le Calendrier	5
3. Notes sur la Chronologie	5
4. Premier Age : Le Temps des Varlan	6
5. Deuxième Age : Le Temps des Hommes	7

• PARTIE III •

Climat, Géographie et Habitants	
1. Généralités	13
2. Le Climat	13
3. Géographie	14
4. La Flore	14
5. La Faune	15
6. Les Races	15

• PARTIE IV •

Vervande	
1. La Population	17
2. Alimentation & Economie	17
3. Le Gouvernement	18
4. La Société	19
5. Arts & Science	20
6. Loine, la capitale	20
7. Les Régions	22
8. La Voie du Nord	31
9. Personnages Clés	32

• PARTIE V •

Religion	
1. Daïa : Le Culte de la Nature	36
2. Ghor : Le culte Sombre	38
3. Daïa vs Ghorisme	38
4. Autres Religions	39

• PARTIE VI •

Organisations	
1. Organisations du Bien	40
2. Organisations du Mal	42
3. Autres Organisations	42

• PARTIE VII •

Mythes & Légendes	
Mythes & Légendes	43

• PARTIE VIII •

Scénarios	
1. Campagne	46
2. Scénarios	48

• INDEX •

49

Copyright © 2000-2003. Rodolphe Vuattier, Tristan Collet

Images, illustrations et cartes: Rodolphe Vuattier, Sandrine M.

Développement : Rodolphe Vuattier

Athala, Advanced Athala, Rayhana, les extensions du monde et les images appartiennent à leurs auteurs respectifs, de même que Rolemaster. Aucune reprise, même partielle, de leurs créations n'est autorisée sans leur accord.

● PARTIE I ● Introduction

1. Introduction

Le monde de Rayhana est un monde imaginaire pour jeu de rôle. Bien que créé tout spécialement pour Advanced Athala rpg et Rollemaster, il est cependant facilement adaptable à tout autres jeux de rôle de type médiéval fantastique.

Les caractéristiques des personnages et créatures de ce monde sont données pour Advanced Athala et Rollemaster (2nd édition). A partir de ces caractéristiques, basées respectivement sur un système à base de D20 et de D100, les MJs pourront utiliser leurs jeux favoris. N'hésitez pas à donner vos méthodes de conversions qui pourront servir à d'autres.

2. Généralités

Vervande fut certainement l'un des royaumes humains dont l'évolution fut des plus rapides grâce à certaines personnalités qui ont marquées l'histoire de ce pays. Cela ne fut pas sans douleur pour le royaume, qu'il s'agisse de la tromperie de Vrem Blinars, du fantastique chantier de la Voie du Nord ou de l'occupation de Vervande par Pergis et de bien d'autres encore.

Un grand roi se dresse de nouveau, ayant rassemblé sous sa bannière la presque totalité de ses sujets. Le pays se remet lentement des erreurs du passé alors qu'en secret, d'autres problèmes gangrènent le royaume depuis déjà de nombreuses années et que d'autres sont à venir. La guerre est imminente.

LES CRITÈRES

Il existe différents critères qui permettent de caractériser un pays. Une première série concerne la culture du pays et ils s'expliquent d'eux-même lorsque vous les rencontrerez.

D'autres critères méritent une petite explication. Ceux-ci se retrouveront dans le Résumé Politique. Voici la liste des termes utilisés et leur explication :

- **Capitale** : Il s'agit de la capitale politique du pays à la date de 272 DA.
- **Dirigeant** : Il s'agit du de la personne reconnue comme possédant l'autorité principale du pays à la date de 272 DA. Ce n'est pas forcément la personne qui dirige en vérité le pays.
- **Système politique** : Donne pour indication le type de système politique utilisé pour mener la destinée du pays.
- **Système Hiérarchique** : Défini les classes représentatives de la population allant du plus haut au plus bas.
- **Alliés ouverts** : Donne les noms des pays ou peuplades connus, pouvant potentiellement apporter leur aide (économique, financière...)
- **Alliés secrets** : comme au-dessus mais seuls quelques rares personnes sont au courant des liens secrets que maintiennent ces pays.
- **Enemis ouverts** : Donne les noms des pays ou peuplades connus comme étant prêtes à porter préjudice au pays par tous les moyens (guerre, espionnage...).
- **Banditisme** : donne une indication sur la présence et la force des activités dites criminelles comme le vol, l'assassinat, l'enlèvement... et allant à l'encontre des lois du pays.
- **Opposants au système** : Donné sous forme de pourcentage par rapport à la population totale, il représente le nombre de personnes dont les convictions vont à l'encontre de celles du groupe dirigeant

Une Grande Terre,
Un Grand Roi,
Une Grande Tristesse,
Un Grand Espoir,
Un Grand Roi,
Une Grande Terre,

Chant composé par Galaën Ishanaer
et servant de salut au nouveau roi, Barkosh de Var

actuellement en place. Cela peut être plusieurs groupes.

- **Importations** : Donne les ressources que le pays fait venir de pays voisins.
- **Exportations** : Donne les principales ressources de richesses du pays et les lieux d'exportation.
- **Population** : donne une estimation de la population.
- **Armée** : Donné sous forme de pourcentage par rapport à la population totale, le nombre de personnes formant l'armée régulière. Le chiffre entre parenthèses indique la part de la population possédant une connaissance minimale du combat de façon à pouvoir constituer une armée en cas d'urgence.

LA VERSION

Ce livret étant en constante évolution, des versions ultérieures verront le jour afin de compléter et d'approfondir les connaissances déjà développées ici.

Il s'agit actuellement de la version 2.0 (la version test 0.1 ayant vu le jour en fin d'année 2000).

Les paragraphes contenant «???» restent encore à développer ou à compléter.

NOTE DE L'AUTEUR

Au-delà de ce point, les informations que vous trouverez dans ce livre sont destinées aux MJs, donc Messieurs les Joueurs, arrêtez-vous là et préservez ainsi votre plaisir du jeu et celui de votre meneur de jeu.

Un site spécialement dédié à Rayhana existe. Il contient toutes les dernières informations concernant le monde et qui ne seraient pas déjà inclus dans un atlas. Vous pourrez également y télécharger les autres atlas, le codex et des scénarios. Et un forum vous permettra d'y poser toutes vos questions.

<http://perso.wanadoo.fr/valrod/athala/revelation/>

Toutes vos questions permettront d'améliorer ce livret pour votre plus grand plaisir : celui du jeu.

LES CARTES

Les cartes contenues dans ce livret ou jointes n'ont pas pour but de retracer le plus fidèlement possible la réalité des paysages (même si cela s'en approche). Elles sont là avant tout pour donner des indications sur le type de terrain rencontré et donné un aperçu général de la région.

Les descriptions des régions donneront des détails supplémentaires en ajoutant des lieux particuliers pouvant servir de bases aux aventures de vos personnages. A vous de les utiliser comme bon vous semble et d'ajouter les vôtres.

3. Niveaux Technologiques

Les explications qui suivent ne sont données qu'à titre indicatif, chaque région pouvant avoir suivi un développement quelque peu différent. Il ne s'agit là que des grandes lignes.

NIVEAUX PRE-TECHNOLOGIQUES

- 1 - **Age de Pierre** : des outils de pierre taillée sont utilisés, pas de développement culturel. Utilisation du feu. Les bases du langage parlé. Des métaux trouvés à l'état naturel sont utilisés à la fin de cette période. Balbutiements de la poterie. Il s'agit du stade d'évolution auquel les «hommes-singes» étaient parvenus (ou plutôt revenus) lorsque les Varlan les découvrirent.
- 2 - **Age de Bronze** : Début du travail du métal et de l'agriculture. De petits groupes culturels se forment. Base du langage écrit. Utilisation de la roue, premiers navires, armes en bronze. La pierre est utilisée pour les constructions les plus importantes.
- 3 - **Age du Fer** : Armes, outillage et agriculture plus avancés et sophistiqués. Les débuts de la science et de la philosophie. Gouvernements régionaux. Clé de voûte en architecture, roue à aube, début de la médecine.
- 4 - **Age Médiéval** : utilisation de l'acier, navigation à la voile. Art et langage raffiné. Moulins à vent. Innovations en architecture permettant de plus grandes constructions. (Exemple : Vervande)
- 5 - **Début de la Renaissance** : Les gouvernements régionaux deviennent plus sophistiqués. L'art est une force. Navires à plusieurs mâts, télescopes. (Exemple : Pergis)
- 6 - **Fin de la Renaissance / Ere pré-industrielle** : Métaux supérieurs, cultures avancées avec un gouvernement national. Les débuts de la «technologie»: développement des premières presses et des montres. Il s'agit du niveau de technologie de la plupart des communautés Varlan existantes à ce jour (mais il y a toujours des exceptions).



...lever de soleil sur le Linrad ...

NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

- 7 - **Age Technomagique** : Capable de stocker et d'utiliser l'énergie contenue dans des cristaux enchantés, les Technomages disposés ainsi d'une grande puissance qui pouvait être destinée à de nombreuses utilisations, en la combinant à des connaissances mécaniques et magiques importantes : vaisseaux volants, hygiène et culture très importantes, eau courante, pierres de visions, ...

8 - **Age Industriel** : ???.

9 - **Age de l'Electronique** : ???.

10 - **Age Spatial** : ???.

11 - **Age de la Fusion** : ???.

12 - **Age de la Molécutronique** : ???.

13 - **Age de la Gravitation** : ???.

14 - **Age de l'Antimatière** : correspond au développement technologique obtenu par les Varlan au moment du crash de l'Athala sur Rayhana.

Il existe d'autres niveaux technologiques supérieurs bien sûr, mais pour le moment, il n'est pas nécessaire d'en parler et ils feront certainement l'objet d'extensions futures.

4. Cartographie

Un certain nombre de cartes détaillées sont fournies en fichiers annexes, téléchargeables sur le site de Rayhana.

► **La carte Géographie** : indique le nom des chaînes montagneuses, les océans et différents points géographiques remarquables. Elle donne la position de Vervande, Pergis et Thûmagar.

► **La carte Régions** : donne les frontières virtuelles des différentes régions. Elles coïncident le plus souvent à des frontières naturelles comme les rivières, une ligne de crêtes... Elles sont aussi souvent sujet de conflit entre les régions voisines.

► **La carte Villes et Routes** : donne les principales villes de Vervande (comme les villes-capitales de chaque région) et le tracé de la Voie du Nord. Il existe bien sûr de nombreuses autres routes et chemins. Indique également les principales liaisons maritimes. Comme pour les routes, il existe de nombreuses autres liaisons le plus souvent occasionnelles et peu fréquentées.

● PARTIE II ● Histoire

1. Généralités

Les personnages devant normalement jouer dans une période proche de l'année 272 du Deuxième Age, ce chapitre ne reprendra pas les événements se déroulant avant l'arrivée des Varlan sur la planète ni la plupart des dates du Premier Age n'ayant pas de lien direct avec l'époque du jeu. De même, certaines dates concernant d'autres régions du continent et dont la présence dans cette chronologie ne ferait qu'alourdir la lecture, seront volontairement omises.

La Chronologie reprenant l'intégralité des événements du continent et au-delà est disponible sur le site officiel de Rayhana dans le Codex. Je ne peux que vous conseiller de la lire pour vous faire une idée globale des événements qui touchent le continent d'Esteral et d'autres lieux.

2. Le calendrier

Comme toutes les planètes de l'univers (sauf peut-être quelques exceptions), Rayhana tourne autour d'une étoile. Cet astre jaune détermine les saisons, la durée d'une année et du jour.

UNE ANNEE

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 37-207 PA» 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.

Note :

P.A. : Premier Age

D.A. : Deuxième Age

Il faut se rappeler que dans une époque médiévale, rare sont les personnes qui disposent de moyens réellement précis de connaître le temps qui passe et d'avoir une datation exacte. Pour le commun des mortels, les seuls éléments fiables à sa disposition sont ceux que donne la nature, à savoir la succession des saisons et l'alternance des jours et des nuits.

Il ne faut pas oublier que rare sont les humains capable de se souvenir des dates passées. Les événements qui se sont déroulés il y a plus de cinquante ans sont pour la plupart tombés dans l'oubli ou encore se sont retrouvés déformés en passant d'une génération à l'autre.

A l'abri des remparts rudimentaires protégeant Loine, Vrem Blinars et son lieutenant observaient les dizaines de feux de camp brillant dans l'obscurité. L'assaut se préparait. Les deux hommes ne pouvaient que regarder et attendre l'attaque. Une fois de plus, le fidèle compagnon de Vrem Blinars regarda derrière lui, vers les quelques dizaines d'hommes fatigués qui se tenaient là, attendant leurs ordres, prêts à suivre dans la mort leur chef charismatique.

« La bataille est perdue, Sir, ils sont bien trop nombreux ! »

« Avec les humains, la bataille n'est jamais perdue d'avance. Il faut compter avec leur envie de vivre libre. Et si cela ne suffit pas, il nous reste l'espérance. Mais j'ai confiance dans le peuple de Vervande... »

La veille de la bataille

4-16-13 D.A.

Le nom des jours ou des semaines varie entre les communauté Varlan et les communautés humaines. Pour l'instant, nous nous occuperons des hommes. Ils n'ont acquis leur indépendance que depuis moins de trois siècles et certains groupes ne se sont éloignés des autres que récemment. De ce fait les noms sont pour le moment commun même si on peut déjà rencontrer des différences de prononciation.

MOIS & SEMAINES

Chaque mois se décompose en six semaines de sept jours chacune, soit un total de 42 jours par mois.

Les noms des semaines sont les suivantes :

Semaine 1 :

Semaine 2 :

Semaine 3 :

Semaine 4 :

Semaine 5 :

Semaine 6 :

Les quatre mois portent le nom des saisons, à savoir : Hiver, Printemps, Eté, Automne.

LES JOURS

Les journées sur Rayhana font 24 heures (à quelques secondes près, mais qui ira vérifier). Les noms des jours sont les suivants :

- Inmaët «le premier jour»
- Demaët «le deuxième jour»
- Tremäët «le troisième jour»
- Eqmaët «le jour du milieu»
- Quinmaët «le cinquième jour»
- Semaët «le sixième jour»
- Lasmaët «le dernier jour»

3. Notes sur la Chronologie

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

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 traces de ces informations au cours du temps.

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

4. Premier Age : Le Temps des Varlan

An 0 : Crash du vaisseau spatial Varlan dans la région qui sera plus tard appelé Orlan. Le vaisseau s'écrase dans les montagnes dans une région désertique. Une grande partie de l'équipage meurt. 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.

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

Ils quittent les lieux devenus trop dangereux.

20 : Création de deux communautés Varlan (Irtan : Les Sages et Salinar : Les Ambitieux). Séparation du peuple Varlan.

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 Salinar 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 Irtana vers la région de Balavir et utilisation de celui-ci pour les tâches les plus difficiles. Un très long enseignement commence ici.

84 : Ona Ufer, un Salinar, réinvente 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.

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.

133 : Réveil du plan noir. Darkossanth, le roi des démons, réveillé 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.

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.

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

1660-1700 : Les forces humaines sont rassemblées. Une armée de 500 000 hommes est créée. 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.

1701 : La bataille finale a lieu. Les deux armées se rencontrent dans la Plaine des Nuages (en Vervande). 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...

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

1734 : Nouveau clash au sein de la communauté naine de Dimgûl (en Balavir). 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 crée autant de place-fortes. Elles sont réparties sur toute la chaîne de montagne. Chaque groupe est indépendant tout en restant solidaire les uns des autres et sous la direction de Gar. Les forteresses sont nommées des forts. Thûrnagar (Les Forts Nains de Gar) est né. Jusqu'à cette date, ce royaume restera secret et personne n'entendra parler d'eux.

1710-1900 : La communauté Salinar est 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 Age.

La technologie Varlan a été quasiment détruite et oubliée. 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 celle 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'oeil 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 distilla 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 Vynnar Draman qui a survécu au conflit. Il ne souhaite pas refaire les erreurs de son père et reste dans l'ombre.

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.

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 ces 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 décades, 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. **C'est la fin du Premier Age.**

5. Deuxième Age : Le Temps des Hommes

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 Varlan. 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.

3 : Vervande n'est à ce moment qu'un 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.

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. Une forteresse, d'abord en bois puis en pierre, est établie sur une petite île rocheuse entourée par les bras des rivières. Des ponts de bois sont construit pour rejoindre les rives.

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.

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 vient 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.

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.

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. Les nains aideront à la construction des remparts et de la citadelle de Loine.

20-272 : Thûrnagar se développe grâce au commerce avec Vervande et Pergis. Leur territoire ne voit cependant que peu de visiteurs, la nature étant part trop hostile pour l'homme. Les nains organisent des caravanes pour aller vendre le minerai et leurs produits aux humains.



... une ruelle de Loine ...

22-43 : Pour contrecarrer le développement anarchique de Loine autour de sa forteresse, Vrem Blinars fait entreprendre la construction d'une citadelle, de remparts imposantes taillés dans le granit et qui abriteront le cœur de la cité. Elle sera construite à proximité de la forteresse.

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'œuvre.

29 : Les sages Varlan appuient 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'afflux incessant de nouveaux arrivants et le développement du commerce leur permet d'éviter la faillite.

30-82 : Une vie d'homme sera nécessaire pour achever ce titanique 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 Thûrnagar eût également une part active dans cette

construction, leur maîtrise de l'art de la taille de la pierre leur permit 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.

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.*

44 : Les premières rumeurs sur le compte de Vrem Blinars commencent 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.

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 devenue 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. Elle se réfugie dans un couvent pour un an.

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.

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 nouveau dangereuses, le commerce n'existe plus. On pourra 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 trompé et qu'un bâtard est né de cette union illégitime. Vygnar Draman pense avoir donné le coup de grâce. Dans sa jubilation à avoir défaict 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.*

60-263 : 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 reféra 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 : *Vrem Blinars voyage secrètement en Vervande. Il recherche l'enfant de sa femme. Il l'enlève au couvent. Le garçon a dix ans.*

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.*

62-266 : *Le fils de Draman et de la reine a été confié aux nains de Thûrnagar par Vrem Blinars pour le protéger.*

82 : Fin de la construction de la Voie du Nord.

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.

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.*

100 : Fête du deuxième millénaire pour les Varlan.

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 du royaume nain de Dimgûl.

163 : La Grande Caravane Naine progresse. Son trajet est maintenant le suivant : Lanklaar, Orlan, Sarn (ou plutôt Andiruil), Baktal, Pergis et grâce à la Voie du Nord, Vervande.

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 dû.

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

200-263 : La présence des troupes armées de Pergis sur le territoire de Vervande, crête 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 Messager 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.

201-272 : La population de gobelins augmente progressivement dans les montagnes entourant Orlan.

238 : Galvanisé par sa réussite avec les Messagers d'Avgnor, Vygnar Draman a en tête un projet bien plus grand. Il nomme à la tête des Messagers un de ses plus fidèles lieutenants. Vygnar Draman quitte la région avec quelques autres fidèles Varlan et humains.

238-272 : Les disparitions dans le désert d'Orlan continuent de plus belles.

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 réalité Draman et ses hommes. Arrivée à Isisse, ils s'établissent au cœur des quartiers pauvres. Leur exploit sera propagé par les centaines de passagers et leur apportera plusieurs dizaines de fidèles.

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.

239-265 : En secret, Vygnar Draman va éliminer les différents héritiers de la couronne de Pergis de façon à se rapprocher du pouvoir. Accidents, empoisonnement, assassinats, 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 lieutenants-démons profitent également de la régénération des forces de leur maître. Les prêtres qui les suivent voient leur puissance progresser.

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. Depuis des années Vygnar 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 Isisse, au cœur des quartiers pauvres alors que tous les autres temples sont installés et regroupés dans d'autres zones de la ville.

256 : Le Ghorisme est devenu l'une de cinq religions les plus importantes d'Isisse 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 : 78ème Réunion des chefs des Cent Tribus. Un homme vient les prévenir d'un danger (il s'agit du fils disparu de Vygnar Draman, mais il ne révélera pas son identité) mais il n'est pas écouté. 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 vénérés, le nom d'Avgnor est maintenant haïs sur ce territoire.

262 : Le ghorisme stagne et pour attirer plus de fidèles, Vygnar 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. Vygnar 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.

263 : Un jeune homme du nom de Barkosh du comté 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 rallient 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).

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 sur Pergis. Vygnar Draman prend la régence au nom du ghorisme. Le roi actuel n'a que 9 ans.

266 : Vygnar 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.

Taëlsyn, le fils de Draman, est contacté par le Sanctuaire. Il décide de les rejoindre.

267 : Apparition des premiers trolls des Glaces dans les Montagnes du Nord. Personne ne sait d'où ils viennent. Ils vont devenir une véritable menace pour les nains de Thûnagar. 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 : Vygnar 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 conseillé en dit long.

268 : L'hostilité est grandissante entre les opposants au roi 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.

269 : Sournis aux pressions du peuple et de nombreux nobles qui ont été «convertis» au ghorisme, le roi 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 Druide.*

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

ANNEE 270

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

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

5-38 : Une créature issue d'anciennes légendes : 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.

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.



... les îles volcaniques de Kharigon, tant redoutées des marins ...

- 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.

ANNEE 271

2-32 : L'hiver n'est pas fini que l'ancien Duc du Linrad envahit les premières baronnies d'Urstan. Il masse des troupes au sud, aux frontières d'Ekosh. Compte tenu des rrigueurs 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 ce 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 grandes jamais organisées. 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 personnage 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 fâché. À 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 recouvert 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 : *À coeur 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, Vygnar 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 Duharan 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, Duharan, 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, ce qui amène de nombreux conflits.

ADMEET 272

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.

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 construit 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 présent dans le cœur des humains. Cela ne dura qu'un jour ou deux. Un délai bien trop court pour que quiconque puisse réellement s'en rendre compte.

1-02 : Les éruptions se renforcent. Une éruption majeure projette dans le ciel des débris incandescents et un gigantesque nuage de cendre. Celui-ci atteindra la côte ouest du Duharan 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 Duharan, 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.

1-01 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.

1-26 : 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 vu 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'autres 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 sécurisé de la Passe et des Baronnes 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 rendu 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 Duharan.*

• 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 druides. 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 deux ans plus tôt, le même homme 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 placent dans les fortins 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.

3-14 : Theonesse envoie de nombreux chevaliers (Ecus d'Or et Dames Blanches) renforcer la garnison à ChâteauStenn. 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 : Arckenan se heurte à la défense de ChâteauStenn. Le siège commence. Ses troupes doivent camper dans les marais.

3-19 : Zenod cherche à avoir les coudés franches pour accomplir sa mission et avoir la main mise sur Loine. En secret, il se rend à Elanaën, la ville fantôme au coeur 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 ChâteauStenn 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.

3-23 : 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 dans le pays. 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 restés fidèles (principalement Pelian et Var). Avec ses troupes, il tient cependant toute la région des Montagnes Blanches empêchant de nouveaux paladins noir 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.

Et pour finir, des créatures de légendes se sont réveillées dans les terres du nord...

PARTIE III

CLIMAT, GÉOGRAPHIE ET HABITANTS

1. Généralités

Comme vous pouvez le supposer, cette partie décrira le climat et la géographie de Vervande, mais aussi la flore, la faune et les différentes races et créatures que l'on peut y rencontrer.

2. Le climat

On peut trouver une large variété de climat en Vervande. Cela peut aller d'un climat tempéré à chaud pour les régions du sud à froid voir polaire pour l'extrême de ce vaste territoire.

La Table Météo ci-dessous fournit un guide des températures et des précipitations par régions.

LES TEMPERATURES

Elles sont exprimées en degrés Celsius et correspondent aux moyennes mini et maxi d'une journée complète. C'est à dire que les températures les plus

basses sont en général celles rencontrées la nuit et les plus hautes celles de la mi-journée.

Les températures sont données ici au niveau de la mer. Il faut prévoir de baisser cette température moyenne de 0,6°C / 100m au-dessus de ce niveau.

LES PRECIPITATIONS

Les précipitations sont bien sûr à adapter en fonction de l'altitude (la pluie sera plutôt de la neige en haute altitude à condition que les températures le permettent). Utilisez un D100 et lancez-le, une fois pour la première demi-journée et une fois pour l'autre.

LE VENT

voir indications ci-dessous. Pour les côtes, les îles et en mer, utilisez la Table des Vents

TABLE METEO

	Ouest Var	Pelian * Loine * Duradan *	Vagnarhost Urstan	Theonesse Dorudan Ekosh	Linrad	Han Garamond	Eckan
HIVER	0-5° Pluie modérée Venteux	-5 à 5° Pluie modérée Brise	-20 à 5° Pluie modérée Venteux	0-10° Pluie fine Brise	-10 à 10° Pluie fine Venteux	-5 à 10° Pluie fine Venteux	-25 à 0° Pluie fréquente Venteux
PRINTEMPS	10-20° Pluie fine Venteux	5-15° Pluie fine Brise	-5 à 10° Pluie modérée Brise	5-15° Pluie fine Brise	0-15° Pluie fine Venteux	10-15° Pluie fine Brise	-5 à 10° Pluie fréquente Brise
ETÉ	15-25° Pluie modérée Brise	15-30° Sec Calmé	10-20° Pluie modérée Brise	15-25° Pluie fine Brise	5-20° Sec Brise	10-20° Sec Calmé	10-15° Pluie fine Brise
AUTOMNE	10-15° Pluie fréquente Venteux	10-20° Pluie modérée Brise	0 à 15° Pluie modérée Venteux	5-15° Pluie modérée Brise	5-15° Pluie modérée Venteux	0-10° Pluie fine Brise	0 à 15° Pluie fréquente Venteux

Précipitation :

- Sec : 01-03: pluie brève; 04-05: partiellement nuageux.
 - Pluie fine : 01-10: averses brèves; 11-20: nuageux.
 - Pluie modérée : 01-15: pluie; 16-30: nuageux.
 - Neige/pluie modérée : 01-20: précipitation (neige/grésil/pluie); 21-40: nuageux.
 - Pluie fréquente : 01-05: pluie forte; 06-30 : averses; 31-60: nuageux.
 - Tempête : 01-03: tornade/typhon, coulée de boue, raz de marée; 04-15: ???; 16-20: pluie; 21-30: nuageux; sinon ensoleillé, humide et Calme.
- * : 15% de chance que les régions les plus proches de la baie de Malean ait du brouillard (il sera très vite dissipé si beaucoup de vent);
1-10 : très dense; 11-30 : dense ; 31-60 : faible ; 61-00 : nappes

Vent :

- Calme : 0-15 km/h; ou Table des Vents (-20).
- Brise : 5-30 km/h; ou Table des Vents (-5).
- Venteux : 15-50 km/h; ou Table des Vents (sans ajustement).
- Venteux avec précipitation Tempête: fort vent comme indiqué.

TABLE DES VENTS

Pour la vitesse des vents en mer, autour des îles et le long des côtes. Dans une baie abritée réduire le résultat du D100 de 20.

Type de vent	Jet normal	En automne
Calme plat (0-2 km/h)	01	01
Vents légers (3-5 km/h)	02-25	02-25
Vents moyens (5-12 km/h)	26-74	26-74
Vents forts (13-48 km/h)	75-89	75-84
??? (49-86 km/h)	90-96	85-92
Tempête (87-119 km/h)	97-00	93-97
Ouragan (120 km/h et +)	-	98-00

3. Géographie

LES MONTAGNES

Montagnes du Nord : bien qu'étant sur le territoire géographique de Vervande, ces montagnes n'en font pas partie politiquement. En effet les nains de Thûrnagar se les sont appropriés avec l'accord de Vervande. Cette propriété n'a jamais été remise en cause. Ces montagnes extrêmement riches en minéraux et minéraux de toutes sortes. Elles sont très escarpées et difficiles d'accès. Cela étant renforcé par un mauvais temps presque constant, des températures souvent très basses et des chutes de neiges très abondantes presque toute l'année.

Montagnes Blanches : cette chaîne de montagnes calcaires (ce qui explique son nom) divise le continent d'Esteral en deux, d'Est en Ouest. Au nord s'étend le royaume de Vervande et au sud, Pergis. Il existe plusieurs cols plus ou moins faciles d'accès suivent son équipement et la période de l'année. Pratiquement tous sont gardés. Le principal d'entre eux est la Passe de Han (prononcer ane). La Voie du Nord s'y glisse surplombée par la terrible Forteresse de Han.

Montagnes de Kharigon : il ne s'agit pas vraiment de montagnes mais plutôt d'une chaîne de volcans surgi du fond de la baie de Malean et formant un groupe d'îles. Ils sont tous en activité, rendant la région très dangereuse et redoutée des marins.

Eruin Daun : cette chaîne de montagnes sépare les terres du sud de celle du nord sur la partie Est du pays. Ces hautes montagnes de granit sont réputées infranchissables et aucune route ne les traverse, obligeant un long détour par l'ouest ou l'est. Même les terres bordant l'Eruin Daun montrent un relief difficile principalement dédié à l'élevage. De nombreux pics sont éternellement couverts de neige.

Eruin Herl : La capitale se trouve nichée à ses pieds ainsi protégée. Bien que moins haute que l'Eruin Daun, cette chaîne de montagnes (qui en est la continuité), n'en ai pas moins difficile à franchir. Les chemins de montagnes sont rares et réservés à une élite, la plupart des routes ayant été ouvertes par les nains de Thûrnagar.

MERS & RIVIERES

??? + les lacs, les fleuves...

Baie de Malean : de la taille d'une mer intérieure, un fort courant y pénètre ou en ressort en fonction des marées par le détroit de Malean. L'activité volcanique des fonds marins de la région rend les eaux très poissonneuses et la température de l'eau est en général bien supérieur à ce que l'on peut rencontrer à cette latitude. D'ailleurs ce phénomène amène des brouillards très épais et fréquents.

Les côtes : les côtes de la façade Est sont plutôt déchirées et rocheuses, de même pour celle de l'extrême Ouest. Celle de la Baie de Malean sont plutôt sablonneuses.

La Mer du Nord : bordant les côtes de Vagnarhost, Urstan et Linrad. Il est fréquent de voir cette mer prise par les glaces au cœur de l'hiver.

L'Océan des Hauts Fonds : bordant les côtes du Linrad, d'Ekosh et de Dorudan, cette océan s'étend vers l'est à perte de vue. Jamais personne ne l'a exploré. Il s'agit d'un immense plateau sous marin et la marée basse découvre fréquemment des îlots et des récifs même à plusieurs centaines de kilomètres de la côte. Très poissonneux en petits espèces, les crustacés et fruits de mer abondent.

La Mer des Profondeurs : les côtes de Garamond et une partie de celles de Dorudan donne dans cette mer. Formée et limitée par les presqu'îles de ??? et de ???, au sud-ouest et par le plateau de l'Océan des Hauts Fonds au nord-est, cette mer est dangereuse par les nombreux courants qui la parcourent, créés par le va-et-vient des marées sur le plateau de l'Océan des Hauts Fonds et par les fausses abyssales qui lui donnent son nom. Mais les pirates et corsaires sont également très nombreux ici, la richesse de Syrtan et des Cités Libres les attirant inexorablement.

Le Lac de Dahëness : alimente le fleuve Golsen et sépare Garamond et Dorudan. Il est très profond en son centre.

TERRES & AUTRES PARTICULARITES

???, forêts, plaines, collines, les plaines glacées du nord, le détroit, ... terres riches style Europe de l'ouest, les zones de marécage

Forêt de Maëliand : au cœur de Vervande, cette forêt s'étend sur plusieurs régions, principalement Theonesse et Duharan. Bien qu'exploitée par l'homme dans les régions proches des zones habitées, la forêt est presque continue du plateau de la Plaine des Nuages bordé par la Sternn, au nord, jusqu'aux Marches de Han, au sud, et de la côte ouest du Duharan jusqu'aux contreforts de l'Eruin Daun à l'est. De nombreuses zones restent totalement inexplorées et dangereuses, toutes sortes de créatures (araignées géantes, trolls des bois...) ayant choisi d'y vivre. C'est sur le territoire de Theonesse que les druides de Daïa ont trouvé refuge, loin des regards des prêtres de Ghor, et proche de la source de leur divinité.

