

II
Atlas
Rayhana
la Terre de l'Ombre

Thurnagar
les forteresses naines

Table des Matières

• PARTIE I •

Introduction

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

• PARTIE II •

Histoire

1. Généralités	5
2. Le Calendrier	5
3. Notes sur la Chronologie	5
4. Age Draconide	6
5. Age Draconide	6
6. Age des Ténèbres	6
7. Premier Age	6
8. Deuxième Age	8

• PARTIE III •

Climat, Géographie et Habitants

1. Généralités	12
2. Le Climat	12
3. Géographie	13
4. La Flore	13
5. Minéraux & Métaux	14
6. La Faune	14
7. Les Races	15

• PARTIE IV •

Les Forteresses Naines

1. La Population	17
2. Alimentation & Economie	18
3. La Société	18
4. Arts & Science	20
5. Les Forts	21
6. Les Guerres de Clans	23
7. Les Triangles	23
8. Personnages Clés	23

• PARTIE V •

Les Trolls

1. La Culture Troll	24
2. Vie Sociale	25
3. Guerre contre les nains	26
4. La Nécropole des Trolls	27

• PARTIE VI •

Les Dragons

1. Les Origines	28
2. Les Types	28
3. Les Larmes de Dragon	29
4. L'avenir des Dragons	29

• PARTIE VII •

Organisations

1. Le Sanctuaire	30
2. Autres Groupes	32

Copyright © 2000-2003. Rodolphe Vuattier

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

«Personne ne viendra réclamer ces pics,
Seul un nain peut y vivre
et seul un nain profitera de ce qu'ils peuvent lui offrir.

Gar s'adressant à son clan
1741 P.A.

1. Introduction

Le monde de Rayhana est un monde d'*Heroic Fantasy* agrémenté d'une pointe de SF refaisant surface depuis des temps anciens et depuis longtemps oubliés.

Ce monde est développé pour fonctionner avec les règles d'Advanced Athala et Rolemaster (2nd Ed). Les caractéristiques des personnages et créatures sont données pour les deux systèmes qui sont respectivement basés sur le d20 et le d100. Elles sont cependant facilement adaptable à tous les jeux de rôle. A partir de ces caractéristiques, les MJs pourront utiliser leurs jeux favoris.

2. Généralités

Thûrnagar est une région et un royaume fermé sur lui même où seul les nains semblent en être les maîtres. Loin des affaires des humains, ils exploitent les riches ressources des Montagnes du Nord. Cependant d'autres créatures sont prêtes à leur disputer la suprématie de ce vaste territoire glacé et rocheux.

LES CRITERES

Thûrnagar est un ensemble de forteresses plus ou moins indépendantes tout en restant sous l'autorité centrale du roi des nains de cette colonie : Gar.

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 nom 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, militaire...)
- **Alliés secrets** : comme au-dessus mais seuls quelques rares personnes sont au courant des liens secrets que maintiennent ces pays.
- **Ennemis ouverts** : Donne les noms des pays ou peuplades connus comme étant prêts 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 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 en 272 D.A.
- **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 expliquées ici. Il s'agit actuellement de la version 1.0

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 dédié à Rayhana existe. Il contient les dernières informations concernant le monde et qui ne seraient pas déjà inclus dans un atlas. Vous

pourrez y télécharger de nombreuses extensions. Et un forum vous permettra d'y poser toutes vos questions.

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

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 mais simplement de donner des indications géographiques ou des lieux.

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 lorsque les Varlan les découvrirent (cf Chronologie).
- 2 - **Age de Bronze** : Début du travail du métal et de l'agriculture. De petites 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). Thûrnagar se place également dans cette catégorie pour ce qui est de la maîtrise des métaux et des techniques de construction.

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.

● PARTIE II ● HISTOIRE

1. Généralités

Bien que les personnages doivent normalement jouer dans une période proche de l'année 272 du Deuxième Age, ce chapitre fera apparaître des périodes bien antérieures à l'arrivée des Varlan sur la planète. Elles n'apparaissent ici que du au fait qu'elles soient liées, en partie, à la situation actuelle.

Seule les événements liés ayant un rapport avec la région Thûrnagar seront cités.

La Chronologie reprenant l'intégralité des événements du continent est disponible sur le site de Rayhana (voir lien en p3). Je ne peux que vous conseiller de la lire pour vous faire une idée globale des événements qui touchent le continent d'Esteral et au delà.

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.

Note : par simplification, les nains de Thûrnagar ont gardé le calendrier humain, lui même issu de celui des Varlan. Cependant les nains n'y accordent que peu d'importance, car passant la majorité de leur temps sous les montagnes, les saisons ne les concernent que peu. De plus, la situation géographique des Montagnes du Nord fait que l'été est très court voir inexistant et l'hiver parfois très long. Même la durée des journées est influencée par les hautes latitudes. Le soleil n'apparaît parfois que quelques heures dans la journées au coeur de l'hiver.

UNE ANNEE

Bien entendu, comme pour les humains, l'année est constituée de 336 jours. Par contre les nains ne comptent pas 8 mois de 42 jours mais quatre de 84 jours. La différence se situe principalement au niveau des saisons qui ne sont plus vraiment en rapport avec la progression des phases de la lune. Et d'ailleurs le terme de saison n'est que très rarement employé chez les nains.

Pour eux, il n'y a que deux saisons, qu'ils appellent le Grand Froid et la Fonte. Ils ont l'habitude d'employer des adjectifs supplémentaires pour caractériser ces périodes. Par exemple, le Très Grand Froid signifie un hiver très rigoureux même pour un nain.

En plus de l'Hiver, le Grand Froid, couvre généralement une bonne partie du Printemps et de l'Automne du calendrier humain voir même leur totalité, réduisant le mois d'Été à une rapide succession de climats avant de voir le retour des premiers froids.

Pour la datation, les nains conservent le principe des mois et des jours (pas des semaines) mais n'y font pas référence comme des saisons mais plutôt comme des périodes en rapport avec leur vie souterraine.

Voici la conversion des noms des mois humains en mois nains :

Hiver = Glace

Printemps = Eau

Été = Feu

Automne = Pierre

Il faut rappeler que pour les nains, ces dénominations non rien à voir avec des

Un nain entra en trombe dans la salle des cartes joutant les appartements de son roi. Il semblait très agité.

«Mon seigneur ! Nos éclaireurs nous signalent que les troupes du Linrad approchent de la Forteresse du Sud. Ils ont des machines de guerres et de nombreuses troupes !»

Par dessus ses épais sourcils couleur de neige, Gar regarda calmement son conseiller. Ce simple regard suffit pour que le nain se ressaisissent. Il fit son rapport. Lorsqu'il eut fini, le vieux roi parla.

«Aucune machine de guerre fabriquée par les humains ne pourrait abattre une muraille naine. Faites fermer les portes. Quant à leurs troupes, elles sont comme le vent sur la montagne, elles ne feront que souffler sur la pierre sans grand danger. Laissons les. Nous avons bien plus important.»

Et semblant complètement avoir oublié l'incident, il reprit : «Qu'en est-il de la situation dans le nord ?...»

Pierre-32 271

7-32-271 D.A.

saisons, mais plutôt une façon pratique de diviser l'année en quatre périodes identiques indépendamment du climat et d'une durée de 84 jours.

LES JOURS

Les nains ne donnent pas de noms aux jours même si la plupart d'entre eux connaissent ceux utilisés par les humains. Ils divisent chaque journée en quatre périodes de six heures, ne s'occupant pas de savoir si le jour est levé ou non à l'extérieur. Chacun de ces *qars*, comme ils les appellent, sont dédiés à une occupation bien précise. En général, ils se répartissent de la façon suivante :

Premier Qar : repos / sommeil

Deuxième Qar : activité professionnelle

Troisième Qar : occupation personnelle

Quatrième Qar : activité professionnelle

Bien entendu, tous les nains ne sont pas de repos à un moment donné, il existe plusieurs équipes. Ceci à pour effet de donner l'impression aux rares étrangers qui ont pu pénétrer dans les forteresses, que les nains ne s'arrêtent jamais.

3. Notes sur la Chronologie

Cette partie regroupe donc principalement les événements récents susceptibles d'influencer directement la vie des personnages ou l'évolution des royaumes ayant vu le jour depuis l'arrivée des Varlan sur la planète. Mais l'histoire de Rayhana est bien plus ancienne que beaucoup ne se l'imaginent. De nouveaux âges issus d'un très lointain passé font, pour la première fois, leur apparition dans cette chronologie. Ils ne sont relatés ici que pour une bonne compréhension des événements présents et futurs, et en aucun cas, ils ne doivent être connus des joueurs (pour le moment). Leur développement n'est qu'approximatif compte tenu de leur ancienneté et pourront être sujet à de nombreux changements ou ajouts au fil du temps.

La datation de ces nouveaux âges est donnée par rapport à l'an 0 du Premier Age qui a été choisi comme référence et qui correspond à l'arrivée des Varlan sur la planète.

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

La quasi totalité des événements se déroulant au cours du Premier Age resteront inconnus de la grande majorité du peuple car seuls les érudits Varlan (et peut être certains nains) conservent ses informations au cours du temps.

Note :

A.D. : Age Draconide

A.T. : Age des Ténèbres

P.A. : Premier Age

D.A. : Deuxième Age

4. Age Draconide

- Première Ere -

Durée approximative : inconnue (très longue). Période de suprématie de la race Draconide. Utilisation des hommes de la Terre comme esclave. Rayhana est une base importante des Draconides pour leur extension dans la galaxie. Les draconides sont également appelés Jaris par leurs esclaves humains (cf Codex pour l'origine des Draconides).

- Deuxième Ere : la Révolte -

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

Un cataclysme planétaire/cosmique donne naissance à ce que les humains appelleront plus tard des divinités. Il engendrera également l'apparition de la magie (cf. Codex : Magie sur le site de Rayhana)

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

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

Les ruines et le chaos règnent sur la planète. Des survivants des deux races s'accrochent aux derniers lambeaux de leurs civilisations, pour tenter de survivre. Ils vont continuer à se détruire mutuellement.

6. Age des Ténèbres

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

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

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

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

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

La guerre menait contre les draconides amènera l'éradication presque complète de cette race de la surface de Rayhana. Seuls ceux qui seront emprisonnés survivront.

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

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

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

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

7. Premier Age

- Le Temps des Varlans -

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

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

783 PA - 272 DA : Constitué d'une centaine d'individus, le Sanctuaire cherchera à recruter et rallier à sa cause, les meilleurs éléments des pays alentours.

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

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

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

1650 : L'éducation des hommes et des nains par les Varlan touche à sa fin. L'homme parle, utilise des armes, les fabrique et les nains les surpassent dans certains domaines...

1660-1700 : Les forces humaines sont rassemblées. Une armée de 500 000 hommes est créée. Quelques nains y participent. La bataille finale est proche. Les combats font rages un peu partout en Orlan, Pergis et Vervande

contre les troupes de Darkossanth.

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.

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

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

1734 : Nouveau clash au sein de la communauté naine de Dimgöl (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.

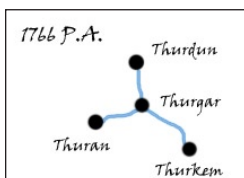
1756 : Gar et les siens découvrent des ruines perdues dans les Montagnes du Nord. Ce ne sont pas les premiers vestiges qu'ils rencontrent mais ce sont les premiers à ressembler à autres choses qu'à un simple amoncellement de pierre. Gar établit à cet endroit sa première forteresse : Thurgar (Le Fort de Gar). Au fil des années, il y découvrira de nombreux filons de minerais divers, des cavernes agricoles.

1741-1758 : Gar recherche de nouveaux lieux pour établir d'autres forteresses.

1741 P.A.- Au présent : Les nains de Thûrmarag vont trouver de nombreux objets et artefacts dans des ruines qu'ils découvriront sous les glaces et dans les montagnes. Pendant longtemps, ceux-ci garderont leurs secrets mais les nains continueront à les rassembler et à les cacher dans leurs forteresses se doutant du potentiel qu'ils pouvaient représenter sans pour autant savoir les utiliser.

1756 P.A.-20 D.A. : Voulant établir les limites de son territoire, Gar divise ses nains en dix groupes et crée autant de place-forts. Elles sont réparties sur toute la chaîne des Montagnes du Nord et certaines sont sur des emplacements d'anciennes ruines étranges et inconnues. Chaque groupe est indépendant tout en restant solidaire les uns des autres et sous la direction de Gar. Les forteresses sont nommées des forts. Thûrmarag (Les Forts Nains de Gar) est né. Jusqu'à cette date, ce royaume restera secret et personne n'entendra parler d'eux. La ligne directrice guidant les forteresses tient en deux points : le développement de la population et la découverte de filons.

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

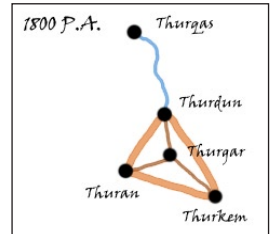


1766 : Création de la forteresse de Thurduin au sommet du pic de l'Enclume. Les environs sont riches en pierres précieuses et semi-précieuses.

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

Les nains oublient le reste du monde, se concentrant sur leur tâche.

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

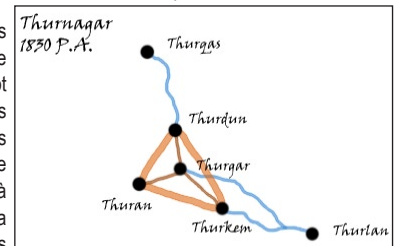


1799-1823 : La population naine est stable et en constante augmentation. Les besoins de nourriture sont de plus en plus importants. Les cavernes agricoles de chaque fort et la pêche de Thurqas suffisent justes à répondre à la demande.

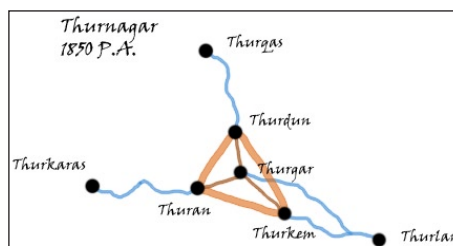
1823 : La découverte d'un site riche en sources d'eau chaude et possédant un large dédale de vastes cavernes va permettre la création de Thurlan (la Forteresse Verte). Au fil des années, elle deviendra la principale ressource de nourriture du royaume.

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

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



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



1864-1872 : Une nouvelle étude concernant la création du Kurhgak (le Triangle Extérieur) est relancée. Les besoins de nourriture toujours plus importants nécessitent des voies d'accès plus rapides. Le projet initial est modifié. Gar décide que Thurkaras ne sera pas relié pour l'instant, l'effort étant porté vers

les forts nourriciers. De plus, Thurqas ne sera pas accessible directement compte tenu du déplacement constant du glacier. Il sera construit une tête de pont à quelques centaines de mètres du fort dans une zone sûre et stable. Des chemins secondaires plus praticables que la voie extérieure existante permettront de relier le fort à cette tête de pont.

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

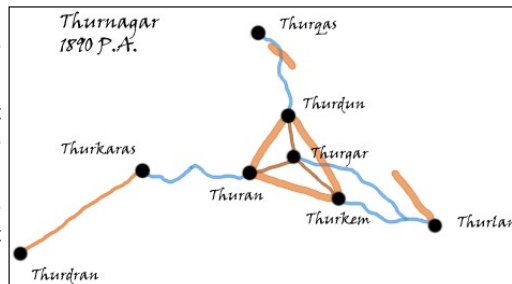
1873 : Les techniques d'excavation ont évoluées grâce notamment à la découverte du Daëlin et à la puissance des forges de Thurkaras. Les travaux du Kurhgak commencent.

1888 : Des galeries sont creusées depuis Thurkaras pour rejoindre les vallées au nord du futur Eckan, un fort secret y est établi. Il s'agit de Thurdran : le

Fort de la Vallée. A cette époque et en hiver, c'est le seul fort qui permet de rejoindre sans trop de difficultés les territoires humains.

1896 : A cette époque des ébauches de villes et de petits fiefs se sont formés dans les régions suivantes : Vervande, Pergis et Balavir.

1900 : **Fin du Premier Age**. La population naine de Thurnagar est d'environ mille nains tout confondus.



sa capitale en direction de l'autre. Les travaux sont colossaux. Très rapidement, Vrem Blinars prend contact avec les nains de Thurnagar et les engage sur le chantier.

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

Note concernant les cartes : les tracés bleus sont des liaisons extérieures et les tracés oranges représentent des liaisons souterraines. L'épaisseur indiquant leur importance.

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

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

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

8. Deuxième Age

- Le Temps des Hommes -

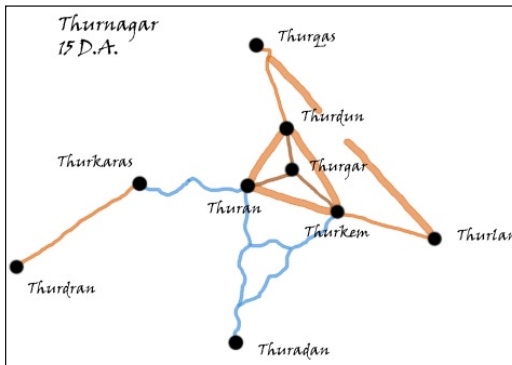
2 : Pressentant une possible alliance commerciale avec les territoires humains du sud, Gar commence la création du Fort de Thurdan.

11 : Fondation de la ville de Loine par Vrem Blinars.

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

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

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



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

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

Voie du Nord passe à ses pieds et les nains y participent.

19 : Vrem Blinars se déclare Roi de Vervande. Il fait de Loine sa capitale.

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

20-272 : Thurnagar se développe grâce au commerce avec Vervande et

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

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

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.

30 : Les travaux de la Voie du Nord commencent. Chaque royaume part de

50-51 : Vygner Draman séduit la reine Eliana, désespérée de ne pouvoir donner d'héritier à son époux. Elle s'enfuit pour donner naissance à un garçon. A son retour, elle apprend que son mari est un demi Varlan. Suicide de la reine.

51-60 : La situation empire pour Vrem Blinars, le conduisant finalement à abdiquer. Durant cette période les travaux de la Voie du Nord sont interrompus. Vervande passe sous la tutelle de Pergis. Les travaux de la Voie du Nord reprennent.

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.

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

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

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

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

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

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

82-272 : Construction d'un temple à la jonction de la Voie du Nord et naissance de Isisse, la ville aux mille temples. Encore une fois, des ingénieurs nains y participeront.

Durant la régence de Pergis sur Vervande, les nains de Thurnagar étendent leur commerce jusque Balisse, la capitale de 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. Le tombeau de Vrem Blinars, devenu un ami personnel de Gar a été construit par les nains de Thurnagar.

100 : La population naine de Thurnagar est d'environ 1500 individus.

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

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

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

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

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

200 : La population naine de Thurnagar est d'environ 2000 individus.

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

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

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

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

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

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

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

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

248-272 : Le ghorisme devient la religion dominante en Pergis.

250 : La première pierre pour la construction du Grand Temple de Ghor est posée à Isisse, au cœur des quartiers pauvres.

250 : La population naine de Thurnagar est d'environ 2500 individus.

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

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

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

258 : Aucun troll n'est aperçu.

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

261 : Aucune trace de troll.

262 : Vygmar Draman commence la construction d'une forteresse sur la plus importante des îles de Kharigon. Gartak en supervisera une partie. Sa construction doit s'achever avec la conjonction du début de l'année 272.

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

263 : Barkosh du comté de Var se proclame Roi de Vervande de part sa lignée. Il est reconnu par Pergis qui met fin à deux siècles d'intendance.

La question des trolls semble définitivement réglée car aucun n'a été vu depuis trois ans.

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

266 : Première contestation publique de la part du Duc Arckenan du Linrad contre le nouveau roi de Vervande.

Découverte d'un filon de Daëlin à Thurgrun.

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

267 : Lors du forage de nouvelles galeries, les nains de Thurgrun tombent sur de très anciennes excavations. Ces galeries sont le territoire d'une tribu de trolls de plusieurs centaines d'individus. L'attaque surprendra les nains. Des dizaines d'entre eux mourront. Thurgrun est envahi par des trolls et des trollkins. Les survivants de Thurgrun tentent de se rassembler pour lutter. On est sans nouvelle de Garshak. Les nains appelés en renfort des

autres forts tenteront de reprendre le terrain mais les combats sont violents et aucune salle ou couloir n'est à l'abri des envahisseurs. Chaque mètre est âprement défendu, perdu et reconquis. Garak est parmi les renforts. Il fait parti d'un groupe d'éclaireurs dont le but est de retrouver les poches de survivants isolés par l'avancée rapide des trolls. Il espère retrouver son frère aîné.

En poussant jusqu'à ses quartiers, son groupe relève des traces du passage des trolls. Ils trouveront également son corps. Il semble avoir été tué par une lame ce qui est assez rare, les trolls ne semblant disposer, pour la plupart, que des armes prises aux nains. De plus, les trolls ne laissent que rarement de corps derrière eux. Il ne pourra pousser plus loin sa réflexion, une contre attaque troll survient. Son groupe devra battre en retraite, mais sans lui. Garak manque à l'appel. En quelques jours, Gar vient de perdre deux de ses fils.

Les soupçons de Garak sont fondés, Garshak n'a pas été tué par un troll mais par un nain aux ordres de Gartak qui à profité de la situation dans le fort de Thurgrun. Bien que banni, Gartak se retrouve l'héritier direct en cas de disparition de son père. Malgré ses soupçons, Garak est loin de se douter de qui a fait assassiner son frère.

Garak est déclaré mort mais au bout de douze jours, des éclaireurs de Thurqas le retrouve, presque mort de froid, et souffrant de nombreuses blessures, errant à l'extérieur à la recherche de l'entrée du fort et à bout de force.

Coupé de son groupe, il avait réussi à rejoindre les galeries trolls et à pénétrer dans leur territoire. Il va en apprendre beaucoup sur ces créatures durant les quelques jours qu'il va passer là, se cachant ou combattant les trolls et trollkins qui le découvraient. Puis, il parviendra à remonter à la surface et pendant plusieurs jours, errera dans la neige et le froid à la recherche du fort de Thurqas. Suite à cette aventure, on lui donnera le nom de Garak Terreur des Trolls.

Les renseignements que Garak ramènent permettent de monter une contre-attaque constituée de plus de trois cents nains provenant de tous les Clans des Armes.

Lors de cette contre-attaque, dont le but est de porter les combats au cœur du territoire troll, les nains vont découvrir qu'il vénèrent une énorme gemme ronde, ayant une pulsation propre. Les nains s'en empareront. Mais les trolls sont bien plus nombreux que tout ce qu'ils avaient pu imaginer et les nains se replieront sur Thurgrun.

De grandes obsèques sont organisées en la mémoire de Garshak.

Le vol de cette pierre brise un très ancien enchantement, datant des technomages et qui maintenait en léthargie de très puissantes créatures : les dragons !

267-272 : A partir de cette date, il devient difficile pour les nains de se rendre en Vervande et Pergis à cause des trolls. Les prix montent alors que la matière première devient rare.

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

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

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

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

Les trolls semblent se répandre dans toutes les montagnes du nord. Ils sont

très nombreux mais agissent le plus souvent en petits groupes. Ils sont à la recherche de leur relique volée.

ANNÉE 270

- Des caravanes naines arrivant à Thuradan sont parfois attaquées par des trolls. De nombreux accès au royaume souterrain nain ont également été attaqués.
- Gar tombe malade. Confidents du Roi, le Grand Prêtre des Trois Puissances et le Grand Maître d'Armes de Thurgar assurent la régence. Ils décident de fermer les portes sur l'extérieur sauf besoin extrême. Ils espèrent ainsi contenir les attaques trolls.
- Un conflit armé se prépare en Vervande

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

ANNÉE 271

- La guerre éclate en Vervande. Deux groupes s'opposent pour le trône et Pergis semble vouloir également profiter de la situation. Des guerres de religions risquent d'envenimer le conflit.
- L'isolation des nains n'arrange rien. Les attaques des trolls se poursuivent. On parle de trolls aperçus aux alentours de Thurlan.

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

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

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.

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. Durement touchée, 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.

7-19 : 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.*

Stoppés par les intempéries, les combats stagnent en Vagnarhost. Le Linrad tente même une attaque contre Thuradan, sans succès.

8-12 : *Au cœur de la tourmente, un nain solitaire se présente aux portes de Loine 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 dernier fils de Gar, l'un des plus grands guerriers de son clan. Il se nomme Garak Terreur des Trolls. Il deviendra la garde du corps et le confident du roi, le suivant comme son ombre.*

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

Les trolls sont maintenant descendus jusqu'à Thuradan et pourraient bien

menacer les populations humaines d'Eckan pendant l'hiver.

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

ANNÉE 272

- Les combats ne sont pas concluant, ni pour les nains, ni pour les trolls et se poursuivent tout au long de l'année.

- La santé du Roi de Thûrnagar se détériore brusquement.

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

1-26 : La Forteresse de la Passe, dernier rempart avant les terres de Loine, tombe aux mains d'Arckenan.

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

2-11 : Siège de Loine. Arckenan remporte la victoire.

2-13 : Barkosh et Garak, accompagnés de quelques fidèles guerriers fuient la capitale en direction de la Forteresse de Han.

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

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 (Taëlsyn) le sauve une fois de plus. Ils disparaissent tous les deux sans laisser de trace. Les prêtres de Vygner Draman le recherchent activement.

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

3-19 : *Ce faisant, un groupe de paladins noirs découvre finalement le Puits Scellé. Ils y pénètrent. Ils se perdront en Ombre et seront attaqués par des Ombriens.*

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

3-25 : Le Temps Présent.

LE Futur

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

PARTIE III

CLIMAT, GEOGRAPHIE ET HABITANTS

1. Généralités

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

«...les luminites qui couvraient partiellement les parois de la caverne n'émettaient qu'une faible lumière, mais elle était suffisante pour apercevoir le frémissement parcourant la surface de l'eau. L'ombre d'une masse énorme soulevait et poussait devant elle les eaux claires de ce lac souterrain. Un dragon d'eau arrivait ! ...»

2. Le Climat

Dans une région si éloignée au nord, la plage de climat est peu variée. Le point principal étant la température qui peut subir de très larges variations d'un jour à l'autre et atteindre des froids polaires.

La Table Météo ci-dessous fourni 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, lorsque l'ensoleillement est maximal.

Les températures ne sont pas données ici au niveau de la mer, ce niveau étant tout relatif dans une région montagneuse. Les températures sont donc données pour les lieux eux-mêmes avec toujours la règle du 1°C / 100m en plus ou en moins si l'on change d'altitude.

Sous terre, les variations de températures sont normalement très faibles, et les nains, à la constitution solide, y sont habitués. Certaines pièces peuvent

TABLE MÊTEO

	dans un Fort autre que Thurqas* et Thurkaras**	Montagnes du Nord à 2000 m Face Nord	Montagnes du Nord à 2000 m Face Sud	Côtes nord	Territoires des Trolls des Glaces
HIVER	5-15° Pas de précipitation Vent nul	-20 à 5° Pluie fréquente Vent fort	-10 à 10° Neige/Pluie modérée Venteux	-20 à 5° Pluie modérée Vent fort	-15 à 10° Pluie fine Vent fort
PRINTEMPS	5-15° Pas de précipitation Vent nul	-5 à 10° Pluie modérée Venteux	0-15° Pluie fine Brise	-5 à 15° Pluie fine Venteux	10-15° Pluie fine Brise
ÉTÉ	5-15° Pas de précipitation Vent nul	5-20° Pluie modérée Brise	10-25° Pluie fine Brise	0-20° Sec Brise	10-20° Sec Calme
AUTOMNE	5-15° Pas de précipitation Vent nul	0 à 15° Neige/Pluie modérée Venteux	5-15° Neige/Pluie modérée Venteux	-5 à 15° Pluie forte Venteux	0-10° Pluie fine Brise

Précipitation :

- Sec : 01-03 : pluie brève; 04-05 : partiellement nuageux ; 06-100 : soleil.
- Pluie fine : 01-10 : averses brèves; 11-20 : nuageux ; 21-100 : soleil.
- Pluie modérée : 01-15 : pluie; 16-30 : nuageux ; 31-100 : soleil.
- Neige/pluie modérée : 01-20 : précipitation (neige/grésil/pluie); 21-40 : nuageux ; 41-100 : soleil.
- Pluie fréquente : 01-05 : pluie forte; 06-30 : averses; 31-60 : nuageux ; 61-100 : soleil.
- Pluie forte : 01-60 : pluie forte ; 61-90 : nuageux ; sinon ensoleillé.

Vent :

- Calme : 0-15 km/h.
- Brise : 5-30 km/h; si maxi baisse des températures de 1-2°C.
- Venteux : 15-50 km/h; si maxi baisse des températures de 2-4°C
- Vent fort : 49-86 km/h; si maxi baisse des températures de 5-15°C. (20% de se transformer en tempête)
- Tempête : 87 km/h et + ; les températures chutent de plus de -20°C. Venteux avec précipitation Tempête: fort vent comme indiqué.

* : les températures à Thurqas sont proche du 0°C dû à la masse du glacier. Elles sont aussi très stables. Environ 2-4°C.

** : A Thurkaras, les flammes de la terre font monter la température de 5 à 15°C au dessus des standards, mais il n'est pas rare de trouver des endroits où les températures s'envolent, proche des coulées de lave.

cependant être chauffées pour un meilleur confort. Le plus souvent c'est le charbon qui sera utilisé, à condition que des conduits d'aération existent.

Des variations de températures sont données pour l'intérieur des forts. Une même température s'applique à une zone complète d'un fort et non pas une simple salle. La température moyenne sous terre est de 12°C. Si cette température varie, c'est qu'un facteur supplémentaire vient interférer (courant d'air, glace, lave, etc.).

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, sinon ce pourra être carrément de la glace). Utilisez un D100 et lancez le, une fois pour la première demi-journée et une fois pour l'autre.

LE VENT

voir indications dans la Table Météo. En montagne, le vent peut faire grandement changer les températures en altitude. Une sortie en montagne ne doit jamais être envisagée à la légère, surtout si le vent est là, amenant des changements climatiques très rapides et presque imprévisibles.

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 sont extrêmement riches en minerais 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.

Les Montagnes du Nord sont les points culminant du nord du continent d'Esteral. Les plus hauts sommets dépassent les 5000 mètres. Un certain nombre de pics ont des caractéristiques particulières et ont été nommés par les nains.

???

L'Enclume est une énorme montagne dont le sommet semble avoir été décapité pour former un immense plateau glacé et balayé par les vents.

Les Trois Pics (Oroung, Aroung et ???) sont trois sommets directement au dessus de Thurgar. De hauteurs presque identiques, ils forment un triangle enfermant à leurs pieds un grand lac alimentant la gigantesque chute d'eau de ce fort.

La Grande Barrière. Il s'agit de la limite Nord du territoire des nains de Thûrnagar. Une falaise vertigineuse qu'aucun nain n'a gravité terminant un plateau infini de glace et de neige, pour ce que l'on peut en apercevoir depuis les pics les plus proches. Ce plateau glaciaire volcanique est parcouru de profondes crevasses et vallées étroites dont les fonds sont remplis de d'eau douce provenant de la fonte des neiges provoquer par la roche chauffée par



les sources d'eau chaudes qui ont creusé ce plateau, le trouant de part en part d'innombrables galeries. Un épais brouillard provenant de ces sources envahi parfois ce dédale. Le plateau lui-même est constitué de plusieurs couches de laves volcaniques, érodées par les infiltrations d'eau du à la fonte des glaces. Au dessous de la surface, un dédale d'immenses cavernes, de rivières souterraines, d'énormes stalagmites et stalactites et autres concrétions minérales. En certains endroits, les eaux se sont chargées en matière minérale en traversant les roches, ce qui donne alors des lacs d'acide sulfurique pour la plus part.

MERS & RIVIERES

Il n'existe pas de mer faisant officiellement partie du territoire de Thûrnagar. Cependant, on peut considérer que la Mer des Glaces, située tout au nord des terres d'Esteral, soit la seule mer qui leur appartienne. Mais aucun homme ou nain ne l'a jamais réclamée comme tel. Pour les autres étendues d'eau, elles sont surtout souterraines, servant de ressources et de protections aux forteresses naines installées à proximité.

La Mer des Glaces : prise par les glaces les deux tiers de l'année, cette mer ne peut être utilisée comme voie navigable même pendant le court été sauf peut-être par les frêles esquifs de peau des rares tribus d'hommes Nelong vivants dans la région. L'été n'amène qu'une débâcle passagère, laissant de nombreux icebergs de toutes tailles dériver au gré des courants.

Lacs extérieurs et souterrains ???

Rivières....???

TERRES & AUTRES PARTICULARITES

??? les forts des nains recèlent un certain nombre de particularités.

La Mer de Feu : au cœur de Thurkaras, un volcan souterrain déverse des flots de magma. Cette formidable puissance est utilisée par les forges de la forteresse.

Une impressionnante chute d'eau (plus de 150 m) gronde au cœur de Thurgar, alimentée depuis le lac qui s'est formé dans le triangle rocheux des Trois Pics.

glacier ???

4. La Flore

La végétation est quasiment inexistante à l'extérieur des forteresses naines. Seuls quelques lichens s'accrochent aux parois, tentant de résister au vent et au froid. Quelques vallées au sud des Montagnes du Nord se rapprochent du climat et de la végétation de Vervande et peuvent donc accueillir une flore plus abondante.

A ces latitudes et altitudes, les seuls arbres suffisamment résistants sont les conifères. Au dessus de 2000m, ils sont de plus en plus rares.

Bien que plonger dans l'obscurité, les profondeurs des montagnes ne sont pas pour autant dépourvues de végétation.

On retrouve de nombreuses sortes de lichens, sauvages ou cultivés, et qui sont utilisés dans la quasi totalité des repas nains. Ils peuvent être séchés, bouillis ou réduits en poudre pour être incorporés dans de nombreuses préparations. Certains d'entre eux possèdent même des qualités curatives.

Les champignons sont également très appréciés des nains et utilisés comme nourriture. Ils rentrent également dans la composition d'alcools forts dont les nains ont le secret et qu'ils exportent.

5. Minéraux & Métaux



En plus de l'ensemble des minéraux habituels (diamant, rubis...) que l'on peut trouver dans une région comme Thûrnagar, certains sont spécifiques à Rayhana comme la luminite.

Le luminite est un cristal clair dont la propriété la plus remarquable est sa capacité à fournir une lumière plus ou moins puissante suivant sa pureté. Il existe des luminites de toutes tailles et de toutes les couleurs, les plus recherchés étant les blancs. La force de l'éclairage varie d'une simple lueur (très fréquent) à une clarté éclatante (très rare). Le luminite est une roche fragile.

Cependant, ces propriétés éclairantes ne durent pas éternellement une fois qu'un cristal a été détaché de la roche mère, sa durée «de vie» variant de quelques minutes à plusieurs mois (ou même années) suivant sa pureté. Les plus rares s'échangent pour une fortune, alors que ceux ne fournissant qu'une faible lueur juste bonne à projeter quelques ombres ne valent que quelques piécettes. Les nains supposent que les luminites puisent leur énergie par le contact avec la roche.