Forêt de Taral : située à 200 km au nord ouest de Port Varian, cette forêt représente la limite ouest des terres explorées de Vervande. Et pour cause. Les dangers que l'on peut y rencontrer on dissuader presque tout les explorateurs. Pour en savoir plus voir Partie VII : Mythologie et Lieux Inexplorés.

Îles de Kharigon : De tout temps, ces îles ont été craintes de part leur activité volcanique. Depuis très longtemps, personne ne s'est plus jamais risqué à accoster ou alors personne n'en est revenu pour le dire.

Les récifs sont très nombreux et traîtreusement dissimulés sous la surface de l'eau et les nappes de brumes chaudes qui s'en élèvent. Des jets de gaz sulfurés peuvent vous terrasser avant même que vous ne vous en rendiez compte. C'est une terre de cauchemar.

Seul intérêt de ces îles : leur activité volcanique réchauffe considérablement les eaux de la Baie de Malean rendant les eaux très poissonneuses.

Mais il n'en a pas toujours était ainsi. L'activité volcanique était bien plus restreinte voir inexistante du temps de la domination varlan. On peut encore apercevoir les ruines de certaines de leurs constructions pour ceux qui oseraient s'approcher des îles (voir Partie VII : Mythologie et Lieux Inexplorés).

Que ce soit Vervande ou Pergis, aucun de ces deux pays ne réclament ces rochers que sont les îles de Kharigon comme étant leur propriété. Ils semblent trop inhospitaliers et ne possèdent aucun avantage.

L'activité volcanique est constante bien que relativement limitée. La peur que ces îles inspirent à tous le monde fut suffisante pour que Vynnar Draman décide de s'y installer en secret de façon à y réaliser son projet : la création d'un Jaark.

La Plaine des Nuages : voir Partie VII : Mythologie et Lieux Inexplorés.

La Trouée de Biansk : voir Partie VII : Mythologie et Lieux Inexplorés.

4. La Flore

La végétation en Vervande est du type de celle rencontrée en Europe de l'ouest et du nord. De nombreuses variétés à feuillage persistant et à feuillage caduc. Certains arbres, au cœur des forêts les plus anciennes, atteignent des dimensions vertigineuses, plus de deux cents mètres pour les plus grands). Zone de toundra au nord. Et les zones cultivables à proximité des habitations (blé, avoine, maïs, orge, seigle, légumes divers...)

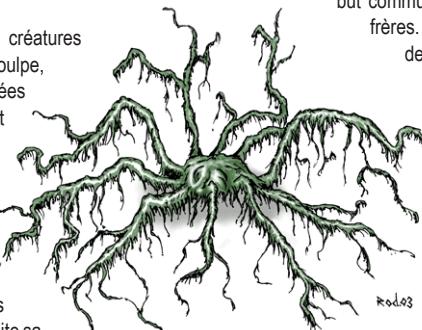
Un certain nombre de plantes sont connues pour avoir des propriétés médicinales voir curatives. Il peut s'agir de baies, de feuilles, de racines... Leurs effets, leurs modes de préparation et leurs cueillettes ne sont connus que par les druides, les rôdeurs, certains érudits en botanique ou les rebouteux des villages. Il est cependant possible de s'en procurer sur certains marchés et dans certaines boutiques spécialisées des grandes villes, mais les prix sont souvent très variables et ne garantissent pas toujours l'efficacité. Liste de plantes médicinales (pour l'instant voir règles AA et Rolemaster).

Mais les effets de ces plantes ne sont pas toujours bénéfiques. Quelques rares personnes sont capables de préparer des poisons dont les effets peuvent aller d'une simple gêne (démangeaison, fièvre...) à la mort. Mais de telles personnes n'ont pas pignon sur rue, ce commerce étant illégal et passible de la peine capitale (en général par un poison très lent et douloureux).

En plus des poisons, le règne végétale présente d'autres dangers que l'homme peut être amené à rencontrer.

Il s'agit par exemple des tarals. 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 et que l'on en trouve dans les forêts anciennes comme la Forêt de Taral et celle de Maëliand notamment.

Les lianaires sont également des créatures dangereuses. 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 végétal 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 le fluide. 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 exposées au soleil ont leur préférence.



grandes loin au nord.

Lorsque qu'un Karshan attaque un troupeau de sénaurs, le goût du sang le rend ivre de tuerie et les bêtes tuées se comptent alors par dizaines. Fort heureusement, ces félin sont rares et ne font que quelques apparitions sur les territoires habités de Vervande au cours des plus forts hivers. Ils apprécient les régions des montagnes du nord et de l'ouest.

LES DEMONS & ESPRITS

On pourrait les appartenir à la race des «dieux/démons», un peu comme une version plus faible de ces grandes puissances que sont par exemple Daïa et Ghor. 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.

LES 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. Les marais de la Plaine des Nuages sont réputés pour être hantés par ces êtres qui refusent le repos éternel.

6. Les Races

Les humains ne sont pas les seuls habitants de cette immense contrée dont un faible pourcentage de terres a véritablement été exploré.

LES HUMAINS

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 «Nelong». 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-mêmes.

Limites de professions : pas de lanceurs de sort, surtout des classes orientées vers la nature, la survie et le combat.

Il existe également sur les terres de l'ouest des tribus primitives datant de bien avant l'établissement de Vervande, remontant peut-être aux guerres de la fin du Premier Age ou même avant.

LES VARLAN

Les Varlan sont rares et pas vraiment appréciés par la population. Dans les plus hautes classes, ils sont tolérés à condition qu'ils ne montrent en rien leur supériorité aux humains car cela serait pour ces derniers une grave insulte. Il est possible qu'il existe quelques petits groupes de Varlan vivant cachés, loin des terres habitées par l'homme, peut-être au cœur des grandes forêts de Theonesse ou de Duharan. Mais ce n'est peut-être qu'une légende.

Limites de professions : toutes les classes sont autorisées.

LES NAINS

Il n'y a pas de colonie naine en Vervande, mis à part les nains de Thûrnagar dont le territoire s'étend à l'intérieur des frontières du royaume. Il ne s'agit cependant pas d'une zone sous influence de Vervande, les nains y sont totalement indépendants et n'y ont

LE SENAUR



Animal herbivore principalement rencontré dans le nord et l'ouest du pays (surtout en Vagnarhost), il constitue la principale ressource de viande et de lait de ces régions. Il est également utilisé comme animal de trait.

En période froide, le sénaur 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.

LE 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, soit plus d'1.50m au garrot, des légendes parlent de créatures bien plus

de compte à rendre à personne (voir Atlas II : Thûrnagar : Les Forteresses Naines de Gar).

Il n'est cependant pas rare de rencontrer de nombreux nains venus commercer. Les derniers événements ont cependant grandement diminué cette activité. Certains d'entre eux sont même établis comme forgeron ou tailleur de pierre dans certaines grandes villes comme Loine.

Il est également possible de voir de nains venant Dimgûl principalement avec la Grande Caravane. Une fois de plus les derniers événements ont influés sur cette présence.

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

LES TROLLS BLANCS

Aussi appelés Trolls des neiges ou des glaces, mais aussi démons des neiges par ceux qui ont survécu à une rencontre avec cette machine à tuer.

Pour l'instant, les seuls trolls blancs rencontrés en Vervande étaient des males solitaires, et uniquement sur les frontières nord des baronnies d'Eckan. La situation, sans être dramatique, en devient préoccupante pour les habitants de cette région.

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 glaciaux 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 déchiquetée même une viande gelée.

Et si cela ne suffisait pas, leur niveau social leur a permis de maîtriser les rudiments de la forge leur fournissant ainsi des armes et des armures pour certains. Cependant et compte tenu de leur mentalité guerrière, la plupart de leurs possessions proviennent de leurs victimes et notamment les nains.

Note de l'auteur : de plus amples renseignements concernant les trolls blancs seront fournis dans l'Atlas II : Thûrnagar.

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 rares trolls blancs rencontrés dans le nord de Vervande sont des solitaires et avant tout des guerriers. En règle général, les lanceurs de sorts sont très rares et ne quittent jamais leur territoire au nord de Thûrnagar. (voir Atlas II)

LES TROLLKINS

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 peu 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 clercs/shamans.

AUTRES RACES

De nombreuses régions restent encore totalement inexplorées, c'est notamment le cas des régions de l'ouest. Pour l'aventurier qui s'y risquerait, il pourrait faire la rencontre d'autres créatures, plus ou moins évoluées socialement et prêtes à défendre leur territoire contre tout envahisseur. Ces races peuvent être des centaures, des géants, des hommes-lézards, des ogres...

VISION DES AUTRES

Il est intéressant de connaître la réaction des populations locales à votre venue dans la région. De nombreux facteurs peuvent influencer leurs réactions (en bien ou en mal), qu'ils s'agissent de critères physiques, raciaux ou historiques.



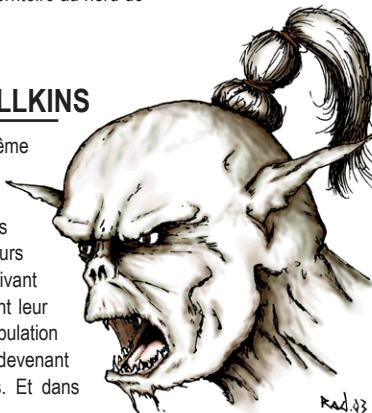
► **si vous venez de Pergis** ... compte tenu de la situation politique actuelle, la réaction des gens dépendra surtout de la région dans laquelle vous vous trouvez. Beaucoup font l'amalgame entre l'intendance de Pergis sur Vervande, les paladins de Ghor, les religions, et il n'est pas facile d'avoir une réponse claire. Le plus simple étant certainement de ne pas s'approfondir sur le sujet lorsqu'on vous pose la question pour éviter les conflits qui pourraient découler de la question.

► **si vous venez de Thûrnagar** ... aucun problème. De tout temps les nains de Thûrnagar ont toujours été très lié avec la population de Vervande.

► **si vous venez d'ailleurs et d'au-delà** ... un peu de suspicion, car on n'aime pas trop les choses nouvelles, on est méfiant, mais aussi un peu d'intérêt. Dans l'ensemble, l'accueil sera correct voir cordial pour ceux qui savent se faire accepter sans brusquer.

► **si vous êtes un varlan** ... les avis sont partagés. Beaucoup ont déjà oublié l'épisode de Vrem Blinars et on voit trop peu de varlan sur les routes pour que l'on soit familiarisé avec leur présence. Leur venue amène toujours de la curiosité et donc souvent de la suspicion ou de la crainte pour les plus froussards et de l'intérêt pour les plus courageux. Mais le plus souvent, passé l'intérêt de départ, on vous ignorera, ne vous accordant qu'un simple regard.

► **si vous n'êtes pas humain** ... passez votre chemin, les terres de Vervande ne vous accueilleront pas à bras ouvert, voir même plutôt avec des armes, car la population craint ce qui ne lui ressemble pas. Si par contre vous avez la possibilité de rencontrer des gens plus érudit alors vous aurez peut être une chance... mais ne vous faites pas trop d'illusion, la méfiance, voir la défiance, sera toujours de mise avec la très grande majorité des gens qui vous côtoieront.



● PARTIE IV ● VERVANDE

Ce chapitre va tenter de décrire toutes les facettes de ce grand royaume, qu'il s'agisse de la population, de la politique ou des différentes régions.

1. La Population

Les différentes souches humaines existantes, depuis que les Varlan les ont génétiquement modifiées, n'ont pas toute évoluée de la même façon face à leur environnement.

ORIGINE

Les habitants de Vervande (comme pour ceux de Pergis d'ailleurs), ont gardé les caractéristiques de leurs ancêtres. La majeure partie de la population est constituée d'homme «Mixte». Pour plus de renseignements, voir le fichier concernant les races téléchargeable sur le site d'Athalia.

LANGUE

Etant issu d'une souche commune, les humains ont également une langue commune. A l'origine une version très simplifiée du Varla, la langue des Varlan, la langue humaine n'a que lentement évolué au cours des siècles. Ce n'est que depuis la rupture de l'influence Varlan sur leur vie qu'elle a progressivement évoluée. Aujourd'hui, chaque pays parle une sorte de dialecte de la langue originelle, jouant plus sur des intonations différentes et des accentuations plus prononcées. Quelques mots nouveaux commencent même à faire leur apparition.

Cependant avec un minimum de pratique, il est possible de se faire comprendre par tout le monde et dans tous les pays. Cette langue fut appelée par les Varlan, Nash-am : la Langue des Hommes.

Quant à l'écriture, l'évolution en est encore plus lente, car son apprentissage par les humains en a été plus tardive. En effet, les Varlan s'étaient avant tout concentrés sur les techniques qui leur permettraient de battre Darkossanth.



... un village fortifié d'Eckan ...

HABILLEMENT

Compte tenu du climat, la plupart des vêtements sont en laine, en coton et en cuir. Ils sont avant tout utilitaire pour la plupart des basses classes. Seuls les nobles et les chevaliers ont l'argent et le temps de s'habiller de façon plus

- Type d'habitat : principalement regroupés autour de places fortes sous la forme de villages ou de villes construites en bois et en pierre.
- Régime politique : Monarchie
- Niveau technologique : 4
- Structure militaire : Chaque noble possède des troupes armées régulières que le roi peut réquisitionner en plus de ses propres troupes.
- Monnaie : Pièces de fer, de cuivre, de bronze, d'argent et d'or
- Religion : principalement Daïa et Ghorisme

«Votre Majesté, le Grand Prêtre de l'Eglise de Ghor désire que vous le receviez maintenant.»

«Par Daïa, depuis quand ce misérable bouffon religieux se permet-il de me dicter ma conduite, à moi Barkosh, roi de Vervande !»

Aux paroles de son souverain, un fugitif air de reproche passa sur les traits du conseiller. Cela n'échappa cependant pas au roi. Une fois de plus, celui-ci ne put que constater que même au sein de ses proches, cette nouvelle religion avait fait des adeptes, reniant les anciennes croyances. Il devrait se méfier.

«Très bien, je vais le recevoir.»

Le conseiller s'inclina devant cette sage décision, un sourire de nouveau posé sur son visage...

Loine, Capitale de Vervande

Dans la salle du trône

7-32-267 D.A.

recherchée et raffinée. Les bijoux sont portés aussi bien par les hommes que les femmes.

2. Alimentation & Economie

La puissance d'une armée n'est pas la seule force dont dispose les nations. La principale est en vérité la richesse, qu'elle soit monétaire ou sous forme de possessions.

LA MONNAIE

Vervande utilise principalement des pièces de différents métaux et valeurs pour son commerce.

De tout temps, l'histoire de Vervande fut très liée à celle de Pergis et Salinar. De ce fait, les trois pays possèdent la même monnaie, et même si les noms des pièces peuvent changer, leur valeur reste la même. Cela permis à ces pays de rapidement se développer sur le plan économique.

Ce fut Salinar qui utilisa le premier des pièces de monnaies et les humains gardèrent ce système lorsqu'ils obtinrent leur indépendance.

Les différentes pièces sont appelées «couronne de ...» : de fer, de cuivre, de bronze, d'argent et d'or. Chacune à une valeur dix fois supérieure à la précédente. (Ex.: 10 couronnes d'argent font 1 Couronne d'or).

La couronne d'or est très souvent appelée «Couronne» tout simplement.

Du fait de la régence prolongée de Pergis sur Vervande, on trouve toujours de nombreuses pièces provenant de Pergis. Compte tenu des événements récents, la population n'accepte pas toujours ces pièces. Mais l'argent n'a pas d'odeur et on trouve toujours quelqu'un qui n'est pas regardant sur son origine.

RESUME CULTUREL

- Habillement : en laine, coton et cuir principalement (chaud dans l'ensemble compte tenu du climat). Egalemen soie et autres tissus pour les plus riches.
- Régime alimentaire : viande, légume, poisson, fruit, céréales...

Les pièces provenant de Pergis sont appelées des ??? (voir Atlas III : Pergis)

Plus rarement, il arrive de trouver des pièces d'origine Varlan. Elles étaient déjà utilisées il y a plus de trois siècles. Ces pièces sont également regardées avec méfiance.

LE TROC

L'argent est surtout utilisé dans les transactions importantes ou dans les régions dites «civilisées» et où un commerce digne de ce nom, s'est réellement développé.

Dans les campagnes on utilise encore fréquemment le, troc, échangeant ainsi ce dont chacun à besoin pour vivre. Il n'y a pas de règle établie pour ces échanges, c'est l'offre et la demande et plus souvent le bon sens qui prévôt.

LES IMPORTATIONS

Principalement des métaux précieux et des armes et toutes sortes d'objets directement forgés par les nains de Thûrnagar. Les nains fournissent la totalité des gemmes et autres pierres précieuses et semi-précieuses.

De Pergis et Salinar, il s'agit essentiellement de soierie, des parfums, des vins...

Plus rarement, quelques épices arrivent d'Orlan mais elles ne sont réservées qu'aux plus riches. Le plus souvent l'approvisionnement ne se fait que grâce à la Grande Caravane, c'est à dire tous les trois ans.

PRODUCTIONS & EXPORTATIONS

Il existe d'immenses troupeaux de chevaux sauvages dans les grandes plaines du nord de Vervande. Ces animaux sont très utilisés par les habitants que ce soit comme animaux de traits, pour le transport ou encore pour la nourriture. C'est une ressource quasi inépuisable et Pergis en est le principal acquéreur.

Les grandes forêts du centre et de l'ouest du pays sont également exploitées, surtout compte tenu de la politique économique du nouveau roi.

Les nombreux animaux laineux et les grandes étendues disponibles à la culture font de ce pays en gros producteur de laine, de céréales, de bières et de viande.

Les quelques ressources minières sont également abondantes même si ce ne sont pas des métaux rares, il s'agit plutôt d'étain, de fer...

THURNAGAR

Vervande est pratiquement l'acheteur exclusif de matières premières du royaume nain de Gar (le reste étant destiné à Pergis pour une faible part). Cette relation remonte au début du Deuxième Age, lorsque Vrem Blinars signa un traité avec Gar le roi nain. Celui-ci garantissait à chacun en plus d'un soutien militaire mutuel, une association économique très valorisante.

Les événements récents (voir l'Histoire) privent les nains de revenus non négligeables, mais ils ont d'autres problèmes bien plus importants pour le moment. (voir Atlas II : Thûrnagar : Les Forteresses Naines de Gar)

PERGIS

Les relations avec Pergis sont difficiles voire complexes. En effet, la régence a laissé de nombreuses traces et nombreux d'habitants ne portent pas les Pergisséens dans leur cœur, le plus souvent pour d'obscures raisons qu'eux même ont oublié.

L'économie des deux royaumes est cependant profondément liée. Notamment par la construction de la Voie du Nord et la longue période de régence par Pergis, au cours de laquelle les ressources ont été partagées et croisées à un tel point qu'il serait difficile à l'un des deux pays de se passer de son voisin.

De plus, maintenant que le ghorisme semble s'étendre sur Vervande, le pouvoir central de cette religion semble drainer à lui tout ce que Vervande peut lui apporter. A l'inverse, tout ce qu'elle même peut lui amener pour accentuer

son influence sur les hommes passe au travers de ses prêtres et de ses fidèles de Pergis à Vervande.

Note de l'auteur : un Atlas sera consacré ultérieurement à cette région.

ISISSE

La Ville aux Mille Temples est une ville indépendante, ne se plaçant sous la juridiction d'aucun pays voisin que ce soit Pergis ou Vervande, même si la montée du ghorisme pourrait laisser supposer le contraire.

Isisse ne dispose que d'un territoire des plus réduits et n'a donc normalement pas les ressources nécessaires à sa survie. Cependant, les dévotions des fidèles permettent à cette étrange ville-état de subvenir à ses besoins auprès des pays voisins. Une telle masse de capitaux et de dons font d'Isisse, une place économique et commerciale importante. Il suffit de regarder la Voie du Nord aux alentours de la ville pour s'en rendre compte.

SALINAR

Compte tenu des antécédents historiques, il n'existe publiquement aucune relation économique ou autre avec Salinar, le seul grand royaume Varlan. De plus, Salinar se trouvant au cœur du royaume de Pergis, ce dernier en «contrôle» plus ou moins tous les accès terrestres, même si cela n'est pas dit ouvertement.

LES CITES LIBRES

Il n'est pas rare de trouver des navires marchands des Cités Libres de Valury ou de Kerhnoz dans les ports de l'est de Vervande, principalement à Sars. L'origine de leurs cargaisons et marchandises n'est pas toujours des plus légales mais il est vrai qu'on appelle également ces ports les cités corsaires. Les marins de ces ports sont d'excellents navigateurs, bravant les dangers de la Mer des Profondeurs et de la Baie des Corsaires, créant un commerce florissant entre Syrtan la Blanche, Vervande, Pergis et Isisse.

ORLAN

Syrtan la Blanche apparaît comme une destination lointaine et magique pour les populations de Vervande qui en ont entendu parler. On écoute toujours avec grands plaisirs les récits d'aventures que les marins en rapportent. Orlan est synonyme d'exotisme, d'épices, richesses...

AUTRES PAYS

Bien trop lointaines et pratiquement inconnues des habitants de Vervande, ces régions apparaissent presque comme un mythe et permettent d'alimenter les histoires de marins dans les auberges.

3. Le Gouvernement

Comme il a déjà été dit précédemment, Vervande est un vaste territoire pour une grande part totalement inexploré. Il n'existe que quelques poches de civilisations qui se sont développées au fil des siècles autour de Loine, la capitale. Ces groupes se sont structurés par la suite pour donner le royaume tel qu'il est aujourd'hui. A peine 20% des terres du royaume sont véritablement sous la domination des hommes, le reste ne leur appartenant le plus souvent qu'en titre.

Le principe du féodalisme est le suivant : il s'agit de la relation entre un seigneur et ses vassaux ou ses chevaliers, ceux qui lui voient fidélité et allégeance. En retour, il leur promet protection. Ce système hiérarchique s'étend, dans le cas de Vervande, jusqu'au Roi et les seigneurs en dessous de lui. Les seigneurs se voient donner une terre qu'ils administrent et sur laquelle ils construisent un château autour duquel se développe une ville.

LA JUSTICE

Vervande est un royaume féodal et comme la plupart de ces royaumes, la loi semble plus faite pour protéger les hautes classes que pour défendre le peuple.

La justice est le plus souvent rendu par le noble ou ses conseillers sur le territoire duquel s'est fait le délit. Certaines lois sont communes à tout le royaume, mais le plus souvent chaque noble établit ses propres décrets. Tous ne rendent pas la justice équitablement, l'enjeu étant souvent ce qui fera la différence. Certains cependant n'hésitent pas à condamner les abus de leurs pairs lorsque cela touche même de simples serfs.

Les punitions sont variables suivant le crime commis et les possibilités du coupable de s'en acquitter. Un noble sera plus souvent condamné à verser de l'argent plutôt que de finir au pilori sur la place publique ou avec une mutilation (pour un vol par exemple, ce sera tout d'abord un doigt puis la main en cas de récidive).

Le crime le plus important est la haute trahison et peut entraîner la mise aux cachots à vie ou la mise à mort (pendaison ou autre). Il y a haute trahison en cas de divulgation de secrets d'états, de tentatives d'assassinats sur un membre de la famille royale...

STRUCTURE MILITAIRE

La force de l'armée de Vervande repose principalement sur une importante cavalerie et ses chevaliers. Les cavaliers de Vervande sont réputés dans cette discipline.

Cependant chaque propriétaire de terre ou administrateurs (les nobles) a également la possibilité de lever de nombreuses troupes à pied pour seconder la cavalerie.

Les troupes régulières sont le plus souvent dirigées par des chevaliers aux ordres des nobles. Elles servent de police pour appliquer le pouvoir et les lois. En cas de conflit, ces troupes peuvent être augmentées de milices formées de tout homme en âge de se battre dans le pays.

La marine militaire de Vervande est quasiment inexistante compte tenu de la configuration du pays et de son étendue. Depuis la destruction du port de Tonimar, les rares navires de guerre sont cantonnés dans la mer de Malean, à Port Varian pour les troupes encore fidèle au roi et à l'embouchure de la Rivière Grise pour la protection de Loine pour celles qui sont passées sous le contrôle du duc du Linrad. Mais pour la plupart, ce ne sont pas des bateaux fait pour la pleine mer et les tempêtes.

Les tableaux donnés à la fin de ce chapitre donnent le pourcentage de la population faisant parti à plein temps d'une organisation militaire servant à la défense ou au maintien de l'ordre d'une région ou du pays. Ce qui représente en moyenne 4% de la population globale de Vervande. En cas de conflit de grande envergure, ce pourcentage peut être porté à 22% en recrutant toutes les personnes susceptibles de savoir tenir une arme plus ou moins efficacement. Quant à l'efficacité et la motivation de telles troupes....

LES POUVOIRS

Les pouvoirs sont détenus par la noblesse. Et au premier d'entre eux avant tout, le roi, qui détient le pouvoir central au niveau de Vervande. Ces ordres sont ensuite répercutés vers les différentes régions par les nobles. Ensuite à chaque noble d'administrer les terres qui lui sont attribuées.

Les religieux (druides) ne sont pas impliqués directement, leur rôle étant plus un rôle de conseil auprès des dirigeants. Contrairement à eux, les prêtres de Ghor cherchent à obtenir des titres pour pouvoir administrer plus efficacement certains territoires.

Certains marchands ou guildes disposent d'un pouvoir économique non négligeable et capable d'influencer la vie politique localement ou à l'échelle d'une région en fonction des alliances qui peuvent être passées entre eux et les nobles.

RESUME POLITIQUE

- Capitale : Loine
- Dirigeant en 272 DA : Barkosh de Var, accession au trône en 263 DA.
- Système politique : Monarchie féodale
- Système Hiérarchique : Roi / Duc / Comte / Marquis / Baron / Citoyen / Serf
- Alliés ouverts : Le royaume nain de Thûnagar
- Ennemis ouverts : Le Linrad, Difficulté de relation avec Pergis et la religion Ghoriste.
- Banditisme : Faible
- Opposants au système : 2%
- Importations : métaux (fer, cuivre...), gemmes
- Exportations : Nourriture, blé, maïs, chevaux, étain
- Population : Elevée (estimation : 650 000)
- Armée : 4% (22%)

4. La Société

LA FAMILLE ROYALE

Lors de la création du royaume de Vervande, le demi varlan Vrem Blinars prit pour femme Eliana de Var. Par sa nature, Vrem Blinars ne put avoir de descendant. Le pouvoir passa ensuite sous la tutelle de Pergis pendant deux siècles.

Barkosh de Var est le descendant d'un frère d'Eliana et a pu donc prétendre au trône de Vervande. Né en 245 D.A., il se fait couronner en l'an 263. En 265, il épouse Dame Galyss, une fille du duc de Pelian.

De cet union naquit deux enfants, le prince Dorian (7 ans) et la princesse Eliane (5 ans). La reine Galyss est actuellement enceinte, l'enfant devant naître en fin d'année 272. La reine et ses deux enfants sont actuellement en sécurité à CastelVar.

LES DUCS

Le titre de duc est le maillon le plus élevé de la noblesse. Il n'existe que trois duchés en Vervande : Loine, Pelian et Linrad. Ils furent tous les trois créés du temps de Vrem Blinars, en récompense pour ses plus fidèles serviteurs. Le roi actuel n'a pas pris le titre de duc de Loine même si son titre le lui permettait. Il a également abandonné son titre de Comte pour se consacrer pleinement au royaume, avec le danger de se retrouver dépossédé de tous s'il est renversé.

Si le duché de Pelian est l'un des plus fidèle au roi, il n'en est pas de même pour le duc de Linrad qui conteste la légitimité de Barkosh et entend bien faire valoir ses propres droits au trône.

Les duchés regroupent sur leurs terres un ensemble de comtés, de marquisats, de baronnies et de seigneuries.

LES COMTES

Il existe cinq comtés : Garamond, Dorudan, Theonesse, Duharan et Var dont le roi actuel est originaire. Chaque comté se découpe ensuite en marquisats, en baronnies et demeures seigneuriales.

LES MARQUIS

Il n'existe que deux marquisats totalement indépendant : Ekosh et Vagnarhost. Les autres sont rattachés aux différents comtés et duchés, et sont constitués eux-mêmes de plusieurs baronnies.

LES BARONS

Ce titre n'est pas forcément héréditaire. Certains l'obtiennent de par leur naissance alors que pour d'autres, il leur est donné à vie par le roi lui-même ou exceptionnellement par un duc. Ils ne possèdent pas de terre non plus, mais sont nommés pour administrer certaines régions.

Les barons sont le plus souvent des chevaliers ne pouvant prétendre à un titre de part leur lignée et dont les hauts faits ont attiré le regard des grandes instances. Il s'agit d'une récompense. Les barons constituent le plus bas rang de la grande noblesse mais ses membres n'en sont pas pour autant dénués de valeur et d'idéologie.

Les baronnies sont nombreuses, seules les principales seront définies dans les pages qui suivent. Les autres font parties d'autres territoires.

LA CHEVALERIE ET LA NOBLESSE

Tout le monde peut devenir chevalier, à condition de subir une initiation par un chevalier titulaire d'un ordre. Il n'est pas nécessaire d'être issu de la noblesse pour obtenir ce titre, qui est avant tout un symbole honorifique. On y trouve de nombreux fils de nobles dont les trop nombreux frères aînés privent de chance d'obtenir un jour un titre. L'apprenti chevalier doit faire ses preuves en temps qu'écuyer auprès d'un chevalier vétéran avant de recevoir l'adoubement qui fera de lui un chevalier à part entière. Il existe de nombreuses ordres de chevalerie en Vervande, chacun répondant à des codes d'honneur différents mais que tout chevalier se doit de respecter. Prestige et exploits guerriers rythment la vie des chevaliers. Ils forment des troupes d'élites au sein des armées des nobles.

Les ordres de chevalerie se sont formés autour de seigneurs désireux d'imposer parmi leurs troupes le respect de certaines valeurs plus ou moins symbolique. Certains groupes sont très nombreux et reconnus.

Liste non exhaustive d'ordre de chevalerie : Dames Blanches de Theonesse, les Croix Pourpres, l'Ordre des Griffons, l'Ordre des Ecus d'or, les Chevaliers du Vent, les Chevaliers de la Tour, les Paladins de l'Ordre, les Cavaliers Rouges du Linrad...

LES CITOYENS

Ceux que l'on nomme citoyens sont des personnes qui ne sont pas issus de la noblesse et qui ne travaillent pas la terre en temps que serfs. Par exemple, on trouve dans cette catégorie les artisans, les marchands, le clergé, les serviteurs, les paysans libres... Il s'agit pour beaucoup de la population des villes.

De nombreuses guildes regroupent les activités de bons nombres de citoyens mais nombreux sont ceux qui gardent un statut d'indépendant.

LES SERFS

Comme dans tout système féodal, la terre appartient aux nobles et les plus pauvres doivent payer un impôt pour avoir le droit d'y vivre et de l'exploiter. En contrepartie, le noble doit protection aux gens vivant sur ses terres. Les serfs constituent la grande majorité de la population. Leurs préoccupations se limitent à la vie de tous les jours, la nourriture et les récoltes. Ils ont peu d'éducation, peu savent lire et encore moins écrire.

LES IMPOTS

Comme il est expliqué juste au-dessus, les nobles prélevent des impôts sur les serfs pour leur permettre de vivre sur leurs terres. Cela peut se faire sous forme monétaire, mais le plus souvent sous la forme de prélèvement d'une partie des récoltes ou de la production.

Les citoyens ne sont pas exclus, ils doivent payer toutes sortes de taxes pour exercer leur métier. Les péages à l'entrée des villes, sur les ponts et les routes sont également fréquents.

Les barons sont le plus souvent chargés de cette collecte, assurant ainsi leur revenu pour l'entretien de leurs propres troupes et bâtisses. Puis ils sont eux-mêmes soumis à un versement aux marquis, qui à leur tour reversent aux

comtes et ainsi de suite jusqu'au roi.

5. Arts & Science

TECHNOLOGIE

Médiéval : maîtrise de l'acier (épée, cotte de mailles), navigation à voile (la navigation en haute mer reste dangereuse), moulin, architecture évoluée maîtrisant les arches en pointe, l'art et le langage sont développés, chansons de gestes...