Le plus célèbre de ces cristaux est celui qui fut découvert dans ce qui s'appelle aujourd'hui le Cœur de Thurgar. Surplombant l'impressionnante chute d'eau (voir §3), et enchâssé dans la voûte de la caverne, un énorme cristal de plus dix mètres de long projette ses rayons d'une blancheur éclatante et presque aveuglante sur l'immense caverne, et ce depuis sa découverte il y a maintenant plus de quatre cents ans.

On trouve des luminites dans tous les types de roches, le plus souvent sous forme de «poches» (une petite grotte au cœur de la roche) presque entièrement remplies de ces cristaux. Ils arrivent également de les trouver sur les parois de plus grandes cavernes, tapissant une partie de la roche et donnant un éclairage global ou simplement quelques grappes dans les anfractuosités, n'éclairant qu'à peine les quelques mètres alentours.

Les nains sont également passés maître dans la création de réceptacles pour les luminites, fait à base de miroirs, et permettant de concentrer la lumière des cristaux pour donner un meilleur éclairage.

Les gemmes semi-précieuses sont également très utilisées pour le commerce entre nain, préférant les pierres aux métaux. ??? quelques pierres... sel gemmes

Des métaux particuliers existent aussi en plus des classiques or, cuivre, argent.... Il s'agit par exemple du Daëlin un métal doré très pale et d'une extrême résistance.

6. La Faune

On trouve deux types d'animaux vivants en Thûrnagar. Ceux-ci qui vivent à l'extérieur et ceux que l'on trouve dans les grottes et les souterrains, au cœur des montagnes.

Les animaux les plus couramment rencontrés à l'extérieur (dans des régions climatiques et géographiques où la vie est possible pour eux) sont les loups, les ours (polaires et autres), les rennes, les aigles et un certain nombre de petits mammifères (rongeurs...) et quelques autres. En pleine hiver, la plupart des animaux hibernent ou migrent vers des régions plus clémentes. Certains d'entre eux sont également acclimatés aux froidures de l'hiver, c'est le cas par exemple du sénéaur et du karshan.

D'autres créatures ont préféré les profondeurs terrestres, fuyant un climat inhospitalier, pour l'obscurité. La plupart de ces créatures sont inoffensives (comme les shaems), servant de nourriture aux nains de Thûrnagar. Au

contraire, d'autres représentent une véritable menace pour la vie des nains comme les vers de roches, les araignées blanches, les dragons d'eau ...

Ces quelques animaux et créatures particulières sont décrites ici :

LE SENAUR

Animal herbivore principalement rencontré dans le nord du continent d'Esteral, 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 sénéaur 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.

Les nains possèdent un certain nombre de troupeaux de ces animaux, cachés dans des vallées au sud ouest de leur territoire leur fournissant laine, peaux...

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 ait pas moins très dangereux et seuls des fous ou des chasseurs émérites se lancent sur ces traces. De la taille d'un très gros tigre, des légendes parlent de créatures bien plus grandes loin au nord.

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



Leur fourrure est très recherchée parmi les nains, la couleur blanche étant la plus appréciée car cela signifie que l'animal a été tué en hiver, période où il est le plus dangereux.

LE SHAEM

Un poisson aveugle, très gras, vivant au fond des lacs souterrains. Son corps est allongé, de forme pyramidale et plat au dessous. Les shaems possèdent plusieurs barbillons leur servant à se diriger et à repérer leurs proies. La taille moyenne de ce poisson est de 50 cm, mais il n'est pas rare d'en pêcher des spécimens plus grands.

LE VER DE ROCHES

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

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

Thûrnagar n'est pas le seul endroit où l'on trouve ce type de créature. Dans

certaines zones, les sables d'Orlan en sont également infestés, à la différence que ces vers des sables apprécient la chair en plus des minéraux et qu'ils sont bien plus agiles.

Ce n'est que tout récemment que les forgerons nains ont découvert que les dents de ces monstres sont constituées d'une sorte de roche extrêmement dure mais légère, qu'ils peuvent faire fondre grâce aux forges de Thurkaras pour en faire des objets très résistants. Ils nomment cette matière : Laen. Une fois travaillée, elle a l'apparence du verre. Une nouvelle profession, dangereuse, a ainsi vu le jour depuis peu : chasseur de ver

L'ARAIGNEE BLANCHE

Rapides et très souvent mortelles, ces araignées vivent en colonie plus ou moins importante, s'établissant dans des tunnels peu fréquentés et attrapant dans leurs toiles tout ce qui peut constituer un repas pour elles. C'est le cas des nains par exemple. De taille moyenne, le corps de ces arachnides fait environ une quinzaine de centimètres. Huit longues pattes fines portent l'ensemble à 60 à 80 cm de diamètre. D'un blanc presque translucide, ces créatures vivent le plus souvent en communauté, fonçant sur une proie à toute vitesse, pour la piquer et lui injecter un venin paralysant. Contrairement à la plupart de leurs congénères, elles ne cherchent pas à envelopper leur victime dans une toile. Elles possèdent de terribles mandibules capables de découper la chair, voir des cuirs peu épais pour s'en nourrir. Elles se servent également de certains corps de leurs victimes comme couveuses et y pondent leur oeufs. Lors de leur éclosion, les petits araignées trouvent ainsi assez de nourriture à leur développement.

Les araignées blanches tissent des toiles peu résistantes, leur fonction n'étant pas d'immobiliser une victime mais de leur permettre de se déplacer. Les fils sont très fins, blancs et presque invisibles lorsqu'il n'y en a qu'un ou deux. Ce sont les premiers que l'on ressent, souvent comme un simple chatouillement sur le visage et que l'on balaye de la main. Mais, il font partie du dispositif de capture de proie des araignées blanches. Tous les fils sont savamment reliés entre eux, et le fait de toucher même le plus petit d'entre eux alerte l'ensemble de la colonie. Le cœur de la colonie est quant à lui un enchevêtrement de toile et de fils si rapprochés qu'il forme des rideaux blancs qui pendent de toutes les parois et sur lesquels se déplacent avec dextérité les arachnides.

LE DRAGON D'EAU

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

Le dragon d'eau est un lointain descendant des dragons draconides. Comme leur ancêtres, ils possèdent l'étonnante capacité de s'adapter à leur nouvel environnement en seulement quelques générations, en faisant de terribles prédateurs.

Leur corps n'est plus recouvert d'énormes écailles, mais plutôt d'une sorte de peau constituée de petites et fines écailles souples permettant une grande manoeuvrabilité dans l'eau et la possibilité d'atteindre des vitesses impressionnantes.

L'apparence du dragon d'eau est assez proche d'une sorte de lézard géant. Il ne possède pas d'aile, inutile dans son milieu. Des mâchoires puissantes, aux dents acérées, capable de s'ouvrir sur une gueule immense pour engloutir ses proies.

7. Les Races

Cette région inhospitalière n'est pas propice à l'établissement des races vivants sur Rayhana. Seuls les nains et les trolls ont la constitution pour y faire plus que survivre. Les humains et les Varlan ont cependant un jour foulés ces terres glacées.

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'homme «Nelong», des nomades. Leur population est très limitée mais ce sont d'excellents trappeurs et chasseurs. Ils ne s'aventurent que rarement en dehors de leur territoire, si ce n'est pour pratiquer un peu de troc (avec les nains de Thurnagar et les humains de Vagnarhost) et obtenir ainsi ce qu'ils ne peuvent créer par eux même. Ces humains sont plutôt bien vus par les nains alors que leurs compatriotes de Vervande n'en tiennent que peu compte et les traitent comme des barbares mais sans méchanceté aucune.

Les humains de Vervande sont également les seuls à faire une différence entre les nains venant de Thurnagar et ceux des autres régions, principalement du fait de la frontière commune avec leur territoire. De tout temps, les nains de Thurnagar ont toujours été appréciés par la population de Vervande, grâce notamment à leurs étonnantes réalisations sur la Voie du Nord, et ne suscitent à la limite que des interrogations sur cette race si secrète. Pour les autres régions humaines (comme Pergis par exemple), les nains sont tous des nains, d'où qu'ils viennent, doués pour certains travaux (mine, forge...). Il n'y a pas de xénophobie particulière envers eux.

LES VARLAN

Ces terres de glace et de roches n'ont jamais attirées les Varlan. Seul l'envie d'isolement peut un jour les conduire ici.

De mémoire de Varlan, cela ne fut le cas que deux fois depuis plus de deux mille ans. Mais de cela, rares sont les traces, oubliées ou effacées, intentionnellement ou pas.

La première fois, ce fut un groupe de Varlan qui, tentant de trouver le moyen de rejoindre les étoiles et avant de prendre la direction du grand nord, transita en ces lieux. Mais c'était il y a fort longtemps, et les survivants de ce périple désespéré trouvèrent au bout de leur route la mort en libérant Darkossanth.

Ona Ufer était un grand explorateur Varlan vivant au Premier Age. Il passa en ces lieux et y laissa son héritage (voir Partie VII - Organisations).

LES RACES DRACONIDES

L'origine de la race des draconides se perd dans la nuit des temps, leur passé étant bien plus ancien que tout ce qui vit sur cette planète, nul ne sait s'ils sont originaires de ce monde. Et d'ailleurs presque personne ne soupçonne même leur existence.

On peut définir cette race en deux catégories, les draconides pures (anciens), et les autres.

Décimés lors des anciennes batailles, il y a plusieurs milliers d'années, les draconides pures survivants sont très rares, plongés dans une sorte d'hibernation magique depuis des millénaires, mais aux pouvoirs intacts.

Le propre des races draconides est de pouvoir évoluer très rapidement (à peine quelques générations, voir moins) et pouvoir ainsi s'adapter à leur environnement. Ce qui eu pour effet de ne pas avoir une simple race draconide, mais de nombreuses races ayant évolué différemment à partir d'une souche commune.

Ceci ayant pour résultat de nombreuses créatures très différentes les unes des autres, tant sur le plan physique que mental, allant du stade animal (comme les vers de roche) au stade de la haute intelligence (comme pour certains dragons).

Il faut rappeler que les races draconides, de part leur nature, ont un lien plus ou moins fort avec le monde minéral, une chose qui est difficilement compréhensible, à nous êtres humains. Le comportement des draconides les plus évolués nous est de ce fait totalement «alien».

A ce jour, la race draconide ne possède plus la suprématie qui était la sienne dans les temps anciens, et quiconque les rencontrerait aujourd'hui les prendraient pour des créatures animales ou des démons (voir cavaliers démoniaques - Atlas I), ou des monstres solitaires et isolés représentant peut être une menace, mais certainement pas comme les descendants d'une race ayant dominée la planète et qui pourrait un jour retrouver cette position.

Des informations supplémentaires sont données dans la Partie VI.

LES TROLLS

Cette race est décrite dans la Partie V.

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, ils 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 fait que, cycliquement, leur population s'accroît de façon très importante. Les ressources vitales devenant insuffisantes, ils se tournent vers les territoires humains. Et dans certains cas, cela peut prendre l'ampleur d'une invasion.

Les trolls des glaces les ont réduits en esclavage leur servant à la fois de main d'œuvre pour les basses besognes, ou un peu comme des meutes qu'ils lancent à la poursuite de leurs adversaires. Ou encore parfois comme nourriture.

Limites de professions : combattants uniquement.

● PARTIE IV ● LES FORTERESSES NAINES

La culture des nains, qu'ils soient de Thûrnagar ou d'ailleurs, est très rigide et enracinée au plus profond d'eux même. Personne n'est plus têtue qu'un nain comme dit le proverbe. Mais c'est cette mentalité qui fait des nains une grande famille, travaillant tous dans la même direction, dans un même but : se surpasser et créer toujours plus et plus beau, qu'il s'agisse d'arme, d'architecture, d'orfèvrerie et d'artisanat.

1. La Population

ORIGINE

Tous les nains du continent d'Esteral, comme les humains actuels d'ailleurs, sont issus des manipulations génétiques que les Varlan effectuèrent sur les races humaines découvertes au début du Premier Age.

Les nains constituèrent la première souche, celle qui fut la plus modifiée pour obtenir des critères très spécifiques, devant servir les intérêts et les besoins des Varlan en cette époque difficile. Par la suite et compte tenu des oppositions internes qui virent le jour face à ces manipulations génétiques, les varlan limitèrent leurs interventions sur le génome humain au strict minimum, cherchant le plus souvent à l'améliorer par l'apprentissage et l'éducation.

Ce qui s'avéra payant puisque les origines humaines étaient en vérité bien plus proche de celle des varlan que ceux-ci n'auraient pu le croire.

Depuis fort longtemps, les nains ne se considèrent plus comme les créations des Varlans. En effet, comment des êtres vivants pouvaient « créer » d'autres êtres sans l'intervention de force supérieure ? Les nains préfèrent penser qu'ils sont issus des esprits de la terre et que les Varlan les ont simplement « éveillés » à la conscience.

APPARENCE

Les manipulations faites par les Varlan avaient pour but de créer une race robuste et forte, qui pourrait les seconder dans leurs réalisations alors que les machines dont disposés les Varlan à leur arrivée sur la planète s'épuisaient les unes après les autres.

Quelque soit leur point d'origine (Dîngul, Andiruil ou Thûrnagar), tous les nains possèdent les mêmes caractéristiques physiques, leur durée de vie et leur robustesse n'ayant pas amené de changement perceptible au cours des deux millénaires écoulés.

Trapus et massifs, les nains font entre 1.20 et 1.50m pour un poids allant de 50 à 80kg. Carré d'épaules, leur ossature est épaisse, et la proportion de muscles est plus importante que chez les humains. Bras et jambes sont très musclés, faisant des nains des travailleurs manuels très compétents et presque infatigables.

RÉSUMÉ CULTUREL

- Type d'habitat : souterrain dans des villes creusées aux coeurs de montagnes.
- Régime politique : Monarchie
- Structure militaire : tous les nains connaissent le maniement des armes peuvent être amenés à combattre.

● Monnaie : Pièces de fer, de cuivre, de bronze, d'argent et d'or avec l'extérieur et avec des gemmes de tailles différentes entre nains.

● Niveau technologique : 4 (culturel) et 6 (architecture, travail de la pierre et des métaux, orfèvrerie...)

● Habillement : utilitaire avant tout, en cuir et métal, occasionnellement fourrure.

● Régime alimentaire : poisson, champignon, viande...

● Religion : Esprit du Feu, de la Glace et de la Pierre

«...les mineurs de la galerie 17 viennent de découvrir une poche de luminite !»

Argol, le compagnon mineur de l'équipe fit la moue. Il n'avait pas vraiment besoin de cela, c'était la deuxième de la semaine. Il avait du retard sur la production de la journée, la veine d'argent semblait fournir moins que prévue, et maintenant cette nouvelle, plutôt mauvaise. Il réfléchit un instant.

«...Quelle est la taille de cette poche?»

- Très lumineuse, lui répondit l'ouvrier.

Argol sourit.

- Va prévenir le Maître Minier Hygsh, et dis lui que nous avons trouver des luminites de premières qualités !

Le nain partit, Argol se félicita finalement. Ce qar n'était pas si mauvais après tout. Il avait entendu dire que les luminites les plus brillantes s'échangeaient au prix fort en ce moment... à une valeur supérieure à celui de l'argent. Il se saisit d'un pic et descendit vérifier par lui-même la valeur de cette découverte...

...Maître Hygsh attendait d'être reçu par le Grand Maître Minier de Thurān. Les énormes luminites découverts lors du premier qar avait une valeur marchande très importante et il devait en informer le Grand Maître au plus vite. En effet dans moins de deux qar, les Grands Maîtres de Thurān se réuniraient pour établir la production du fort et cette soudaine découverte devrait leur permettre de négocier au meilleur prix l'achat de ce nouvel excavateur que les compagnons miniers de Thurkaras venaient de mettre au point...

Leur taille ne diminue en rien leur force et leur constitution est même très souvent supérieure à celle des humains. Ils sont cependant un peu moins agile.

Les femmes naines sont légèrement plus petites que les hommes et contrairement à la légende, elles ne portent pas la barbe. Certaines sont même fort jolies même pour des critères humains.

Tous les hommes portent la barbe, qu'elle soit longue ou courte, il s'agit d'un attribut masculin que les nains affectionnent tout particulièrement. Ils en prennent grand soin, se permettant même quelques rares fantaisies comme le tressage ou l'utilisation de bijoux (anneaux...). Leur pilosité peut être noire, grise ou châtain et plus rarement blonde ou rousse. Il n'y a pas de critère pour les cheveux, certains les portent court, d'autres longs, avec ou sans tresses, et d'autres encore se rasent le crâne (mode très prisée à Thurkaras compte tenu de la chaleur).

«...la main va au marteau, le marteau à l'enclume, l'enclume au métal, le métal à la montagne et la montagne aux nains...»
Proverbe nain.

HABILLEMENT

Les nains n'accordent que peu d'attention à leur apparence préférant être jugés sur leur savoir faire. Sauf si leur savoir faire peut se porter (ornement, vêtements, objets, armes...).

En règle général, les nains portent des tenues pratiques et résistantes, en rapport avec leur profession. Soumis à des températures constantes dans les forts, robuste par nature, les nains ne portent des fourrures et des vêtements chauds et épais que pour sortir à l'extérieur de leurs forteresses.

Les toiles d'araignées blanches sont également utilisées pour tisser une soie très fine et très légère très appréciée par les nobles de Vervande et de Pergis et par les Varlan. Les nains ne l'utilisent pas en temps que vêtement ne la trouvant pas assez résistante. Ils l'utilisent plutôt sous forme de couverture pour leurs troupes, car elle ne prend que peu de place dans le paquetage une fois roulé. Ces fibres donnent également une bonne protection thermique et sa blancheur de neige sert au camouflage des éclaireurs lorsqu'ils s'aventurent à l'extérieur.

LANGUE

Tous les nains pratiquent et utilisent la langue des humains, le Nash-Am. Au fil des siècles, ils ont cependant créé une sorte de dialecte constitué de mots techniques ajoutés au parlé courant et dont ils sont les seuls à comprendre le sens. Très inventifs, ils transforment la langue commune au gré de leur besoin, pour la rendre plus pratique et plus adaptée à leur savoir faire. Certaines conversations entre nains peuvent ainsi devenir totalement incompréhensibles aux étrangers.

L'écriture est une chose très répandue chez les nains. Bien plus que chez les humains, où seuls les classes supérieures possèdent quelques connaissances dans ce domaine. Comme pour la langue, l'écriture vient des Varlan, mais comme pour la langue, les nains l'ont adapté à leur besoin, ajoutant de nouveaux symboles et termes pour couvrir tous les aspects de leur mode de vie. L'écriture leur sert avant tout dans le commerce, pour enregistrer les transactions, établissent des stocks, etc.

Quelques différences ou modifications sont facilement identifiables dans la langue naine (parlé et écrit). Il n'existe pas de différence grammatical entre le masculin et le féminin par exemple.

Le choix du nom des nains se fait de la manière suivante : un prénom + fils de «nom du père» jusqu'à la majorité puis choisi un nom en fonction de ce à quoi il se destine. Implique un choix le plus souvent définitif de profession. On retrouve une fois de plus une caractéristique de la mentalité naine, les choses sont établies, et ne doivent pas être modifiées, une sorte de codification.

2. Alimentation & Economie

LA MONNAIE

Pour leur commerce avec les autres nations (humaines principalement), les nains utilisent le même système monétaire que les humains, à savoir les pièces (voir Atlas I). Ils n'ont pas eux-même frappées de pièces, utilisant celles de Vervande et de Pergis. Lorsqu'ils utilisent les métaux pour les achats, les nains de Thûrnagar se servent de petits lingots de métaux raffinés, en or et en argent principalement.

Par contre, pour ce qui est des échanges entre nains et surtout dans les forteresses de Thûrnagar, les nains utilisent des gemmes.

LES GEMMES

Les gemmes ont une très grande valeur aux yeux des nains, parfois même plus que les métaux (sauf peut être le Daëlin). Ils utilisent toutes sortes de pierres, de taille et de couleurs différentes. Les prix sont fixés en même temps que celui des marchandises et matières premières et varient suivant les pierres

proposées, leur qualité, leur poids (carat), leur pureté et leur rareté.

A moins d'être pour des transactions d'un montant très élevé, les pierres utilisées sont des gemmes semi-précieuses.

ECONOMIE

L'économie est à l'image des nains. C'est un système particulier, communautaire et unique qui est utilisé au sein des forteresses de Thûrnagar. Il n'est viable que parce qu'il s'agit de nains et qu'ils réagissent toujours pour le bien de la communauté avant tout. Il est basé sur la prévision des besoin de ressources pour poursuivre les objectifs définis par les Grands Maîtres Artisans.

Tous les dix jours, les Grands Maîtres Artisans se réunissent, établissent les objectifs et besoins pour assurer les productions nécessaires au développement de la communauté ainsi que le relevé des stocks disponibles et de la production en cours. Ces demandes sont envoyés à Thurgar, où les financiers du roi fixent les valeurs des marchandises et matières premières les unes par rapport aux autres pour les dix jours à venir. Puis les commandes sont alors redirigées vers les clans adéquates qui fournissent le quota demandé. Le clan des finances local prélève un certain pourcentage de ces transactions à destinations des caisses du roi. Le prélèvement pouvant être monétaire ou sous formes des produits eux-mêmes. Suivant les réserves, la production ou les délais de fabrication, les marchandises sont ensuite acheminés vers les lieux de demande. L'ensemble ressemblant en fait à un immense troc s'établissant entre les forteresses en fonction de leur besoin et de leur production.

Le commerce local suit également le même principe, les artisans commerçant établissant des demandes de produits auprès du clan du commerce local qui le répercute aux Grands Maîtres Artisans. Comme pour les grosses transactions les prix sont alors fixés pour dix jours, la plupart du temps en poids de gemmes, mais aussi occasionnellement en marchandises équivalentes.

IMPORTATIONS & EXPORTATIONS

En dehors des échanges commerciaux entre les différents forts, les nains de Thûrnagar écoulent une grosse partie de leur production vers le royaume voisin de Vervande. Plus éloigné, Pergis traite rarement directement avec les nains, et encore moins maintenant compte tenu de la situation actuelle.

Les importations et exportations, quel'elles soient, sont mises à mal depuis quelques années par la guerre menait par le Linrad, par Pergis et par l'apparition des trolls des neiges. Les nains ont pratiquement fermés leurs portes et seuls les humains prenant le risque de rejoindre le fort de Thuradan peuvent encore se fournir en marchandises.

Avant cette période difficile, les nains exportaient de nombreuses matières premières, métaux, pierres, produits manufacturés, soies, armes, alcool... mais aussi leur savoir faire dans la construction, la sculpture... Depuis quelques années également, les luminites faisaient partis de leurs exportations mais uniquement les pièces de moyenne et basse qualité, préférant garder les plus belles pour eux. La situation actuelle fait que les luminites vendus en Vervande sont hors de prix pour une qualité plutôt moyenne et une durée de vie qui n'excèdent que rarement quelques mois pour les meilleurs ; la pénurie s'annonce...

Leurs importations se limitaient aux produits de base leur faisant le plus défaut comme le cuir, la nourriture...

3. La Société

Chaque Kharg (Maître des Forts) est sous l'autorité du Roi et élu par les Grands Maîtres Artisans des forts. Le Kharg se retrouve le porte parole des clans de sa forteresse auprès du roi jusqu'à ce que les Grands Maîtres Artisans remettent en cause son élection. Certains khargs sont ainsi restés toute leur vie aux services de leur fort.

La culture naine est très hiérarchisée et se décompose en groupe appelé clan, chaque membre ayant un rang en son sein. Chaque membre d'un clan est soumis à l'autorité de sa hiérarchie et forme comme une famille. Un nain défendra toujours les intérêts de son clan, puis ceux de son fort et enfin ceux de la communauté de Thûrnagar.

Le nombre et le type de clans varient suivant les forts, en fonction de leurs activités. Certains sont présents dans tous les forts (comme le Clan des Armes) alors que d'autres sont spécifiques (comme le Clan des Glaces à Thurqas).

Les titres les plus couramment rencontrés au sein des clans sont les suivants : Grand Maître Artisan, Maître Artisan, Artisan, Grand Maître Compagnon, Maître Compagnon, Compagnon, Grand Maître Ouvrier, Maître Ouvrier, Ouvrier, Apprenti. Chaque clan peut avoir ses propres dénominations et titres spécifiques.

Voici une liste non exhaustive de quelques clans des forteresses de Thûrnagar.

CLAN DES ARMES

Le Clan des Armes est l'un des plus répandus. Chaque fort en possède. Ils servent de milice, de force de police et d'armée pour régler les rares conflits entre nains ou pour éliminer des bêtes sauvages menaçant la vie du fort. Ils sont également là pour représenter l'autorité du roi. Ces membres correspondent à l'armée régulière du royaume. Depuis quelques années, leur nombre a énormément augmenté à cause des attaques de trolls. En temps normal, ils dépendent de l'autorité du fort dans lequel ils sont basés, mais en temps de guerre, ils passent sous celle du roi.

Tous les nains en âge de se battre sont entraînés au maniement des armes et peuvent ainsi venir grossir les rangs du Clan des Armes au besoin.

Les membres de ce clan possèdent les titres suivants du plus important au plus simple : Grand Maître d'Armes, Maître d'Armes, Grand Maître Combattant, Maître Combattant, Grand Maître Guerrier, Maître Guerrier, ...???

CLAN DE L'EAU

Sans être les plus nombreux, ce clan est indispensable à la survie des nains. Composés d'hydrauliciens, ce clan s'occupe de l'alimentation en eau potable de toutes les réserves privées et communautaires. Ils captent, dévient et distribuent le précieux liquide. Ils s'occupent de la gestion des réserves d'eau potable stockées dans d'immenses citernes creusées dans la roche.

Le réseau de distribution d'eau de certains forts est si perfectionné que l'eau courante a fait son apparition dans la plupart des quartiers de vie de ces forts. Pour les autres, les porteurs d'eau restent la seule méthode.

CLAN DES GLACES

Ce clan n'existe qu'au fort de Thurqas. Issus principalement des clans des mines des autres forts, les premiers membres de ce clan étaient des tailleurs de pierre. Leur habitat (le glacier de Thurqas) fit évoluer leur art vers la taille de la glace dans le but de la façonner, la creuser, la sculpter pour améliorer leur quotidien ou créer de superbes constructions éphémères. Ils sont également d'excellents tailleurs de gemmes ayant une parfaite maîtrise de la taille des formations cristallines.

CLAN DU FEU

Bien que les nains soient peu sensibles aux différences de température dans leurs forts, le feu reste un élément vital pour eux, que ce soit pour l'alimentation de leurs forges, la préparation de produits alimentaires ou simplement la chaleur qui peut être nécessaire dans certains cas (élevage...). Le clan du feu se charge de l'approvisionnement en matière combustible (charbon et dérivés) et est donc très lié avec le Clan des Mines pour l'extraction. Ils ont également en charge la mise en place et la répartition des luminites servant à l'éclairage des forts.

RÉSUMÉ POLITIQUE

- Capitale : Thurgar
- Dirigeant en 272 DA : Gar Marteau de Fer, accession au trône en 1741 PA.
- Système politique : Monarchie féodale
- Système Hiérarchique : Roi / Kharg (Maître de Fort) / Grand Maître Artisan...
- Alliés ouverts : Vervande
- Ennemis ouverts : Les trolls des neiges et Linrad
- Banditisme : Très Faible
- Opposants au système : 2%
- Principaux imports : cuir, viande, produits frais
- Exportations : minerais, métaux, gemmes, ...
- Population : Très Faible (estimation : 2500)
- Armée : 20% (65%)

CLAN DES MINES

Certainement le plus important clan avec celui des armes, le Clan des Mines regroupe tous les nains travaillant à l'excavation de nouvelles galeries, puits, et salles pour l'aménagement des forts mais aussi aux forages de galeries pour l'exploitation minière, que ce soit du charbon, d'autres minerais, des luminites ou le fabuleux daëlin. Ce clan regroupe également les nains qui s'occupent du traitement des minerais en étroite collaboration avec le Clan des Forges. Ce clan possède également d'excellents ingénieurs qui sont à l'origine de nombreuses inventions dont les nains sont très fiers, principalement dans le domaine de l'excavation. Et certaines de ces inventions ont été détournées et modifiées pour amener une amélioration des conditions de vie dans les forts.

CLAN DES FORGES

Le Clan des Forges est l'un des clans les plus prestigieux. Il regroupe en effet tous les forgerons de Thûrnagar. Qu'il s'agisse d'un simple forgeron capable de vous affûter une lame ou d'un forgeron travaillant dans le secret des fantastiques forges de Thurkaras, tous font partis de ce groupe. Les plus doués sont souvent amenés à travailler à Thurkaras pour le développement de nouvelles techniques et la création d'objets particuliers.

CLAN DES FINANCES

Les nains du Clan des Finances ne sont pas très appréciés des autres clans, bien qu'ils soient nécessaires. Un nain n'aime pas devoir se séparer de ses richesses. Ce clan est chargé de recueillir les taxes, d'établir les prix d'échange de marchandises et de veiller à la bonne application des prix. Les nains de ce clan sont d'excellents comptables et de bons calculateurs. Dans le Clan des Finances rien n'est fait au hasard, tout est calculé, planifié, étudié, rien ne doit aller à l'encontre des règles établies. Ce qui amène un comportement souvent très (trop?) «administratif» de la part de ses membres.

CLAN DU COMMERCE

Bien mieux accepté que le clan précédent, le Clan du Commerce est chargé de recueillir les demandes des commerçants et artisans en matière de fournitures, matières premières... , et d'établir la liste des stocks à fournir au clan des finances pour la mise en place des prix. Il se charge également de passer les commandes auprès des autres forts et de l'échange des marchandises même si certains nains, très commerçant par nature, préfèrent s'en charger eux-mêmes. Le clan du commerce regroupe donc également tous les transporteurs qui acheminent les marchandises d'un lieu à un autre suivant les demandes. En fonction des forts, certains de ces commerçants sont devenus de vrais aventuriers, des baroudeurs allant chercher la marchandise là où elle se trouve, quelque soit le danger, pour le prestige du clan.

CLAN DE LA TERRE

Le Clan de la Terre de certains forts ne se limitent qu'à quelques nains chargés de recevoir et d'organiser les stocks de nourriture en provenance des autres

forts lorsque ces forts ne peuvent subvenir à leur besoin comme Thurkaras. A l'extrême, comme pour le fort de Thurlan, les membres de ce Clan représentent alors la presque totalité de la population du fort.

Le Clan de la Terre gère toutes les ressources alimentaires, qu'il s'agisse de la culture, de la pêche, de la chasse..., que peuvent produire les forteresses de Thûrnagar. Il s'occupe des plantations (champignons et lichens), de l'élevage... mais aussi de la transformation d'aliments (brasserie, boulangerie...) et des dérivés (laine, cuir...).

LES «SANS CLAN»

A la fois mercenaire et parias, ces nains n'appartiennent à aucun clan en particulier. Précédemment rejetés des clans pour différentes raisons ou ne souhaitant pas s'intégrer dans la société naine, ils constituent finalement un clan à part, vivant en marge des autres, effectuant de petits boulots ou des tâches rebutantes pour le compte de clans plus «respectables» ou encore intervenant en temps que mercenaires (militairement parlant ou comme main d'œuvre dans d'autres domaines).

On leur prête mauvaise réputation mais certains d'entre eux sont des individus doués et capables de rivaliser avec les membres d'autres clans dans certains domaines.

Nombre d'entre eux teignent leur barbe pour montrer leur envie de se démarquer et leur appartenance aux «Sans Clan». Le rouge est la couleur préférée.

LA JUSTICE

La justice est rendue par les Grands Maîtres des clans concernés par l'acte justiciable. Par exemple, le vol d'une pierre précieuse, serait jugé par le Clan des Armes (pour le vol lui-même), par le Clan des Gemmes (pour la pierre) et par le clan de l'auteur du vol. Un meurtre serait quant à lui jugé entre le Clan des Armes, le clan de la victime (pour le préjudice dû à la perte de ce membre) et le clan du meurtrier.

Il faut cependant reconnaître, que compte tenu de la mentalité naine, ce genre d'exaction est plutôt rare et se limite le plus souvent à de simples querelles rapidement et équitablement jugées. Mais comme dans toutes sociétés, il y a des exceptions, et la situation actuelle du royaume (incertitude de l'avenir face aux trolls et la santé du roi) peut envenimer les choses.

4. Arts & Science

TECHNOLOGIE

Dans le domaine de la métallurgie, l'hydrologie, l'orfèvrerie, la sculpture, les mines, les nains de Thûrnagar sont parmi les peuples les plus évolués du continent d'Esteral. Ils sont particulièrement inventifs et mettent au point de nouvelles techniques pour améliorer leur savoir faire. Ils utilisent de nombreux engrenages et poulies pour leurs mécanismes, de nombreux élévateurs ayant été installés afin de faciliter les déplacements entre les niveaux des forts, utilisant la force de l'eau ou d'autres moyens pour faciliter et accélérer le travail des nains.

Les dernières recherches effectuées par Taëlsyn et les nains de Thurkaras portent sur la création de machine-outils facilitant et accélérant le forage. Ces machines sont encore lourdes et difficiles de manipulations et d'entretien mais la technique s'améliore constamment. Elles ne sont pour l'instant utilisées que sur les plus gros chantiers et les veines les plus importantes permettant leur mise en œuvre. L'utilisation combinée de daëlin et de laen ouvre de nouvelles perspectives pour les ingénieurs nains.

Leurs armes et armures sont parmi les meilleures. Ils mettent un point d'honneur à réussir toutes leurs réalisations, la qualité primant sur la quantité.

Des recherches secrètes sont menées à Thurkaras. Elles concernent non seulement des objets découverts sur le chantier de la Voie du Nord mais

aussi sur les constructions découvertes lors de l'établissement de certains forts. Thurkaras en est le meilleur exemple. Les forges de ce fort ne sont pas de fabrication naine. Elles existaient bien avant leur venue en ce lieu. Après de nombreuses recherches et essais, les nains ont réussi à réactiver une partie de ces installations qui utilisent la formidable puissance des puits de magma présents dans ce secteur. Beaucoup de choses leur restent cependant incompréhensibles, comme certains cristaux issus de ruines technomages.

La plupart du temps, cela se limite à des suppositions sur l'utilisation ou les capacités de ces objets. Seuls les objets à base de mécanismes ont le plus de chance d'être compris et utilisés par les ingénieurs nains. Pour les autres, la magie perdue des Technomages reste à redécouvrir.

Ces recherches portent également sur l'évolution de la science naine. Bien qu'encore au stade de l'étude, la vapeur, commence à être utilisée dans certaines inventions ou machines grâce au principe de la mise sous pression et de l'utilisation de pistons. On parlerait de machines pouvant transporter des nains propulsées par cette énergie. Probablement des histoires pour faire dormir les enfants nains...