ARTS & ARCHITECTURE

Les très nombreuses forêts du pays font que la grande majorité des constructions sont en bois. Les bâtiments administratifs, les places fortes, les temples, ... peuvent avoir des soubassements en pierre ou être entièrement réalisés dans ce matériau pour les plus importants. Les grandes forteresses (comme celle de Han ou de Loine) sont en pierre. Les bâtiments sont avant tout construits dans un but défensif et pratique, l'esthétique (sculptures, décoration) n'intervenant que rarement.

LA MAGIE

La magie est souvent perçue avec crainte voir même de la peur par le commun des mortels qui ne peut réellement l'appréhender. Seules des personnes véritablement douées dans l'apprentissage et le maniement des runes peut espérer devenir un utilisateur de magie conséquent. Et ils ne sont pas spécialement nombreux.

Il existe quelques rares écoles de magie, dans lesquelles on apprend la maîtrise de ces puissances occultes. Les plus renommées sont (ou étaient) celles de Loine, de Theonesse et de Tonimar, mais il en existe d'autres plus petites et/ou plus spécialisées, souvent en rapport avec une profession.

Toutes ces écoles ont cependant un trait commun : la recherche de la connaissance et pour la plupart la volonté de ne pas se mêler de politique (mais il existe toujours des exceptions lorsque la recherche du pouvoir se fait sentir...).

La puissance de la magie est différente de la magie divine même si sa source est à priori identique : les esprits. L'énergie de la magie est en toute chose, vivante ou non, organique ou non. Des millions d'esprits se sont transformés en simple énergie que les maîtres magiciens ont appris à capter et à utiliser.

Seuls les grands maîtres des écoles de magie ont une bonne notion de l'origine de la magie. Rares sont ceux qui s'adonnent à la recherche d'une meilleure compréhension de ce phénomène. Ceux-là ont connaissance de passage vers Ombre, et pour les plus puissants, ils sont capable de créer et de maintenir de tels passages ouverts, avec les dangers que cela implique pour les régions alentours. Le tout étant de savoir si c'est pour une bonne cause ou non. Mais même pour une bonne raison, l'étude de tel passage et leur exploration peu amener plus de mal que de bien. Pour plus d'information sur Ombre, voir le Codex Encyclopedia.

6. Loine, la capitale

A l'origine une simple forteresse de bois installée sur un îlot à la jonction de la rivière Grise et de la rivière ???, Loine est devenue, sous l'impulsion de Vrem Blinars et au fil des siècles, une imposante capitale.

Son développement fut longtemps limité par les barrières naturelles que formaient les rivières et l'Eruin Herl. Ce n'est que tout récemment que les murs protégeant la ville sont devenus trop petits pour accueillir toute la population.

La capitale de Vervande n'en n'impose pas par sa taille mais plutôt par ses constructions massives, taillées dans le granit et par sa forteresse qui surplombe les énormes remparts entourant la ville et bordant les rivières. Sa position stratégique en font un endroit facilement défendable tout en restant

accessible par de nombreux moyens (bateaux, la Voie du Nord...).

Presque trois siècles d'évolution, on fait de cette ville un lieu de commerce, de richesse et de pouvoir. L'arrivée par la Voie du Nord se termine par la Place du Nord, un immense marché à l'extérieur de la ville, bordée de dizaines de commerces, d'auberges et d'habitations. Celui qui voudra ensuite se rendre dans la ville proprement dite devra emprunter le Pont de l'Est, arrivant ainsi dans la première forteresse de Loine que l'on appelle simplement la Forteresse.

Les gardes sont présents partout, contrôlant les marchandises entrant et sortant de la ville. Ce pont est très fréquenté du fait du marché et il faut parfois se montrer patient avant de passer les premières portes de la ville.

La Forteresse comprends une forte garnison et est le premier rempart fermant l'accès à la ville. Que l'on viennent de l'est ou de l'ouest, le passage vers la capitale sera bloqué par les énormes portes de bois et d'acier qui ferment l'extrémité de chaque pont, comme autant de rempart qu'aucune armée n'avait jusqu'alors tenté d'abattre. Le soir, ces portes sont fermées et gardées.

Trois ponts de pierre partent de la Forteresse. Celui de l'Est mène donc à la Place du Nord et à la Voie du Nord. Celui de l'Ouest, est parcouru surtout par les paysans de Var et de Pelian venus vendre leur production. Celui du Nord mène au cœur de la ville.

La ville forme un triangle dont la face nord est l'Eruin Herl. Les deux autres côtés, délimités par la rivière Grise et la rivière ???, sont bordés par une muraille de dix mètres de haut et de plus de six d'épaisseur. Des couloirs courrent à l'intérieur des murs, reliant les différents points de garde et permettant de rapidement amener des troupes à l'abri des regards et des flèches ennemis en cas de danger.

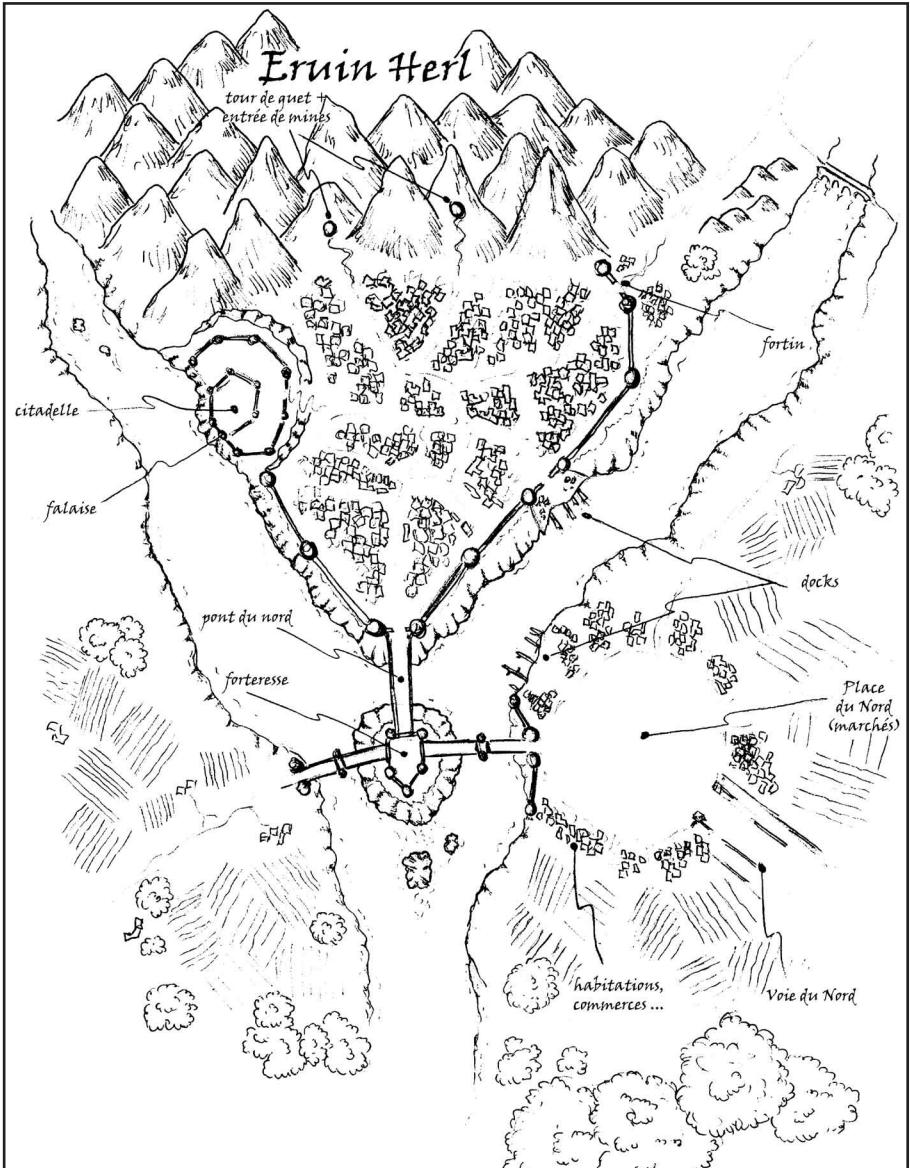
La plupart des constructions de la ville sont en pierre, plusieurs carrières et mines étant exploités dans l'enceinte même de la ville. Le bois est également très utilisés pour les constructions les plus modestes, les toitures, les planchers intermédiaires pour les bâties à étages et les bâtiments les plus récents, comme ceux construit en dehors des remparts. Les rues sont plutôt étroites dans l'ensemble, plus des ruelles d'ailleurs. Seuls quelques axes principaux suffisamment larges pour que des carrioles y passent permettent d'accéder assez rapidement à n'importe quel point de la ville. Les ruelles peuvent être parfois plus rapides, mais les risques et la saleté qui y règnent rebutent en général les gens sain d'esprit. Malgré la présence de nombreuses troupes militaires, les coupes gorges sont fréquent dans certains quartiers.

Dominant toute la ville, construit durant les dernières années du règne de Vrem Blinars sur un éperon rocheux, la Citadelle fut le théâtre de nombreux faits, comme le suicide de la reine Eliana ou encore le combat entre Vrem Blinars et Vygnar Draman. Elle accueillit pendant deux cent années les intendants de Pergis, qui y firent de nombreux travaux pour leur confort, avant de céder la place à Barkosh, le nouveau roi de Vervande. Mais pour dix ans seulement.

Deux autres accès permettent l'entrée dans la capitale. Les embarcadères Sud (côté Place du Nord) et Nord aussi appelé pompeusement le Port (côté Loine) accueillent de nombreuses embarcations provenant du sud, de la Baie de Malean ou tout simplement pour faire la liaison entre la Place du Nord et Loine pour éviter la cohue de la Forteresse. Les deux rivières ne sont navigables que quelques centaines de mètres au nord de la ville. Tout comme pour les ponts, des portes interdisent l'accès à la ville depuis l'embarcadère Nord. Au fil des siècles, la zone du Port est devenue un enchevêtrement de construction en

bois s'étendant même sur les pontons et embarcadères, et où il ne fait pas bon traîner à la nuit tombée lorsque les Portes du Port sont fermées.

Le dernier accès, à l'extrême Est de la ville, fut créé par les intendants de Pergis, plus soucieux d'augmenter le commerce que de la défense de la ville. Une ouverture fut créée dans l'enceinte ainsi qu'une route étroite et sinuose, serpentant sur les premiers contreforts de l'Eruin Herl, en direction de Vagnarhost, Eckan et surtout Thûrnagar.



Un petit bastion, que l'on appela le Fortin, fermait le passage au travers des remparts. Il constituait plus un élément décoratif que véritablement une installation militaire capable de résister à un assaut. Cette faiblesse dans la carapace de pierre qui entourée Loine fut à l'origine de la chute de la capitale lors de l'attaque d'Arckenan du Linrad et de ses troupes.

Depuis la capture de la ville, Arckenan mobilise de nombreuses troupes pour maintenir l'ordre. Il intègre également des troupes régulières prise au roi et qui se contentent d'obéir aux ordres. On a vu également réapparaître des paladins noirs qui ont proposés leurs forces pour aider à remettre de l'ordre.

Contrairement à ce que dit le Duc du Linrad, l'ordre ne règne pas partout. Pas plus à l'extérieur qu'à l'intérieur de l'enceinte de la ville. Des rebelles provoquent des attaques surprises, cherchant à déstabiliser l'occupant, mais leur nombre est peu élevé, et la gêne occasionnée n'est que minimale.

La nuit, il est conseillé de ne pas sortir sauf pour les troupes du Linrad qui patrouillent. Si vous êtes vu à ce moment là, il faut s'attendre à un interrogatoire plus ou moins poussé concernant vos activités nocturnes, si vous vous faites prendre bien sûr.

7. Les Régions

Chaque région est ici décrite sommairement, avec des renseignements sur la population, leur position vis à vis de la guerre... Un certains nombres de lieux particuliers (villes, châteaux...) sont également décrits. Ils ne représentent qu'une petite partie de ce que les aventuriers peuvent découvrir.

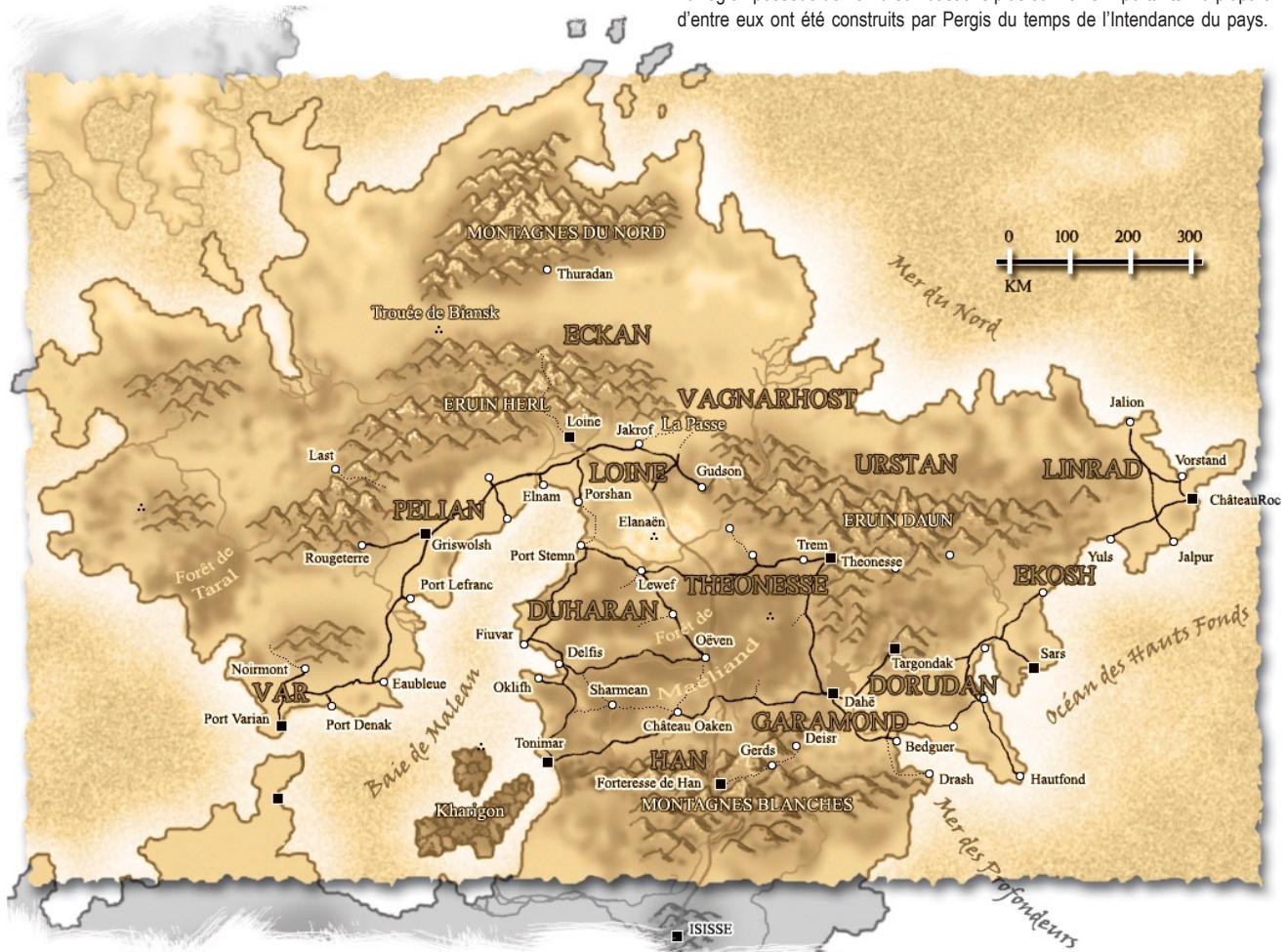
Compte tenu de la population, les territoires inexplorés sont nombreux et sans habitation. Et quand on a la chance d'en rencontrer, il ne s'agit parfois que d'une simple bâtie perdue dans une clairière grossièrement défrichée, entourée de vastes forêts. Les châteaux, places fortes et villes n'administrent le plus souvent que les quelques kilomètres avoisinants, nécessaire à leur développement.

Vervande n'a que trois siècles d'existence mais de nombreux châteaux, villes ou villages existent depuis plus longtemps. Au cours du Premier Age, sous l'impulsion de Varlan, les humains créèrent des lieux de vie et de défense un peu partout dans ce vaste territoire. Certains sont devenus des ruines oubliées et d'autres ce sont développés.

C'est également par ce territoire que passent tous les accès terrestres entre Vervande et Pergis, qui ne sont d'ailleurs pas très nombreux. Plusieurs cols sont plus ou moins praticables suivant les périodes de l'année mais seul celui emprunté par la Voie du Nord, au pied de la Forteresse de Han est suffisamment important pour permettre à de nombreuses troupes et les caravanes qui les accompagnent, de tenter une invasion terrestre. Les autres sont moins bien défendus mais l'étroitesse des chemins et la difficulté d'accès rendent presque impossible une attaque d'envergure sur les petits bastions qui les défendent. Et enfin, il reste les petits sentiers connus des seuls montagnards, qui au prix de longues journées de marche et d'escalade peuvent vous permettre de passer de l'autre côté des Montagnes Blanches.

Cette région est également le plus grand territoire contrôlé par un baron ce qui est plutôt inhabituel. On trouve habituellement un comte ou un duc à la tête de ce genre de région. Cette baronnie dépend directement du roi, ce qui n'est pas courant. Cette frontière étant hautement stratégique pour le roi, celui-ci préfère y nommer des personnes dont le pouvoir politique est plus faible mais dont la dévotion au pays ne fait aucun doute.

La région possède de nombreux bastions plus ou moins importants. La plupart d'entre eux ont été construits par Pergis du temps de l'Intendance du pays.



LES MARCHES DE HAN

- Baronnies, population : 5500 hab.
 - Dirigeant : Baron Garegon de Han.
 - Armoirie : une forteresse noire sur fond blanc.
 - Centre politique : Forteresse de Han.
 - Ressources : Faibles, un peu de minerais, et un peu d'élevage.

Aussi appelé Les Marches du Sud. Ce territoire est le plus au sud du royaume de Vervande. Il délimite la frontière avec Pergis et regroupe toutes les terres proches des Montagnes Blanches (versant nord). C'est avant tout une région d'intérêt militaire plutôt qu'économique, les montagnes ne possédant que peu de richesse minière ou agricole.

Chaque point clé permettant la construction d'une bâtie fortifiée à était mis à profit. Il n'est pas rare de trouver de nombreuses tours de gardes, totalement isolées pour défendre une simple passe, un passage de torrent ou autre. Mais la faible population fait également que nombreux de ces points militaires ne sont plus utilisés et laissés à l'abandon. Le déplacement de nombreuses troupes par le roi, vers les régions du sud afin de protéger sa frontière avec Pergis a permit de remettre en service un certain nombre de ces fortins, mais beaucoup sont encore abandonnés, au moins par les troupes royalistes.

Des brigands, des passeurs, et des prêtres noirs s'en sont appropriés d'autres.

Les Marches de Han ne possèdent aucune ressource et sont totalement dépendantes de ce que peuvent leur apporter les autres régions. Actuellement, le roi tente de faciliter l'implantation de paysans dans la région de façon à lui permettre de subvenir au moins à ses besoins alimentaires. Un grand programme de défrichage de secteurs boisés est en cours.

Des griffons et des aigles géants se partagent les hauts sommets des Montagnes Blanches.

► **Forteresse de Han (2315 hab.)** : Les premières constructions humaines datent de 45 DA. En plus de deux siècles, les propriétaires successifs des lieux (Vervande puis Pergis et de nouveau Vervande) n'ont eut de cesse d'agrandir et de modifier cette forteresse pour en faire une véritable ville fortifiée au coeur des Montagnes Blanches.

Mais il faut savoir que les premières bases sont bien plus anciennes. On parle de plus de mille ans, lorsque les Varlan portèrent leurs attaques vers le nord, depuis Salinar, contre les forces de Darkossanth.

Elle est réputée imprenable, même si elle n'a jamais eu à redouter la moindre attaque au cours de son existence. La Forteresse contient la moitié des troupes disponibles en temps normal dans les Marches du Sud. En plus des ces hommes, des troupes supplémentaires venant des autres régions fidèles au roi et de la mobilisation, viennent compléter les forces de la ville. Ce surnombre, ainsi que l'accroissement de la population quittant les terres sous contrôle du Linrad ou des paladins, commence à poser de nombreux problèmes d'approvisionnement et de logement, annonçant un hiver difficile.

Personne ne connaît l'étendue de toutes les galeries et passages partant et courant sous la forteresse. La Forteresse elle-même est une immense construction de pierre accrochée à la falaise surplombant le défilé de la Voie du Nord. Il a fallu tout l'art des nains de Thûrnagar pour réussir de nombreux ouvrages de cet édifice. La construction a un aspect stricte et fonctionnel, étant avant tout une installation militaire avant de devenir une ville. La place y est comptée et la Forteresse s'étend dans les profondeurs de la Montagnes.

Située à presque cent mètres au-dessus de la Voie du Nord, la Forteresse domine de sa masse quiconque empreinte ce chemin. Constattement plongé dans l'ombre, sauf au soleil de midi, le défilé de Han est pris entre deux parois de pierre, presque verticales, filant vers les sommets. Une légende veut que le dieu Arkan fendit la montagne en deux d'un puissant coup de hache, pour permettre à ses fidèles de rejoindre les forêts de Vervande. On dit aussi qu'il aida à la construction de la Forteresse en réalisant le formidable pont fortifié qui enjambe la passe sur plus de quarante mètres, reliant les deux parois, et apportant une superbe position de défense contre ceux qui tenteraient de passer en Vervande. Faisant plus de dix mètres d'épaisseur, il est hors d'atteinte des troupes au sol, alors que les nombreuses meurtrières qui équipent ses murs et le sol, permettent aux troupes de déverser toutes sortes de choses sur les attaquants. Depuis les deux extrémités du pont, des escaliers ont été creusé dans les parois pour rejoindre la Voie du Nord, cent mètres plus bas. Ces points d'accès à la forteresse sont très fortement gardés et équipés de nombreux mécanismes (blocs de pierre, éboulement...) permettant de les condamner en cas d'attaque.

Au niveau du défilé, les accès sont protégés par des fortins puissamment défendus, qui situés aux pieds des falaises, ferment le défilé, limitant le passage à une dizaine de mètres. Ce goulet est bloqué par deux paires d'immenses portes de pierre, d'acier et de bois, formant un sas, et qui ne peuvent être manœuvrées que depuis le pont par un savant mécanisme. En temps normal, ces portes sont constamment ouvertes, de jour comme de nuit, les gardes n'effectuant qu'une mission de surveillance. Mais depuis maintenant quatre mois, les portes sont fermées la nuit, et les gardes filtrent les passages la journée.

L'un des fortins, possède une série de galeries menant aux écuries de la forteresse. Des rampes d'accès en pente douce ont été taillées dans les flancs de la montagne permettant aux chevaux, et aux carrioles d'atteindre ses immenses salles situées à mi chemin entre la Forteresse et le fortin. Capable d'accueillir plus de 500 chevaux, cette zone de la forteresse sert

également de réserve de nourriture, stockage de grain, de fourrage ... le tout relié directement à la forteresse au-dessus par des puits équipés de poules.

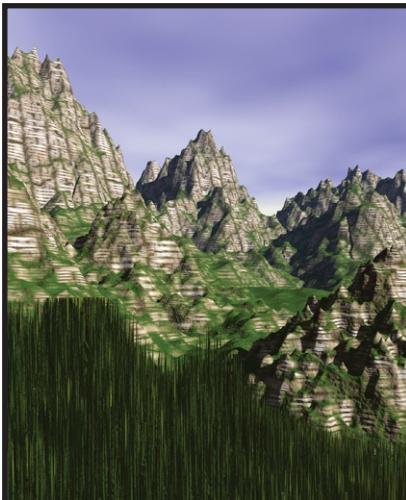
Bien entendu, en cas de conflit ouvert, tout les accès, du plus petit au plus grand, peuvent être fermés ou bloqués par des grilles, des portes ou des blocs de pierre donnant à la forteresse sa légendaire imprenabilité.

Une rumeur non vérifiée, qui s'échange au coin du feu, dit que les troupes du roi tenteraient de dresser de jeunes griffons comme monture, ce qui leur permettraient d'obtenir un avantage important sur leurs adversaires.

► **Gerds (293 hab.)** : Un petit village de montagne difficile d'accès et relativement isolé. Un étroit sentier de montagne relie la citadelle au village. C'est un des rares passages menant à la forteresse de Han autrement que par la Voie du Nord. Bien que minime, un approvisionnement est possible vers les troupes de la forteresse depuis ce village. Un chemin, à peine plus praticable, le relie à Deisr, plus bas dans la vallée.

GARAMOND

- **Comté, population** : 20000 hab.
- **Dirigeant** : Comte Vlinaïs de Garamond.
- **Armoire** : un poisson sautant sur fond bleu.
- **Centre politique** : Ville lacustre de Dahë.
- **Ressources** : Pêche et agriculture



... les Marches de Han.

Un petit comté pris entre les Montagnes Blanches et le fleuve Golsen et s'étendant jusqu'au Lac Dahëness. Dispose de peu de ressource minière. Les habitants de cette région sont des gens simples, des pêcheurs principalement, sur le lac, le long du fleuve et à l'est, sur la côte. La place forte du comte est d'ailleurs installée sur les rives du lac, une ville lacustre l'entourant.

Cette région est peu touchée par les conflits qui touchent le pays actuellement. Elle reste fidèle au roi et fourni en poisson et en gibier les nombreuses troupes royalistes disséminées dans les forteresses de la zone orientale des Montagnes Blanches.

► **Dahë (5246 hab.)** : Par Dahë passe la principale route reliant l'ouest à l'est de Vervande. Mais ce n'est pas le seul point remarquable de cette ville. Presque entièrement construite sur le Lac de Dahëness, cette ville lacustre accueille de nombreux pêcheurs. Toutes les construction sont en bois, de deux étages maximum, et montées sur pilotis, le tout étant reliés par des centaines de passerelles de bois, d'escaliers, menant à des pontons où les barques sont amarrées, aux pieds de chacune des maisons.

De nombreuses marchandises descendent ou remontent le tranquille fleuve Golsen, le reste partant vers l'ouest par les routes au travers de Theonesse, et vers la Voie du Nord.

Une légende parle d'un monstre tapie dans les profondeurs du lac. Certains parlent d'un gigantesque poisson capable d'avaler une barque, mais ce ne sont que des légendes. Peut être...

► **Deisr (458 hab.)** : Petite ville vivant de l'élevage et de l'agriculture.

► **Drash (126 hab.)** : village de pêcheur isolé, dans une région très rocheuse. Installé dans une toute petite crique, il arrive qu'il soit le lieu d'escales de quelques navires en provenance des Cités Libres. Elle possède une excellente auberge.

► **Bedguer (2087 hab.)** : Une ville de moyenne importance face à Sars, mais bénéficiant d'une zone très abrité propice à accueillir les navires en cas de gros temps dans la Mer des Profondeurs et surtout un accès rapide vers l'intérieur des terres pour la côte est de Vervande. C'est aussi un important port de pêche.

DORUDAN

- **Comté, population** : 26500 hab.
- **Dirigeant** : Comte Tremer Dorudan.
- **Armoirie** : un pic et un marteau croisé sur gemme et fond ocre.
- **Centre politique** : Ville minière de Targondak.
- **Ressources** : Métaux, gemmes, objets manufacturés à base de métal, pêche et agriculture.

Adossé à l'Eruin Daun et face à la Mer des Profondeurs et à l'Océan des Hauts Fonds. Tout comme Ekosh, ses côtes sont difficiles d'accès, de nombreux récifs protégeant l'accès aux falaises battues par les flots.

Depuis la pénurie créée par l'attaque de la Caravane et l'interruption du commerce avec les nains de Thûmagar, cette région est devenue le principal fournisseur de minerai pour le pays. Encore loyal au roi, ce comté pourrait bien devenir le prochain objectif d'Arckenan du Linrad.

En attendant, la région manque cruellement de mineurs pour répondre à la demande. Il existe de nombreux filons dans l'Eruin Daun ainsi que dans le Pic de Tarean, une montagne isolée au centre du comté.

La nouvelle ne s'est pas encore répandue mais les mineurs travaillant dans les galeries du Pic viennent de découvrir un important filon de Daëlin, «l'or de feu» comme l'appelle les nains. Ce métal, très rare, permet la confection d'armes très résistantes, très légères et d'une grande finesse. Jusqu'à maintenant, seul les nains de Thûmagar en avaient découvert.

De nombreuses zones sont encore à explorer au nord du Pic, les vallées couvertes de forêts n'ayant quasiment jamais été visitées. Il semblerait que de ce fait, on y trouve de nombreux groupes de trollkins.

► **Targondak (7419 hab.)** : Situé sur les flancs du Pic de Tarean, cette ville est en grande activité. Les ressources minières découvertes dans la montagne sont très importantes et les basses terres alentours sont très fertiles productives. La proximité du lac de Daheness permet le transport du minerai ou de nombreux produits fabriqués. La ville possède d'excellentes forges, parmi les plus réputées du pays.

► **Hautfond (2463 hab.)** : Ce port est connu comme étant la limite qui sépare la Mer des Profondeurs de l'Océan des Hauts Fonds. En fonction des marées, de nombreux navires y attendent pour franchir les hauts fonds en fonction des courants ou bien déchargent là leurs marchandises. Son nom est trompeur, car le port est en vérité encore situé dans la Mer des Profondeurs.

EKOSH

- **Marquisat, population** : 44000 hab.
- **Dirigeant** : Marquis Saldean d'Ekosh.
- **Armoirie** : un pic et un marteau croisé sur une gemme sur fond ocre.
- **Centre politique** : Château de Sars.
- **Ressources** : Elevage (moutons principalement), quelques mines de fer, bières, alcool, pêche et agriculture.

Région montagneuse constituée de plateaux et de falaises et donc relativement difficile d'accès. Ce marquisat forme une barrière naturelle entre le nord et le

sud sur la partie Est de Vervande. De ce fait, il fut au centre du conflit, lorsque le Duc du Linrad décida détenir son territoire et de partir à la conquête du trône de Vervande.

La configuration naturelle du terrain priva Arckenan de sa principale force, à savoir sa cavalerie, ce qui eu pour but de rétablir l'équilibre avec les forces d'Ekosh qui se trouvaient en nombre restreint mais qui possédaient l'avantage du terrain.

De façon à s'éviter une guerre longue et meurtrière, le marquis d'Ekosh préféra passer un accord avec Arckenan, se ralliant finalement à sa cause le 7-02-271 et après plus de quatre mois de batailles et d'escarmouches.

Ekosh regroupe plusieurs baronnies dont les nobles administrent leurs terres et leurs vassaux depuis de petits châteaux forts perchés sur les hauteurs rocheuses. Leurs terres s'étendent à peine sur quelques kilomètres carrés, parfois une vallée ou deux, ou un plateau.

Le château du marquis domine la mer, perché au sommet d'une falaise très difficile d'accès et inattaquable par la mer. La ville de Sars, à quelques kilomètres au sud, est abrité au fond d'une profonde calanque rocheuse, défendue par deux tours situées à son embouchure.

LINRAD

- **Duché, population** : 79000 hab.
- **Dirigeant** : Duc Arckenan de Linrad.
- **Armoirie** : un aigle noir, ailes déployées, sur fond rouge.
- **Centre politique** : ChâteauRoc.
- **Ressources** : Elevage (chevaux principalement), quelques mines, pêche et agriculture.