ART & ARCHITECTURE

L'art nain peut paraître assez minimaliste aux humains et aux varlans. Il reflète simplement une culture qui base plus la beauté sur la pureté d'une forme que sur sa signification. De ce fait, l'art nain est très abstrait, et utilise principalement des formes géométriques plus ou moins complexes. Ces formes se retrouvent dans tout l'artisanat nain, pour la décoration de tout ce qu'il fabrique.

Les sculpteurs nains réalisent peu de statues, bien qu'ils en soient tout à fait capables, au même titre que les meilleurs sculpteurs humains ou varlans.

Les nains aiment la grandiose, et ne se contentent que rarement de petites galeries creusées à leur dimension. Seuls les zones minières répondent à ces critères et encore cela dépend plus de la nature du filon. Sinon pour le reste, les galeries se transforment en immenses salles aux colonnes sculptées et aux nombreux bas reliefs aux formes géométriques. Les moindres espaces de pierres mis à nu sont ouvragés. Les nains aiment l'espace. Les couloirs des forteresses font en général plus de trois mètres de haut pour au moins autant de large. Le cas extrême étant même pour les Triangles, ces voies de liaisons entre forts, qui sont de véritables routes, aussi importantes que la Voie du Nord en Vervande.



MAGIE

Si la magie existe chez les nains, alors elle est au service de leur art. Le terme de magie n'est d'ailleurs pas utilisé par les nains, pour eux il s'agit plus d'un savoir faire. Par exemple, certains forgerons ont un savoir faire et une connaissance des matériaux tel qu'ils peuvent rivaliser et même surpasser le savoir des alchimistes humains et elfes (Varlans).

RELIGION

La religion est également peu présente et se résume le plus souvent à une prière aux saints patrons de chaque clan. Certains esprits proches des pensées des nains peuvent réussir à se manifester auprès des nains les plus doués, pour leur donner une parcelle de leur pouvoir et créer des objets encore plus fabuleux.

Les nains de Thûrnagar respectent les religions extérieures (comme celle de Daïa) mais ne les suivent pas. Ils ne feront rien d'irrespectueux envers des

religions autres que la leur. Ils se contenteront de l'ignorer la plupart du temps ou de lui reconnaître une certaine utilité.

Il n'est pas dans leur nature d'accepter de dépendre d'elles comme c'est le cas pour les humains. Sur ce point, ils ont une vision très terre à terre et une religion ne doit pas être là pour imposer une doctrine mais uniquement pour secondar l'individu dans sa tâche.

Un certain nombre d'esprits qui ne se sont pas incarnés dans les temps anciens ont choisi de se lier aux nains de Thurnagar. Peu puissants, leurs apparitions ou leurs manifestations sont rares, mais cela fut suffisant pour que les nains de Thurnagar les choisissent comme saint patron et les associent à leurs travaux et à leur clans. Les nains les appellent les Esprits de Clans.

Cependant, trois esprits plus puissants que les autres se sont démarqués et sont reconnus par n'importe quel clan. Il s'agit des Esprits du Feu, de la Glace et de la Pierre aussi appelés les Trois Puissances. Une véritable religion s'est construite autour de ces trois puissances opposées et complémentaires.

Les prêtres nains sont très rares mais très respectés. Ils se sont montrés capables d'entrer en contact avec ces esprits et par là même en recevoir une part de pouvoir. Le rôle de ces prêtres est avant tout d'accompagner les nains dans leur dernière demeure au moment de leur mort et permettre à l'esprit du mourant de rejoindre les Esprits de Clans ou les Trois Puissances. La plus grande crainte des nains est que leur esprit ne puisse se joindre à celui de leurs ancêtres.

5. Les Forts

Les valeurs de population sont données de façon approximative, certains groupes de population étant plus ou moins mobiles et pouvant intégrer la population d'autres forts pour des périodes plus ou moins grandes. De plus les derniers événements en date ont obligé l'évacuation de la population de certains forts.

THURGAR

Thurgar est le premier des forts créés. Lorsque Gar arriva dans cette région, il mit plus de quinze années à trouver le site idéal pour la construction de son projet. Sous les trois Pics, il découvrit un réseau de galeries et de cavernes très anciennes que la nature n'avait pu créer. La forteresse de Gar fut créée sur ces anciennes ruines en 1756 P.A. Sans en connaître ni les auteurs ni leur but, il y découvrit un certain nombre d'artefacts, bien qu'incapable au stade de ces connaissances de les utiliser. Cette zone était également riche en nombreux gisements de métaux et de gemmes apportant ainsi les ressources premières pour la création du fort. Thurgar est un ensemble de grottes creusées et naturelles reliées entre elles par de larges galeries et ceux sur plusieurs niveaux. Certaines parois de cavernes sont percées jusqu'à des hauteurs considérables, reliés par des ponts de pierres aux structures audacieuses. Les constructions de Thurgar sont les plus audacieuses, n'étant parfois surpassées que par celles de Thurkaras.

► **Dirigeant (Kharg)** : Gar Marteau de Fer

► **Ressources** : Fer, cuivre, gemmes, luminites...

► **Population** : 500 nains

THURAN

Assez proche de Thurgar, implanté sur de riches filons de minerais de première nécessité (fer, cuivre, étain...), Thurán est une ruche grouillante de mineurs, excavant et creusant. Créé en 1758 P.A. pour répondre sans cesse à la demande croissante de ressources pour le développement de la communauté naine, ce fort permettait également d'éviter le surpeuplement de Thurgar. Alors que Thurgar se structurait au fil des années comme une ville en soi, Thurán est longtemps resté une colonie minière avant tout, même encore maintenant. La création de nombreuses forges pour traiter les minerais extraits lui permet de garder cette place face à Thurkaras dont les objectifs sont tout autre.

► **Dirigeant (Kharg)** : Lorsh, Grand Maître Artisan Mineur

► **Ressources** : fer, cuivre, étain, ...

► **Population** : 400 nains

THURKEM

Egalement proche des deux forts précédents, Thurkem n'a pas la réputation de Thurán. Bien que créé à la même période (1758 P.A.), ce fort était avant tout là pour exploiter des gisements de houille dont les autres forts étaient presque totalement dépourvus. Les nouvelles forges installées à Thurgar et Thurán fonctionnent à plein rendement et absorbent l'intégralité du combustible extrait dans ces forts. Le développement ne pouvait progresser qu'avec d'importantes réserves de houille. Et Thurkem était capable de les fournir. Encore maintenant, ce fort est le principal fournisseur de charbon de la plupart des forts excepté Thurkaras qui possède d'autres ressources. Le charbon omniprésent à Thurkem noircit tout. Les visiteurs ont une impression de saleté constante, les poussières noires se déposent sur toutes les surfaces et quoiqu'on touche, on se retrouve très vite au bout de quelques heures presque aussi noirs que les mineurs.

► **Dirigeant (Kharg)** : Koerf Barbe Noir, Maître Artisan du Clan du Feu

► **Ressources** : Houille

► **Population** : 350 nains

THURDUN

Egalement dans les environs de Thurgar, ce fort fut construit pour exploiter de nombreux filons de gemmes de toutes sortes (précieuses et semi précieuses, mais aussi beaucoup de luminites également). Situé proche du sommet du pic de l'Enclume, il est également l'un des rares forts à être construit presque autant en souterrain qu'à l'extérieur. Créé en 1766 P.A., sa création fut complétée par la réalisation du Premier Triangle (appelé aussi Triangle Intérieur ou Kurhrak) et des Voies Primaires qui relient ce fort à ceux de Thurán, Thurkem et Thurgar à partir de 1799 P.A.

► **Dirigeant (Kharg)** : Parss Maître Artisan Mineur

► **Ressources** : gemmes et luminites, métaux précieux

► **Population** : 300 nains

THURQAS - le Fort de Glace

Au cours d'une des nombreuses missions d'exploration, des nains découvrent un immense lac souterrain recouvert par un glacier. Ce lieu deviendra Thurqas, le Fort de Glace en 1794 P.A. L'approvisionnement en nourriture a toujours été un problème pour les nains et ce fort allait leur fournir une grande part de leur alimentation. Le lac est peuplé de poisson appelé shaem, une nourriture très riche et abondante. Le fort sera construit dans le glacier lui-même, taillé à même la glace, dans une zone plus stable et moins soumise à l'avancée du glacier, qui s'écoule vers le nord. La glace bouge cependant régulièrement et il faut retailer sans cesse les quartiers d'habitation, les entrepôts. Les nains de Thurqas se sont habitués à cette façon de vivre, ce qui leur permet d'ailleurs de modifier leur environnement en fonction de leur besoin. Et l'aspect bleuté ou coloré par les luminites de la glace donne à ce lieu un caractère unique et presque magique. Il y fait cependant froid et humide.

La pêche est le principal atout de ce lieu, mais la taille constante des parois de glace a aussi permis à de nombreux artisans de devenir des experts reconnus dans la taille de cristaux et gemmes très fragiles.

La région glacière rend difficile l'accès à ce fort. Aucun corridor taillé dans la glace ne dure bien longtemps et les risques d'éboulements sont bien trop nombreux. Un sentier extérieur a été creusé dans la montagne pour rejoindre le fort de Thurdun mais il pratiquement impraticable en hiver. Thurqas se retrouve alors coupé du reste du royaume pour de longues périodes, pendant lesquelles les nains pêcheurs stockent le poisson attrapé. C'est souvent durant cette période que les nains de Thurqas accueillent des tribus d'hommes Nelong qui souhaitent s'abriter durant l'hiver. Ces hommes sont une aide précieuse pour la pêche, leur technique étant supérieure à celle des nains.

► **Dirigeant (Kharg)** : Uty Grand Maître Compagnon du Clan des Gemmes

- **Ressources** : poissons et dérivés. Taille des pierres précieuses.
- **Population** : 100 nains

THURLAN - la Forteresse Verte

La découverte des immenses cavernes et des sources d'eau chaude de Thurlan en 1823 P.A. furent les bienvenues. Les ressources alimentaires des autres forts étaient presque arrivées à saturation. Tous les forts possèdent des cavernes agricoles mais celui-ci a les plus importantes, et les nombreuses sources thermales dispensent chaleur et humidité créant des conditions très favorables pour la pousse de champignons et de divers plantes adaptés au milieu cavernicole ainsi qu'à quelques animaux (batraciens...).

- **Dirigeant (Kharg)** : Lotar Grand Maître Fermier
- **Ressources** : champignons et dérivés, alcool, agriculture, soufre
- **Population** : 400 nains

THURKARAS - le Fort de Feu

La présence d'une faille sismique rend la région dangereuse mais permet également de disposer de la puissance de la lave qui s'en échappe. Les plus grosses et les plus puissantes forges du royaume nain sont ici. Et pour cause. Les nains découvrirent que le site possédait des installations bien antérieures à leur arrivée en ces lieux. Des installations capable de puiser leur énergie de la lave en fusion qui s'écoule en permanence des entrailles de la terre.

Les nains mirent de nombreuses années pour découvrir le moyen de réactiver une petite partie de ces installations. Ils n'ont aucune idée de qui a pu construire ce lieu. Les lieux sont immenses et les nains trop peu nombreux pour les exploiter au mieux. Thurkaras, le Fort de Feu est un lieu militaire de haute sécurité où sont stockés les artefacts découverts dans divers ruines, en vue de leur étude, et les machines secrètes créées par les nains.

La puissance des forges permit aux nains de tirer le meilleur parti de l'exploitation du gisement de daëlin («l'or de feu») situé à proximité et découvert en 1863 P.A. mais aussi plus récemment du laen.

Ce fort est créé en 1849 P.A., mais il faudra attendre 167 D.A. pour qu'une liaison souterraine permette de rejoindre ce fort autrement que par l'extérieur.

Ce fort doit beaucoup à la présence de Taëlsyn, le fils de Vygmar Draman. Confié aux nains de Thûrnagar en 62 D.A., et initié par les meilleurs artisans nains, il deviendra, en deux siècles, un maître forgeron alchimiste. Passionné par les objets anciens découverts, il s'établira rapidement à Thurkaras et découvrira de nombreux secrets concernant ces artefacts mais aussi aidera à la remise en route des installations abandonnées du fort. Fruit de ces nombreuses recherches, la redécouverte du laen, une matière légère et proche du verre, très résistante et de son mode de fabrication. Seule la puissance des forges du fort sont capable de le produire.

Bien que très secret, des rumeurs concernant la création d'un véhicule fonctionnant à la vapeur ont filtré de Thurkaras. L'imagination des nains pouvant être débordantes quand il s'agit de techniques, les rumeurs n'ont plus rien à voir avec la réalité. Ce projet est cependant grandiose. Il s'agit de créer un véhicule propulsé par la vapeur et glissant sur des rails de laen à grande vitesse. Les problèmes sont encore nombreux et les essais pas toujours concluant voir même dangereux, mais cet engin, que l'on appelle le Fuseur, existe bel et bien, ne fonctionnant qu'en un lieu secret de Thurkaras. Taëlsyn y a également participé, appliquant de nombreuses techniques découvertes grâce aux artefacts anciens.

La chaleur qui règne dans les couloirs du fort est déjà très élevée en temps normale mais elle devient presque suffocante lorsqu'on approche des immenses forges dans lesquels se déversent la roche en fusion.

Le Kharg de ce fort est le seul directement nommé par le roi.

- **Dirigeant (Kharg)** : Q'sar Maître Combattant
- **Ressources** : métaux (daëlin, laen...), objets manufacturés haut de gamme, artefacts
- **Population** : 100 nains

THURDRAN - le Fort de la Vallée

Une «sortie de service» pour les nains vers les vallées du nord-ouest de Vervande. Une zone militaire principalement, peu développé. Ce fort créé en 1888 P.A. n'a pas pour but l'exploitation de ressources minières. A l'époque de sa construction, ce fort était le seul qui, en hiver, permettait de rejoindre les territoires du sud lorsque la météo était à peu près clémente. Puis petit à petit et dans le but d'obtenir une indépendance la plus complète possible vis à vis des royaumes du sud, ce fort servit de ferme d'élevage. Des troupeaux sont élevés dans les vallées avoisinantes sans que les humains de Vervande ne s'en soient encore aperçu, la région étant relativement isolée et très loin de toute route ou même lieu de passage. Les nains feront tout ce qui est possible

pour que cette situation perdure. La force du fort de Thurdran réside dans le fait qu'il soit secret. L'art des nains a si bien dissimulé son entrée que rien ne permettrait de la découvrir à un voyageur égaré.

Des expéditions régulières et secrètes partent de ce fort à destination des étranges constructions de la Trouée de Biansk dans le but de comprendre leur utilité.

- **Dirigeant** : T'zulak Maître Combattant
- **Ressources** : Troupeaux, cuir, bois
- **Population** : 100 nains

THURADAN

En prévision des relations commerciales avec Vervande, Gar fit établir un fort devant servir de comptoir commercial en 2 D.A. Tous ce qui doit être envoyé vers les pays du sud ou en provenir passent par ici. C'est également la seule véritable entrée connue vers le territoire souterrain de Gar. Il s'agit du fort le plus au sud et il est sur la face sud des Montagnes du Nord. L'entrée en est très bien gardée et le Linrad s'y cassera les dents lors de sa seule tentative d'attaque en 271 D.A.

Il s'agit normalement du seul endroit où les nains de Thûrnagar exceptent des humains dans leurs forteresses. Au fil des siècles, des quartiers leur ont été spécialement créés, permettant l'hébergement des marchands et des acheteurs humains. Certains d'entre eux se sont même établis dans ce fort avec l'accord des nains, servant ainsi d'intermédiaires privilégiés pour le négoce. Compte tenu des problèmes actuels, les humains sont plutôt rares en ce moment. Mais en temps normal, une trentaine de personnes sont ici en permanence.

En temps de paix, des caravanes portaient également de ce fort à destination des terres du sud.

- **Dirigeant** : Vashar Grand Maître Artisan du Clan du Commerce
- **Ressources** : Commerciales
- **Population** : 250 nains (30 humains)

THURGRUN

C'est le fort le plus au nord et le dernier créé (14 D.A.). Le premier à tomber aussi. Les trolls blancs ont pris possession des lieux. Les combats pour la possession de ce territoire ont jusqu'à maintenant profité à ces créatures, obligeant les nains à renoncer à ce fort. Des combats réguliers les opposent,

les nains ayant toujours l'espoir de reprendre leur bien.

Dirigeant : —

Ressources : fer, cuivre, or, argent, platine, étain, daëlin ...

Population : 0 nains et plusieurs centaines de trolls et de trollkins

6. Les Guerres de Clans

???

7. Les Triangles

Imaginer des voies de circulation taillées dans la roche faisant plusieurs mètres de large (au moins 8m par endroit) et autant de haut, passant sur des ponts pour enjamber des précipices vertigineux ou des lacs souterrains, éclairés par des luminites disposés à intervalles réguliers sur des centaines de mètres voir des kilomètres pour relier les différents forts et où, à l'approche des forts, ces voies s'épandaient sur plusieurs niveaux et ponts avec de nombreux escaliers, rampes et élévateurs, grouillantes parfois de dizaines de nains et de leurs convois de marchandises ou parfois complètement désertes, silencieuses et closes comme un tombeau, fermées par d'immenses portes de fer, de bronze et de daëlin.

Il est facile de comparer la Voie du Nord en Vervande à ces constructions, et la comparaison est justifiée. Les nains de Thûrnagar ont apporté leur savoir faire à cette construction humaine. Mais la comparaison s'arrête là. La réalisation des Triangles et des Voies est un exploit tout autre, sans cesse enrichi et amélioré, alors que la Voie du Nord se dégrade au fil des siècles.

8. Personnages Clés

Taëlsyn, fils de Vygmar Draman

Race / sexe : Esprit / humain / Varlan /M

Age : 221 ans (né en 51 D.A.)

Taille : 1.?? m

Poids : ?? kg

Cheveux : ???

Yeux : ???

Caractère : ???

Description : sa nature est telle qu'il ne semble pas vieillir ou très lentement.

● PARTIE V ● LES TROLLS

«Par les Trois Puissances !»

Caché dans l'ombre, Garak observait. Cela faisait maintenant deux jours qu'il s'était retrouvé séparé de son groupe et qu'il avait pénétré dans les galeries par lesquels les trolls avaient envahi Thurrun.

Personne chez les nains n'avait supposé un seul instant que les trolls pouvaient être autre chose que de simples créatures isolées, certes dangereuses, mais totalement dénuées d'organisation, vivant comme des bêtes sauvages. Des bêtes que l'on pouvait traiter comme tel.

Tous les nains s'étaient trompés, il en avait maintenant la preuve sous les yeux. Garak avait découvert un territoire immense, fait de galeries aboutissant dans d'immenses cavernes au cœur des montagnes et abritant, non pas quelques trolls mais des dizaines, des centaines, voir plus.

Bien que très primaire, les trolls s'organisaient en tribu, avec des chefs de guerre s'affrontant pour des territoires ou de la nourriture.

Quelque part sous les montagnes de Thûrnagar

Pierre 25-266 D.A.

Les trolls sont bien plus que ce qu'avait supposé les nains de Thûrnagar lors des quelques escarmouches qui les avaient opposées.

Les Trolls ne sont pas de simples créatures barbares et peu développés. Il s'agit d'un peuple à part entière, plus ancien que les nains, au fonctionnement tribal et dont les croyances ancestrales furent bafouées par les nains, un jour de l'an 267 du Deuxième Age.

Depuis, la guerre gronde et rassemble les tribus divisées, elle les rassemble vers un objectif commun : détruire ceux qui ont profané leur terre et leur lieu sacré. Détruire les nains !

1. La Culture Troll

Contrairement aux humains du temps présent et aux nains, les trolls ne découlent pas de l'arrivée des varlans sur la planète.

ORIGINE

Rien ne permet de dire que les Trolls sont originaires ou non de la planète. Peut être que ce sont les Draconides qui les ont amenés ici, tout comme les humains il y a de cela plusieurs milliers d'années. Rien ne permet de le savoir.

Les premiers éléments sûrs les concernant, proviennent de l'époque où les Technomages étaient une grande puissance régnant sur une grande partie du continent d'Eshan et d'Esteral. Les rares écrits de cette époque (la plupart sont secrètement gardés au Sanctuaire, voir Partie VII), font état d'une race guerrière alliée aux Technomages dans la lutte contre les Draconides. Les Trolls étaient alors décrits comme «... de puissants seigneurs de la guerre où la maîtrise de leur art du combat et leur férocité n'étaient surpassées que par la puissance des dragons... et par la magie des Technomages bien sûr».

Au premier rang lors des attaques contre les groupes survivants de draconides pendant les Ages Draconides, les pertes des trolls furent énormes. Réduits à quelques milliers d'individus sous les Technomages, ils formèrent des groupes de combattants d'élites chargés de seconder les Technomages dans leur tentative de détruire la race des draconides.

RÉSUMÉ CULTUREL

- Type d'habitat : grottes et anciens complexes des Technomages.
- Régime politique : Tribal, loi du plus fort
- Structure militaire : Aucune, tout les trolls sont des combattants nés.
- Monnaie : aucune
- Niveau technologique : 1
- Habillement : Aucun, sauf prise de guerre
- Régime alimentaire : viande principalement (animal ou autre), poisson à l'occasion.
- Religion : vénération de la pierre et des dragons

Mais même les pouvoirs immenses des Technomages ne pouvaient réussir à garantir la destruction des draconides à long terme. Les territoires à maintenir sous observation étaient immenses et les facultés d'adaptation de ces créatures les rendaient très difficiles à repérer et à pourchasser.

Bien que sur leur déclin, les Technomages créèrent alors des artefacts aux pouvoirs immenses, des cristaux fabuleux dans lesquels se concentrait une énergie magique qu'on ne trouvait pas sur Rayhana, une énergie qui provenait d'Ombre et d'entre les univers, la Magie Primale. On les appela les Larmes de Dragons.

Plusieurs de ces pierres furent placées sur le continent d'Esteral, créant un maillage immense d'énergie magique. Le but de ces pierres était d'attirer les plus puissants draconides (et notamment les dragons) errant à la surface de la planète, les plus susceptibles d'être hypnotisés par cette énergie qui les avait jadis amenée sur cette terre au travers des puits depuis Ombre.

Les derniers milliers de guerriers trolls acceptèrent de devenir les gardiens de ces pierres et jurèrent de les protéger et de veiller sur elles, pour qu'elles accomplissent leur devoir au cours des centaines, des milliers d'années qui allaient suivre.

Les plus puissants représentants de cette race ainsi neutralisés, les forces déclinantes des Technomages mirent fin au règne des draconides sur Rayhana.

Et le temps fit le reste...

ÉVOLUTION

La culture troll a toujours mis en avant la force et l'art du combat. C'est un peuple violent qui ne connaît que le recours à la force pour régler ses différends. Leur culture se transmet oralement des plus vieux aux plus jeunes. Chaque génération apportant quelques choses de plus à la précédente. Et les relations avec d'autres peuples (comme les Technomages) permettaient une évolution sociale progressive malgré leur mode de vie assez basique.

Mais la disparition de la caste des Technomages, coupa progressivement les trolls des autres peuplades. Ils se replièrent sur eux même et leur mode de vie. Seul le devoir de surveillance des Larmes de Dragons resta inscrite dans leur culture malgré les siècles d'isolement qui s'ouvraient devant eux.

Mais même cela fut modifié par le temps. La culture orale déforma la réalité, laissant apparaître une part de mysticisme toujours plus importante au fil des générations. De simples objets, les Larmes de Dragons devinrent des objets de culte et de vénération. Puis des reliques et enfin le symbole d'une divinité aussi sauvage que la nature des trolls pouvait se l'imaginer.

Les draconides que les pierres emprisonnées dans un sommeil plusieurs fois millénaires étaient eux aussi adorés comme les représentations endormies des dieux qui veillaient sur les trolls des glaces.

APPARENCE

Les trolls des Glaces ne sont pas les seuls représentants de cette race. On trouve des trolls sous pratiquement tous les climats (bien que rarement en région désertique).

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) 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 déchiqueter même une viande gelée.

Les trolls ont une très bonne vision de nuit et dans l'obscurité, et seul un soleil direct peut les gêner.

Seul point faible que les nains ont découverts tout récemment, les trolls ne savent pas nager et ne se risquent jamais à traverser des étendues d'eau où la profondeur serait trop importante.

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 trolls blancs sont avant tout des guerriers, machine née pour faire la guerre et tuer. Quelques gourous/shamans peuvent peut être exister.



LANGUE

Les trolls ne sont pas de simples animaux dangereux comme l'avaient supposé les nains lors des premières rencontres avec ces créatures. Socialement évolué, les trolls ont développé un langage parlé qui leur est propre, totalement incompréhensible des autres races. Formé de sons très graves proches du grognement et de bruits de gorge, leur langage est suffisamment complexe dans les variations d'intensité et de sons pour permettre aux trolls de communiquer entre eux.

Le principe de l'écriture leur est complètement étranger, les connaissances ne se transmettant qu'oralement

2. Vie Sociale

A l'origine, les trolls étaient issus d'une seule et unique tribu. Mais leur population grandissante amena de nombreux conflits internes et la création d'une multitude de tribus allant d'à peine une dizaine d'individus à plusieurs centaines voir milliers pour certaines.

POUVOIR TRIBAL

Le pouvoir et le respect s'acquièrent par la force. Lorsqu'un chef de tribu n'est plus capable de maintenir sa position de leader, des prétendants le défient et des

combats à mort élisent le nouveau chef.

Les trolls les plus forts règnent en maître et par la terreur sur les trolls les plus faibles. Les combats sont fréquents et sanglants entre eux lorsque des conflits éclatent, qu'ils s'agissent de conflits de hiérarchie, territoriaux ou de possession.

Et ces guerres tribales peuvent parfois s'étendre à un grand nombre de tribus lorsqu'un chef se sent suffisamment de force pour conquérir les territoires d'autres tribus. Les combats font alors rage dans les dédales de cavernes et de grottes dans lesquels vivent les trolls des glaces.

Ils n'ont pas de gouvernement unifié, vivent pratiquement au jour le jour avec seulement un minimum d'organisation.

Faible évolution sociale, les trolls n'ont pas pour habitude de faire de prisonnier, car pour eux un tel acte n'est pas pour respecter l'adversaire. Certains d'entre eux l'utilisent dans le but d'humilier leurs adversaires avant de les mettre à mort.

ORGANISATION SOCIALE

Entre tribus, il existe de grandes différences d'évolution. Certaines sont arrivées à un stade assez évolué, avec un semblant de lois et une organisation sociale au sommet de laquelle on trouve un guerrier roi, tout puissant, qui gouverne par la force. Pour d'autres, la régression a été presque totale. Redevenu à peine plus que des animaux, vivant en petites tribus dirigées par un mâle dominant, ces trolls sont les plus dangereux.

Les femelles trolls n'ont aucun pouvoir, le pouvoir étant détenu par les mâles guerriers. Elles ont cependant un rôle assez important dans l'éducation des jeunes, l'alimentation et l'approvisionnement. Et surtout pour la procréation, certains guerriers trolls puissants se reconnaissent aux nombres de femelles qu'ils possèdent. Elles peuvent être faites prisonnières comme prise de guerre lors des conflits intertribaux, les trolls mâles ne les considérant pas comme des adversaires à respecter. Leur sort est cependant plus enviable que celui des trollkins.

Véritables esclaves des trolls des Glaces, les trollkins ont toujours tenu ce rôle face aux puissants guerriers trolls. Déjà dans les temps reculés, ils n'étaient considérés que comme du bétail tout juste bon à les servir. Ils sont le dernier maillon formant les tribus trolls.

HABILLEMENT, ALIMENTATION & ECONOMIE

Les trolls des glaces sont pratiquement immunisés au froid. Leur métabolisme et leur fourrure les rends insensible aux températures allant jusque -20°C. Inversement, un troll des glaces serait grandement incommode par des températures supérieures à 20°C. Leur immunité les dispense de porter de quelconques vêtements sauf dans un but pratique. Ils sont alors uniquement fait de peaux de cuir grossièrement assemblées grâce à des aiguilles d'os et des lanières de cuir ou des tendons. Certains trolls accrochent à leur fourrure des objets pris à leur adversaire comme symbole de leur force. Ils peuvent s'agir d'objets pris lors de pillages des convois nains ou lors des attaques des forts mais aussi des morceaux provenant de cadavres comme des oreilles, des doigts ou encore, cela s'est vu, de barbes de nains.

Les trolls des glaces sont des chasseurs, des carnivores, pour eux toute viande est bonne à manger quelque soit son origine. Ils apprécient autant la chair des sénaurs que celles des nains mais aussi celles des autres trolls. En effet, les trolls sont anthropophages, et c'est pour la même raison qu'ils ne font pas de prisonniers ou du moins qu'ils ne les gardent en vie que le temps qu'ils leur servent de repas. Ils mangent aussi bien la viande crue que cuite.

Certaines tribus semblent être capable de fabriquer des boissons alcoolisées et fermentées à partir de cadavres en décomposition et de sang frais. Elles sont absolument imbuvable par tout autre qu'un troll.

L'économie dans les tribus trolls est réduite à sa plus simple expression. Vous possédez quelque chose et vous êtes assez fort pour le conserver ou vous le «donnez» à votre adversaire, après avoir reçu quelques coups si l'envie vous a pris de résister. En clair, le plus fort possède, le plus faible subit.

Les trolls prennent ce qu'ils ont besoin, en se battant si besoin (ce qui est le cas le plus fréquent) et qu'il s'agisse de possession d'autres tribus ou entre individus d'une même tribu, c'est toujours la loi du plus fort qui prime.

HABITAT

Le territoire détenu par les différentes tribus trolls est bien plus vaste que ce que les nains peuvent imaginer.

Les désolations blanches et glacées de l'extérieur ne les gênent pas. Alors que les nains évitent autant que possible de s'y aventurer, les trolls en font leur terrain de chasse. Et malheurs aux rares hommes Nelong qu'ils rencontrent.

Mais leur territoire est avant tout souterrain. Le sous-sol des montagnes du Nord et d'au-delà est un dédale de grottes et de cavernes, de boyaux, cheminées et autres conduits naturelles que les trolls se sont appropriés aux cours des siècles, chaque tribu en contrôlant et en défendant une portion.

Certaines sections avaient été aménagées lors de la venue des trolls dans la région, il y a plusieurs millénaires. Fautes de connaissances suffisantes, les trolls n'ont pu maintenir en état ces zones, et pour la plupart il s'agit maintenant de ruines que certaines tribus (les plus puissantes) se sont appropriées.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE

D'un niveau technologique faible (1-2), les trolls des glaces ont cependant la maîtrise du feu, du moins pour un certains nombres de tribus (60%).

Les plus évolués sont également capable de réaliser des poteries, servant de récipients (pots, bols...) à partir de glaise récupérée dans certaines galeries. Ces poteries sont grossières et fragiles car elles sont simplement séchées à l'air libre.

Les tribus qui ont repris possession des ruines de leurs ancêtres et dont l'intelligence ne s'est pas dispersée au fil du temps, ont réussi à réutiliser d'anciennes forges rudimentaires.

Le combustible est rare et les trolls n'ont pratiquement aucune connaissance quant à l'extraction de minerais comme le charbon ou le fer. Ils se contentent de puiser dans les veines les plus accessibles. Leurs réalisations se limitent à quelques armes rudimentaires et de mauvaises qualités ou bien encore la transformation de butins pris aux nains.

Quelques rares objets (des armes surtout) provenant des temps anciens sont encore utilisables et sont en général réservés aux plus puissants combattants. La qualité de ces objets (si le temps ne les a pas altéré ou détérioré) est presque équivalente à ce que peuvent faire la plupart des royaumes humains. Ces armes sont alors d'un design propre aux trolls (dimension et tenu en mains).

Cependant et compte tenu de leur mentalité guerrière, la plupart de leurs possessions proviennent de leurs victimes et notamment des nains. Lors de leurs incursions dans Thurgrun, les trolls se sont livrés à une véritable razzia de tout ce qu'ils pouvaient emporter.

Les rares extractions minières sont faites par des trollkins. Leur durée de vie dans les galeries est des plus réduites compte tenu des conditions d'exploitations plus que précaires.

Inutile de dire que l'art et les sciences ne font pas parties du quotidien des trolls. Ils ne travaillent pas la pierre, ne construisent rien.

RELIGION

Chaque tribu possède une sorte de chaman, sans réel pouvoir si ce n'est celui d'inspirer la crainte à la plupart des trolls en agitant toutes sortes de menaces divines. Certains de ces chamans ont pu ainsi obtenir un semblant de pouvoir de décision dans les tribus.

Chargés d'enseigner les connaissances dans les temps anciens, leur rôle s'est petit à petit modifié. Ce sont eux qui sont à l'origine des croyances actuelles, déformant, oubliant ou modifiant les paroles que leurs ancêtres leur avaient transmises.

Les trolls n'ont que peu de croyance. Mais elles prennent toutes racines dans

leur passé et toutes en relation avec la Larme de Dragons. Les chambres abritant cette pierre et les draconides endormis sont les seuls lieux sacrés pour eux. Aucun troll ne se risquera là sans l'aval des chamans, car pour eux il s'agit de la demeure de leur dieu et seul un mort ou un chaman peut y pénétrer.

Les chamans conservent les crânes de leur mort et les déposent dans la grotte de la Larme de Dragon pour que leur «divinité» veille dessus. Ils s'agit de la seule véritable superstition qui peut influencer leur vie. Pour le reste, ils ne s'embarrassent d'aucun principe.

La grande hall renfermant la pierre est un sanctuaire. Des milliers de crânes s'empilent et s'alignent le long des murs formant une formidable nécropole. La crainte et le respect de ce lieux font qu'il s'agit du seul endroit représentatif de la culture troll du temps des Technomages. Les constructions n'y ont eu qu'à subir les assauts du temps.

3. Guerre contre les nains

Pendant longtemps encore, les trolls auraient pu rester cachés des nains. Ce n'est que le hasard qui fit se rencontrer ces deux peuples.

Au cours des premières escarmouches, les trolls attaquaient comme des bêtes sauvages, en meute, de façon totalement désordonnée avec pour seules armes leurs griffes et leurs dents.

Les territoires des deux peuples ne faisaient que se toucher, et malgré la nature guerrière des trolls, cela n'aurait dû se limiter qu'à ces attaques éparpillées et sans grande envergure. Mais l'expansion des nains en décida autrement.

LA SITUATION

- **Année 262** : De riches filons de minerais, de luminites et de pierres précieuses sont découverts autour de Thurgrun, la forteresse la plus au nord du territoire des nains. De nouvelles galeries sont régulièrement percées faisant de ce fort l'un des points principaux d'extraction des nains et ce, malgré les difficultés d'accès depuis les autres forteresses.
- **Année 266** : La découverte d'un filon de Daëlin à Thurgrun déchaîne les passions. La forteresse devient une véritable ruche. Il faut savoir qu'il s'agit du deuxième filon connu de ce métal fabuleux.
- **Année 267** : Dans leur recherche de plus de daëlin, les nains forent de nouvelles galeries, toujours plus profondément. Ils vont alors découvrir des passages anciens, taillés il y a de cela des millénaires. Leur fièvre de richesse est alors remplacée par celle de la découverte et de l'exploration. Un commando est envoyé en exploration. Personne ne les reverra. Des dizaines de trolls surgissent et se lancent dans les galeries ouvertes par les nains, tuant tous ceux qui ont le malheur de se trouver là. Les morts se compteront par dizaines avant que les troupes naines arrivées en renfort réussissent à repousser l'assaut. Les galeries sont presque toutes fermées et gardées. Une contre offensive fut organisée rassemblant plus de 300 nains des Clans des Armes de toutes les forteresses. Fortement armés, ils pénétrèrent dans les anciennes galeries creusées par les trolls de jadis, et plus précisément dans la nécropole.