Le Linrad est l'un des trois Duchés de Vervande. Il fut créé par Vrem Blinars pour récompenser ses nouveaux alliés en 13 DA. Sa position reculée, à l'extrême Est du pays, font que cette région a toujours vécu éloigné du pouvoir central que ce soit du temps de Vrem Blinars ou de celui de la régence de Pergis. Même aujourd'hui, il est le chef de file des contestataires face au nouveau roi. Pour lui : «*un bâtard issu d'une putain ne peut prétendre au trône alors que ma propre famille a activement participé à la création de Vervande.*»

La disparition de Vrem Blinars fit que les ducs du Linrad prirent lentement des libertés face au pouvoir et aux lois. Sous la régence, Pergis ne s'occupa pratiquement pas de ce duché compte tenu de son éloignement géographique, se contentant d'y établir une ambassade sans réel pouvoir.

Maintenant la situation est tout différente. Grâce à la présence charismatique d'Arckenan, les différents nobles du duché de Linrad se sont regroupés sous sa bannière dans l'espoir d'obtenir le pouvoir et les richesses qu'ils pensent être leur dû. La plupart sont aussi déterminés que le duc et sont prêt à tout pour agrandir leur territoire et leur richesse.



... les falaises déchiquetées d'Ekosh

► **ChâteauRoc (8659 hab.)** : La forteresse du duc porte bien son nom. Perchée au sommet d'une pointe rocheuse sur une falaise surplombant la mer de près de deux cents mètres, la citadelle n'est que tours, créneaux et murailles. A l'aspect sinistre, ses murs épais luisent d'un gris presque noir sous la pluie qui balayent fréquemment le duché. La ville de ChâteauRoc forme déjà un premier rempart et s'étend au sommet de la falaise. Et la ville elle-même est ceinturée d'une muraille. Depuis la ville, on peut rejoindre le pied de la falaise et le petit port qui y est installé. Les troupes du duc sont très nombreuses ici, prétent à intervenir en cas d'invasion par le sud depuis Ekosh pour le cas où le marquis oublierait certain traité, ou par l'ouest, même si les baronnies d'Urstan forment un long territoire qu'une armée mettrait du temps à traverser. Et le duc redoute également une possible attaque par mer.

► **Yuls (878 hab.)** : Petite ville portuaire qui vit principalement du commerce de proximité avec les ports d'Ekosh et les mines de l'extrême Est de la chaîne montagneuse de l'Eruin Daun.

► **Jalpur (2994 hab.)** : Il s'agit du principal port commercial du duché. Ses navires partent vers Sars et parfois plus loin vers le sud.

► **Vorstand (1736 hab.)** : Un port militaire avant tout. C'est ici que l'on trouve les quelques navires de guerre que le duc a fait mettre en chantier depuis quelques années. Un certain nombre d'entre eux sont finis et naviguent déjà au large des côtes du duché. Sans pour autant lui donner un avantage décisif, sa flotte surpassé sans problème le peu de navire dont le roi dispose dans cette région, surtout depuis que le port de Sars a basculé de son côté. Cependant, les conditions météorologiques dans la région sont plutôt déplorables une bonne partie de l'année.

► **Jalion (4436 hab. presque exclusivement des troupes)** : Cette place forte est devenue par la force des choses, une importante garnison du duché. C'est là que les troupes du duc sont entraînées avant de partir plus à l'ouest, au-delà des baronnies d'Urstan et de Vagnarhost vers le front qui se situe pour le moment dans le duché de Loine.

THEONESSE

- **Comté, population** : 42000 hab.
- **Dirigeant** : Comtesse Elenaïs de Theonesse.
- **Armoire** : un cheval blanc cabré sur arbre vert et fond vert.
- **Centre politique** : Château de Theonesse.
- **Ressources** : Bois, élevage et agriculture.

Ce pays possède de nombreuses forêts très anciennes et qui s'étendent également sur le Comté de Duharan. Sa position centrale et surtout le fait qu'elle soit traversée par la Voie du Nord, font de cette région l'un des lieux les plus importants d'échange et de commerce dans tout Vervande. Les marchandises provenant de l'est du pays (Ekosh, Dorudan et Garamond) passe par Theonesse pour rejoindre ensuite la Voie du Nord et d'autres destinations. Aussi surprenant que cela puisse paraître, il n'existe que deux villes principales en Theonesse, le reste n'étant que de petits villages et de châteaux forts situés le plus souvent à quelques heures ou quelques jours, au plus, des routes principales qui encadrent la région.

Politiquement, c'est un des territoires les plus stables également. En effet, de nombreux ordres de chevalerie, auxquels appartiennent tous les nobles de Theonesse, permettent d'avoir des règles de conduite et des codes d'honneur qui évitent et qui permettent de régler de nombreux problèmes de manière civilisée (pour le moyen âge).

La comtesse dirige son pays d'une main ferme et douce. Elle est très appréciée de ses sujets. Elle apporte tout son soutien (et ses troupes) à la cause du roi, se préparant aux attaques du Linrad, et renforçant toutes ses garnisons au nord ouest du Comté.

L'ordre de chevalerie le plus remarquable est sans doute celui des Dames de Theonesse. Crée il y a moins de dix ans par la comtesse elle-même dont elle est leur leader, cet ordre est uniquement constitué de femmes. Cet ordre est unique car le grade de chevalier n'est pas accessible aux femmes dans les autres ordres (voir Partie VII : Organisations)

Les forêts séculaires abritent cependant bien d'autres choses. De nombreux druides de Daïa y ont trouvé un refuge contre les persécutions. De très nombreux sites secrets servent aux cérémonies religieuses et notamment Dren'dae « le Coeur de la Nature ». Le Grand Druide lui-même se trouve dans ce sanctuaire cherchant un moyen de lutter contre le ghorisme.

URSTAN

- **Baronnies, population** : 57500 hab.
- **Dirigeant** : Assemblée des Barons.
- **Armoire** : chaque baronnie à des symboles différents.
- **Centre politique** : Aucun.
- **Ressources** : Elevage et agriculture.

Un ensemble de petites baronnies dont la plupart suivent Arckenan du Linrad, le duc actuel de cette région. La plupart n'ayant d'ailleurs pas le choix face aux puissantes armées du duc. Elles se retrouvent à fournir des troupes, qui bien que mal équipées pour la plupart, donne au duc une quantité d'hommes non négligeable.

Cependant, nombreux sont les barons qui se reconnaissent au travers des exigences du duc du Linrad. Et pour ceux-là, leur ralliement à sa cause ne fut qu'une simple formalité.

Il n'existe pas de figure politique dominante dans cette région. Régulièrement (environ une fois par an), les barons se rassemblent pour discuter et régler les problèmes et conflits qui peuvent se poser. Certaines de ces réunions ont parfois débouché sur des conflits armés ou des joutes entre belligérants.

Les combats sont fréquents entre voisins, les sujets de conflits étant nombreux, parfois justifiés, parfois non. Le but étant le plus souvent de satisfaire les envies de combats des seigneurs locaux.

Urstan est une suite de vallées, de combes et de collines qui prolongent vers l'est les plateaux de Vagnarhost et où de nombreuses rivières coulent descendant de l'Eruin Daun.

► **Theonesse (8647 hab.)** : La vue que révèle cette ville est impressionnante. La ville fortifiée émerge de la forêt alentour pour gravir les premiers contreforts de l'Eruin Daun. De nombreuses tours, remparts, et étendards s'élèvent vers le ciel. Ses créneaux sont garnis de soldats et les chevaliers paradent dans les rues et la campagne alentour. C'est une ville qui ne vie que pour et par la chevalerie. Les tournois sont fréquents et l'occasion de grands rassemblements, attirant de nombreuses personnes de la région et même d'au-delà, la réputation des joueurs faisant le reste.

► **Oëven (4251 hab.)** : Il s'agit de la seule ville d'importance installée à proximité de la Voie du Nord, en dehors de Loine bien sûr. Sa position centrale draine les marchandises venant des quatre coins du pays et du sud, lorsque la situation était plus stable. C'est une ville très animée, et située en un point stratégique, la traversée de la rivière Delfoise par la Voie du Nord.

► **Trem (186 hab.)** : Petit village sur la route de Theonesse. Voir scénario #0101 sur le site de Rayhana.

DUHARAN

- **Comté, population :** 112300 hab.
- **Dirigeant :** Comte Ismaël de Duharan.
- **Armoire :** un bateau sur arbre vert et fond vert.
- **Centre politique :** Port de Tonimar.
- **Ressources :** Bois, construction navale, élevage et agriculture

Le Comté de Duharan est l'un des plus grands territoires de Vervande. Sa population est aussi la plus importante. Cette région est recouverte de bois et de forêts que l'homme exploite et défriche. De nombreux endroits n'ont encore jamais été explorés et sont restés totalement sauvages. En dehors des quelques villes et ports que l'on peut trouver sur les grands axes commerciaux, la population s'est regroupée en petits villages fortifiés au cœur de zones boisées.

On parle de nombreux brigands qui se cachent sous les frondaisons mais aussi de trollkins et de trolls des bois. Et les légendes hantent la forêt de tout un tas d'autres créatures.

Le principal atout de cette contré est justement ses forêts et ses côtes. Cela en fait l'un des principaux fabricants de navires. Où plutôt en faisait. Jusqu'à tout récemment, le comté possédait le port le plus important de Vervande quant à la construction de navires de guerre notamment.

Compte tenu de la densité de la forêt, il est très difficile de progresser en dehors de chemins et routes aménagées et temps bien que mal entretenus. Il est très facile de se perdre sans un guide, forestier ou autre, toutes traces de passages de l'homme disparaissant dès que vous vous éloignez de plus d'une heure d'une habitation. Mis à part pour faire un peu de commerce, chasser ou abattre des arbres, il est rare que la population s'éloigne de ses habitations, les dangers réels de la forêt et les superstitions étant toujours présente à l'esprit.

► **Tonimar (15866 hab.)** : Tonimar était le principal port de la Baie de Malean juste devant Port Varian. Crée par les Varlan dans le courant du Premier Age, il s'agit de la plus vaste ville de Vervande. On y trouvait tout ce qui avait un rapport avec la mer : bateaux de commerce, militaire et de pêche, des voyageurs, chantier naval, etc. Malheureusement, un gigantesque incendie, détruisit la presque totalité des navires militaires en construction ainsi qu'une grande partie des chantiers. Survenu en début d'année 272, le feu dura de nombreux jours, détruisant une partie de la ville et faisant des centaines voire des milliers de morts. L'incendie semble être dû aux secousses survenues à la suite des éruptions de Kharigon.

Autrefois ville prospère, l'aspect que présente Tonimar aujourd'hui est un visage chaotique. Les carcasses de maisons calcinées bordent les rues et ruelles dégagées à la hâte des monceaux de cendres qui se sont accumulés lors de l'éruption et qui tombent encore parfois lorsque les vents les apportent de l'ouest. Tout est gris et sale, nombreux sont les gens qui errent à la recherche de nourriture ou d'un abri. Quelques quartiers ont été épargnés et se retrouvent bondés augmentant les risques de maladies et d'incendies. Les troupes armées sont désorganisées et ne maintiennent que difficilement le calme. L'approvisionnement en nourriture est difficile, les campagnes environnantes ayant été également touchées.

Profitant de la désorganisation générale, les prêtres de Ghor vont et viennent, apportant réconfort et nourriture en provenance de Pergis, gagnant petit à petit la population à leur cause, celle-ci se sentant totalement livrée à elle-même. Presque chaque jour, des navires en provenance du sud, arrivent sur les quais en cours de reconstruction, débarquant des dizaines de soldats et de paladins noirs. Ne pouvant forcer le passage par les Montagnes Blanches, Draman a choisi le contournement.

Le gouverneur local envoyé par Draman, un prêtre de Ghor du nom de Xaneon Umek, se prépare à proclamer la ville comme centre de la nouvelle Province Libre de Tonimar. Les autorités locales sont incapables de reprendre la situation en main, leurs troupes se ralliant sous la bannière de Ghor.

L'incendie qui ravagea Tonimar ne fut pas qu'accidentel. Il est vrai que les éruptions et les tremblements de terre furent la cause de débuts d'incendie, mais les paladins noirs déjà présent en ville y furent aussi pour beaucoup. De nombreux foyers furent allumés de leurs mains, et les témoins éliminés,

soit disant «victimes» de pillards ou pillards eux-mêmes. Seule la pluie qui tomba dans les heures qui suivirent évita à la ville une destruction totale.

► **Port Stemn (6149 hab.)** : Autre port d'importance en Duharan, Port Stemn est situé près de l'embouchure de l'impétueuse Stemn. La ville profite surtout de la mauvaise réputation de la Plaine des Nuages et attire tous les marchands désireux de rejoindre Loine ou d'en revenir avec le moins de risques possibles et ce même si le trajet est un peu plus long.

Les troupes du Linrad ne sont pas encore arrivées ici, et le baron local regarde avec attention les événements qui se déroulent dans le sud du comté, à savoir la présence grandissante des paladins de Ghor. On peut déjà en voir un certain nombre en ville.

Le commerce est presque interrompu avec Elnam et Loine, et rares sont les bateaux qui prennent le risque de s'y rendre, sauf moyennant une forte somme.

► **Lewef (3367 hab.)** : Située sur les rives d'un lac où la Stemn s'écoule avant de poursuivre sa route par une imposante chute d'eau, Lewef est peut-être un des rares points qui permet de franchir la Stemn tout au long de son parcours vers la Baie de Malean. Les eaux relativement calmes du lac peuvent être traversées aux moyen d'une embarcation de pêcheurs. Il ne reste plus qu'à escalader la rive très escarpée pour rejoindre les marécages de la Plaine des Nuages.

La position de la ville voit passer des personnes en provenance de Theonesse et du sud pour ceux qui ont quittées la Voie du Nord à Oéven.

► **Fiuvar (1687 hab.)** : Ce port permet de rejoindre, par mer, la ville d'Oklih en évitant la ville de Delfis et ses mauvaises routes.

► **Delfis (2987 hab.)** : La coupe de bois et son acheminement, notamment à Tonimar, est la principale activité de cette petite ville à l'embouchure de la Delfoise. Les routes avoisinantes sont transformés en véritable bourbier, à la moindre pluie, dû à l'exploitation massive des forêts.

► **Oklifh (1366 hab.)** : Petit port permettant de faire la liaison maritime avec Fiuvar et contourner Delfis. On peut y voir fréquemment des paladins de Ghor.

► **Sharmean (492 hab.)** : Sharmean est une ville forestière par excellence. Installée au pied d'un des arbres géants de la Forêt de Maëland, dans et sur ses énormes racines, Sharmean abrite des générations de familles de bûcherons. Ils vivent sur le principe d'une communauté très soudée et fidèle au roi. Il n'existe que très peu de moyen de parvenir à cette ville forestière. Les chemins traversant cette portion de forêt très ancienne sont quasiment inexistant pour les abords de la ville et sont peu ou pas entretenus, rendant tout progression autre qu'à pied pratiquement impossible. En vérité le seul moyen de parvenir dans cette ville est d'utiliser le bateau. Les flots tranquilles et larges de la rivière Durance sont le principal et presque unique moyen de communication avec le reste du pays. Des convois flottants sont organisés régulièrement pour descendre la rivière jusqu'à Delfis transportant les coupes récentes. La vie s'organise autour de cette rivière et de ses nombreux affluents qui sillonnent la forêt compliquant encore les accès terrestres.

Les habitants sont passés maître dans l'art de la construction de maisons en bois, qu'elles soient sur pilotis, sur le sol ou accrocher dans les racines ou les branches des arbres. De nombreuses passerelles de cordes et de ponts de bois reliés l'ensemble, formant un enchevêtrement de lianes qui fait que la ville n'apparaît qu'au tout dernier moment qu'on l'aborde en bateau ou à pied. Perdue au milieu de la forêt, la ville n'a besoin des autres que pour le métal de ses haches. Chaque habitant à la sienne, hommes, femmes et enfants, y prenant un soin tout particulier. Son isolement et son accès presque unique permet à sa population de vaquer à ses occupations sans s'occuper du reste du pays. Et pour cause.

A quelques kilomètres à peine, deux communautés se sont installées et entretiennent des relations privilégiées avec les habitants de Sharmean. Une quarantaine de Varlan ayant fui Salinar ont fondé Elt, un petit village caché dans les cimes d'un arbre géant. Ils vivent en symbiose totale avec la forêt, ne vivant que et avec ce que peut leur fournir la forêt (nourriture, vêtements, et armes au besoin). Certains d'entre eux possèdent de puissants sortilèges animistes. Ensuite c'est une dizaine de druides de Daia, avec leur famille qui ont fui le nord pour chercher la sécurité au coeur de la forêt.

Ces trois groupes s'entraident, Sharmean étant le seul ouvert sur l'extérieur. Ils sont solidaires les uns des autres, et souhaitent préserver leur tranquillité et leur cadre de vie paisible loin de l'agitation du monde alentour.

► **Château Oaken (564 hab.)** : Une petite ville fortifiée sur la route de Tonimar. Proche des Marches de Han, elle est loyale au roi et les paladins noirs y sont interdits mais la présence des prêtres de Ghor dans la ville portuaire, à l'ouest, inquiète le baron local. Il espère avoir le soutien de troupes stationnées à la Forteresse de Han au besoin.

LOINE

- **Duché, population :** 96000 hab.
- **Dirigeant :** Duc Emetan de Forl.
- **Armoirie :** deux épées croisées sur une tour couronnée sur fond vert.
- **Centre politique :** Ville de Loine.
- **Ressources :** Bois, élevage et agriculture. Quelques mines peu productives (étain, cuivre).

A l'origine le premier territoire contrôlé par Vrem Blinars. Il en était son propre Duc. Lors de son abdication, un duc local fut nommé par Pergis. Depuis, ses descendants ont conservé le pouvoir. Lors de son accession au trône, Barkosh souhaita s'établir à Loine qui de tout temps était resté le centre du pays. Cependant, il ne voulut pas prendre la place du Duc et le maintint dans ses fonctions, n'intervenant en rien dans sa façon de gérer ce territoire.

L'extrême sud-est du duché se termine par un plateau bordant le Duharan et Theonesse. Ce plateau est en fait une immense vallée presque une plaine qui porte le nom de Plaine des Nuages. Cette plaine fut le lieu de la plus importante bataille contre les troupes de Darkossanth à la fin du Premier Age. Cette zone forme une légère dépression, drainant de nombreux cours d'eau vers son centre, créant de nombreuses zones marécageuses. La région est très humide et il s'en dégage des brouillards presque permanent tout au long de l'année, ce qui lui a valu son nom. La Voie du Nord passe au fond de cette vallée. (voir Partie VII : Mythes et Légendes).

Le nord-est quant à lui mène vers les plateaux de Vagnarhost et est constitué de larges collines herbeuses entrecoupées de nombreuses forêts.

Plus on se rapproche des terres bordant la baie de Malean et plus on trouve des terres agricoles et de petits villages. Ces terres sont les plus peuplées ainsi que celles aux environ de la capitale Loine.

► **Loine (19542 hab.)** : (voir Partie IV : Vervande ; §6. Loine, la Capitale)

► **Elnam (7391 hab.)** : Port militaire et commercial alimentant Loine. En effet beaucoup de marchands préfèrent éviter le passage de la Plaine des Nuages en amenant leurs marchandises à Port Stemn puis par bateaux vers Elnam et inversement. Elnam est une petite ville dynamique dont le seigneur n'a pu opposer qu'une résistance de principe aux troupes du Linrad lorsque celles-ci ce sont présentées aux portes de la ville. Une résistance qui lui coûta la vie. Elnam a une position stratégique et permet au Linrad de couper les communications par voie de terre entre Var, Pelian et le reste du pays. La ville se trouve à l'embouchure de la rivière Grise, qui permet aux marchandises d'atteindre Loine lorsque le courant n'est pas trop fort.

► **Château Erg (286 hab.)** : Pour ceux qui prennent le risque ou ont le courage de traverser la Plaine des Nuages par la Voie du Nord en direction de Loine, Château Erg est le signe que la traversée se termine et enfin la possibilité de dormir dans un lit, au chaud et presque à l'abri de l'humidité. Pour les autres, ceux qui font la traversée dans l'autre sens, Château Erg est le dernier endroit chaud et presque accueillant avant les brumes de la Plaine des Nuages. Château Erg est une sinistre construction de pierre émergeant à peine des marais avoisinants, sur le bord de la Voie du Nord. On y trouve de nombreuses auberges et des groupes d'aventuriers et de guides que l'on peut engager pour faire la traversée. Les constructions des habitants s'amoncellent autour du château, pour finir par de simples cabanes de pêcheurs et de vagabonds sur les berges du marais.

► **Gudson (5486 hab.)** : De riches filons de pierres précieuses et de rubis en particulier, découvert depuis une cinquantaine d'année, ont fait grossir de façon très importante la population local. Une forte garnison a dissuadé jusqu'à maintenant le duc Arckenan de s'y attaquer mais la ville fait partie des prochains objectifs.

► **Jakrof (3868 hab.)** : Situé sur la route entre Loine et Gudson, Jakrof, profite également du commerce qui se fait depuis et à destination de Vagnarhost, Urstan et Linrad. Elle est sous contrôle des troupes du Linrad.

► **Porshan (905 hab.)** : Petit port de pêche tranquille, dont la seule particularité est de se trouver à l'extrême ouest de la Plaine des Nuages. Il existe des chemins connus des locaux qui permettent de rejoindre Port Stemn au sud, au travers des tourbières et marécages, le plus difficile étant de réussir à descendre du plateau et de franchir les flots impétueux de la Stemn qui coule à ses pieds. Mais vous ne trouverez personne qui accepte de vous guider à la nuit tombée.

VAGNARHOST

- **Marquisat, population :** 18500 hab.
- **Dirigeant :** Marquis Altor Durgan.
- **Armoirie :** un cheval galopant sur fond gris vert.
- **Centre politique :** Ville de Loine de part la présence du marquis. Celui-ci se rend régulièrement dans différents campements sur le territoire de Vagnarhost pour recueillir les doléances des habitants. Sinon aucun lieu en particulier.
- **Ressources :** Elevage, chasse, commerce de peaux.

Vagnarhost est un grand plateau qui s'affaisse brusquement au sud entre l'Eruin Herl et l'Eruin Daun rendant presque impossible toute progression vers les terres de Loine. Il existe quelques cols et passages, mais ils sont difficiles d'accès et peu pratiques pour des troupes nombreuses, des cavaliers et encore moins pour des caravanes. Et ils représentent de points d'embuscades idéaux. Seul un accès réellement praticable par des cavaliers permet d'accéder aux hauts plateaux : la Passe.

Vagnarhost est un territoire froid et venteux formé de grands plateaux semi-arides et vallonnés. Les habitants, de fiers cavaliers nomades et peu nombreux, vivent principalement de l'élevage. Leurs montures sont moins réputées que celle du Linrad, mais sont très durables et un peu plus petites que la moyenne.

Des gorges profondes, taillées par les impétueux torrents descendant des montagnes, éventrent les plateaux nord de Vagnarhost. Tous ces torrents se changent progressivement en rivières grondantes et écumantes pour se rejoindre finalement en un immense delta que la force des courants et les risques d'effondrements des parois rendent impropre à toute forme de vie. Même le froid de l'hiver n'arrive pas toujours à arrêter les flots qui se déversent dans la Mer du Nord.

Il n'existe aucune ville sur ce territoire, plutôt des campements rudimentaires et le plus souvent temporaires qui abritent les nomades lorsque les conditions

climatiques rendent difficile la vie sur les plateaux. Ils sont en général situés dans des endroits abrités ou facile d'accès (plaines, fonds des vallées,...). Constitués d'une centaine de personnes, voir un peu plus parfois, ils sont disséminés sur toute la surface du territoire et les contacts entre eux sont occasionnels. Ils n'ont pas représenter d'obstacles particulier à la puissante cavalerie du Linrad. Si leur extrême dispersion a constitué leur principale point faible face à l'avancée des troupes du Duc, elle leur a permis de ne pas succomber totalement face à elles. En effet, nombreux sont les campements qui n'ont pas été trouvés ou qui ont échappé aux assaillants, les obligeant maintenant à de nombreuses patrouilles pour tenter de les localiser et pour sécuriser les routes d'approvisionnement entre l'avant garde et l'arrière garde. Et cela mobilise bien trop de troupes au goût du Duc Arckenan.



Le Marquis de Vagnarhost représente l'autorité centrale de cette région. Ce n'est pas un noble au sens habituel du terme. Il s'agit d'un chef de clan reconnu par ses pairs et les représentants auprès du roi. Il siège le plus souvent à Loine. Il a été capturé lors de l'assaut de Loine par le Duc Arckenan du Linrad et croupie actuellement dans les geôles de la ville, le Duc cherchant un moyen de s'en servir pour faire plier les dernières poches de résistance sur les plateaux de Vagnarhost.

Dans l'ensemble, la population ne voit pas d'un très bon œil l'arrivée des troupes du Linrad et serait plutôt favorable au roi Barkosh, même s'il ne s'agit pas d'un soutien inébranlable. Le Baron de Valossan (Eckan) cherche à persuader les différents seigneurs de se joindre à lui dans la lutte mais pour le moment et au mieux, il n'obtient que quelques promesses d'aides et de soutiens possibles.

Vivant en marge de la société, on parle d'hommes «Krim», de nomades, dans certaines régions reculées du nord, loin après les dernières habitations de Vagnarhost. Ils ont peu de contact avec le reste de la population, peut-être un peu plus avec les nains de Thûrnagar.

► **La Passe** : Le seul accès réellement praticable par des troupes importantes et des caravanes est un endroit appelé la Passe. Il s'agit de l'effondrement d'une partie de la bordure sud des hauts plateaux de Vagnarhost, vers les terres de Loine. A la fin du Premier Age, les Varlan y firent construire une forteresse, ou plus précisément deux forteresses, une à chaque extrémité du défilé, et reliées par un mur de fortification. Après les guerres du Premier Age, elles furent occupées pendant moins d'un siècle, puis laissées à l'abandon. Aujourd'hui le mur n'est plus que ruine et rare sont les points où il dépasse de plus d'un mètre du sol. Les deux forteresses existent toujours, mais elles n'ont été de nouveau occupées qu'assez récemment. Le manque d'entretien au cours des siècles et les dernières batailles n'ont pas ajouté au bon état de l'ensemble. Les troupes stationnées ici étaient mal préparées aux attaques du Linrad mais elles ont courageusement résistées et ont subi des pertes très importantes. Pour preuve l'une des deux forteresses qui n'est pratiquement plus qu'une ruine. L'autre à mieux résister mais à dû se rendre face à l'attaque du Linrad menée par les Cavaliers Démoniaques.

Les armées du roi avaient réussi à retarder l'avancée du Duc Arckenan en réhabilitant à la hâte des portions de l'ancien mur formant ainsi de nombreuses zones de résistance que le Duc devait abattre les unes après les autres pour avancer et enfin s'emparer des deux citadelles de la Passe.

Plus personne ne s'en souvient mais l'une des forteresses fut construite sur des ruines très anciennes. Sous les ruines, il existe peut-être encore des passages menant vers d'anciens secrets.

ECKAN

- **Baronnies, population** : 3000 hab.
- **Dirigeant** : Aucun et trois à la fois. Accessoirement, le Baron Gatenaer Forswon (un cousin du roi) se charge de représenter Eckan si nécessaire.
- **Armoirie** : chaque baronnie à des symboles différents.
 - Baronnie de Valossan : une tête de faucon noir sur fond gris
 - Baronnie de Kerswon : des cornes de sénateur sur fond gris
 - Baronnie de Biansk : une tour noire sur fond gris
- **Centre politique** : Aucun. Les trois barons se rencontrent une à deux fois par an.
- **Ressources** : Elevage et agriculture (faible). Chasse. Du minerai à découvrir. Profite du commerce avec les nains lors du passage des caravanes en fournissant des rôdeurs notamment.

Un tout petit territoire par sa population, situé sur la face ouest des plateaux de Vagnarhost et bordé au sud par la chaîne de montagnes de l'Eruin Herl. Sa position géographique en fait l'une des premières régions de Vervande touchées par les chutes de neige, un courant d'air froid se glissant entre l'Eruin Herl et les Montagnes du Nord, en provenance directe des territoires les plus froids du continent.

Il va sans dire que seul les plus durs peuvent résister aux conditions climatiques qui règnent ici une bonne partie de l'année. Les principaux voyageurs sont avant tout des nains de Thûrnagar, du temps où le commerce se faisait encore.

Autrefois simples villages et bourgs sous la tutelle de Loine, Eckan était une région de colonisation et d'exploration lors de la fin de la régence de Pergis. Lors de l'ascension sur le trône du roi Barkosh, celui-ci en fit un territoire à part. Ses frontières ne sont pas clairement définies et c'est un territoire qui reste à explorer.

Eckan est constitué de trois petites baronneries. Elles ont été offertes comme récompense à des proches de Barkosh lors de son couronnement en 263 DA. Cela pu paraître à certain comme un cadeau empoisonné compte tenu des conditions de vie mais les habitants de cette contrée le prirent comme une grande marque d'amitié envers le roi. L'une des baronneries est actuellement dirigée par l'un des cousins de Barkosh.

Les trois baronneries sont fidèles au roi malgré la situation actuelle. Leur position peu stratégique et la faible force qu'ils représentent ont fait que Arckenan les a ignoré jusqu'à maintenant, les prenant pour quantité négligeable.

Les rôdeurs de la baronnie de Valossan veillent aux portes des plateaux de Vagnarhost pour signaler toutes approches ennemis. En vérité, et pour l'instant, Eckan se retrouve complètement coupé du reste du pays et les nouvelles sur la situation plus au sud sont plutôt difficile à obtenir. Le baron de Valossan projette d'envoyer certains de ses hommes vers Pelian et Var pour tenter d'en apprendre plus sur les alliances en cours et les projets du roi.

Cependant d'autres problèmes se posent également à eux. Ils sont sans aucune nouvelle des nains de Thûrnagar et certains rôdeurs disent avoir vu ou aperçu les traces de passage de créatures d'une taille imposante et couverte de fourrure blanche. Mais rien n'a été confirmé pour le moment.

La population se partage entre quelques petits villages regroupés aux alentours des trois châteaux des barons. C'est une région isolée géographiquement et politiquement maintenant que Vagnarhost et Loine sont tombés.

► **Baronnie Valossan (1261 hab.)** : La baronnie est réputé pour ces rôdeurs. Il n'est pas rare d'en trouver comme éclaireur dans les troupes du roi. Les rangers de Valossan sont très réputés sur tout le territoire de Vervande. Seul le duc du Linrad semble les sous estimer. Son avancée sur Loine lui a fait ignorer la baronnie de Valossan dont le territoire borde les plateaux de Vagnarhost. Bien que les troupes du Baron Gatenaer Forswon soient peu nombreuses et ne représentent pas une menace militaire digne de ce nom, leurs habiletés leur permettent de récolter un certain nombre de renseignement sur les troupes du Linrad, renseignements qui pourront peut-être se montrer capital lorsque le roi tentera de reprendre le contrôle du pays. Et leur connaissance du terrain peuvent faire des rôdeurs de Valossan des adversaires bien plus dangereux que ne peut le supposer le

Duc Arckenan.

Le baron sait qu'il n'a pas les effectifs suffisant pour mener une attaque contre les troupes du Linrad. Il se montre pour le moment très discret et évite autant que possible d'attirer l'attention sur lui. Il a accueilli un certain nombre de troupes régulières, fidèles au roi, et qui ont dû se replier lors de la bataille de la Passe, ce qui à le méritent d'augmenter les troupes à sa disposition en cas d'attaque du Linrad. Il sait que le Duc Arckenan a dû avancer très vite vers Loine, trop vite. Ses troupes se sont quelque peu dispersées et il lui faudra un moment pour rassembler ces troupes s'il veut continuer son avancée.

Les rôdeurs de Valossan essayent de retarder cette réorganisation, en menant des escarmouches contre les troupes fraîches et les caravanes de ravitaillement en provenance du Linrad et des baronnies d'Urstan sur le territoire de Vagnarhost.

Le château de Valossan est adossée à l'Eruin Herl, perché sur un éperon rocheux, tel le faucon symbole de la baronnie, scrutant les environs. Bien que toujours en construction, la place forte est capable d'accueillir entre ses murs, l'ensemble de la population de la baronnie. Située au fond du vallon étroit et rocheuse, elle dispose de murs imposants qu'il est difficile d'assiéger facilement compte tenu de la configuration du terrain. Des nains de Thûrnagar ont participé cette construction et quelques uns continus le travail.