LE VOL

La vision des milliers de crânes alignés dans les salles de la nécropole fut en grande partie à l'origine du nom de «*démon des glaces*» que certains nains donnèrent aux trolls.

Les nains ne rencontrèrent aucune résistance et commençaient à penser à une attaque isolée quand ils découvrirent la grande hall centrale de la nécropole, toujours remplie de crânes, et au centre de laquelle brillait une pierre sphérique parfaite aux multiples facettes.

Les nains n'avaient jamais vu un tel objet. La pierre semblait irradier la lumière envoyant un large rayon lumineux dans un puits situé au centre de la voûte. Un groupe de nains s'empara de l'objet. Ce fut alors que les trolls attaquèrent. Prévenus de l'arrivée des nains par les chamans de la nécropole,

les différentes tribus trolls se ruèrent à l'attaque, remplissant ainsi et sans le savoir leur mission millénaire : protéger la Larme des Dragons.

Les trolls n'agissaient pas de manière concertée. Ils répondaient simplement à l'appel ancestrale enfoui au plus profond d'eux. Ils se tournèrent vers l'ennemi commun, oubliant leurs querelles et leurs éternelles conflits entre tribus.

Les nains furent dépassés par l'attaque des trolls. Ce n'était plus quelques dizaines de trolls attaquant individuellement comme à Thurgrun, mais des centaines qui surgissaient de toutes parts obligeant les nains à se replier vers Thurgrun, en subissant de lourdes pertes.

Mais le mal était fait. La Larme des Dragons avait été déplacée, emmenée par un commando nain vers la forteresse de Thurgrun puis au-delà, vers Thurgar.

Les trolls, bien trop nombreux, ne purent être arrêtés aux portes de Thurgrun. Ils se répandirent à la poursuite des nains, dans les corridors et les salles de la forteresse.

Et Thurgrun fut perdu pour les nains.

4. La Nécropole des Trolls

Il s'agit d'un des rares lieux qui portent des traces évidentes de l'ancienne culture troll sous le temps des Technomages. De vastes salles, de longs couloirs, vident pour la plupart, taillés dans un style barbare et violent. Autrefois capables d'accueillir et d'abriter plusieurs milliers de trolls, les gardiens des Larmes de Dragons, ces lieux sont maintenant déserts et silencieux. Seuls les chamans ont le droit d'y pénétrer. Et les trolls morts. Leurs crânes sont disposés autour des pièces et salles, parfois sur plusieurs mètres d'épaisseur. Les autres os remplissant les salles les plus reculées, parfois complètement.

Et dans d'immenses cavernes, attirés et figés dans un sommeil millénaire par la Larme du Dragon, des créatures qui vont se réveiller maintenant que le charme a été rompu : les Dragons.

Avant que les trolls n'oublient leur mission première, ils avaient efficacement monté la garde, tuant les premiers dragons qui arrivaient, attirés par la Pierre. Il ne reste de ces créatures que d'immenses os et plaques d'écailles.

● PARTIE VI ● LES DRAGONS

Il y a des millénaires, les humains ont déjà eu à combattre les dragons. Le temps et la régression n'ont pas effacé la peur qu'engendre ces créatures, les transformant en mythe et en légende avec le temps qui passe.

Et pour la première fois depuis plus de cinq milles ans, les dragons vont de nouveau parcourir le ciel, libre.

Les Guerres des dragons épuisèrent les technomages, leur population diminuant au fil des combats face aux draconides. Ces puissants magiciens comprirent qu'ils ne pourraient totalement venir à bout de la menace que représentaient ces créatures. S'ils ne pouvaient les détruire toutes, alors ils essaieraient de les emprisonner, de les neutraliser. Ils créèrent les Larmes de Dragons, de puissants artefacts capable de diffuser l'énergie primale comme une balise, qui attireraient autour d'elles les draconides pour les plonger dans un sommeil magique.

Installées en plusieurs endroits du continent d'Esteral, les Larmes de Dragons remplirent leur office, mais bien trop lentement cependant. Les draconides les plus faibles succombèrent à l'appel magique et se retrouvèrent attirés vers ces artefacts. Les technomages et leurs alliés qui veillaient en ces lieux, les exterminèrent les uns après les autres. Mais les draconides les plus puissants résistèrent longtemps à l'attraction magique. Trop longtemps. Les technomages n'étaient déjà plus qu'un souvenir lorsqu'ils cédèrent finalement. Ils sombrèrent dans une léthargie profonde mais personne n'était plus là pour les abattre. Les trolls avaient oublié leur mission première.

Aujourd'hui, le puissant sortilège créé par les Technomages a été brisé.

1. Les Origines

Les dragons sont issus des draconides qui arrivèrent sur Rayhana suite à la rencontre de deux univers, celui de Rayhana et celui d'Ombre. Les millions d'années qui suivirent les firent évoluer à partir de cette souche commune, comme autant d'espèces différentes, certaines animales et d'autres à la conscience plus développée. Et parmi eux, il y avait les dragons. Des créatures à l'évolution presque si parfaite qu'elle resta inchangée, conservant la puissance de leur ancêtres au fil des millénaires.

2. Les Types

Il y a principalement deux types de dragons. Les dragons mères, des créatures hermaphrodites capables de pondre un peu comme les reines d'une ruche et les autres, incapables de se reproduire et au caractère souvent plus « animal ».

Les dragons mères sont capables de déclencher leur cycle de fécondation en fonction de la situation et « d'adapter » le type d'oeuf au besoin de la race et de la survie. Par exemple, un dragon mère est capable de pondre des oeufs de dragons qui seront ou non capables de pondre à leur tour, ce qui permet une régulation de la population des dragons.

L'esprit des dragons est resté assez proche de celui de leurs ancêtres en Ombre. Leur mode de pensée est donc, pour nous humain, totalement étranger. L'intelligence de ces créatures est aussi très variable. Vous pouvez rencontrer un animal, un prédateur ou un être très intelligent alors que l'apparence sera presque identique, même s'il semble que la proportion de créatures dites « animal » soit plus importante dans les dragons non ailés.

À l'âge adulte, les dragons ailés font entre 10 et 25 m de long pour une envergure allant de 15 à 35 m. Les non ailés (dragons terrestres) font environ entre 6 et 20 m. La queue fait en moyenne au moins un tiers de la taille.

Quelques rares luminites, éclairaient l'immense salle. Des crânes s'étaient le long des murs et dans les moindres anfractuosités de la roche. Parfois, l'épaisseur des crânes atteignaient plus d'un mètre d'épaisseur sur deux ou trois de haut. Une créature au pelage clair se glissait entre les amoncellements d'ossements. Seuls quelques membres de sa race pouvaient pénétrer ici, en ce lieu sacré pour son peuple. Car ici reposait leur dieu, dormant au cœur de la montagne. La pierre de lumière brillait depuis toujours, symbole du regard de leur dieu veillant sur eux, les trolls. Et seuls les chamans trolls pouvaient venir ici, observer cette pierre de lumière, placé au centre de la salle par leurs ancêtres en hommage à leur dieux et dans laquelle brillait le feu divin alimenté par leur dieu. Tel était leur croyance.

Mais quelques heures plutôt, les nains avaient pénétré dans ce lieu sacré. Ce lieu qui servait à son peuple de nécropole. Le seul endroit où les membres de son peuple ne se faisaient pas la guerre. Le seul lieu qu'ils vénéraient tous. Et les nains l'avaient souillé. Des crânes avaient été brisés, éparpillés, mais le pire de tout, ils avaient volé la lumière.

Le chaman émettait des grognements que seuls ses frères de races auraient pu comprendre.

« Vork triste perdu lumière,
Vork colère perdu lumière,
Vork tuerai petits peuples si eux ici,
Petits peuples voleurs,
Eux voler lumière du dieu de tous les trolls,
Trolls tuer tous petits peuples pour reprendre lumière,
Vork... ».

Un grondement s'éleva au-dessus de lui, dans le puits de lumière maintenant sombre, interrompant ses réflexions. Et le silence revint. Puis cela recommença, plus fort. « Qu'est ce que ça être ? » se demanda le troll.

Le bruit de nouveau. Régulier. Comme une immense respiration. Vork s'approcha sous le puits d'obscurité, là où il n'y avait pas encore si longtemps reposée une pierre d'une telle beauté que tous les trolls la vénéraient, avant que les nains ne s'en emparent. Il ne voyait rien. L'énorme puits vertical montant dans les hauteurs de la montagne restait sombre. Mais le bruit semblait venir de là, loin au-dessus de sa tête. Il continuait, puissant et énorme. Leur croyance disait que leur dieu était là quelque part, endormi. Que les trolls étaient là pour veiller sur son sommeil.

Vork continuait à regarder, tête levée vers l'obscurité. Et il y eut comme une étincelle, loin, très loin au-dessus de lui.

Avant de mourir, Vork n'eut que le temps de voir des flammes immenses se ruier vers lui, tombant dans le puits comme coulant sur les parois, et l'engloutissant sous un torrent de feu. Les milliers de crânes aux orbites vides donnaient l'impression de grimacer et de ricaner sous le reflet rougeoyant des flammes qui se répandaient sur le sol, coulant vers les murs, se déversant toujours du plafond jusqu'à ce que le flot s'arrête. Une chaleur infernale régnait maintenant en ce lieu.

Le grondement s'enfla, pour devenir un rugissement terrible qui fit trembler les fondements même de la montagne. Un rugissement que l'on avait plus entendu à la surface de Rayhana depuis des millénaires.

Les Dragons venaient de se réveiller.

L'apparence des dragons est assez proche de celle d'un varan, avec quatre pattes, une longue queue et un cou massif (plus ou moins long) et une tête munie de terribles mâchoires. Pourvue d'une arête dorsale allant de la base du crâne jusqu'à l'extrémité de la queue, la carapace des dragons est constituée d'écaillés soigneusement imbriquées formant une cuirasse à la dureté, à

l'apparence et à la texture proche de celle de la pierre. Des cornes et des défenses peuvent parfois venir entourer les plaques osseuses formant la base du crâne.

Leur couleur de base est plutôt un brun verdâtre très sombre avec des variations de couleurs qui peuvent être dû au milieu où ils vivent. Les dragons sont en effet des créatures ayant un lien assez fort avec le milieu minéral (comme tous les draconides), et la coloration de leurs écailles peut varier légèrement lorsqu'ils se retrouvent dans des lieux chargés (saturés) de certaines particules pendant de nombreuses années (ex : cuivre pour couleur rouge), ou en fonction simplement de leur environnement (neige pour le blanc ou forêt/marécage pour le vert par exemple). Encore une preuve de leur capacité d'adaptation.

Les pattes sont munies de quatre griffes acérés capables d'éventrer un cheval d'un simple coup. Pour les dragons ailés, une troisième paire de membres prend naissance au niveau des épaules se prolongeant en longs doigts osseux reliés entre eux par de grandes membranes de cuirs.

La salive des dragons les plus évolués peut être corrosive au contact de l'air (pouvant dissoudre la pierre, le métal et la chair), et devenir inflammable. L'ignition de la salive se fait par des étincelles provoquées par le frottement des crocs situés le plus en arrière de la gueule. L'inflammation vaporise la salive et le dragon n'a alors plus qu'à « cracher » le jet de gaz enflammés. Cette salive est stockée dans une poche située de part et d'autre de la base de la langue. Elle se renouvelle au fur et à mesure de son utilisation mais ne permet en moyenne au dragon que six souffles par jour. L'effet corrosif de la salive est neutralisé par l'eau.

Les dragons disposent d'une excellente vision dans l'obscurité et sont presque totalement immunisés aux conditions climatiques extrêmes.

Certains d'entre eux (les plus intelligents) ont pu développer des aptitudes que certains pourraient qualifier de magiques. Il s'agit en vérité d'une adaptation au milieu, car comme tous les draconides, les dragons sont capables d'une évolution très rapide en fonction de leur environnement. L'énergie Primale apportant la magie a influencé cette évolution et certains sont maintenant capable de l'utiliser. Ils ne lancent pas un sortilège comme le ferait un humain, mais le résultat est là, la magie opère.

Les dragons communiquent entre eux par une forme de télépathie limitée. Ne fonctionnant qu'à courte distance et le plus souvent avec un appui visuel servant à l'établissement de la communication, il n'est pas sûr qu'il puisse utiliser la même méthode pour communiquer avec d'autres espèces.

3. Les Larmes de Dragon

Les Larmes de Dragon sont des gemmes fabuleuses en soi. Les technomages y attachèrent de puissants sortilèges capables d'absorber l'énergie Primale se trouvant entre les plans et pouvant la diffuser ensuite sur Rayhana. Cette énergie exerçait une attirance particulière sur la race des draconides dont les origines sont en Ombre. Et c'est justement que se trouve la faiblesse de ces pierres. Elles n'agissent que sur les draconides anciens, ceux qui ont gardé un lien, au plus profond de leur gène avec leur monde d'origine.

Il y a plusieurs de ces pierres sur le continent, formant un filet psychique qui plongeait en léthargie les races draconides originelles. Le déplacement ou pire la destruction de l'une d'entre elles, entraîne un affaiblissement de ce pouvoir sur la région concernée et donc le réveil progressif de ces créatures reptiliennes.

4. L'avenir des Dragons

Emprisonnés depuis des milliers d'années, des dragons se retrouvent libérés du sortilège qui les maintenait en animation suspendu. Un dragon mère, quatre dragons ailés et trois dragons terrestres vont se réveiller progressivement.

Seul le dragon mère est capable de se reproduire et surtout le seul à posséder une intelligence supérieure. Les dragons terrestres ne sont que des animaux sauvages qui vont errer dans les cavernes au-dessus des nécropoles trolls avant de trouver des passages vers l'extérieur, les cavernes trolls ou même Thurgrun.

Les quatre autres dragons ailés sont quant à eux, un peu plus intelligents, mais incapables de comprendre ce qui leur est arrivé. Ils ne chercheront qu'à établir de nouveaux territoires de chasse et trouver un lieu où établir leur repère.

Tous ces dragons ne se réveilleront pas en même temps. Les plus intelligents seront les plus longs à récupérer de cette léthargie. Et il leur faudra également trouver une sortie aux gigantesques cavernes qui les abritent et qui se sont écroulées pour certaines, les emmurant depuis des siècles. Leur salive corrosive percera la roche pour les libérer.

Un premier dragon ailé s'installera à Thurgrun en fin d'année 268 D.A. Il viendra à bout des énormes portes de pierre de l'entrée principale, se frayant un passage vers les grandes halls pour s'y établir. Son souffle dévastateur et corrosif a considérablement endommagé les niveaux supérieurs dans lesquels il s'est établi, incapable de se frayer un passage vers les niveaux inférieurs.



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

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

son vol le conduira vers Thargondak et le Pic de Talean...

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

● PARTIE VII ● ORGANISATIONS

Même ici, si loin des complots de cour communs aux royaumes humains, des groupes se sont formés. Leurs buts sont aussi variés que la connaissance, le pouvoir ou la richesse.

1. Le Sanctuaire

«... les indices que j'avais pu décrypter dans les étranges ruines découvertes à proximité de la trouée de Biansk s'avéraient exacts. Je commençais à en douter après les jours d'errance que nous venions de subir. Le froid et la neige avaient été notre principal adversaire depuis que nous nous étions aventurés dans le nord.

Nous étions partis de Salinar depuis maintenant presque quatre ans. Quatre longues années d'errance pour tenter de comprendre et d'expliquer ce qui m'avait toujours hanté, toute ma vie durant : que ce monde n'était pas ce que nous pensions, qu'il n'était plus que le pâle reflet de puissances disparues, un théâtre abandonné où les hommes, et peut être d'autres créatures, avaient joué une pièce dont nul n'étaient sorti vainqueur et dont il ne restait que quelques traces que je m'efforçais de retrouver. Pour comprendre. Comprendre qui ils étaient, comprendre pourquoi ils avaient disparu, comprendre ce qui nous menacer et pourquoi pas, comprendre qui nous étions nous même. Et peut être qu'ainsi nous ne disparaîtrions pas, perdus sur une planète qui n'était pas la notre...»

«... les preuves de l'existence d'anciennes civilisations m'avaient toujours intriguées au cours de mes voyages. Souvent de simples ruines, parfois à peine quelques blocs de pierres assemblés, mais en tout cas toujours plus que ce qu'était capable de construire les hommes primitifs que nous avions découvert. Même s'il est vrai que certaines communautés semblaient plus douées que d'autres, rien ne nous permettait d'affirmer que ces hommes avaient été plus que ce qu'ils sont maintenant. Mais au fond de moi, j'avais toujours eu un doute. Le niveau social de certains d'entre eux ou même leurs croyances ou leurs modes de vie n'étaient pas en rapport avec leur faible population disséminée comme elle l'était. On pouvait retrouver des éléments communs à certains groupes alors que des distances infranchissables pour eux les séparaient. Il devait y avoir autre chose...»