Le baron Gatenaer Forswon est un cousin du Roi Barkosh et l'un de ses meilleurs amis.



► **Baronnie Kerswon (1006 hab.)** : La baronnie de Kerswon occupe une partie des grandes vallées herbeuses qui se sont formées entre les Montagnes du Nord et l'Eruin Herl. Le château de Kerswon se trouve à l'extrémité d'une étroite vallée, bénéficiant d'un abri partiel contre le vent froid venant de l'ouest. Les habitants de Kerswon apprécient les grands espaces. Ils parcourent les quelques vallées alentours sur leurs chevaux, surveillant leurs troupeaux de sénâurs. Ils sont parmi les seuls à faire encore un peu de commerce avec les nains malgré la situation actuelle. La relative proximité de forteresses naines en est la principale explication. Il faut environ deux jours pour rejoindre la baronnie de Valossan, et au moins quatre pour celle de Biansk. Le Baron Ulister Farde est à la tête de cette baronnie.

► **Baronnie de Biansk (789 hab.)** : La baronnie de Biansk est certainement le territoire de Vervande le plus isolé du pays. Situé à plus de 200 kilomètres des deux autres baronnies, elle est aussi la moins peuplée. Constitué principalement d'éleveurs de sénâur et autres créatures (moutons, chevaux...) et de chasseurs, ils ont une vie rude compte tenu du climat. Installé sur les contreforts nord de l'Eruin Herl, proche de la Trouée de Biansk, les habitants vivent dans des habitations sommaires de pierre et de bois, voir dans des grottes pour certains. Le château de Biansk n'en mérite qu'à peine le nom.

Le vent froid, la pluie et la neige font parties du quotidien des habitants. Il leur arrive de faire parfois du commerce avec Last (voir Pelian) mais il s'agit d'un voyage dangereux et difficile, et occasionnellement avec des nains de Thûrnagar (sénâurs, cuir, viande...).

Bien que fidèle au roi, la guerre est quelque chose qui ne les concerne pas, car cela ne changera pas leur situation, habités à se débrouiller seul. Et surtout bien trop lointaine pour eux.

La baronnie n'existe depuis même pas dix ans, mais les gens qui la peuple ont déjà l'impression d'avoir quitté leur ancienne vie depuis bien plus longtemps. L'isolement dû aux longs hivers et les dangers de la région (loups et autres créatures) les ont endurci mais la présence des étranges

constructions de la Trouée de Biansk les a rendus très superstitieux car elles sont la preuve qu'il y a eu ou qu'il y a encore d'autres créatures en ces lieux reculés. Le Baron Cadlor Brams est à la tête de cette baronnie

PELIAN

- **Duché, population** : 69000 hab.
- **Dirigeant** : Duc Vladim de Pelian
- **Armoirie** : 2 épis de blé croisés sur champ vert
- **Centre politique** : Château de Griswolsh
- **Ressources** : Agriculture, élevage, pêche et chasse. Quelques exploitations minières mais beaucoup reste à découvrir.

Pelian est l'un des trois Duchés de Vervande. Il fut créé par Vrem Blinars pour récompenser ses nouveaux alliés en 13 DA. C'est également l'un des greniers à grains du royaume. 90% de sa population est constituée de serfs et de paysans libres.

C'est un territoire sans grand intérêt économique, avec de nombreux villages et des terres agricoles prises sur les forêts. Bien que donnant sur la baie de Malean, il n'existe pas de gros ports.

La proximité de Loine, ont fait qu'aucune ville de grande taille n'a vu le jour depuis deux siècles. Et tout comme Var, cette région manque cruellement de routes dignes de ce nom. En effet, la Voie du Nord s'arrête dans la capitale et ne prend pas la direction de l'ouest.

Les derniers événements ont considérablement touchés la région sur le plan commercial, en coupant les routes servant à l'approvisionnement des régions alentours.

Le Duc Vladim regroupe ses maigres troupes sur les frontières est du duché en prévisions d'une attaque du Duc du Linrad, mais pour le moment rien ne semble venir. Militairement, Pelian ne semble pas vraiment intéresser Arckenan pour le moment. Il se contente de quelques patrouilles à la frontière pour éviter toutes surprises.

Le Duc a également demandé des renforts au Comte de Var. Les troupes entraînées sont peu nombreuses dans le duché et le Duc fait actuellement appelle à de nombreux paysans qu'il enrôle et fait entraîner pour augmenter ses forces.

► **PortLefranc (8379 hab.)** : PortLefranc est le port principal du duché de Pelian. Il est cependant bien moins développé que Port Denak. Les marais tout proche n'en font pas forcément un endroit plaisant à vivre (surtout en saison chaude) mais le gibier abondant qu'on y trouve et les nombreux coquillages et crustacés des côtes font du lieu un endroit connu pour sa bonne chair.

► **Griswolsh (10294 hab.)** : Situé au sommet du colline, le château de Griswolsh domine la ville qui s'est étalée à ses pieds depuis la création du duché. Le duc Vladim est un homme d'une cinquantaine d'année à la forte corpulence, aimant la vie et apprécié de la populace. Il a de nombreux enfants.

► **Rougeterre (4716 hab.)** : La concentration en mineraux de fer dans le sol a donné son nom à cette ville dynamique du Duché. Située à la source de la Rouge, une des rivières alimentant les marais proche de PortLefranc, Rougeterre est une ville minière. Le travail ne manque pas dans cette ville, les bras y sont toujours les biens venus et nombreux sont les paysans et pêcheurs qui sont venus y chercher travail et peut être fortune en ce lieu. On parle de quelques rares filons de pierres précieuses.

► **Last : (681 hab.)** : Aussi appelé la «ville du bout du monde». A peine une ville, plutôt un gros bourg, perdu de l'autre côté de l'Eruin Herl. Un repère de brigands, voleurs et assassins en tout genre. Normalement sous la

juridiction du duché de Pelian, sa position géographique et son isolement une bonne partie de l'année, dispense les habitants de cette autorité. C'est un lieu d'indépendance où l'on peut y trouver tous les reclus et brigands du royaume (et même au-delà) cherchant à se faire oublier. La vie y est très dure, mais en général on ne vous pose pas de question sur vos activités passées et rarement sur celles du moment, surtout si on tient un minimum à la vie.

Last n'est pas si désorganisé qu'on pourrait le croire. La ville existe depuis une vingtaine d'année et est dirigée depuis le début par un homme appelé Garegan Mainrouge. Agé d'environ 40 ans, c'est un guerrier émérite, et il fait régner la loi, ou plus précisément sa loi, châtiant sans relâche ceux qui s'y opposent. Il s'est fait de nombreux ennemis dans la population de Last mais aussi quelques amis. On ne peut manquer de le reconnaître lorsqu'on le rencontre dans les ruelles étroites et sordides de Last. Il est le seul à porter un plastron de plates, l'acier étant plutôt rare ici, servant principalement pour les armes. Une main rouge peinte en orne le devant. Pour le reste rien ne le différencie des habitants du lieu : sale et crasseux, les cheveux longs, mal rasé, les habits plus que rapiécés, mélangeant cuir et tissus. Même son plastron est terni, cabossé et sale. Et pourtant Garegan fut chevalier autrefois. Et frère du duc de Pelian. Voilà vingt ans, Garegan, chevalier, maître d'arme et capitaine de la garde de Griswolsh, déshonora son ordre lorsqu'on le retrouva, les mains ensanglantées, près du corps de sa femme. Tout l'accusé et il ne chercha pas à s'expliquer. Personne ne sut ce qui s'était réellement passé. Ne pouvant se résoudre à appliquer la peine capitale, son frère aîné, le duc Vladim le banni et le priva de tous ses titres et possessions. Les pas du jeune homme le menèrent à Last, à peine quelques baraqués à l'époque. Il ne conservait que son plastron symbole de ce qu'il avait été autrefois, et il pris le nom de Mainrouge, symbole de ce qu'il était devenu. C'est un homme juste et dure mais au caractère aigri. Tous les jours, il se force à porter le plastron qui lui rappelle ce qu'il a fait. Il ne veut qu'une chose : oublier et expier son crime. Le jour où son plastron cédera, par l'usure ou sous les coups, alors il sera libéré. Cela fait vingt ans qu'il attend.

Au cours des vingt années qui viennent de s'écouler et en secret, il a rendu quatre à cinq visites à son frère aîné. A chaque fois, celui-ci lui a demander de revenir, que cette histoire était oubliée. Mais à chaque fois, Garegan lui a répondu ceci : «les autres ont peut être oubliés, pas moi...» .

VAR

■ **Comté, population :** 70000 hab.

■ **Dirigeant :** Comte Ernst de Var (oncle du roi)

■ **Armoire :** 7 tours grises reliées et couronnées sur fond bleu

■ **Centre politique :** Port Varian

■ **Ressources :** Agriculture, élevage, pêche et chasse. Quelques exploitations minières mais beaucoup reste à découvrir.

Cette région forme la frontière ouest du pays même si celle-ci n'est pas clairement définie. La famille Var a dans ses gênes le sang de la femme de Vrem Blinars. Grâce à cela, Barkosh put prétendre au trône.

En plus de Duharan, Var est la seule région à posséder un port de guerre d'importance : Port Varian. Après l'incendie de Tonimar, les quelques rares navires de la flotte du roi y ont établi leur base.

La proximité du territoire de Pergis, juste de l'autre côté du Détroit de Malean, font de cette région un point stratégique. Les troupes armées y sont importantes.

Le Comte s'attend à une attaque de Pergis sur son territoire,

des espions lui ayant rapporté de nombreux préparatifs militaires se déroulant sur les côtes nord de Pergis. Il se prépare également à une attaque d'Arckenan en provenance de Loine. Les paladins et les prêtres de Ghor ne sont pas les bien venus.

Le château du Comte Ernst (CastelVar) se trouve à quelques kilomètres au nord de Port Varian. Diverses petites villes, villages, châteaux et places fortes émaillent la campagne et les côtes de Var.

► **Port Varian : la ville aux Sept Tours (17 548 hab.)**. Ce port est installé dans ce qui devait être un ancien volcan dont le cratère s'est effondré dans la baie. Sept tours de pierre ont donné le surnom de la ville. Deux tours ferment le port et servent de phares. Quatre autres sont sur les bords du cratère et gardent les quatre entrées de la ville. La dernière tour se trouve au centre d'un bosquet au cœur de la ville (école de magie). Un éperon rocheux sur le flanc intérieur du cratère surmonté d'un bois sacré, porte un arbre magnifique. Il s'agit d'un sanctuaire dédié à Daïa. Un druide y vit et y officie auprès du Comte Ernst. Une île au centre du cratère sert de forteresse militaire et de prison. Le comte y rassemble des troupes et des vivres en prévision d'une invasion de Pergis ou en provenance de Loine. Il a fait construire de nombreuses catapultes et balistes.

L'accès par la mer est bien défendu et l'accès par la terre ne peut se faire que par les quatre portes qui permettent de franchir la crête rocheuse haute de plusieurs dizaines de mètres par endroit et qui forme les bords du cratère.

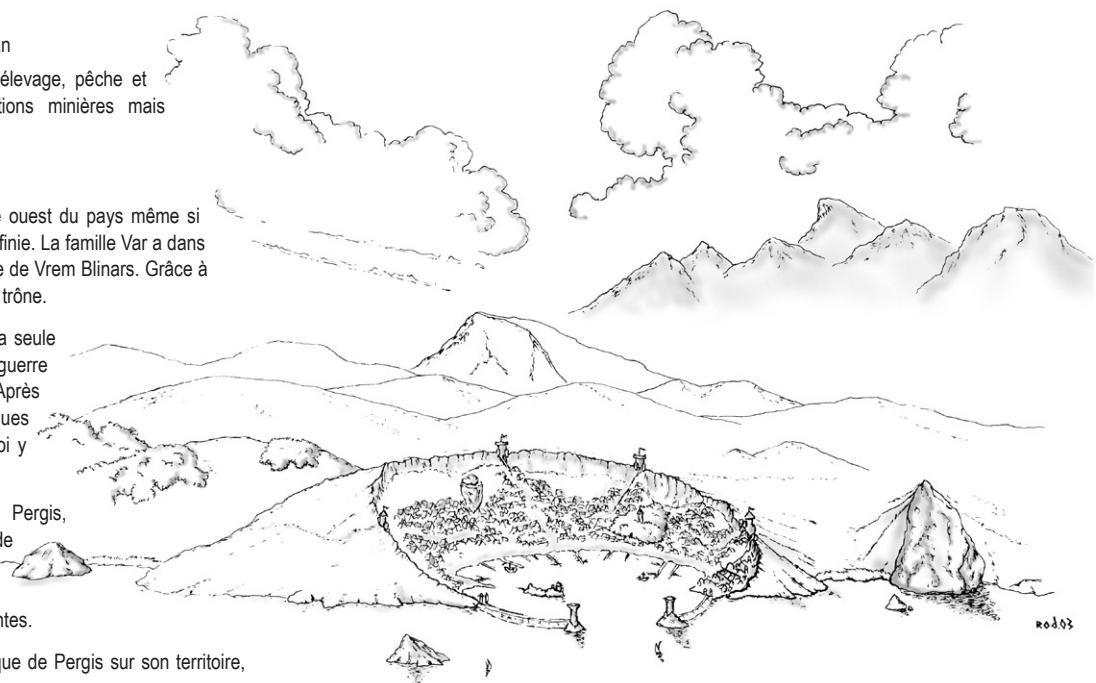
La ville s'étend sur les pentes intérieures plus ou moins escarpées du cratère. Les quatre rues qui partent des portes plongent littéralement vers le fond du cratère et vers le port. Port Varian est une ville très commerciale et qui s'est fortement développée lorsque Pergis avait la régence du pays.

Depuis l'incendie de Tonimar au début de l'an 272, Port Varian est devenue le seul port militaire d'importance de Vervande, le seul capable de construire des navires de guerres.

Le fils du Comte (cousin du roi), membre des Chevaliers de la Tour, est en charge de la garnison de défense de la ville. Il est assisté par le Conclave du Port pour la gestion de la ville. Le Conclave est une guilde regroupant des marins et des marchands.

La ville existait déjà à la fin du Premier Age. Certaines constructions (comme les sept tours) datent de cette époque. On parle de nombreux passages souterrains oubliés.

► **Noirmont (1623 hab.)** : Situé dans les Collines Noires, cette ville se trouve



à une centaine de kilomètre au nord de Port Varian. Les habitants l'appellent la «Dernière Ville». Et ils n'ont pas tout à fait tort. Bien que les frontières ouest du Comté de Var ne soient pas clairement définies, Noirmont en est la dernière ville d'importance avant les territoires inexplorés de l'ouest. Au-delà, on ne trouve plus que quelques fermes isolées.

Noirmont tire son nom des mines de charbon de la région. Petite bourgade pauvre, la ville n'est là que pour fournir Port Varian en charbon. L'ensemble paraît triste et la poussière de charbon qui recouvre tout, fait nommer les habitants des «gueules grises» par ceux de Port Varian.

Le seul intérêt de cette ville est qu'elle sert le plus souvent de point de départ aux missions d'exploration de l'ouest et on peut y trouver bon nombre de mercenaires en tout genre en quête de travail. Le matériel est bon aussi et on y trouve pratiquement de tout.

► **Port Denak (7197 hab.) :**

Moins connu que Port Varian, Port Denak profite cependant grandement de la présence de sa voisine. Situé à un peu plus d'une centaine de kilomètres à l'est de Port Varian, ce port est le deuxième port commercial du Comté juste derrière Varian, principalement dû au fait que l'accès terrestre en est bien plus facile que la ville aux Sept Tours.



... les terres désolées du nord ...

► **Eaubleue (3456 hab.) :** A l'origine simple village de pêcheurs, Eaubleue est devenu au fil du temps l'un des principaux ports de pêche de la baie de Malean.

LES MARCHES DE L'OUEST

Ce qu'on appelle les Marches de l'Ouest est un vaste territoire pratiquement inexploré qui commence de la frontière nord-ouest du comté de Var et remonte sur la façade occidentale de l'Eruin Herl, puis de celles des Montagnes du Nord jusqu'aux terres glacées du nord.

Personne ne s'est aventuré sur ces terres depuis plus de quatre siècles et la fin de la guerre contre Darkossanth. Ce territoire reste à conquérir ou pourrait même servir de récompense aux valeureux qui soutiendraient l'un des prétendants au trône. Mais attention à ce que cela ne soit pas un cadeau empoisonné.

En effet, terres inexplorées ne signifient pas inhabitées. Les trollkins infestent la région, des tribus d'hommes sauvages leur disputant quelques miettes de territoire. Des trolls des forêts pourraient même se cacher dans les forêts ou les marais.

Une communauté de centaures forte de plusieurs centaines d'individus contrôle une grande vallée boisée et la dispute aux trollkins et aux hommes sauvages.

Les centaures sont un peuple très fier et ne souhaitant qu'une chose : garder leur indépendance et vivre comme bon leur semble. Les Technomages voulaient en faire leur gardien mais leur faible nombre et leur volonté d'indépendance orientèrent leur choix vers les trolls (voir Atlas II : Thûrnagar). Les centaures vivent en communion avec la nature. Ce sont des chasseurs et animistes. Ils vivent en communauté. Vivant relativement isolés, cette communauté n'a pas rencontré d'homme depuis des siècles et préféreraient que cela continue ainsi. Ils vivent dans des ruines anciennes datant d'une autre époque, et construites par un empire depuis longtemps disparu (voir Partie VII : Mythes & Légendes)

8. La Voie du Nord

La Voie du Nord est une construction immense et imposante reliant Balisse, la capitale de Pergis à Loine, celle de Vervande. Il a fallu plus de 50 années pour en terminer la construction. De nombreux ouvrages d'art furent nécessaires pour vaincre les difficultés du terrain, mais le génie des nains, l'art de Varlan et la main d'œuvre humaine permirent à ce fantastique chantier de voir le jour.

Cet ouvrage est constitué de deux voies centrales de 4m de large, chacune bordées par un chemin piétonnier d'un mètre et un parapet de pierre. Les chaussées sont inclinées vers l'extérieur et des rigoles récupèrent l'eau de pluie, celle-ci étant ensuite rejetée grâce à des canaux et goulottes de l'autre côté du parapet.

La Voie du Nord est entièrement pavée, sur toute sa largeur, de grandes dalles de pierre, soigneusement jointoyées de façon à ce que même les herbes ne puissent s'y glisser. Elles permettent ainsi la progression rapide des véhicules et des chevaux.

Les chariots et cavaliers circulent au centre, la voie de droite montant vers le nord alors que celle de gauche rejoint le sud. Cependant, il n'est pas rare de voir les gens circuler comme bon leur semble lorsque la Voie est peu fréquentée.

Taillés dans le granit par les nains, les blocs servant de soubassement pèsent plusieurs tonnes pour certaines.

Malheureusement, par manque d'entretien, certaines zones résistent mal au passage du temps. Seuls les nains sont capables de refaire ce genre d'ouvrage.

A intervalles de plusieurs kilomètres (suivant la configuration du terrain), Vrem Blinars fit installer d'énormes lampes au moment de la construction. Le but de ces installations était de permettre d'envoyer un certain nombre de messages, du nord au sud, au moyen de signaux lumineux, chaque foyer relayant le message au suivant. En pleine nuit, la flamme d'une lampe est visible depuis les lampes immédiatement adjacentes. Jusqu'à ce jour, elles n'ont jamais servi mais semblent encore en bonne état car régulièrement entretenues. La base du foyer est une cuve remplie d'un liquide inflammable produit (raffinée) à partir d'une huile noire et nauséabonde provenant d'Orlan. Le vol de ce liquide est passible de graves sanctions, mais on en trouve quand même sur certains marchés noirs à des prix exorbitants.

Le mécanisme faisant fonctionner chaque lampe est relativement simple d'utilisation et peut être actionné par un homme seul. Par contre, la conception du système est l'œuvre des nains de Thûrnagar, chaque lampe étant une merveille de rouages, d'évents, de vannes et autres accessoires, permettant le remplissage des cuves, leur vidange, l'alimentation du foyer en liquide inflammable...

Des accès ont été aménagés pour permettre aux voyageurs de rejoindre et quitter les voies secondaires qui sillonnent le pays.

Aux carrefours les plus importants, de larges places ont été créées. Et il n'est pas rare d'y trouver des marchands installés pour y commercer.



Sur tout son tracé, on peut trouver des auberges et des caravansérails, permettant pratiquement toujours de dormir à l'abri après une journée de marche.

De même, des postes de péage, tenus par des gardes en armes des régions traversées, se chargent de récolter les taxes de passage. Ces gardes sont également chargés du maintien en état des lampes. Ces postes sont positionnés aux endroits stratégiques comme les passages de gués, les ponts...

Le montant de la taxe ne s'applique qu'aux marchands transportant des marchandises et reste somme toute plutôt raisonnable compte tenu du gain de temps que l'utilisation de la Voie du Nord permet et de la relative sécurité qu'elle apporte aux voyageurs comparée aux autres chemins souvent plus longs et parfois peu sûrs.

Toutefois, si la discréction est de rigueur, mieux vaut passer son chemin et éviter d'emprunter la Voie du Nord, ses nombreuses patrouilles et postes de garde.

9. Personnages Clés

Barkosh de Var, Roi de Vervande

Race / sexe : Humain / M
Age : 27 ans (né en 245 D.A.)

Taille : 1.77 m

Poids : 75 kg

Cheveux : châtain

Yeux : vert

Caractère : juste, valeureux, fidèle

Description : Si on le juge uniquement sur son apparence, Barkosh ne possède pas l'envergure d'un véritablement roi. C'est une impression trompeuse. Derrière son visage assez quelconque de jeune homme, il émane de lui une prestance et un charisme qui lui ont permis d'accéder au trône. Cette énergie semble hélas lui faire défaut pour l'instant. Sa jeunesse et donc son inexpérience, ont fait qu'il s'est retrouvé dépassé par les événements et qu'il tente actuellement de reprendre la situation en main.

Si un jour il récupère son pouvoir, il souhaite déplacer la capitale à Port Varian.

Objets particuliers :

- couronne de Vervande : elle appartenait à Vrem Blinars, c'est une création des nains, offerte lors du couronnement de Blinars, elle a les pouvoirs suivants : protection comme un heaume, fringance (le porteur n'a besoin que de quelques heures de sommeil, il récupère plus vite de la fatigue...). Description : un bandeau simple de daëlin finement ciselé et serti d'une pierre pourpre au front.

- cotte de maille en daëlin : création et cadeau récent des nains apporté par Garak. C'est une chemise de maille couvrant le torse, les épaules et le bas ventre avec des protections pour les bras et les jambes.

Garak Terreur des Trolls, fils de Gar

Race / sexe : Nain de Thûrnagar / M

Age : 64 ans (né en 208 D.A.)

Taille : 1.42 m

Poids : 72 kg

Cheveux : Brun. Porte la barbe et des tresses

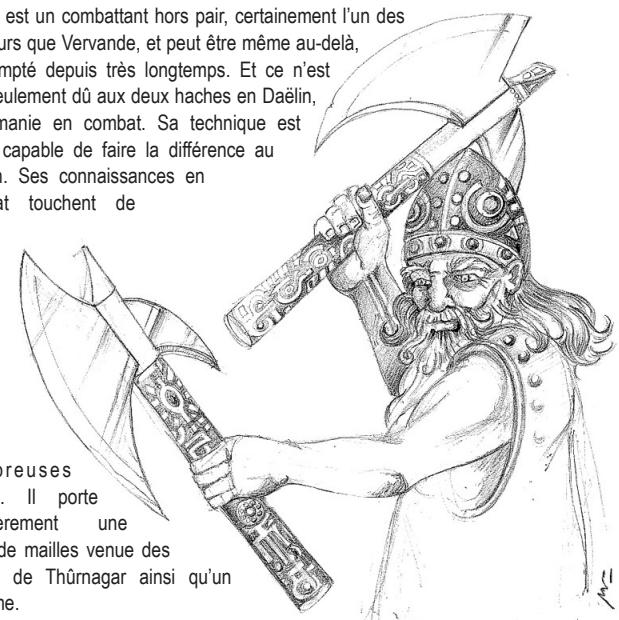
Yeux : Vert

Caractère : Réservé, calme, amical, parfois taciturne

Description : Garak est un compagnon précieux pour le roi. Il sait écouter et conseiller. Il est discret, mais toujours présent dans les moments difficiles.

Son récent combat contre un Cavalier Démoniaque et la blessure qu'il reçut l'oblige à se reposer dans la forteresse de Han. Cette longue période d'inaction forcée renforce son côté taciturne, Thûrnagar lui manque et son père est âgé. Il craint de ne pas le revoir avant sa mort. Mais il accomplit la mission que Gar lui a confié et seul le roi de Vervande peut le libérer de ses obligations.

Garak est un combattant hors pair, certainement l'un des meilleurs que Vervande, et peut-être même au-delà, ait compté depuis très longtemps. Et ce n'est pas seulement dû aux deux haches en Daëlin, qu'il manie en combat. Sa technique est seule capable de faire la différence au besoin. Ses connaissances en combat touchent de



nombreuses armes. Il porte régulièrement une cotte de mailles venue des forges de Thûrnagar ainsi qu'un heaume.

Garak

Arckenan, Duc du Linrad

Race / sexe : Humain / M

Age : 38 ans (né en 234 D.A.)

Taille : 1.80 m

Poids : 76 kg

Cheveux : noir, porte le bouc

Yeux : vert

Caractère : dominateur, possessif, colérique

Description : avide de pouvoir, son expérience des guerres au Linrad et en Urstan l'avantage considérablement face au jeune roi.

Objets particuliers :

- Une très grosse perle verte (7cm de diamètre) semblant contenir une fumée épaisse verdâtre, elle émet une sorte de pulsation de façon totalement irrégulière, elle a été trouvée dans des ruines étranges et très anciennes aux pieds des montagnes de l'Eruin Daun. Cet objet date bien avant les Varlan, du temps des Technomages. Pouvoirs : après affiliation avec le porteur, elle permet d'influencer les esprits d'origine Jaris en leur faisant croire que la personne qui la tient est d'un rang supérieur dans la hiérarchie au sein de la ruche/essaïm. Le contact se faisant mentalement mais à une portée limitée. La perle permet au duc de commander les Cavaliers Démoniaques

Ourmak, fils de ???

Race / sexe : Nain de Thûrnagar / M

Age : 362 ans (né en 1810 P.A.)

Taille : 1.20 m

Poids : 53 kg

Cheveux : Grisonnant. Porte la barbe.

Yeux :

Caractère :

Description : Fidèle de la première heure de Gar, celui-ci l'envoya en temps qu'ambassadeur auprès du roi de Vervande lorsque celui-ci monta sur le trône.

Capturé par Arckenan lors de la prise de la capitale, il croupit actuellement dans les geôles du palais. Il est régulièrement torturé suivant le bon plaisir de ses geôliers. Il est dans un triste état, vêtu de haillons, une barbe infestée de vermine et sale. Il s'est résigné à son sort.

Zenod Ruj, Maître des Ténèbres de Vervande

Race / sexe : Humain / M

Age : 56 ans (né en 216 D.A.)

Taille : 1.63 m

Poids : 55 kg

Cheveux : chauve

Yeux : marron

Caractère : Sournois, calculateur, sans pitié

Description : Au service du roi de nombreuses années, Zenod en a profité pour distiller la parole de Ghor et ainsi s'attirer la coopération de nombreuses personnes au sein de la cour. C'est grâce à lui que le ghorisme a pu s'établir en Vervande. Ces demandes régulières de faire apparaître les serviteurs de Daïa comme des hérétiques ont finalement poussé à bout la patience du roi.

Objets particuliers :

- un anneau contenant l'essence du jaark primordial de forme grossière, semblant fait de pierre. Si on l'observe suffisamment longtemps, il semble changer de forme et être vivant. Il est lié au porteur, par de fines tentacules minérales doués de vie qui pénètrent sous la peau et s'insinuent dans l'organisme, absorbant l'énergie de son hôte tout en lui conférant certains pouvoirs. Il ne peut être retiré. Pouvoirs : x3PP; Eclair de pierre 3x/jour ; Obscurité 3x/jour ; Régénération transforme 3PP en 1 PdC ; Charme / Influence ...

Gwen Atan, Grand Druide de Daïa

Race / sexe : Humain / M

Age : 72 ans (né en 200 D.A.)

Taille : 1.83 m

Poids : 70 kg (mince)

Cheveux : blanc avec une barbe

Yeux : bleu pâle

Caractère : doux, protecteur

Description : un homme grand et mince, au regard compatissant, à l'écoute des problèmes de tous. Il est à la tête des druides de Daïa depuis de nombreuses années ayant été réélu de nombreuses fois.

Objets particuliers :

- bâton de l'Arbre de Dren'daes contenant une partie de l'essence de Daïa. Crée et donné par Daïa directement. Un grand bâton ressemblant à une branche d'arbre d'environ 1.80 à 2 m qui reste toujours vert et sur lequel pousse de petites feuilles et quelques fois des fleurs. Une fois par an, il donne de petits fruits ressemblant à de petites pommes. Elles ont le pouvoir de redonner la vie et effacent toutes maladies/blessures/poisons. Ne se conservent pas. Si le bâton est planté au cœur du Jaark Primordial, il le détruit mais cela personne ne le sait. (pour l'instant). Pouvoirs : x3PP ; effet maximum des herbes administrées par le porteur ; dialogue avec les animaux ; déplacement facilité en pleine nature ; invocation d'animaux...

Cavaliers Démoniaques

Race : Humain / Démon / Jaris

Age / Sexe / Taille / Poids : variable en fonction du corps habité

Cheveux : quasi inexistant

Yeux : ?

Caractère : tueur, sans pitié, intelligent, sans émotion

Description : parodie d'être humain, ils cachent le plus souvent leur terrible apparence démoniaque sous d'amples habits. Le corps de ces humains a été envahi par l'essence même de l'esprit de draconides morts il y a de nombreux millénaires entraînant une modification progressive et terrifiante de leur apparence physique. Ils sont le lien contre nature entre les humains et les draconiens. Cela se traduit notamment par une capacité de régénération. Leur habileté naturelle et leurs griffes aussi dur que l'acier leurs permettent d'escalader presque n'importe quelle surface, y compris se déplacer sur des murs ou même au plafond lorsque le support le permet. Comme les Jaris, leur nature est de type biomimétique.

Ils sont actuellement sous les ordres du duc du Linrad avec pour mission de retrouver le roi et de l'amener devant le duc. Ils sont hors de portée pour recevoir un autre ordre.

Cachés sous de grandes bures sombres, ils errent sur le territoire de Vervande, descendant vers le sud sur les traces du roi. Voyageant le plus souvent en groupe, on peut apercevoir certains d'entre eux, agissant en solitaire. Ils ne montrent jamais leur terrible apparence aux habitants sauf pour obtenir des renseignements, et cela ne débouche que sur une chose pour les informateurs : la mort.