«... une ville en ruine, voilà ce que nous avions trouvé lors de nos explorations des terres du nord-est. Envahies par la végétation, ensevelies depuis des siècles sous les racines des arbres, ces ruines nous dévoilèrent la première étape de notre voyage vers les terres glacées du nord. Nous avions laissé mon bateau, le Persion, bien abrité dans une crique, tiré au sec et camouflé par les arbres de la forêt qui se penchaient presque à toucher les flots. Plusieurs jours de marche nous menèrent dans les ruines, ou plutôt ce furent des créatures mi-homme mi-cheval,

des centaures qui nous y conduisirent. Nous étions entrés sur leur territoire et les ruines de la ville étaient leur. Je crus un instant qu'ils étaient les descendants des bâtisseurs de ces lieux. Mais ce n'était pas le cas. Ils n'en étaient que les dépositaires. J'essayais d'en apprendre plus sur leur culture. Ils n'avaient jamais rencontré d'autres êtres vivants, et ils vivaient ici depuis aussi loin que leurs souvenirs pouvaient remonter...»

«... Après de difficiles et interminables négociations, ils m'autorisèrent finalement à pénétrer dans les ruines. Il n'y eut bien vite aucun doute sur le fait que les centaures ne pouvaient avoir construit tout cela. Il ne restait plus grand chose d'exploitable, mais suffisamment de traces et de runes gravées sur les parois de certaines salles pour y voir une civilisation développée et au savoir important...»

«... nous étions restés aussi longtemps que nous avions pu, mais les centaures devenaient de plus en plus agressifs, appréciant de moins en moins nos incursions au sein de leur communauté animiste. Nos modes de vie étaient par trop différents pour s'accorder bien longtemps. Ils se sentaient envahis par cette troupe humaine que constituait mon équipage. Je ne pouvais les en blâmer. Accueillir une trentaine de varlan était une chose, les voir étudier et fouiller ce qu'ils considéraient comme leur racine et leur foi profonde en était une autre.

Près d'un mois s'était écoulé depuis notre arrivée. Bien qu'insuffisant pour en tirer toutes les informations que j'aurais voulu, ce temps me permit de déchiffrer une partie des symboles découverts sur les parois. Et mes conclusions étaient les suivantes : un peuple (je ne pouvais encore m'exprimer quant à leur apparence, mais très probablement humanoïde) avait construit cette ville et vécu ici, avant de décider de partir, tous, à la recherche de quelque chose (je n'avais pas découvert quoi) qui ne se trouvait pas en ces lieux. Et les textes gravés dans la pierre, partiellement effacés par le temps, m'indiqués où ils espéraient le trouver...»

«... Les centaures nous avaient guidés, non pas pour notre protection, mais plus certainement pour être sûr que nous quittions leur territoire. Que ces étrangers ne reviendraient pas...»

«... des jours de marches dans les forêts et les collines, toujours plus vers le nord, avec les Montagnes de l'Eruin Herl à notre droite. Deux de mes compagnons avaient péri lors d'embuscades de trollkins et d'hommes primitifs. Notre troupe devenait chaque jour un peu plus un groupe armé

plutôt qu'une mission d'exploration. Et les territoires sous la domination de la Puissance Noire étaient devant nous...»

«... brouillard et pluie glacée masqués les sommets. Quelques kilomètres séparés les premiers contreforts des Montagnes du Nord de ceux, au sud, de l'Eruin Herl. La Trouée de Biansk. Et ses étranges constructions. Mais nous ne pouvions que les observer de loin, très loin. Trop loin. Les armées du Seigneur des Ténèbres s'étaient rassemblées là. Des milliers de trollkins et des centaines de créatures démoniaques envahissaient la passe et se déversaient sur les terres alentours. Jamais nous ne pourrions nous approcher...»

«... le risque de se faire découvrir devenaient trop grand, il nous fallait trouver un endroit plus sûr ou renoncer...»

«... le hasard, la chance ou autre chose. Quoi qu'il en soit, les immenses flèches de pierre n'étaient pas les seuls constructions de ces *Anciens* comme nous les appelions entre nous. Nous découvrîmes, cachés dans les montagnes, dominant le défilé, des souterrains creusés dans les entrailles de la terre. Comme les ruines des centaures, celles-ci étaient vides, mais par contre en excellent état. Comme si leurs habitants pouvaient revenir le lendemain et qu'ils n'étaient parti que la veille. Il ne restait rien, uniquement les constructions...»

«... et j'en savais un peu plus sur les Anciens. Mais à quel prix. Cinq de mes compagnons périrent dans des pièges redoutables... Les Anciens n'étaient pas seulement de grands architectes et bâtisseurs mais aussi de puissants mages comme le laissaient supposer leurs constructions, leurs pièges et les nouveaux textes que je tentais de déchiffrer sur les murs d'une des salles souterraines...»

«... une nouvelle direction. Encore plus loin au nord. Au delà des Montagnes du Nord. Mais que recherchaient-ils ?...»

«... un long détour pour tenter d'éviter les troupes du Prince Démoniaque, à nous cacher, et à nous terrer à la moindre alerte, à éviter les éclaireurs ennemis et à redouter toutes les nuits d'être découvert dans les trous où nous nous abritions, sans feu pour nous réchauffer. Les Montagnes du Nord ne les intéressaient pas tant que les territoires du sud, peut être y serions nous plus en sécurité...»

«... le vent, la glace, la neige et surtout le froid. Je doutais de la réussite de mon projet et je regrettais d'avoir entraîné mes compagnons dans cette

aventure. Mais aucun ne me le reproché. Ils avaient tous voulu m'accompagner...

«... des jours d'errance, à gravir les montagnes, à subir les assauts de tempêtes de neige, et le vent glacial qui nous fouettait, ne nous laissant aucun répit...»

«...enfin, nous l'avions trouvée. Deux autres de mes compagnons avaient perdu la vie. L'un dans une avalanche qui faillit nous emporter tous et l'autre par les crocs d'un terrible félin au pelage blanc que nous réussîmes finalement à mettre en fuite. Nous étions sur la face nord des montagnes. Face à nous, barrant l'horizon, une falaise vertigineuse dont le sommet n'était qu'un immense plateau glacé s'étendant à perte de vue...»

«...il faisait plus chaud que je n'aurai cru. Ma main se posa sur la roche à ma droite. Elle était presque

tiède. L'eau ruisselait le long des parois, alimentant la rivière d'eau de fonte qui coulait à notre gauche. Des sources d'eau chaudes jaillissaient parfois en geyser. Nous avons suivi une crevasse qui nous avait amené au cœur du plateau glaciaire. Le ciel au-dessus de nous était presque aussi blanc que la neige et la glace qui gouttaient sur les bords de la crevasse, qui allait en s'élargissant au fur et à mesure que nous avançons. Plongé dans l'obscurité une grande partie de la journée, seul le soleil de midi réussissait à jeter quelques rayons jusqu'à nous. Le vent ne nous gêne plus, ne pouvant nous atteindre, alors qu'il balayait en tempête le grand plateau. Il se contentait d'arracher parfois quelques cristaux de glace qu'il faisant ensuite pleuvoir sur nos têtes...»

«...ce n'était plus de l'escalade. Un sentier avait été clairement tracé au fond de cette crevasse devenue une large gorge, d'environ dix mètres de large. Le

chemin que nous suivions, ne surplombait que d'un mètre les flots lents et limpides qui prenaient le reste de la largeur. De part et d'autre, les parois à pics montaient vers la plateau glaciaire à plus de cinquante mètres au dessus de nous. Parfois des éboulements nous bloqués le passage. La prudence s'imposait alors pour les passer pour ne pas finir dans l'eau souvent très profonde à certains endroits...»

«... un des nombreux embranchements. Mais cette fois-ci, aucune marque gravée dans la roche n'était nécessaire pour connaître le chemin à suivre. En face de nous, de l'autre côté de l'eau, au creux de la fourche formée par la rivière : une entrée. Enfin.»

Extrait des Chroniques d'Ona Ufer.

Caché très loin des premières terres habitées, Ona Ufer venait de découvrir le dernier sanctuaire des Anciens. Et ce fut ainsi qu'il nomma ce lieu : Le Sanctuaire. Agé et fatigué, Ufer ne repartira plus de cet endroit. Pendant encore trente années, il restera ici, à étudier ces découvertes et cherchant à en apprendre toujours plus. Il mettra ce temps à profit pour créer un ordre de sages dont le seul but était la connaissance. Les siècles passèrent et encore aujourd'hui, l'ordre continu sa mission.

LE SANCTUAIRE

Construit par les Anciens, il y a des siècles, grâce à des moyens que les varlans et encore moins les humains n'ont plus la maîtrise, ce lieu a cependant été modifié petit à petit, principalement dans le but de faciliter la vie en ce lieu de réclusion.

Bien qu'il existe plusieurs entrées secrètes, la principale est celle que découvrit Ona Ufer. Trois gorges se rejoignent. Une eau claire et limpide remplissée le fond de ses gorges, ayant par endroit plus de dix mètres de fond. Celle que venait de suivre Ufer récoltait l'eau des deux autres. Celle de droite continuait, se perdant encore plus loin dans le grand plateau. La dernière, celle de gauche, se trouvait alimentée par une cascade provenant des eaux de fonte du plateau. En trois chutes de plus de vingt mètres chacune, l'eau rejoignait le fond de la gorge dans un bruit assourdissant.

Creusée à même la roche, un espace menant en pente douce vers l'eau, se dégageait devant l'entrée. Le porche, haut de plus de cinq mètres, et en forme d'ogive, ouvrait sur un corridor qui s'enfonçait au cœur de la roche avant de mener à une volée d'escalier.

Au-delà, de nombreuses salles creusées et aménagées apportent protection, confort et même nourriture. Les nombreuses sources d'eau chaude présentes dans le sous-sol apportaient la chaleur, grâce notamment à de nombreux systèmes créés par les Anciens et utilisés par les habitants du Sanctuaire.

On trouve également de nombreuses salles d'archives, regorgeant de textes et de manuscrits, retranscrits et recopiés par les scribes du Sanctuaire et rapportaient ici par les Itinérants du Sanctuaires. Ce lieu est unique, seules peut être les archives de Salinar ou celles abandonnées d'Irtana contiennent plus de renseignements sur la période qui suivit l'arrivée des Varlan sur Rayhana, mais ce n'est pas sûr. Et quand il s'agit d'informations plus anciennes, rare sont les lieux capables de rivaliser avec les connaissances accumulées et étudiées ici, au Sanctuaire.

Au centre de la principale de ces salles, une statue à l'effigie représente celui grâce à qui ce lieu est ce qu'il est aujourd'hui : Ona Ufer.

La première protection du Sanctuaire est son isolement. Rares sont les indices permettant de parvenir jusqu'ici, comme avait pu le constater Ona Ufer. Le climat et les tempêtes quasi permanentes soufflant sur le plateau rendent également l'approche par cette voie très difficile et dangereuse. La voie qu'a suivie Ufer est à peine plus sûre. Les conditions météorologiques étant à peine plus clémentes, d'autres dangers «naturels» protège ce lieu de connaissance.

L'eau des gorges et celles des lacs souterrains voient surgir parfois d'énormes dragons d'eau capables de vous engloutir tout entier. Il existe enfin une dernière façon d'entrer dans le Sanctuaire (voir Les Secrets).

LES EFFECTIFS

A l'origine constitué d'une vingtaine de personnes, celles qui formaient l'équipage du Persion, les effectifs du sanctuaire ont augmenté tout en se diversifiant. D'aventuriers, ils sont devenus des érudits, des chasseurs de connaissance.

Cette communauté est forte d'environ une centaine de personnes, représentant pratiquement toutes les couches de la société que l'on pourrait rencontrer dans une ville. Mais compte tenu de leur nombre relativement réduit certains membres ont plusieurs fonctions. Le style de vie presque monastique et le but du Sanctuaire font que la plupart de ses habitants sont des érudits dans un domaine ou un autre, cherchant à développer leur science et leur art, grâce au besoin aux anciennes connaissances, et dont le but est de classer et de garder des traces écrites de tout ce qui a pu exister. Pour que les connaissances ne se perdent plus dans les limbes du passé et pour que tout cela serve un jour aux civilisations futures, lorsqu'elles seront à même de comprendre et d'utiliser ces connaissances à bon escient.

Même s'il est vrai que la majorité des effectifs sert à l'archivage (linguiste, copiste...), on peut trouver de nombreux artisans en tout genre comme des forgerons, des mineurs... Servant à la protection contre les créatures sauvages ou pour les explorations difficiles, des soldats sont également entraînés ici à titre permanent (une dizaine au moins) ainsi que certains autres membres de la communauté au maniement des armes.

Sur cette petite centaine de personnes, une trentaine de personnes ont un statut particulier. On les appelle les Itinérants. Ils sont rarement au Sanctuaire, parcourant le monde à la recherche d'indices, de renseignements, d'écrits et d'objets datant d'une autre époque. Il s'agit d'aventuriers explorateurs, certains guerriers, d'autres magiciens, mais tous avec la même passion de la recherche de la connaissance.

Cette trentaine de personnes ne seraient pas suffisantes sans l'aide de personnes totalement extérieures au Sanctuaire et qui en ignorent l'existence. Ils travaillent pour les Itinérants qui les chargent de rassembler toutes sortes d'informations (orales et écrites) contre rémunération. Les Itinérants se chargeant ensuite de «récolter» ses informations pour les ramener au Sanctuaire.

Le recrutement de nouveaux membres pour le Sanctuaire se fait sur recommandations d'Itinérants. Après étude des «candidatures» possibles, certaines personnes sont discrètement contactées pour mieux connaître leurs intentions et leur proposer de rejoindre le Sanctuaire. Il s'agit le plus souvent de personnes ayant peu de liens avec leur famille ou des capacités exceptionnelles qui pourraient être utiles au Sanctuaire.

Les effectifs du Sanctuaire sont pour moitié constitué de Varlan et d'hommes.

Deux nains, l'un venant de Thurnagar et l'autre d'Andiruil font également partis du Sanctuaire. Et le dernier membre recruté n'est rien moins que Taëlsyn, le fils de Vygner Draman.

Le Sanctuaire est dirigé par un Varlan âgé de plus cinq siècles. Son titre : Grand Archiviste. Trois autres personnes (deux varlans et un homme) l'aide dans sa charge. A eux quatre, ils forment le Conseil des Archivistes chargés entre autre de nommer les Itinérants.

LES SECRETS

De nombreux secrets se cachent dans les couloirs du Sanctuaire, beaucoup sont enfermés entre les pages des livres et dans les rouleaux de parchemins, mais il y en a d'autres, bien plus liés avec le monde réel.

Il est vite apparu à Ona Ufer lors de sa découverte du Sanctuaire que les Anciens étaient passés maître dans l'utilisation de la magie primale. Pour preuve, la salle du puits. Au coeur du Sanctuaire, dans une salle gardée nuit et jour, un puits menant en Ombre. Un puits ouvert depuis des milliers d'années et maintenu ainsi grâce à la puissance des Anciens au moyen d'artefacts appelés les Sceaux des Anciens. Chaque extrémité du puits possède l'un de ses sceaux, les runes et la magie qu'ils contiennent maintiennent le passage ouvert. La suppression de l'un d'eux rendra de nouveau instable le pont entre les deux univers. Plusieurs de ces sceaux ont été découverts au Sanctuaire. A partir du premier passage laissé ouvert par les Anciens, des Itinérants ont commencé à explorer Ombre à la recherche d'autres puits ou d'informations sur cet étrange univers. Mettre en place les sceaux implique une plongée dans l'inconnu, faire face aux dangers d'Ombre mais aussi de la destination finale. Plusieurs Itinérants y ont déjà perdu la vie.



Actuellement, seuls deux autres passages ont été ouvert en plus de celui du Sanctuaire. L'un se situe dans une région reculée et montagneuse de Pergis et l'autre dans les déserts d'Orlan. Par ce moyen, les Itinérants peuvent rejoindre rapidement le Sanctuaire avec de nouvelles informations destinées aux archivistes. Ils limitent cependant au maximum leurs déplacements pour ne pas se faire repérer.

C'est d'ailleurs par l'un de ces Puits Scellés, que Taëlsyn a fuit avec le jeune Prince Aswann de Pergis.

Si la plupart des Itinérants souhaitent limiter au maximum leur utilisation de ces puits compte tenu des risques, il est une nouvelle recrue qui ne s'embarrasse pas des mêmes états d'âmes : Taëlsyn. Sa présence dans le Sanctuaire depuis quelques années a obligé les Archivistes à s'impliquer d'avantage dans la destinée des hommes qu'ils ne souhaitaient le faire. En sauvant le futur roi de Pergis, Taëlsyn a changé la donne et il est bien décidé à utiliser tout les moyens mis à sa disposition pour abattre son père.

Les Sceaux des Anciens sont constitués de laen, de daëlin et de luminites, ils font environ une quinzaine de centimètres de côté. Des runes magiques donnent toutes leur puissance à ces objets capable de canaliser l'énergie magique entre les plans.

AUTRES

Les nains réfugiés de la Caravane sont accueillis chaleureusement par les nains de Thurnagar. A leur tête, un neveu de Gar. Toutes les mains sont les biens venues pour aider dans les combats contre les trolls. Arrivés avec de bonnes intentions, la situation interne à Thurnagar va faire réfléchir les plus ambitieux. Ces nains restent soudés entre eux et pour reprendre la tradition local, se font appeler le Clan du Sud.

- Autre groupe opposant

- guildes

2. Autres Groupes

LA QUATRIEME PUISSANCE

Nombreux sont les nains qui sont restés fidèles à Gartak malgré son bannissement. Des espions le tiennent informés des derniers événements des forêts même si la guerre actuelle en Vervande limitent les sources. Il sait que son heure est proche et qu'il aura le soutien de bien plus de nains que ne le suppose son père et ses proches. De nombreux Sans Clans et nains du Clan des Armes sont prêts à le suivre.