Gangrenés par l'esprit des Jaris, les Cavaliers ont pris l'apparence des draconides, des êtres dont l'existence est inconnue de tous, même du plus ancien des Varlan.



un Cavalier Démoniaque

TABLE DES CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES - REGLES D'ADVANCED ATHALA

Nom	Gr	PV	Init	Def	Attaques	Armure	Per	Vol	PP
PERSONNAGES									
Barkosh de Var	4	18	12	10 (16)	+27 Epée longue chevalier. armure de chaînes offerte par les nains, en daëlin (+4 en Def), protège comme armure de plaques, bouclier en acier sup. (+2 en Def), épée longue en acier supérieur +2 dont la lame est couverte de runes, lance une guérison sur le porteur 2x/jour (2D10 PV), couronne +4 def, autres objets mineurs.	P	20	15	-
Garak	6	23	10	6	+34 hache / +24 hache (2 att/rnd) guerrier. armure de chaînes en daëlin (+4 en Def), protège comme armure de plaques, deux haches +4 en daëlin pouvant être utilisée à 1 main par les nains, autres objets mineurs.	P	10	13	-
Arckenan, Duc du Linrad	4	18	11	5(11)	+30 Epée longue guerrier. épée longue en acier sup. +2, chaîne protectrice (+2 déf), bouclier en acier sup. (+2 déf), autres objets mineurs.	C	10	15	-
Cavaliers démoniaques	4	25	15	4	+30 arme ou griffes valeurs moyennes. variable en fonction des cavaliers. Capacité de régénération 3 PV / 10 min. Capacités de dissimulation et d'escalade importantes	P	10	13	
Ourmak	3	15	8	3	+20 arme guerrier. emprisonné, aucune possession	-	12	12	-
Zenod Ruj	5	15	8	2	+12 arme sorcier / clerc, maîtrise les talents de société (+25 mini), multiplicateur de PM x3	-	12	20	92
Gwen	6	17	8	2	+20 bâton druide / animiste. objets puissants, multiplicateur de PM?	-	16	18	117
Paladins noirs	2	20	10	4(8)	+22 arme corps à corps, +20 arme de portée guerrier / chevalier. bouclier	C	10	10	-
MONSTRES									
Trollkins	2	16	15	5	+16 griffes (1d4) ou +14 arme	-	16	5	-
Troll blanc	4	50	10	2(6)	+30 poings/griffes (2d6) ou +28 arme certains possèdent des boucliers ou des armures rudimentaires (rare)	FL	16	7	-
Sénaur	1	75	5	52	+14 charge (1d8) ou +12 sabots (1d6)	FD	10	5	-
Karshan	3	55	16	16	+26 griffes (2d8) ou +25 morsure (1d10)	FL	16	5	-
Notes : les valeurs données pour les monstres sont des valeurs standards. Il est possible de rencontrer des créatures plus faibles ou plus fortes.									
Gr : Grade	Armures :				Per : Perception				
PV : Points de vie	FL : fourrure légère				Vol : Volonté				
Init : Rapidité	FD : fourrure lourde				PP : points de magie				
Def : Bonus défensif. Le chiffre entre parenthèses correspond à la défense avec bouclier	C : Chaîne ou équivalent pour les monstres				P : Plaques ou équivalent pour les monstres				

TABLE DES CARACTERISTIQUES DES ARMEES - REGLES D'ADVANCED ATHALA

Les caractéristiques des troupes sont données dans le bestiaire. Leur nombre par catégorie et par région est donné dans la Table des Caractéristiques des Armées pour les règles de Rolemaster page suivante.

TABLE DES CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES - REGLES DE ROLEMASTER

Nom	Niv	PdC	TA(BD)	Boucl.	Protec.	BO Mêlée	BO Missile	Mov
PERSONNAGES								
Barkosh de Var	15	154	14(45)	O	O	+162 Epée large	+83 arc / arbalète	0
						Prof. : Guerrier - Escalade 27 - Equitation 64 - Natation 14 - Désarm./Crochetage 10 - Fil./Dissim. 38 - Perception 68 - Stratégie/Leadership/... Epée large +10		
						Soin (3-30) 2x/jour, armure en daëlin +20, bouclier +10. Couronne +20 au BD - FO96 - RP 83 - PR 89 - IT 73 - EM76 - CO 98 - AG 90 - AD 68 - ME 59 - RS 75.		
Garak	20	226	16(45)	N	N	+198 Hache à 1 main	+128 hache / arc / arbalète	0
						Prof. : guerrier - Escalade 68 - Equitation 58 - Natation -5 - Désarm./Crochetage 58 - Fil./Dissim. 52 - Perception 82 - Stratégie/Leadership/... Hache à une main +20, armure +20. FO101 - RP 95 - PR 83 - IT78 - EM77 - CO99 - AG 97 - AD 73 - ME 60 - RS 68. Liste de sort : Soins Personnels (Mentalisme Libre) - PP : 24		
Arckenan, Duc du Linrad	17	145	13(45)	O	N	+158 Epée large	+93	10
						Prof. : guerrier - Escalade 45 - Equitation 89 - Natation 37 - Désarm./Crochetage 42 - Fil./Dissim. 46 - Perception 63 - Stratégie/Leadership/... Epée large +10, armure +10, bouclier +10. FO 92 - RP 90 - PR 93 - IT 62 - EM70 - CO 91 - AG 95 - AD 79 - ME 75 - RS 41.		
Cavaliers Démoniaques	10-20	100-220	12(35)	N	N	+120 et + pour griffes/armes		20
						Escalade 70+ - Fil./Dissim. 65+ - Perception 45+ - FO 90+ - RP 98+ - CO 90+ - AG 98+. Les autres caractéristiques sont celles du corps. Régénération 1PdC/rd.		
Zenod Ruj	23	83	13(10)	N	N	+60		0
						Prof. : clerc maléfique - Escalade 12 - Equitation 15 - Natation 5 - Fil./Dissim. 23 - Perception 58. Bâton avec sorts x3PP, FO 41 - RP 76 - PR 91 - IT 99 - EM83 - CO 53 - AG 68 - AD 86 - ME 79 - RS 71. Listes de sort : base / libre / réservée - PP : 193		
Gwen Atan	25	117	2(45)	N	N	+75 bâton		5
						Prof. : druide/animiste - Escalade 48 - Equitation 49 - Natation 37 - Fil./Dissim. 49 - Perception 56. Multiplicateur x3PP, FO 61 - RP 82 - PR 101 - IT 101 - EM92 - CO 80 - AG 74 - AD 67 - ME 70 - RS 69. Liste de sort : base / libre / réservée - PP : 263		
MONSTRES								
Trollkins	2-4	50-70	8(35)	O	N	+40 à +80 arme	+40 à +60 arme	0
Troll des Glaces	10	250	11(30)	N	N	+120 arme/ +100 Ggriffe30/ +80 Gbouloir70		10
						valeurs pour un troll standard, peuvent varier suivant les créatures. Créature de taille Large. Utiliser Table de Critiques pour créature large.		
Sénaur	3	150	4(10)	N	N	+100 Gcorne40/ +80 Gpietinement60		0
						herbivore paisible. Choisi le plus souvent la fuite sauf si acculé.		
Karshan	6	170	4(30)	N	N	+100 Ggriffes40/ +100 Gbouloir60/ +120 Gmorsure		30
						valeurs moyennes, peuvent varier suivant les créatures. Si attaque de boutoir fait un CC, alors attaque de morsure au round suivant.		

TABLE DES CARACTERISTIQUES DES ARMEES - REGLES DE ROLEMASTER

Région	Pop.	%	# armée	Cl #/n	CL #/n	Clead #/n	Inf #/n	Inflead #/n	Arc #/n	Mar #/n	Cap #/n	GR #/n
Garamond	20000	2	400	50/ 3-5		5/5-7	300/1-4	15/3-6	30/2-5			
Dorudan	26500	2	530	70/3-5		5/7-10	350/1-4	25/3-6	80/3-5			
Ekosh	44000	4	1760	100/3-5	30/4-7	10/7-10	1300/1-4	70/4-8	250/3-5			
Linrad	79000	7	5530	3200/3-6	650/5-8	100/7-11	1200/1-4	80/4-8	300/3-5			
Urstan	57500	6	3450	500/3-6	100/5-8	50/6-11	2200/1-5	200/4-8	400/3-5			
Theonesse	42000	5	2100	500/3-7	200/5-9	50/6-11	800/1-5	50/4-8	500/3-5			
Duharan	112300	3	3370	1000/3-6	200/5-9	150/6-11	1200/1-4	100/4-8	500/3-5	200/1-5	20/5-10	
Loine	96000	3.5	3550	1000/3-6	250/5-9	150/6-11	1500/1-4	100/4-8	500/3-5			50/6-10
Vagnarhost	18500	4	740	200/3-7		20/6-9	400/1-4	40/4-7	80/3-5			
Eckan	3000	10	295	70/3-7		5/6-9	150/1-4	20/4-9	50/3-5			
Pelian	69000	1	690	150/2-5		20/5-9	450/1-4	20/4-7	50/3-5			
Var	70000	1.5	1045	300/2-5		20/5-9	500/1-4	20/4-7	150/3-5	50/1-5	5/5-10	
Han	5500	18	1015		250/3-6	20/5-10	500/1-5	45/4-8	200/3-7			
Pop : population globale de la région				Clead : Cavalerie Leader				Cap : Capitaine de navire				
% : % de la population dans l'armée				Inf : Infanterie				GR : Garde Royale				
# armée : nombre d'habitant dans l'armée				Inflead : Infanterie leader				#/n : nombre / niveau				
Cl : Cavalerie légère				Arc : Archers (arc ou autres)				Mar : Marin				
CL : Cavalerie Lourde												

● PARTIE V ● RELIGION

Par simplification, le terme « dieux » regroupe ici tous les types de divinité qu'elles soient du bien, du mal ou neutre.

Pour plus de détail sur l'origine des dieux ou démons, voir le Codex *Encyclopedia* disponible sur le site de Rayhana. Tous ce qu'il y a lieu de savoir, c'est qu'elle remonte à un passé très lointain, si lointain qu'aucune mémoire n'existe pour la raconter. Sauf peut-être ces êtres « divins » eux-mêmes ou qui semblent l'être aux yeux des humains. Et encore, rien n'est moins sûr et personne ne leur a posé la question.

Voici cependant quelques informations touchant de près au sujet et qui permettront de se faire une idée générale de la religion sur le monde de Rayhana.

De part l'origine des dieux, les humains sont de loin les plus sensibles à la présence de ces êtres. Il faut juste savoir que les « dieux/démons » sont une communauté d'esprits qui ont fusionné dans un but commun.

Quant aux Varlan, ils ne sont que très faiblement réceptifs à la puissance de ces dieux et démons ce qui explique le peu de prêtres parmi eux. De toutes les divinités existantes (et il en existe de nombreuses, plus ou moins puissantes), Daïa semble être celle que les Varlan vénèrent cependant le plus.

Les croyances religieuses humaines sont relativement récentes, à peine quelques siècles, depuis qu'ils ont appris à penser par eux même, à d'autres choses que la simple survie, à partir du moment où les Varlan les ont pris en main et guidés vers le haut de l'échelle de l'évolution. Les Varlan sont finalement à l'origine de ces croyances, préférant amener une part de mysticisme dans l'éducation qu'ils prodiguent à l'homme plutôt que de les confronter avec la réalité de la technologie. Et le temps fit le reste. La nature humaine recherchait la présence d'une entité supérieure lorsqu'elle ne pouvait apprécier certains événements qui faisaient appel à des connaissances au-delà de leur capacité du moment. Les Varlan pensaient que les technologies qu'ils avaient apportées avec eux n'étaient pas faites pour ce monde et que l'énergie autodestructrice propre aux humains n'en aurait été que trop facilement libérée par l'utilisation des ces technologies.

La présence proche des Varlan au début de l'éducation de l'homme orienta les croyances vers un esprit de la nature, proche des besoins de la vie courante comme l'agriculture, la fertilité... Daïa en varlan signifie « nature ». D'autres esprits se manifestèrent mais aucun ne fut aussi vénéré, sauf peut être Arkan le dieu de la guerre durant les derniers siècles du Premier Age. Jusqu'au jour où le culte de Ghor fit son apparition. Inexplicablement, il se répandit dans le coeur de nombreux humains, trouvant un écho favorable dans leur esprit et un chef charismatique en la personne de Vynnar Draman, le fils de Darkossanth.

Cette partie sera principalement consacrée à deux religions très importantes en Vervande. Tout d'abord Daïa : la religion la plus implantée depuis des siècles et qui a suivi les hommes dans leur exode des terres Varlan. Ensuite le Ghorisme, cette nouvelle religion qui s'étend partout telle une peste dont le but secret est de faire le malheur de tout être vivant sur la planète et de libérer Darkossanth.

...Un grand recueillement suivit les paroles du druide. Une vingtaine de personnes, des villageois pour la plupart, priaient Daïa, demandant sa protection et sa bienveillance pour la récolte à venir. Même les quelques enfants présents ne disaient mot, restant sagement à côté de leurs parents.

Au cœur de cette petite clairière, un chaudron de bronze et quelques bols de terre cuite remplis d'herbes diverses reposaient sur une énorme pierre plate. Le druide s'avança et prit un récipient contenant le sang d'un animal fraîchement sacrifié. Il se retourna vers ses fidèles qui le regardaient. A côté de lui son jeune acolyte tenait un fin rameau de chêne portant les nouvelles feuilles de l'année et les premiers bourgeons.

Le druide porta à son front le bol contenant le précieux liquide consacré tout en prononçant les paroles rituelles.

«Ceci est le sang de la terre,
et le sang de mon esprit».

Son apprendi lui tendit la branche et le druide en trempa l'extrémité dans le sang. La foule était en arc de cercle, face à lui, tête baissée. Au premier d'entre eux, il posa les feuilles ensanglantées sur le sommet du crâne.

«Ceci est le sang de la terre,
ceci est le sang de la vie,
Daïa est la terre,
Daïa est la vie».

L'homme recula alors pour laisser la place à un autre et la même cérémonie se répéta.

Un terrible bruit de branches brisées et de sabots martelant le sol les stoppa. De toutes parts surgissaient des cavaliers vêtus de noir et armés au clair. En quelques instants, ils furent sur les fidèles de Daïa. Le jeune acolyte voulut s'interposer entre son mentor et un cavalier. Une lame lui fracassa le crâne et son corps fut piétiné par le cheval. Des cris de peur s'élèverent dans la petite clairière si tranquille quelques secondes plus tôt.

Une voix glacée et forte vint de l'un des assaillants.

« Capturez le druide et tuez-moi tous ces rejetons de la déesse bâtarde ! Ghor ne supporte plus leurs pleurnicheries !»...

Quelque part en Vervande

3-1-270 D.A.

1. Daïa : Le Culte de la Nature

Pour les suivants de Daïa, la déesse est présente en toute chose et plus particulièrement dans la terre, les plantes et les animaux.

Daïa est une déesse peu exigeante, elle prône le respect de la vie et le bien. De ce fait, les classes sociales les plus basses y trouvent un mode de vie simple, pleinement compatible avec leur existence parfois difficile. Le peuple lui rend hommage dans sa vie de tous les jours, en remerciant pour ce que la déesse-mère a mis à leur disposition pour vivre.

La vie est une chose sacrée et pour ceux qui suivent cette religion, elle n'est qu'une étape dans l'existence. Cela implique que la mort ne soit pas perçue comme une fin, mais plutôt comme une continuité, une simple étape.

Pour les assister et les guider dans l'accomplissement de leur existence sur Rayhana et leur passage vers une autre sphère, des hommes, que l'on appelle des druides, détiennent le pouvoir de Daïa.

LA CROYANCE POPULAIRE

Daïa est la vie, la terre, les arbres et les animaux. Elle est le monde et vivre sur ce monde c'est vivre avec elle et la respecter. Elle nous donne naissance, nous nourrit, et nous accueille en son sein à notre mort pour accéder à un autre niveau d'existence.

Les populations médiévales sont en règle générale peu instruites et la croyance en des êtres divins ou supérieurs leur permettent très souvent d'expliquer ce qu'ils ne peuvent comprendre. Par leur enseignement, les druides de Daïa tentent d'apporter plus de connaissance au peuple, ce qui profite à l'ensemble de la société plutôt qu'aux seuls instruits.

On remarque que les populations des villes sont moins attirées par Daïa, laissant plus de liberté au ghorisme pour s'installer. Les druides sont rares en ville, et seul les bardes ou encore les devins fréquentent plus volontiers les grandes agglomérations.

HIERARCHIE DRUIDIQUE

Il existe plusieurs catégories de druides dont les fonctions sont très différentes. Certains d'entre eux n'approchent que de très loin un rôle religieux, mais tous sont fortement intégrés dans la vie sociale et culturelle.

Tout d'abord on trouve le barde ou conteur, puis le devin et enfin le druide à proprement parler qui détient le pouvoir religieux.

Pour être druide, on doit le plus souvent passer par les stades précédents mais ce n'est pas une obligation. Ces stades sont plus une fonction au sein de la société plutôt qu'une profession. En effet, un guerrier peut très bien être barde ou druide. Ses actions seront alors liées à sa fonction.

Note : Il est conseillé de ne pas autoriser la classe de druide aux personnages joueurs à moins que ceux-ci aient fait leurs preuves pendant de nombreuses années en temps que barde ou devin.

Dans chacune des trois fonctions, on retrouve une hiérarchie qui lui est propre. Pour les bardes, il s'agit simplement de la renommée acquise grâce à son habileté de raconteur, de musicien et de chanteur. La plupart des grands bardes sont non seulement connus et respectés par les bardes moins renommés mais aussi par le peuple.

Les devins sont relativement rares car peu de gens disposent des capacités inhérentes à cette fonction. Ils vivent le plus souvent en ermites ou comme simples voyageurs. Ils possèdent tous un bâton de pèlerin en chêne étrangement tordu mais facilement reconnaissable permettant aux gens de les interroger lorsqu'ils souhaitent faire appel à leurs services.

Les druides sont la catégorie la plus hiérarchisée. Un Grand Conclave formé de 9 druides choisis au hasard parmi les druides du royaume choisissent un Grand Druide. Ces 10 personnages présideront à la destiné de la religion jusqu'à la mort de l'un d'entre eux. Une grande réunion est alors organisée pour choisir un nouveau conclave et un nouveau Grand Druide.

Pour les autres membres de l'ordre druidique, il existe une hiérarchie se basant sur l'ancienneté dans une fonction et sur le pouvoir de la personne.

RECRUTEMENT DES DRUIDES

N'est pas druide qui veut. Seules les hautes instances druidiques décident du moment pour ordonner un homme druide. Cela peut prendre de très

nombreuses années, voir même ne jamais avoir lieu, telle est la loi de la nature.

En règle générale, les aspirants druide sont recrutés dans les deux autres catégories après de nombreuses années d'observation. Mais il arrive aussi (bien que très rarement) que des personnes totalement étrangères au culte se voient proposer cette fonction. Elles possèdent alors d'importantes dispositions.

Pour le barde, il s'agit le plus souvent de personnes qui naturellement suivent les principes de la religion et qui cherchent à transmettre un certain nombre de connaissances aux autres. Un druide les a souvent guidé dans cette démarche suite à une rencontre.

Pour le devin...

Pour le druide...

LE POUVOIR DRUIDIQUE

??Une personne servant les préceptes de Daïa peut obtenir un certain nombre de pouvoir en rapport avec sa fonction. Il s'agit de runes spécifiques à chacune des trois fonctions et qui viennent appuyer leur savoir faire.

Cette force magique provient de Daïa elle même qui se trouve présente en toute chose, les animaux, les plantes, les rochers et les êtres vivants.

Les runes bardiques...

Les runes divinatoires...

Les runes druidiques...

Note sur les pouvoirs liés aux divinités : Pour Athala, il s'agit de runes spécifiques, que seuls les représentants de la divinité peuvent posséder et utiliser. Pour Rolemaster, il s'agit de sorts, voir de portion de liste de sorts acquis sans aucun coût. Ces sorts peuvent être utilisés un certain nombre de fois par jour sans dépense de points de puissance permettant ainsi même à des non lanceurs de sorts de bénéficier de sortilèges en rapport avec leur foi. Tout ceci peut être variable en fonction des divinités et du meneur de jeu.

LES LIEUX SACRES

??Il existe de nombreux lieux reconnus comme sacrés par les suivants de Daïa un peu partout en Vervande. Ce peut être une simple clairière, un promontoire rocheux ou même une grotte. Ce sont des lieux de paix où la magie de Daïa y est très présente. Mais il y en a un qui les surpasse tous : Dren'daes.

Dren'daes « le Coeur de la Nature » : ce site est exceptionnel pour de nombreuses raisons. Sur le plan magique, il s'agit de l'endroit à partir duquel l'énergie de Daïa se répand dans la nature. Son énergie y est presque palpable. C'est également un lieu d'une grande beauté caché dans l'immense forêt de Maëliand en Theonesse.

Seuls, les druides peuvent y venir et sont à même de découvrir ce lieu hautement protégé. En effet, la nature elle-même semble garder cet endroit magique. Les chemins apparaissent et disparaissent, les animaux vous surveillent, les plantes peuvent ralentir votre progression. Et l'esprit de la forêt veille...

Plus récemment, certains lieux de culte naturels sont parfois délaissés pour des constructions et des bâtiments pouvant s'apparenter à des églises, à des chapelles ou à des monastères. La parole des religieux qu'on y rencontre amène une vision quelque peu différente de Daïa mais reste inchangée dans ces grandes lignes. On les rencontre principalement près des grosses villes. Les druides qu'on y rencontre sont devenus plus sédentaires que leurs compatriotes qui arpencent la campagne.

LES FETES

Il existe un certain nombre de fêtes qui sont célébrées par la population ou même uniquement par les druides.

Il s'agit principalement des différentes phases de la lune et l'arrivée des saisons, ou plus simplement des moissons, une bonne pêche, une chasse mais aussi une naissance un mariage... Pour ceux qui vénèrent Daïa, la présence d'un druide est un symbole heureux.

PERSONNALITES

??? les 9 membres du Grand Conclave, l'Esprit Protecteur de Dren'daes, quelques druides, quelques bardes, quelques devins...

2. Ghor: Le culte Sombre

La religion de Ghor n'est qu'une façade. Le fils de Darkossanth, Vynnar Draman, manipule les esprits, dans le but d'acquérir plus de pouvoir et de libérer son père de sa prison glacée. Il a créé ce culte de toute pièce mais le pouvoir des prêtres provient bien de Darkossanth. Seuls les prêtres les plus puissants sont au courant de la supercherie et vénèrent le dieu noir de leur plein gré. Pour les autres membres de cette église, ils sont persuadés de défendre une bonne cause, pour un monde meilleur, face aux hérétiques des autres religions.

LA CROYANCE POPULAIRE

En règles générales, les populations médiévales sont peu instruites et sont donc très enclin à croire au surnaturel et aux puissances occultes. Le ghorisme joue de cette crainte de façon à obtenir le dévouement des populations. Dans leurs sermons, les prêtres mettent en garde le peuple contre des actions qui pourraient déplaire à Ghor, les privant d'une vie meilleure dans l'au-delà et les menaçant de diverses afflictions ou malchances dans cette vie terrestre.

Mais le Ghorisme ne fait pas que menacer, il promet aussi beaucoup à ses serviteurs et ses croyants qui le suivent et le soutiennent : richesse, prospérité, bonheur et vie meilleure dans l'au-delà...

Aux yeux du peuple, Ghor apparaît comme un dieu exigeant, qu'il faut craindre si l'on ne suit pas les messages de ses serviteurs, les prêtres et les paladins noirs. Mais pour tous ceux qui suivent sa doctrine, les promesses d'une vie meilleure sont nombreuses, et ne restent pas toujours des promesses...

HIERARCHIE

Il existe deux fonctions principales et différentes dans cette religion : les prêtres et les paladins.

Les prêtres répandent la parole de Ghor et veillent à l'application des lois établies par les grandes instances de la religion. Chaque région possède un Maître des Ténèbres aux ordres de Vynnar Draman. Le pouvoir est ensuite relayé par des prêtres de moins en moins important.

Seuls les Maîtres des Ténèbres et les prêtres les plus puissants sont réellement conscients du côté maléfique de leur religion. Leur puissance leur permettent de se camoufler aux yeux de tous et de conserver un rôle public et une image propre. Le Maître des Ténèbres de Vervande a ainsi été l'un des conseillers du roi pendant de nombreuses années. Les Maîtres des Ténèbres ont le titre de Grand Prêtre de l'Eglise de Ghor aux yeux de tous.

Les paladins noirs sont la force armée de la religion, défendant les valeurs du Ghorisme coûte que coûte. Comme toute armée, il existe différents grades et fonctions.

Note : A moins de vouloir faire une campagne mettant en scène un groupe complet de serviteurs de Ghor, il est déconseillé de permettre à un joueur de tenir un rôle de prêtre de Ghor ou un paladin noir au sein d'un groupe car il ne devra accepter aucune autre religion et s'opposera systématiquement à tous les serviteurs de Daïa. Il utilisera la dénonciation avec grand plaisir s'il n'est pas de taille à résoudre le problème lui-même. Mais cela peut aussi être un

personnage qui souhaite renier son affiliation à Ghor et chercher un nouveau dieu. Bien sûr, il n'aura alors plus accès aux runes de Darkossanth et sera recherché par tous ses anciens frères d'armes pour être châtié.

RECRUTEMENT

Compte tenu de l'implantation encore récente de la religion en Vervande, tous les prêtres sont originaires de Pergis pour l'instant. C'est également le cas pour les Paladins Noirs mais quelques exceptions commencent à apparaître, cette profession semblant attirer de jeunes fanatiques.

LE POUVOIR DE GHOR

???L'énergie magique des Prêtres et des paladins de Ghor provient de Darkossanth lui-même et de toutes les sources de mal existantes, même si peu d'entre eux le savent. La création du Jaark Primordial a permis d'augmenter le transfert d'énergie et de l'attiser. Les sources du mal sont nombreuses. Tout être humain possède une part de mal en lui ne demandant qu'à grandir. Les zones fortement peuplées sont un formidable réservoir d'énergie maléfique pour eux. Au contraire, les zones de nature les affaiblissent, les amenant tout naturellement à déclarer la guerre aux serviteurs de Daïa. Les démons, qui sont eux-mêmes des concentrations maléfiques, peuvent également leur servir de focus.

Seuls les prêtres et les paladins ont accès à des runes particulières. La plupart d'entre eux sont très affectés mentalement par l'utilisation de cette puissance.

LES LIEUX SACRES

Il n'existe aucun site profondément voué à Ghor (et donc à Darkossanth) sur le territoire de Vervande. Le plus proche se situe sur les îles Kharigon. Il s'agit du Jaark Primordial. Vynnar Draman projette cependant la création d'un Jaark en Vervande de façon à relayer le pouvoir de Darkossanth.

Certains lieux servent cependant de lieux de culte et de cérémonie où les prêtres exhortent les populations à venir se recueillir pour expier leurs péchés, il s'agit de temples ou d'églises.

LES FETES

Il n'existe pas vraiment de fête dans la religion Ghoriste. En tous cas aucune qui ne soit honorée en Vervande (à l'inverse de Pergis qui est le berceau de cette religion).

Les cérémonies sont cependant nombreuses, elles permettent ainsi aux prêtres de l'ordre d'inculquer un certain nombre de préceptes aux peuples pour mieux le contrôler. Il est très mal vu de manquer ces cérémonies. Suivant les prêtres en charge des régions, il peut y en avoir plusieurs par semaine ou même par jour.

PERSONNALITES

???... des prêtres et des paladins noirs...

3. Daïa vs Ghorisme

Depuis quelques années, la cohabitation entre ces deux religions a considérablement évoluée et est amenée à se modifier encore dans les années à venir.

Pergis a décidé que les serviteurs de Daïa étaient des hérétiques qui doivent être exterminés pour ne laisser place qu'à la seule véritable religion : la leur. Les troupes du Ghor détruisent tous les symboles de Daïa et toutes personnes qui tenteraient de s'opposer à leurs actions. Les druides sont leur premières cibles mais tout sympathisant ou apparenté peut également être l'objet de leurs attaques.

Les serviteurs de Daïa n'ont pas un comportement aussi expéditif. Ils respectent la vie et tentent de s'opposer à l'avancée du ghorisme par des

actions décisives et en essayant de montrer que les gens se trompent en voulant suivre les préceptes de Ghor.

De part leur source magique, les deux religions se retrouvent normalement opposées. Malheureusement, il faut dire que les forces dont disposent les prêtres de Ghor sont pour l'instant bien plus importantes que celles des druides de Daïa.

Daïa est également associée à la nature, l'agriculture, la fertilité... même si localement, un autre esprit peut prendre le relais.

Le Ghorisme ne tolère aucune autre religion qui pourrait porter atteinte à son dieu. Les serviteurs d'autres religions sont perçus comme des hérétiques qu'il faut ramener dans le droit chemin, par la force si nécessaire.

4. Autres Religions

Daïa est très tolérante envers les autres dieux ou religions, laissant à tout le monde le droit de choisir. Elle reste cependant la principale religion au cours des quelques siècles d'existence de la civilisation humaine. Comme expliqué dans le Codex, les autres divinités ont la même origine que Daïa ou Darkossanth, seul le nombre d'esprits qui les constituent est moins important. Et de ce fait, leur zone d'influence et/ou leur pouvoir est moins important.

Ces dieux sont pour la plupart vénérés des lieux moins «naturels» que pour Daïa, comme des églises, des couvents, des monastères et autres lieux de cultes.

Voici quelques une des divinités que l'on peut rencontrer en Vervande :

► **Arkan Dieu de la Guerre** : très souvent invoqué pour porter chance en combat, sa préférence va aux ordres guerriers comme les chevaliers de Theonesse. Ses prêtres sont également présent lors des constructions de machines de guerre et de forteresses. On dit qu'Arkan aurait lui-même aidé à la construction de la Forteresse de Han, certaines constructions semblant défier les techniques employées même par les nains. Les pouvoirs qu'ils confèrent à ses serviteurs sont des aides au combat (défense et attaque), des sorts de soin après la bataille...

► **Urkan Dieu de la Terre aussi appelé Dieu de Pierre** :

apparenté comme l'esprit frère d'Arkan, il n'est que peu vénéré en Vervande sauf auprès des tailleurs de pierre, des joailliers et affiliés, ainsi que dans les régions d'exploitation minière. Il est le dieu presque unique du peuple nain, les plus aptes à travailler les richesses de la terre et de la pierre. Plus d'infos dans l'Atlas II.

► **Io Dieu des Océans** : les océans ont toujours fasciné les hommes que ce soit par son immensité ou par la peur qu'ils inspirent aux pauvres marins perdus sur ses eaux. Les navigateurs craignent ses colères dévastatrices et saluent le poisson qu'il leur donne. Io a un caractère aussi changeant que le temps, et les pêcheurs n'oublient jamais de lui rendre hommage de peur de le mettre en colère. Leurs vies sont entre ses mains. La légende veut qu'il sommeille le plus souvent au fond des abysses océaniques, les tempêtes n'étant que le résultat de son sommeil agité ou de ses combats contre des créatures des grandes profondeurs. Il n'existe pas véritablement de culte voué à Io, mais les pêcheurs et les marins sont de fervents croyants, très superstitieux, alimentant son pouvoir sans qu'il ne soit nécessaire d'en faire une religion. De petits chapelles sont cependant construites sur les rivages, pour lui rendre hommage. Les pouvoirs qu'ils confèrent à ses serviteurs sont en rapport avec la navigation. Il est vénéré presque exclusivement sur les côtes.

► **Thinaïs Dieu de la Fête** : tous comme Io, aucun culte n'existe véritablement avec une hiérarchie habituellement rencontré dans un ordre religieux sauf peut être dans les grandes villes. On invoque Thinaïs lors de cérémonies pour que la nourriture, la musique et le vin soient bons, et que la fête profite à chacun. Cet esprit pourrait paraître secondaire, mais il n'en a pas moins présent dans beaucoup

d'occasions en parallèle avec les autres divinités ; lors des fêtes qui suivent une victoire au combat, une pêche miraculeuse, la réalisation d'une œuvre, d'une transaction fructueuse...

► **Gueldan Dieu du Commerce** : on l'invoque pour faire une bonne affaire / transaction. Il est pris à témoin pour valider les accords d'une transaction et aucun marchand digne de ce nom ne souhaite aller contre de tels accords ne souhaitant pas voir ses affaires s'effondrer. Il est bien sûr le saint patron des guildes marchands et de tous les commerçants.

► **Esis Déesse des Plaisirs** : esprit secondaire, elle est parfois aussi présente que Thinaïs et pour les mêmes occasions. C'est la sainte patronne des maisons de joies (en clair les bordels).

Les exemples peuvent être nombreux, il peut exister un dieu ou simplement un esprit pour une simple source descendant de la colline alimentant un village isolé et que les habitants vénèrent pour ce qu'il leur apporte.

Souvent des dieux mineurs sans réels pouvoirs, il s'agit plus de superstition que de réel dévotion. Il s'agit le plus souvent de conjurer le mauvais sort en y faisant appel et après tout cela ne coûte pas grand chose.

Chaque divinité à ses propres pouvoirs, et les bénéfices qu'elles peuvent apporter à leurs serviteurs sont variables dépendant principalement de leur dévotion et de leur capacité à influencer le monde qui les entoure.

Isisse, la ville au mille temples, est le meilleur exemple de la multitude d'esprits vivants sur Rayhana.

● PARTIE VI ● ORGANISATIONS

Les gouvernements ne sont pas les seuls à diriger la vie des gens ou celle des royaumes. Des groupes d'individus agissent plus ou moins en secret, avec des buts aussi variés que l'argent ou l'assassinat ou la domination pour le pouvoir, et plus rarement dans un but louable et désintéressé.

Voici une liste non exhaustive de quelques groupes et organisations.

1. Organisations du Bien

Frateus Magister (Frères Magiciens)

Créé par trois frères en l'an 186 du Deuxième Age dans le but de promouvoir la connaissance auprès de ceux qui s'en montre digne. En vérité, cette confrérie poursuit deux buts. Le premier, connu de tous, est d'enseigner les langues, les mathématiques, l'histoire, et de nombreuses autres matières, à qui peut se payer leur service. Ils fournissent également de nombreux précepteurs aux nobles qui ne souhaitent pas y envoyer leur progéniture en pension (bien entendu à des prix encore plus élevés).

L'autre face, cachée, de cette école profite des revenus de la première. Toutes personnes possédant un don dans l'utilisation de la magie sera accueillie et formée gratuitement moyennant quelques années au service des membres de cette confrérie. Cette partie de l'école est secrète et rare sont les gens au courant de son existence. Des magiciens errant parcourent la campagne à la recherche de jeunes prodiges et les guident alors vers l'école.

L'école possède de nombreux professeurs, dans de nombreux domaines, classiques ou non. Mais tous ont des capacités magiques, plus ou moins développées. Certains ont été accueillis dans l'école très jeunes, d'autres y sont arrivés à l'âge adulte. Pour la plupart, ils payent leur enseignement en enseignant à leur tour ou en devenant magicien itinérant à la recherche de nouveaux talents. Passés les quelques années de service demandées, il est rare que les anciens élèves ne souhaitent pas rester vivre au sein du Frateus Magister.

Trois Frères, Trois écoles. La première école fut créée à Loine et fut dirigé par l'un des frères. Dans les années qui suivirent, deux autres écoles virent le jour, avec les deux autres frères à leur tête. L'une fut établi à Theonesse et l'autre à Tonimar.

Bien entendu les trois frères qui ont créé le Frateus Magister ne sont plus vivant, mais de puissant sortilèges font que leurs esprits sont toujours présents dans ceux qui les ont remplacés. A la mort d'un des trois «frères», les maîtres magiciens des différentes écoles se rassemblent et désignent parmi l'un d'eux un successeur. Un puissant rituel magique rappelle l'esprit du défunt et le fusionne avec celui qui le remplace, reformant ainsi le triangle magique des trois frères : le Frateus Magister.

L'année 272 D.A. est une année noire pour le Frateus Magister. L'école de Tonimar a brûlé dans l'incendie qui a ravagé la ville suite aux éruptions et aux tremblements de terre provenant des îles de Kharigon. Et celle de Loine a été mise à sac et détruite lors de l'attaque du Duc du Linrad sur la capitale. Il ne reste que celle de Theonesse qui accueille les rares survivants des deux autres écoles.

Ordres de Chevalerie

Les ordres de chevalerie sont là pour permettre de regrouper autour d'un même idéal des caractères parfois très différents, dans le but de valoriser cet idée et les chevaliers eux-mêmes, dans la défense de ces nobles causes. Les ordres de chevalerie permettent aussi de fédérer des hommes autour d'individus forts et sous une même autorité évitant souvent de multiples conflits, très souvent inutiles et qui ne pourraient qu'amener ruines pour le peuple. La plupart de ces ordres répondent à des lois et à un code de l'honneur spécifique, de l'adoubement aux devoirs envers ses pairs et le peuple. Et ces groupes ne sont pas forcément l'apanage des nobles. Ces ordres représentent, pour beaucoup de guerriers issus du peuple, une possibilité de s'élever de sa condition sociale, et d'être reconnus et chantés pour les exploits qu'il aura accompli.

... il allait enfin savoir qui était celui que l'on appelait le Loup Noir.

Depuis des semaines, il avait lentement remonté la piste du célèbre voleur. Et cela n'avait pas été facile. Il semblait entretenir un grand secret autour de sa personne. Jusqu'à maintenant, il n'avait eu affaire qu'à ses lieutenants, qui lui vouaient une fidélité sans borne. Jusque dans la mort. Ces dernières informations, il les devait justement à l'un d'eux. Mais le poison avait fait effet trop vite et il était mort avant d'avoir révélé tous ses secrets.

Ce qu'il savait lui suffisait pour savoir où le trouver, et mettre un terme à sa carrière. Les Maîtres de la Main Noire voulaient qu'il lui apporte sa tête.

Sarg vérifia pour la énième fois la position de son poignard. La lame enduite avec précaution de poison quelques heures au préalable était bien là, n'attendant que sa victime. D'après les renseignements qu'il avait eu, le Loup Noir devait passer dans cette ruelle pour ce rendre à l'auberge située deux rues plus bas. Mais il n'y arriverait jamais. Et Sarg pensait déjà à la récompense qu'il toucherait en revenant à Loine. Un sourire sadique apparut sur son visage. Des pas dans l'allée le firent aussitôt disparaître.

L'obscurité l'enveloppait, tous ses sens aux aguets, prêt à bondir sur sa proie.

Il sursauta lorsqu'une voix lui murmura à l'oreille : «*Tu te trompe de cible, l'ami. Et tu oublies que le loup chasse toujours en meute*».

Paniqué, il tenta de saisir sa dague mais sa main ne rencontra que le vide. La lame effilée avait changé de propriétaire. Il n'eut même pas le temps de se retourner pour voir son adversaire. La pointe pénétra dans sa gorge et trancha les chairs. Le goût du sang inonda sa bouche. Un gargouillis s'échappa de la plaie béante lorsqu'il voulut crier. Il tomba à genoux et s'écroula face contre terre, mort. Le poison avait fait son effet.

Sarg ne verra jamais le vrai visage du Loup Noir...

Ces ordres donnaient la possibilité aux chevaliers de s'affronter en terrain neutre (joutes et autres jeux) plutôt que de s'opposer par troupes interposées en des guerres aussi coûteuse en argent qu'en vie humaine, en dehors des périodes de guerre et donc une façon aussi de maintenir un semblant de paix.

Voici une liste non exhaustive d'ordres de chevalerie. Il en existe d'autres, parfois constitués de moins d'une dizaine de membres regroupant simplement des barons ou leurs fils dans le simple but de tromper l'ennui du manque de guerre, ou être réellement des ordres de chevalerie défendant une cause religieuse ou autres et fort de plusieurs dizaines voir centaines d'individus.

Pour certains, ce n'est qu'un passe temps alors que pour d'autres, il s'agit de l'investissement de toute une vie dévoué à une cause.

► Dames Blanches de Theonesse

Les Dames Blanches sont avant tout des guerrières et leur équipement est adapté. Mais se sont aussi des chevaliers et des nobles qui ont en devoir d'être à la hauteur de leur rang et de leur code de l'honneur.

Le terme de Dame Blanche n'est pas qu'un nom. Le blanc symbolise la pureté et ce fut cette couleur que la Comtesse Elenaïs de Theonesse choisit pour caractériser l'ordre de chevalerie unique qu'elle créa en 261 après l'abdication de son père.

Il s'agit du seul ordre ouvert aux femmes. Leur rôle premier n'est pas de faire la guerre, mais d'aider leur prochain et leur seul présence suffit parfois à soulager bien des peines. Elles sont la preuve que le peuple compte aux yeux de la première des Dames Blanches : la Comtesse.

Cependant, elles sont tout à fait capable d'être de sérieux combattants et la plupart sont capable d'en remontrer à bon nombre d'hommes. Elles ne sont pas toutes originaires de la région de Theonesse mais viennent de tous le pays.

Lorsqu'elles sont pour partir au combat, elles revêtent une longue chemise de mailles de très bonne qualité, et un haubert. Le reste du temps, elles ne portent que des tuniques blanches ainsi que quelques protections au besoin (heaume, protections de bras et/ou de jambes, ...). Leur armement est classique, épée et arc (plus facile à manier).

Elles non pas d'autre symbole que la couleur qu'elles arborent.

Leur effectif avoisine la centaine d'individus.

► Les Croix Pourpres

L'ordre des Croix Pourpres un ordre très répandu en Vervande et très lié à la religion. Ses membres sont des hommes qui ont le plus souvent souhaités avoir une action plus « forte » pour exprimer leur croyance que celle des druides. Les chevaliers sont pour la plupart des religieux en plus d'être des combattants. Ils ont une grande culture des sciences destinés à soulager les blessures que se soit par la magie ou les herbes médicinales. Ils vénèrent Daïa mais aussi Arkan.

Leur symbole est bien entendu une croix pourpre dont chaque extrémité se sépare en deux. Très dispersé, il est difficile de donner un nombre exact de personnes formant cet ordre.

► Ordre des Griffons

Les chevaliers de cette ordre se rencontrent principalement dans les Marches de Han mais aussi dans les régions ouest de Garamond. Les membres de cet ordre sont avant tout des combattants ayant su se faire connaître par leurs exploits. Un rang de la noblesse n'aidera en rien à intégrer l'Ordre des Griffons.

Ce groupe constitue également une unité d'élite au sein de la Forteresse de Han.

Leur symbole est un griffon orangé. Leur effectif est inférieur à une centaine d'individus, probablement une cinquantaine, peut être un peu plus en ces temps difficiles.

► Ordres des Ecus d'Or

Bien qu'existant depuis bien plus longtemps que les Dames Blanches de Theonesse, on dit souvent que les Ecus d'Or sont leur équivalent masculin. On les trouve principalement en Theonesse et Dorudan.

Leur symbole est le bouclier doré qu'ils arborent fièrement. Leur effectif dépasse la centaine d'individus, nombreux étant les fils de nobles de la région de Theonesse qui tentent de prouver leur valeur au sein de cet ordre.

► Les Chevaliers du Vent

Les Chevaliers du Vent constituaient jusqu'à encore tout récemment l'élite militaire d'Ekosh. Ils furent mis en disgrâce lors de l'abdication face aux troupes du Linrad, ne souhaitant pas se rallier à la volonté du marquis d'Ekosh.

Souvent privés de leurs terres, beaucoup sont devenus des chevaliers errants. Certains ont été vu en Theonesse et même en Eckan. Ils seraient maintenant à peine une vingtaine d'individus.

Ils ne portent pas de symbole particulier, mais s'habillent presque toujours entièrement avec des teintes grises.

► Les Chevaliers de la Tour

Les Chevaliers de la Tour constituent des officiers militaires d'élite des 7 tours de Port Varian mais aussi du château du Comte. Fait assez rare dans la chevalerie, l'ordre compte quelques magiciens dans ses rangs. Ils sont affectés à la Tour de Magie. Les Chevaliers de la Tour compte moins d'une cinquantaine d'hommes.

► Les Paladins de l'Ordre

Créé par Vrem Blinars, il s'agit de l'ordre de chevalerie le plus ancien de Vervande. Le plus souvent constitué de chevaliers provenant d'autres ordres, les Paladins de l'Ordre constituent la garde rapprochée du roi. Au fil des siècles, elle a eu à défendre le premier roi de Vervande, puis les intendants de Pergis et maintenant le nouveau roi. Beaucoup furent tués durant l'attaque de Loine.

Faire partie de cet ordre est une façon d'être reconnu pour avoir la confiance du roi et être l'un des meilleurs chevaliers que compte le pays. C'est aussi une récompense pour les hommes les plus courageux et les plus valeureux. Il reste actuellement moins d'une quarantaine de Paladins de l'Ordre. Leur symbole est une couronne qui surmonte leur blason pour ceux qui font également partie d'un autre ordre. Leurs actes respectent les voeux du roi et la doctrine de Daïa.

► Les Cavaliers Rouges du Linrad

Créé il y a moins de vingt ans par le Duc du Linrad, les Cavaliers Rouges constituent les troupes d'élite du Duc. Plus une récompense et une distinction à l'origine, cet ordre est devenu au cours des années, une formidable force de frappe, fidèle, et regroupant certainement parmi eux les meilleurs cavaliers du pays.

Presque mis à l'écart lorsqu'Arckenan découvrit les Cavaliers Démoniaques, et ce qui valut leur tête à ceux qui protestèrent, ils peuvent de nouveau montrer leur force à leur maître maintenant que les créatures sont au loin vers le sud. Toutes les batailles qui se déroulèrent après celle de Loine furent remportées principalement grâce aux Cavaliers Rouges.

Constitué de plus de deux cents cavaliers lourdement harnachés, les Cavaliers Rouges portent une livrée rouge et noir (sang et noir diront certains) et leur heaume d'acier est recouvert d'une couche de cuivre continuellement astiqués par les écuyers pour éviter toutes traces de tannures.

2. Organisations du Mal

Les Soeurs de la Nuit

Il y a moins de quarante ans, une élève prometteuse fut renvoyée du Frateus Magister. Incapable de se plier à la discipline du lieu et avide de connaissances et de pouvoirs, elle s'aventura dans des sciences occultes et interdites par les maîtres de l'école, avant qu'ils ne décident de la congédier.

Depuis, elle a créé son propre cabale, rassemblant autour d'elles, d'autres jeunes filles dans le but d'obtenir toujours plus de pouvoir et de se venger du Frateus Magister.

Les Soeurs de la Nuit sont passées maître dans l'art de l'invocation d'esprits démoniaques. Elles ont acquis le pouvoir de se laisser posséder par ces entités, leur apportant des pouvoirs surhumains. Elles subissent également des modifications physiques lors de ces possessions, les éloignant pour quelques heures du genre humain (griffes, crocs, ailes ou autres suivant le démon).

De part leur nature, elles sont également opposées aux druides de Daïa.

Leur repère est en bordure de la Plaine des Nuages, dans une zone marécageuse, dans une ancienne ruine datant de la fin du Première Age.

· Guildes de marins / navigateurs ???

· guildes de marchand ???

La Main Noire

Une guilde d'assassins et de voleurs dont le siège est à Loine mais qui possède de nombreuses ramifications dans tous le pays. Ce groupe est en relation avec les Soeurs de la Nuit.

Ils cherchent activement à démasquer le Loup Noir, dont ils ne souhaitent pas voir le développement dans un territoire qu'ils cherchent eux même à noyauter (Theonesse).

3. Autres Organisations

Loup Noir

Pour plus d'informations concernant ce groupe de voleurs, voir le scénario #0101 : *Un jour ou l'autre, il faut choisir ...*

La Fraternité de l'Epée

Créé par un ancien Maître des Jeux de Pergis, lassé des arènes et qui voulait permettre à d'anciens combattants des jeux (des gladiateurs) de continuer à vivre honorablement en leur proposant de mettre leur science du combat au service d'autrui, moyennant finance. Et c'est ainsi que la Fraternité de l'Epée est née.

Les membres de la Fraternité sont des mercenaires haut de gamme, très entraînés, formant une escorte sûre aux caravanes marchandes ou des gardes du corps redoutables pour les familles les plus riches.

Au fil du temps, la Fraternité accueillit d'autres membres que d'anciens gladiateurs. Toutes personnes, dont les services et/ou talents (non répréhensibles) peuvent être rémunérés, sont acceptés. On y trouve donc également des magiciens, même si la majorité de ses membres est constitué de combattants. L'entrée y est cependant soumis à de nombreux tests et à un entraînement difficile. La Fraternité possède de nombreux comptoirs dans toutes les villes importantes de Pergis, Vervande et Orlan.

Plusieurs centres d'entraînements servent à former les membres de la Fraternité.

● PARTIE VII ● MYTHES & LEGENDES

Le territoire de Vervande est si vaste que la population actuelle n'en contrôle qu'une infime partie. Les gens sont principalement regroupés autour des grandes villes et des côtes, pour assurer à la fois leur protection et leur subsistances.

Il ne suffit pas de dire que tel ou tel territoire est sous la direction de telle personne. Pour que son contrôle soit effectif, il faudrait qu'il y ait une présence humaine, ce qui est loin d'être le cas sur de très larges portions de Vervande (comme le nord et l'ouest, mais aussi certaines régions au centre du pays).

Le manque de population pourrait peut-être expliquer ces nombreux territoires laissés à l'abandon, mais il est une autre raison bien plus probable : la peur. La peur ancestrale et primale que l'inconnu distille dans le cœur de toutes les populations. Et rares sont les personnes qui surmontent cette peur pour découvrir ce qui se cache derrière.

Mais, il ne faut pas oublier que même le plus valeureux des aventuriers possède une part de peur en lui, car la peur vous prévient des dangers. Celui qui n'a jamais peur ment, ou alors il est fou ou mort.

Comme toutes les légendes aucune n'est vérifiée, mais comme toutes les légendes, elles contiennent toujours une part de vérité.

► La légende d'Elanaën :

Une ville abandonnée, infestée de morts vivants et de trollkins datant du temps des Varlan. Créé par les Varlan et les humains dans les derniers siècles du Premier Age au cœur de la Plaine des Nuages, elle devait servir de point de base pour l'attaque contre les armées de Darkossanth. Ce fut l'inverse qui se produisit. Darkossanth attaqua cette ville et se fut une des plus grandes batailles jamais vues et totalement surréaliste, complètement perdue dans les brumes de la Plaine. Cette bataille est à l'origine des milliers d'esprits et de morts vivants qui hantent la région en quête de repos. Lorsque finalement les Varlan remportèrent la victoire, la ville fut laissée à l'abandon, servant de cercueil à tous ces morts et les brumes de linceul. Au fil des siècles, les trollkins prirent également possessions de certains quartiers et on parle même d'humains, de renégats et de bandits de grands chemins mais rien n'est moins sûr. La peur de la mort fait même courir le bruit qu'un roi mort vivant régnerait sur les lieux et lancerait ses troupes à l'attaque des voyageurs imprudents. Mais ce ne sont que des rumeurs, tout comme l'existence même de la ville et les trésors de bataille qu'elle pourrait renfermer. Son nom : Elanaën.

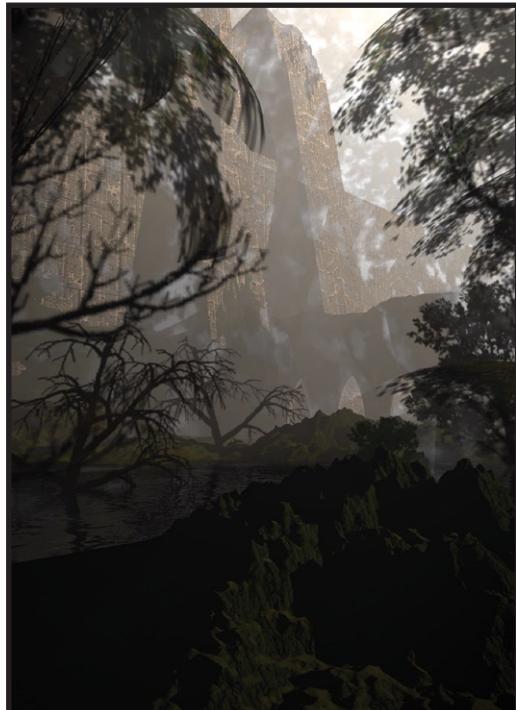
"Récit de bataille : ... les brumes nous enveloppées, nous protégeant des horreurs qui s'approchaient de

nous pour nous tuer, ces formes bondissantes aux griffes acérées comme des lames et qui se jetaient sur ceux qu'elles attrapaient pour les dévorer sur place avant de se lancer de nouveau dans la bataille. Mes compagnons d'armes disparaissaient les uns après les autres dans les écharpes blanches de brumes qui couraient même entre les murs de la ville. Je fus bientôt seul. J'étais terrifié, je me mis à courir comme un fou, avec pour seul but de m'éloigner au plus vite de cette endroit de mort. Ma folie me guida vers le palais, le cœur de la ville et aussi le cœur de la bataille. Partout les cris de mourants, les démons assoiffés de sang, les corps de la garde d'élite dans leur tenue d'apparat teintée du rouge de leur sang et de leurs viscères. Dans les couloirs du palais au milieu des meubles en bois précieux, des draperies finement tissées, des richesses renversaient sur le sol, toujours le carnage... Je ne sus jamais comment je pus quitter ces lieux maudits. On me retrouva errant depuis des jours, affaibli et délirant, ne souhaitant qu'une chose, oublier ce nom synonyme de mort et de malheur : Elanaën la Ville des Nuages..."

Tous les lieux ne recèlent pas forcément des dangers. Certains territoires semblent totalement dénués de dangers, mais il ne faut pas forcément s'y fier; ils peuvent se cacher sous de nombreux aspects.

Traverser simplement un territoire vide de toute vie pendant des jours et des jours alors que les rations se font rares peut constituer un grand péril pour des personnages au même titre que de combattre sans arme un troll blanc.

Voici quelques sites qui peuvent attirer des personnages en mal d'aventures.



... Elanaën, des ruines Varlan ...

C'est un des rares parchemins qui relate cette terrible période. Il en existe peut-être d'autres dans les archives des Varlan...

EN VERITE : une liche règne sur cette cité, un mort vivant dont l'esprit refuse de quitter son corps. Cette créature a rallier à lui toutes sortes de monstres qui infestent la Plaine des Nuages et maintenant les rues en ruine d'Elanaën...

► L'Epée perdue de Blinars :

Les Varlan de Salinar offrirent à Blinars une très belle épée lors de son couronnement. Il la porta jusqu'au jour de sa mort et lui servi dans son combat contre Vygnar Draman. Elle fut enterrée avec lui dans son tombeau sous le temple de Daïa à Isisse.

EN VERITE : elle a été dérobée récemment et personne n'a encore remarqué sa disparition, le tombeau étant toujours scellé et le voleur ayant pénétré par une autre ouverture. Peux donner lieu à un scénario missionné par le roi. On ne connaît pas ses pouvoirs, Blinars n'ayant jamais voulu utiliser ce symbole de paix entre les humains et les Varlan pour un combat (sauf contre Draman). Il existe peut être des archives chez les Varlan...

► La Légende de la Main de Pierre :

Durant les deux derniers siècles, des rumeurs concernant un objet maléfique et puissant se sont répandues dans certains milieux secrets en Vervande. Où se trouve-t-il et quels sont ses pouvoirs, nul ne le sait. Personne ne semble le posséder et pourtant nombreux sont ceux qui le recherche, rarement pour faire le bien. Il pourrait être le point focal de cultes sombres et maléfiques ou encore servir à la domination d'autrui. Les mauvaises pensées sont légions. Comment cette légende a pu prendre corps à partir de rien ? Et quel est donc cet objet ? Voici les seuls éléments à notre disposition pour en juger, de vieux parchemins retrouvés au fond du malle de soldat. «...je me souviens de cette soirée de l'an 60 du Deuxième Age... un bruit de lames s'entrechoquant et de meubles brisés provenant des appartements du Roi, nous fit nous précipiter, moi et mes compagnons d'armes vers la porte massive qui donnait sur la salle des gardes. Quelqu'un s'y était introduit sans que nous ne le remarquions ! La porte était fermée de l'intérieur et résistait aux coups de boutoir que nous lui assénions. Nos appels pour que le roi nous ouvre ne recevaient que l'écho du combat. Alors que la porte cédait finalement à nos coups, un cri terrifiant nous fit craindre le pire pour la vie du roi. A notre entrée nous le trouvâmes prostré contre le mur, cherchant son souffle, de nombreuses entailles sur le corps, son épée ensanglantée posée sur ces genoux. Il nous montra la fenêtre grande ouverte avant de tomber dans un état de demi conscience. Les autres s'élançèrent après le fuyard. Quant à moi, mon regard ne pouvait quitter la flaque de sang au centre de la pièce et dans laquelle baignait une main tranchée, à hauteur du poignet. Sous mes yeux écarquillés, je la vis se changer en pierre tout en gardant l'apparence de la réalité, comme si un sculpteur génial avait pu donner l'apparence de la vie à un bloc de pierre en forme de dextre. J'étais attiré par cet objet et sans réfléchir, je m'en saisissai avant de le glisser dans ma besace. Je me décidai presque avec difficulté à porter secours à Vrem Blinars, roi de Vervande. C'était le soir de son abdication...» Un second parchemin qui semble avoir été écrit par la même personne mais bien des années plus tard et d'une plume bien plus hésitante : «...je ne pouvais m'en défaire et pourtant il le fallait, il ne m'avait apporté que trop de malheurs, je vivais reclus depuis des années de peur qu'on ne le voie chez moi et qu'on ne veuille se l'approprier, je ne pouvais vivre sans même si je savais qu'il me détruisait à petit feu. Ma femme était morte depuis longtemps et mes enfants s'en étaient allés. Mes voisins m'appelé le vieux fou. Peu m'importe, je ne les aime pas, non je les déteste, ils ne peuvent pas comprendre, il est à moi, c'est à moi, rien qu'à moi, personne ne l'aura... il faut que je le détruisse... non... je vais le cacher... oui c'est mieux... comme ça je serais le seul à l'avoir... à moi... rien qu'à moi...26-3-142 DA» . Plus de 80 années se sont écoulées entre ces deux écrits, une bien longue période pour un humain... La vie éternelle serait-elle le lot du possesseur de cette relique? Mais où se trouve-t-elle maintenant? ...

► La Plaine des Nuages

Il s'agit d'un immense plateau s'étendant sur le territoire de Loine et de Theonesse. Il coupe le pays en deux entre l'Eruin Daun et la côte. Le plateau est parsemé de sources naturelles et de ruisseaux provenant de l'Eruin Daun. Cette eau a creusé le sol et ronger les fondations du plateau créant de nombreux effondrements parfois sur plusieurs kilomètres carrés. L'eau s'y accumulant au fil des millénaires, la région est devenu très humide, l'eau imbibant le sol et formant des mares stagnantes, des étangs et des zones

marécageuses. La végétation est très varié et prolifique. L'humidité constante de la région créait une brume quasi permanente. Cette brume est parfois si épaisse qu'il n'est pas rare de se perdre si on a le malheur de s'éloigner de la seule véritable route qui la traverse : la Voie du Nord.

Alors que le plateau se termine dans les collines lorsqu'on se tourne vers Loine, la coupure est bien plus net du côté de Theonesse. La Plaine des Nuages surplombe, de plusieurs dizaines de mètres par endroit, les basses terres de Theonesse. Au pied de cette falaise, une impétueuse rivière, la Stemn, descendant des hauts sommets de l'Eruin Daun, creuse son lit, dans un déchaînement d'écume et d'eau. Elle est également alimentée par les nombreuses cascades tombant du plateau. A la barrière rocheuse que représente le plateau vient s'ajouter cette barrière liquide rendue quasiment infranchissable par la force du courant. Les points de passages sont plutôt rares, peut être quelques guets à l'approche de l'Eruin Daun ou plus en aval lorsque la vitesse des flots ralentis à l'approche de la mer ou encore suivant les saisons.

Le seul point de passage utilisé régulièrement est un énorme pont de pierre enjambant le torrent construit par les nains de Thûrnagar durant le chantier de la Voie du Nord et protégé par une puissante forteresse, Château Stemn, tenue par des chevaliers de Theonesse. Comme pour la plupart des ponts et



... la Plaine des Nuages ...

passages gardés, celui-ci est payant, quelques pièces permettant le libre passage sous l'oeil vigilant des chevaliers.

La Voie du Nord est la seule route correctement entretenue qui permet de traverser ce long territoire. Quelque soit le moment où l'on décide de commencer son voyage, on se verra obligé de passer une nuit au coeur de la Plaine des Nuages. Il est possible de

se reposer et se restaurer avant le voyage, dans la forteresse. Ensuite, une journée complète sera nécessaire pour atteindre un caravansérail perché sur une colline isolée entourée par les brumes de la Plaine des Nuages, seul endroit à peu près sûre à des dizaines de kilomètres à la ronde.

Les marchands venant du sud de Vervande et rejoignant la capitale, rapportent de nombreuses histoires de formes fantomatique aperçues à la tombée de la nuit rôdant aux alentours des convois, tentant d'attirer de pauvres bougres dans les brumes. Ceux qui ont le malheur de les suivre ne sont jamais revus : les esprits des combattants des anciennes batailles hantent les lieux dans l'espoir d'augmenter leur rang. Les voyageurs redoutent tous les contremorts qui pourraient les retarder dans la traversée de cette terre maudite.

► Le Phare de Malean :

Il ne reste qu'une ruine de cette tour qui fut construite, il y a plus de 1500 ans par un varlan du nom de Malean. Grand ami d'Onar Ufer, Malean fit construire cette tour dont on disait que le sommet était si haut que la flamme qu'elle abritait en était visible de n'importe quel point de la baie et pouvait ainsi guider les bateaux.

Installé sur l'île la plus au nord des îles de Kharigon, le Phare de Malean éclaira les flots pendant plus de 11 siècles, mais les éruptions successives et les tremblements de terre finir par ébranler les fondations et les murs.

Ce fut la terrible éruption de 1787 PA qui mis à bas la gigantesque tour. Le Phare s'effondra dans la baie, créant une énorme vague qui submergea la petite ville qui se trouvait à ses pieds et que l'éruption avait déjà grandement endommagé. Il n'y eut aucun survivant. Le lieu est abandonné depuis, les îles volcaniques ayant depuis très mauvaise réputation.

Peut être que quelques pirates y accostent pour faire le plein d'eau douce et pour essayer d'y retrouver les richesses des varlan d'autrefois.

En vérité, Draman y a «laché» des trollkins dans le but de dissuader les intrus

qui pourraient espionner ses activités. Les trollkins vivent ici en totale liberté attaquant quiconque accosterai. Il y a entre 200 et 300 trollkins et peut être même quelques trolls.

► Le Forêt de Taral :

Cette forêt s'étend à plus de 200 km au nord ouest de Port Varian. Peu de gens connaissent même son existence, hormis ceux qui peuvent s'intéresser aux terres vierges de l'ouest. Mais même ceux-là en savent bien peu de chose sauf peut être l'origine de son nom. Issu d'une légende locale datant d'au moins un siècle et qui veut que ce fut l'un des fils cadet du Comte de Var, un jeune homme féru d'exploration et que son rang ne pouvait prédestiné à diriger, qui lui donna ce nom bien involontairement. En voici l'histoire.

À la tête d'une caravane d'exploration, le jeune homme quitta le château de son père en direction du nord ouest. Plusieurs jours de marches le conduisirent au cœur d'une forêt très ancienne aux vues de la taille des arbres, extrêmement dense et impraticable pour les chariots qui l'accompagnaient. Après avoir tenté en vain de se tailler un passage, il décida de laisser derrière lui le gros de sa troupe et de s'enfoncer plus avant, accompagné de quelques hommes.

Des jours passèrent. Beaucoup. Trop. Et les hommes restant tentèrent alors de le retrouver. Et ils le retrouvèrent ou du moins ce qu'il était devenu. Il ne portait plus que des lambeaux d'habits, ses membres étaient devenus difformes, noueux comme les branches d'un vieil arbre. Ses mains et ses pieds semblaient être autant de branches et de racines. Sa peau se craquelait, laissant couler de la sève, et avait prise la couleur brune de l'écorce. Du lichen le recouvrait et lui mangeait le visage. Sa chevelure s'était transformait en nombreux rameaux parsemés de feuilles sombres. Sa bouche édentée et déformé ne prononçait qu'un mot, continuellement : *taral, taral...* Il semblait être devenu une créature mi-homme mi-végétale et dont la partie d'humanité disparaissait de jour en jour, au point que ses hommes ne purent bientôt plus le reconnaître. Il se déplaçait tel un arbre immense au tronc massif, doué de mouvement, ne semblant faire qu'un avec la végétation de la forêt. Et ils ne découvrirent aucune trace des hommes qui s'étaient aventurés avec lui.

Ils rentrèrent à leur campement, avec le fils du comte. Sa transformation était presque totale. Il était là, à la lisière d'une clairière, pratiquement immobile, pointant ses branches vers le ciel et ses racines ancrées dans le sol. Il n'était pratiquement plus possible de reconnaître ce qu'il avait été. Comme une plainte ou le brissement du vent dans ses feuilles, on entendait parfois *taral, taral...*

Et l'attaque survint. La forêt donna l'impression d'avancer sur eux. Des lianes cherchaient à les attraper et des arbres immobiles l'instant précédent, fouettaient l'air de leur branche, brisant les lances qui se tendaient vers eux, éventrant les chariots. Et ce qu'était devenu le fils du comte était là aussi.

Peu d'hommes survécurent pour raconter ce qui se passa ensuite. Seul ceux qui s'enfuir à temps le purent. La forêt les attaquait, détruisant et tuant tout. Et certains racontèrent qu'une torche fut lancé sur la créature qui avait été autrefois l'un des fils du comte.

Et alors que les flammes lentement le dévoraient, une dernière fois, il hurla «*taral*» avant de se faire à jamais, son écorce et ses ramures crépitant de la sève qui s'en écoulait, des flammèches sautant dans ses feuilles et noircissant son tronc.

Et Taral fut le nom que l'on donna à cette forêt.

EN VERITE : Le cœur de la forêt est une entité végétale pensante qui prend toute tentative d'intrusion de son territoire comme une menace pour son existence. Et elle se défend en conséquence.

Celui qui aurait la force d'atteindre le centre de cette forêt verrait un entrelacs végétale s'étendant sur des centaines de mètres et si dense que le sol n'en ait même plus visibles, pas plus que le ciel, qu'on ne sait si on est à un mètre ou dix mètres du sol, que les rivières sont devenus des coulés de sève verdâtres au goût douceâtres (et en boire de façon prolongé vous réservera le même sort que le fils du comte), que même les animaux ont disparu, ont été absorbés et transformés, qu'il est impossible de s'orienter car les arbres gigantesques où racines et branches se confondent, ne gardent pas leur place.

Le pouvoir de l'entité va en diminuant si l'on s'éloigne du centre de la forêt. En lisière, elle est tout juste consciente de l'arrivée d'intrus. Mais personne ne l'a encore découvert et quiconque connaît la légende de la Forêt de Taral évite autant que possible de pénétrer sous ses feuillages, certains préférant faire un détour jusqu'aux premiers contreforts de l'Eruin Herl, et ce malgré les tribus d'hommes sauvages que l'on peut y rencontrer.

Même si les armes sont capables de trancher les créatures envoyées par l'entité, le feu est également très efficace. Chose inconnue également, l'eau salée leur inflige aussi de gros dégâts. La Forêt s'étend jusque la mer, mais bizarrement, aucune plante contrôlée par l'entité ne pousse dans une bande de terre de 100 mètres de la côtes.

► La Trouée de Biansk :

Défiant les siècles et les millénaires, douze flèches de pierre pointent vers le ciel au centre de la Trouée de Biansk. Située à égale distance entre les Montagnes du Nord et l'Eruin Herl, au centre de ce défilé d'à peine quelques kilomètres de large, cette construction gigantesque est un vestige d'un lointain passé.

Chaque flèche de pierre mesure cent mètres de haut et un peu plus de dix mètres à sa base. Elles forment un cercle parfait de cent mètres de diamètre. Le sol au centre de ces piliers de pierre est parfaitement plane. Visible à des kilomètres de distance, il faut s'en approcher pour voir que le temps a endommagé ces structures. La pluie et le gel ont fissuré et abîmé la surface en pierre qui était à l'origine parfaitement lisse. Mais elles ne menacent pas encore de s'écrouler. Personne ne connaît l'utilité de cette construction.

EN VERITE : Cette structure a plus de quatre mille ans. On suppose qu'elle est dû à une race que l'on appelle «*les Anciens*». Peut être descendants des Technomages, ils dominèrent le nord du continent d'Esterel pendant quelques siècles avant de disparaître mystérieusement. En plus de celui-ci, on ne connaît que trois autres sites portant leurs traces : les ruines habitées par les centaures à l'ouest de Vervande, les ruines sous la forteresse de la Passe, et un lieu appelé le Sanctuaire (voir Atlas II).



Encore perdues dans les montagnes, d'autres constructions, que l'on pourraient appartenir à des habitations, attendent encore d'être découvertes. Presqu'une cité, en partie souterraine, cette ville est totalement vide, mais laisserait supposer qu'un peuple puissant et évolué a vécu ici.

Rares sont les personnes qui ont connaissance de ses lieux et encore plus rares ceux qui en connaissent l'origine. Quant à leur utilité...

► ??? On parle de royaumes souterrains abandonnés sous la Plaine des Nuages et sous les plateaux de Vagnarhost

● PARTIE VIII ● 8 SCÉNARIOS

Cette partie comportera différentes aides de jeu destinées aux meneurs de jeu et notamment des scénarios et idées de scénarios.

1. Campagne

Nous trouverons ici des idées de personnages pratiquement «prêt à jouer», avec leur caractère, leur but, leur enfance... de façon à permettre une prise en main rapide pour des joueurs et de MJs débutants ou pour des experts qui souhaiteraient coller au plus proche à l'ambiance du monde. Ces personnages seront utilisés dans la conception de certains scénarios de ce livret ou de campagnes à venir.

Ils ont été créés de façon à créer un groupe soudé face aux dangers qu'ils vont devoir affronter, avec ses forces et ses faiblesses.

LES DEBUTS D'UN GROUPE

Cette histoire peut être jouée ou tout simplement racontée aux joueurs pour leur montrer la façon dont ils se sont tous rencontrés. Chaque nouveau personnage est intégré au fur et à mesure dans l'histoire avec une petite description de ces buts. La suite de leurs aventures fera partie d'une extension future.

ACTE I

Gar, le vieux roi nain, créateur du royaume de Thûrnagar est gravement malade. La succession semble compromise car son fils est en Vervande au service du Roi. A la mort de Gar, des guerres risquent de déchirer le royaume nain. Les plus fidèles et loyaux serviteurs envoient dans le plus grand secret (pour sa protection) un jeune nain à la recherche du fils de Gar avec pour mission de le prévenir, il saura alors quoi faire.

Grimwolsh : jeune nain, très fier de sa mission. Il sera le pilier du groupe, celui sur qui on peut compter. C'est un guerrier, ou au moins un combattant. Il a pour mission de prévenir Garak que son père est très malade et le mettre au courant de la situation en Thûrnagar (conflit pour le pouvoir à la mort imminente de Gar). La seule chose qu'il sait pour le moment c'est que le fils de Gar doit se trouver à Loine. Il n'a pas d'avis contre le Ghorisme, cette religion n'ayant pas atteint les frontières de Thûrnagar.

Après de nombreux jours, il arrive sur le territoire des baronnies d'Eckan. La neige est au rendez-vous en ce début d'année 272. Il rencontre par hasard un jeune rôdeur qui lui propose de le guider vers le village le plus proche pour se reposer. Ils se font alors attaquer par un troll des glaces solitaire. Ils sont tous les deux blessés et ne doivent la vie sauve qu'à un karshan qui se jette sur le troll. Ils fuient, peu curieux de connaître le résultat du combat. Suite à ce combat, une forte amitié se formera.

Denak Lanek : jeune rôdeur humain d'Eckan, nouvellement formé, en patrouille sur les territoires du nord, au moment de sa rencontre avec Grimwolsh. Il a vaguement entendu parler du ghorisme, mais il préfère voir par lui-même pour se faire une opinion.

Au chaud dans une taverne, Grimwolsh se confie à son nouvel ami. Celui-ci décide alors de l'accompagner. Il demande au baron Gatenaer Forswon la permission de l'accompagner. Celui-ci conscient de l'importance de la mission du nain, accepte. Par la même occasion et dans le but d'obtenir des informations sur le devenir futur du pays, le baron lui demande d'informer le roi sur la situation du moment et de l'assurer de son aide au besoin. Ils partent pour Loine.

ACTE I bis

La nuit du 1-02-272, sur la ville portuaire de Tonimar. La terre tremble dans le milieu de la nuit et la population s'affole. Le petit matin ne semble jamais vouloir arriver. Une pluie de cendre s'abat sur la ville. Il fait presque aussi sombre qu'en pleine nuit, et seul une pale lueur indique que le soleil s'est levé. C'est alors que la nouvelle éclate, un incendie ravage les chantiers navals.

Fenhar Hudol, un jeune apprenti magicien observe de la fenêtre de sa chambre dans l'école de magie de Tonimar, l'incendie qui ravage le port et gagne les quartiers limitrophes où se trouve l'école. La lueur rouge des flammes arrive à percer l'obscurité créée par la pluie de cendre qui recouvre tout, montrant l'intensité du feu. Il rejoint ses confrères qui préparent l'évacuation de l'école, l'incendie se rapprochant dangereusement. Les parchemins et les livres sont empilés à la hâte dans des paniers, chaque homme se chargeant au maximum et partant pour les quartiers extérieurs de la ville pour tenter de mettre à l'abri toutes ces connaissances.

Fenhar Hudol : un jeune homme doué en science occulte, étudiant depuis quelques années dans l'école de magie de Tonimar, l'une des trois formant le Frateus Magister (voir Partie VI : Organisations). Ses parents habitent la ville. Pour lui, le ghorisme ne semble pas une bonne chose, leurs prêtres n'apprécient pas les érudits dans son genre. Il n'a cependant jamais eu à rentrer en conflit avec eux.

Fenhar est dans le laboratoire du grand maître de l'école et avec lui, en train de ranger différents écrits pour les emmener. Un nouveau tremblement de terre plus violent que ceux de la nuit fait s'écrouler sur eux le toit de l'école. Fenhar s'en sort presque indemne et retrouve le grand mage sur le point de mourir, écrasé par d'énormes poutres. La cendre envahit tout par le toit béant, tombant en flocons comme une neige grisâtre. Avant de mourir, le grand mage lui confit un étrange médaillon qu'il lui demande de porter au plus vite à l'école de magie de Loine pour le mettre en sécurité. Fenhar quitte le bâtiment en ruine alors que l'incendie se rapproche, de nouveaux foyers s'étant déclenchés suite aux tremblements de terre.

La pluie vient maintenant se mêler aux cendres, transformant les rues en bourbier. Fenhar veut savoir si ses parents sont en sécurité avant de partir vers le nord. Arrivée chez lui, la maison de ses parents est en flamme. Il craint le pire. Il entend alors des cris, et sauve un jeune homme pris dans une coulée de boue. C'est un voisin qu'il connaît bien et qui lui apprend que ses parents sont partis à temps. Le chaos règne dans la ville, et leurs efforts cumulés ne seront pas de trop pour s'éloigner de ces lieux.

Tomas Güen : un jeune orphelin vivant dans le quartier. Un jeune homme débrouillard vivant de petits vols, sans méchanceté. C'était un bon ami de Fenhar dans son enfance, avant que celui-ci ne parte étudier. Il vit sa vie au jour le jour. Son quotidien ayant été détruit, il décide de se joindre à son ami d'enfance.

L'incendie prend des proportions gigantesques. La moitié de la ville semble en proie aux flammes. Des gens affolés courent partout, dans l'eau, les cendres et la boue. Ils assistent à des scènes de pillage. Libre à eux de s'en mêler. Ils aperçoivent également de nombreux Paladins noirs de Ghor.

Arrivant sur une petite place, ils aperçoivent quatre paladins noirs. L'un d'eux jette une torche sur le toit de paille d'une maison. Un autre à tenter de l'en empêcher en lui criant qu'il ne devait pas faire cela. Mais les deux autres paladins l'ont maîtrisé. Des cris proviennent alors de la maison en feu, il n'y a plus rien à faire. Le paladin prisonnier se débat et parvient à pousser un des combattants dans les flammes. Il s'enfuit poursuivi par les deux autres.

Fenhar et Tomas s'interposent pour l'aider. Les paladins reculent en appelant des renforts. Les trois hommes déguerpissent et la connaissance des rues de Tomas leur permet d'échapper aux poursuites.

Tergon Kerang : un homme d'une bonne trentaine d'année (presque quarante) qui a cru dans les belles promesses de Ghor et qui fut l'un des premiers paladins noirs originaires de Vervande. Il déchanta, rapidement confronté aux exactions et aux droits que s'octroyaient les disciples de Ghor. Maintenant sans dieu et souhaitant réparer ses erreurs passées, il va combattre le ghorisme. Ses actes passés pèsent très lourds sur sa conscience. Reconnaissant aux deux hommes, il va les accompagner vers le nord.

En route vers le nord, ils vont faire la connaissance d'une Dame de Theonesse qui prend la direction de Loine, des nouvelles de guerre étant parvenues jusqu'au château de Theonesse. Elle souhaite se mettre au service du roi.

Dame Alean Sye : d'extraction modeste, elle a réussi la difficile école guerrière de Theonesse et a été adoubée récemment par la Comtesse Elenais. Elle doit maintenant aller jurer fidélité auprès du roi. Elle a de nombreux idéaux en tête qui sont bien loin de la réalité.

ACTE II

La progression des deux groupes vers Loine peut être plus ou moins mouvementée suivant la force des personnages. Les deux groupes vont arriver à Loine au moment où les troupes d'Arckenan fondent sur la capitale. Ils pourront se rencontrer lors d'une échauffourée dans les rues de la capitale où ils devront combattre côté à côté. De nouveaux personnages pourront se joindre à eux à ce moment comme un bard, un guerrier, le fils d'un baron...

Chaque personnage recherche une réponse à quelque chose en venant à Loine. Beaucoup ne trouveront pas de réponse mais plutôt des doutes ou de nouvelles questions.

Par les troupes fidèles au roi, ils apprendront que le roi semble avoir quitté la ville au moment de l'attaque, ce qui est plus ou moins perçu comme un abandon par les habitants. Mais rien n'est moins sûr. La situation n'est pas bonne et les troupes du Linrad sont bien plus nombreuses. La bataille semble perdue. Le roi absent, Grimwolsh et Dame Alean n'ont d'autre solution que de le rechercher. La direction logique semble être Var, sa terre natale.

L'école de magie est la proie des flammes. Ils verront peut être un Cavalier Démoniaque à l'oeuvre. Fenhar ne pourra donc y trouver de réponse, ni se débarrasser du médaillon. Les magiciens de l'école sont peut être avec le roi. Il faut donc le retrouver.

Tout d'abord, ils doivent savoir si le roi est toujours dans la ville. Ils prennent la direction de la Citadelle. Les troupes du Linrad sont en nombre. Les combats sont partout. Arrivée aux abords de la citadelle, il est clair que le roi ne peut être ici, les soldats du Linrad tiennent les lieux. Il faut fuir, mais la route vers la ville est bloquée par les nombreuses troupes participant à la prise de la citadelle.

Il n'y a que deux solutions, se faire capturer ou tenter de descendre par la falaise. La descente risque d'être périlleuse et la capture pourrait être expéditive car tous ne s'embarrassent pas de prisonnier.

Note : Suivant la taille du groupe, il peut être intéressant de le séparer en deux. Voici quelques possibilités de situation.

Alors que leurs compagnons se risquent à descendre par la falaise, Grimwolsh et son ami Lanek, se positionnent au sommet pour protéger leurs amis de toute tentative d'attaque. (La vue de la rivière en contrebas n'est pas non plus pour motivé le nain à suivre ce chemin). Bientôt repérés, ils seront rapidement entourés de nombreux hommes du Linrad. Ils n'ont plus que la solution de se rendre. La présence d'un nain est suffisamment rare pour le capitaine de l'escouade qui les a fait prisonniers ne les passe pas par le fil de l'épée mais souhaite les mener à son supérieur. Sous bonne escorte, ils sont emmenés vers la ville. Ils seront rejoint par un autre groupe amenant avec eux trois prisonniers.

Adran Pöhl (druide) : un jeune homme au pouvoir timide, que la guerre dépasse. Il est désemparé par la situation. S'il arrive à surpasser sa peur des combats, il peut devenir un allié précieux, notamment grâce aux pouvoirs de guérison dont il dispose ou simplement par sa modération en tout, qui lui permet de relativiser les événements pour trouver une solution. Originaire de Theonesse, il devait y retourner après s'être rendu à Loine pendant quelques jours pour mettre au propre des notes sur des plantes médicinales à la

bibliothèque de la ville. C'est là qu'il fut capturé.

Kelian (barde) : un jeune homme blond venant d'Ekosh. Son jeune âge est trompeur. Il a déjà pas mal voyagé et ces voyages l'ont mené à Loine. C'est un beau baratineur capable de parler ou de conter des histoires pendant des heures. Sa «gueule d'ange» attire toujours un public féminin très important. Il semble toujours de bonne humeur, et pour lui, la guerre, Ghor et tout le reste n'est qu'un moyen de découvrir plus de choses et d'apprendre. Il s'est fait arrêter en cherchant à défendre Adran Pöhl lors de son arrestation à la bibliothèque.

Meank Qerist (guerrier/rogue) : un jeune homme un peu fou rêvant de gloire et de combat épique qui ne réalise pas vraiment le sérieux de la situation. Enclin à s'emporter face à la prudence de ses aînés (et notamment Grimwolsh) qu'il prend pour de la peur. Fils d'un petit baron, il est le quatrième fils de la famille et par conséquent ne peut prétendre aux terres de son père. Il préfère plutôt la vie de la ville et de la cour et les fêtes. Il a été capturé en voulant s'opposer à des soldats du Linrad qui pillent l'auberge dans laquelle il était descendu. La capture d'un noble est toujours très recherché, car une rançon peut alors être réclamé)

Une contre attaque de troupe fidèle au roi les libère et leur permet à ce petit groupe de prendre la direction du port. La ville est perdue et ils ne peuvent rien faire d'autre que de s'emparer d'une embarcation. Se laissant dériver, il leur faut s'éloigner le plus loin possible de la région. De nombreux soldats patrouillent sur les rives et les flèches sont nombreuses à tenter d'atteindre leur embarcation. Ils conviennent qu'il est plus prudent de ne pas chercher à accoster sur les rives pour l'instant et ils filent sur les flots tranquille de la Rivière Grise vers Elnam.

Le reste du groupe (Fenhar Hudol, Tomas Gün, Tergon Kerang et Dame Alean Sye) profite de la confusion générale pour effectuer la difficile descente de la falaise. L'équipement de certains (cotte de maille de Dame Sye) ou l'inexpérience d'autres (Hudol) peut rendre cette descente très périlleuse. Les rocheux et les flots tumultueux de la Rivière Grise à cet endroit ne pardonneraient certainement pas une chute dans l'eau glacée. Et après la capture de leurs amis, ils ont peut être eu à subir quelques tirs de flèches avant d'être hors de portée.

Arrivée au bas de la falaise, la puissant des flots devraient dissuader quiconque de tenter la traversée. Ils peuvent prendre la direction du sud, mais les remparts de la ville ne leur permettront certainement pas de regagner une zone sûre. Il ne leur reste plus qu'à remonter le long du cour de la rivière pour tenter de trouver un gué. Après plus d'une heure d'escalade, de bains de pieds forcés et de chutes sur les pierres glissantes, ils réussissent enfin à passer de l'autre côté. Cette épreuve a révélé deux caractères forts et souvent opposés au sein de ce petit groupe. Dû à son âge et à son passé, Kerang joue les protecteurs, parfois un peu trop au goût de Dame Sye. Elle a un caractère plus vif et impétueux et est peu habituée à ce que l'on refuse ses propositions et encore moins à se faire «réprimander» comme une gamine lorsqu'elle se laisse emporter par ces idées. Kerang est peu habitué à voir une femme donner des ordres et de son côté, Dame Alean Sye pense être capable (et se doit) de redresser tout les travers du monde uniquement parce qu'elle est chevalier.

Aucun d'entre eux ne connaît la région. Ils sont dans les montagnes et doivent rejoindre une zone sûre de Pelian en évitant de se rapprocher de Loine et des risques que cela comporte. Ils seront capturés par les troupes du Comte de Pelian et considérés pendant un temps comme des espions du Linrad. Emprisonnés à Griswolsh, il leur faudra un moment avant d'être simplement écoutés et de prouver leur innocence. Le titre de Dame Sye devrait finalement leur permettre d'être libérés. Le conflit est déclaré à l'est de Pelian et le duc n'a aucune nouvelle concernant le roi, mais cela ne veut rien dire. Ils en apprendront peut être plus à Port Varian.

ACTE III

Grimwolsh, Dame Alean Sye et Fenhar Hudol souhaitent tous les trois retrouver le roi pour des raisons différentes. Pour les autres personnages, l'amitié ou simplement le danger de la situation actuelle sont suffisant pour les décider à partir à la recherche du roi.

Ne connaissant pas la situation aux alentours de Loine et en Pelian, le groupe de Grimwolsh, le nain décide de tenter de rallier Port Varian par bateau depuis

Elnam. Le trajet ne devrait pas trop poser de problème, le plus difficile étant sûrement de trouver une embarcation à Elnam qui acceptent de les conduire à Port Varian ou au moins à Port Denak. Le arrivée dans cette ville coïncide pratiquement avec la prise de la ville par les troupes du Linrad. Et le voyage sur la Rivière Grise pourrait bien ne pas être de tout repos.

Pour Dame Sye et ses compagnons, le voyage devrait être plus tranquille, les troupes du Linrad se concentrant pour l'instant sur la région de Loine, derrière eux, au frontières est de Pelian. Sur leur route, ils verront de nombreux préparatif de guerre, de déplacement de troupes... Leur pas les mèneront de Griswolsh, à PortLefranc (peut être quelques brigands lors du passage dans les marais) puis à Port Varian.

A suivre ... En route pour Var...

2. Scénarios

SCENARIOS D'INTRODUCTION

Un scénario d'introduction doit permettre non seulement d'appréhender le concept des règles mais aussi de permettre aux joueurs de s'impliquer dans leur personnage. Eviter le classique : «vous êtes dans une auberge et on vous confit une mission». Les joueurs ne se sentiront pas vraiment concernés.

Demandez leur de vous décrire une journée type de la vie de leur personnage, savoir s'ils se connaissent avant et en quelle circonstance, où vivent-ils... Cela leur permettra de réfléchir un peu sur leur existence, de les lier à leur personnage. Glissez dans leur récit quelques éléments descriptifs (des événements historiques et des lieux par exemple) et personnages qui leur serviront de points de repère et d'aides potentielles lorsque les aventures commenceront.

En clair, laissez les créer leur histoire tout en les canalisant (sinon à les écouter, ils seraient tous fils de roi). Mettez les en face de certains choix relativement simple de façon à mieux cerner leur comportement (pour vous et pour eux aussi), comme venir en aide ou non à certaines personnes, voler quelque chose de valeur ou le rendre à son propriétaire...

Alors que l'histoire se crée au fur et à mesure du dialogue entre les joueurs et le MJ, celui-ci peut décider de faire réellement jouer certaines scènes de façon à créer des souvenirs plus marquant et des événements dont les joueurs ne maîtrisent pas forcément le résultat.

En aucun cas un tel scénario ne doit représenter quelque chose d'insurmontable surtout s'il s'agit de joueurs débutants, rien n'est plus rageant que de s'impliquer dans un personnage qui meure au bout de cinq minutes de jeu. Soyez plutôt coulant. Ex : ne tuez pas un personnage qui perd dans un petit combat de rue simplement parce que les dés l'ont décidé. Laissez le inconscient, et lorsqu'il se réveillera, il aura la désagréable surprise de se retrouver nu comme un ver au beau milieu de la ville, loin de ses quartiers. Cela lui donnera une leçon et pourra déboucher sur une série de petites aventures dans lesquelles il se sentira très impliqué (ne se faire prendre par la garde dans cette tenue, trouver des vêtements, se venger, retrouver la trace des personnes qui lui ont fait cela, retrouver ses possessions...). D'une simple idée, qui prend quelques minutes à jouer, vous avez de quoi occuper au moins une après midi entière.

Quelques idées : regarder l'histoire de la rencontre des personnages dans le paragraphe du Background et inspirez vous en • Une bagarre dans une taverne (attention à la garde ou aux personnes présentes qui peuvent ne pas être ce que l'on croit) • Une dame se fait «bousculer» par des canailles dans la rue : intervention ou pas ? (voir la récompenses qui peut en découler ou d'autres aventures) • Une petite embuscade dans la rue (voir paragraphe au-dessus) • Un magicien se fait mettre des bâtons dans les roues au cours de ses études par un autre magicien jaloux de ses capacités (le conflit ne doit pas dégénérer, et sera certainement réglé par les maîtres de l'école de magie, mais c'est un ennemi potentiel qui pourra réapparaître plus tard) • Deux petits voleurs se retrouvent au même moment en train de commettre le même larcin : association ou pas?...

SCENARIOS INTERMEDIAIRES

Un scénario intermédiaire doit représenter un certain challenge pour les personnages et leur demander de faire appel à toutes leurs capacités et leurs habiletés à agir en groupe pour le résoudre. Ils ne se limitent en général pas à une seul intrigue débouchant sur un seul combat qui réglera tout le problème. Un tel scénario doit laisser des traces dans la vie des personnages, parce que certaines énigmes ne peuvent être immédiatement résolues et que la solution apparaîtra plus tard, dans un autre scénario, qui semblait au départ n'avoir aucun rapport avec le premier. Ou encore parce qu'un personnage revient de façon récurrente dans leur vie pour les menacer (une solution que j'apprécie, car rien ne vaut un bon méchant que se mettent à dos les personnages et qui laissera toujours planer une menace sur les aventuriers, histoire de développer un peu de paranoïa).

Les scénarios intermédiaires permettent de continuer à développer l'histoire et la vie des personnages. Ils se déroulent les plus souvent dans des régions qu'ils connaissent et se limitent à des conflits qui ne changeront pas vraiment la face du monde.

Quelques idées : Un barde engagé par un jeune noble pour chanter la sérénade à une dame se retrouve au centre d'un conflit entre deux familles • Ou une autre version pourrait être de reprendre la dame sauvée dans le scénario d'introduction qui engage les personnages pour lui servir de messagers avec l'homme qu'elle aime et dont la famille ne souhaite pas la liaison • Les personnages assistent à l'arrestation musclée, par des paladins noirs, de personnes soupçonnées d'aider les druides de Daïa : intervention ou pas? • On les engage à bon prix pour reprendre un objet magique à un magicien qui ne veut pas le rendre à son légitime propriétaire (mais il y a une arnaque derrière tout cela, l'objet appartient bien au magicien, et il s'agit donc d'un vol) • L'exploration de lieux oubliés...

SCENARIOS EXPERTS

Un scénario expert n'est pas forcément plus difficile à jouer qu'un scénario intermédiaire. Il met simplement en jeu des forces bien plus importantes et des événements qui peuvent affecter le reste de l'histoire d'une région, du pays voir même du monde. Le scénario se base en général sur des événements de l'historique (voir chapitre 2) et peut amener les personnages dans des régions loin de chez eux. De tels scénarios apparaissent en général sous forme d'une campagne globale, entrecoupée de scénarios intermédiaires.

Quelques idées : elles sont nombreuses, il suffit de lire la chronologie, le plus difficile étant d'amener de tels scénarios et d'y impliquer les personnages • Les personnages peuvent être présent lors de l'attaque de la Passe de Vagnarhost, ou de l'attaque de Loine • Si les personnages sont dans la forteresse de Han, ils peuvent se retrouver nez à nez avec un Cavalier Démoniaque cherchant le Roi • Ils peuvent être présent lors de l'incendie des chantiers navals de Tonimar et découvrir que les paladins noirs en sont à l'origine • Ils peuvent aussi jouer les espions sur le territoire de Pergis pour voir si une attaque imminente menace Port Varian de l'autre côté du détroit de Malean...

I n d e x

A

Anciens 45
Arckenan 21, 24, 25, 27, 28, 29, 32, 33, 34, 35
Arkan 23, 36, 39, 41
Assemblée des Barons 25

B

Baie des Corsaires 18
Baie de Malean 14
Barkosh 3, 8, 9, 10, 11, 12, 17, 19, 21, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 35
Baronne de Biansk 29
Baronne Kerswon 29
Baronne Valossan 28
Baron Cadlor Brams 29
Baron Garegon de Han 22
Baron Gatenaer Forswon 28
Baron Ulister Farde 29
Bedguer 23

C

Cavaliers Démoniaques 33
Cavaliers Rouges 41
centaures 31
ChâteauRoc 24
Château de Sars 24
Château de Theonesse 25
Château Erg 27
Château Oaken 27
Chevaliers de la Tour 41
Chevaliers du Vent 41
Cités Libres 18
Comtesse Elenaïs de Theonesse 25
Comte Ernst de Var 30
Comte Ismaël de Duharan 26
Comte Tremer Dorudan 24
Comte Vlinaïs de Garamond 23
Croix Pourpres 41

D

Dahë 23
Dames Blanches 41
Deisr 23
Delfis 26
déments 15, 16, 36, 38, 43
Dorudan 14, 19, 24, 25, 35, 41
Drash 23
Dren'daes 37
Duc Arckenan de Linrad.
 Voir Arckenan
Duc Emetan de Forl 27
Duc Vladim de Pelian 29
Duharan 14, 15, 19, 25, 26, 27, 30, 35

E

Eaubleue 31
Eckan 21, 28, 35, 41
Elanaën 43
Elnam 26, 27, 47, 48
Elt 27
Eruin Daun 14
Eruin Herl 14
Esis 39

F

Fiuvar 26
fleuve Golsen 23
Forêt de Maëliand. *Voir* Maëliand
Forêt de Taral 45
Forteresse de Han 22
Fraternité de l'Epée 42
Frateus Magister 40

G

Galyss 19
Gar 18
Garak Terreur des Trolls 32
Garamond 14, 19, 23, 25, 35, 41
Garegan Mainrouge 30
Gerds 23
Ghor 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 26, 27, 30, 33, 36, 38, 39
Griswolsh 29, 30, 47, 48
Gudson 27
Gueldan 39

H

Hautfond 24

I

Ío 39
Isisse 18

J

Jakrof 27
Jalion 25
Jalpur 25

K

Karshan 15
Kerhnos 18
Kharigon 14, 26, 38, 40, 44

L

Lac de Dahëness 14
Last 29
La Passe 28
Lewef 26
lianaires 15
Linrad 14, 19, 24, 25, 35
Loine 16, 17, 18, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 35
Loine, la capitale 20
Loup Noir 42

M

Maëliand 14, 15, 26, 37
Main Noire 42
Malean 14, 19, 26, 27, 29, 30, 31
Marches de Han 22
Marches de l'Ouest 31
Marches du Sud. *Voir* Marches de Han
Marquis Altor Durgan 27
Marquis Saldean d'Ekosh 24
Mer des Profondeurs 14
Mer du Nord 14
Météo 13
Montagnes Blanches 14
Montagnes du Nord 14

N

nains 15
Noirmont 30

O

Océan des Hauts Fonds 14
Oëven 25
Oklifh 26
Ordres des Ecus d'Or 41
Ordre des Griffons 41
Orlan 18

P

Paladins de l'Ordre 41
Pelian 19, 21, 27, 28, 29, 30, 35
Pergis 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 38
Pic de Tarean 24
Plaine des Nuages 44
Porshan 27
PortLefranc 29
Port Denak 31
Port Stenn 26
Port Varian 30
Province Libre de Tonimar 26

R

rivière Durance 26
rivière Grise 21
Rougeterre 29

S

Salinar 18
Sars 18, 23, 24, 25
sénaur 15
Sharmean 26
Soeurs de la Nuit 42
Stemn 26
Syrtan 18

T

tarals 15
Targondak 24
Technomages 31, 45
Theonesse 14, 15, 16, 19, 20, 23, 25,
27, 35, 37, 39
Thinaïs 39
Thûrnagar 18
Tonimar 19, 20, 26, 27, 30
Trem 25
trollkins 16
trolls blancs 16
Trouée de Biansk 45

U

Urkan 39
Urstan 11, 13, 14, 25, 27, 32, 35

V

Vagnarhost 27
Valury 18
Var 19, 21, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34,
35
Varlan 15
Voie du Nord 31
Vorstand 25

X

Xaneon Umek 26

Y

Yals 25

Z

Zenod Ruj 33