

III
Atlas
Rayhana
la Terre de l'Ombre

Pergis
l'empire conquérant

Table des Matières

• PARTIE I •

Introduction

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

• PARTIE II •

Histoire

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

• PARTIE III •

Climat, Géographie et Habitants

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

• PARTIE IV •

Pergis

1. La Population	17
2. Alimentation & Economie	17
3. La Société	18
4. Arts & Science	18
5. Les Provinces	18
6. Les Voies	19
7. Organisations	19
8. Religions & Cultes	19
9. Personnages Clés	19

• PARTIE V •

Isisse, la ville au mille temples

• PARTIE VI •

Salinar, Royaume elfique

• PARTIE VII •

Les Cites Libres

• PARTIE VIII •

Iles de Gyt

Copyright © 2000-2005. 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

Draman observait la ville depuis le grand balcon de ses appartements. Face à lui, Balisse. La ville était encore endormie, les premiers rayons de soleil ne commençant qu'à peine à effleurer le dôme du Sénat.

Son homme de main venait de se retirer. Le grand jour était arrivé. Tout ce qu'il voyait par les grandes fenêtres, était maintenant à lui. Plus aucun obstacle ne se dressait entre lui et le pouvoir.

Le Consul Desyan était mort, assassiné. Et Draman ferait accuser son fils et du même coup les serviteurs de Daiä, la déesse puante de la nature.

Draman se mit à rire. Tout d'abord un petit rire, presque nerveux, qui s'enfla pour finalement devenir un rire aux éclats, un rire de dément. Balisse était à lui. Pergis était à lui. Et bientôt le reste du monde !

3-04-272

1. Introduction

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

Les caractéristiques des personnages et créatures de ce monde sont données pour Advanced Athala et Rolemaster (2nd édition). A partir de ces caractéristiques, basées respectivement sur un système à base de D20 et de D100, les MJs pourront utiliser leurs jeux favoris.

2. Généralités

Pergis est actuellement le plus puissant territoire contrôlé par les humains sur le continent d'Esteral. La proximité de Salinar, le royaume elfique, a durant de nombreux siècles permis un développement régulier et optimal. Le soutien des sages Varlan a permis au pays de se forger des bases solides et d'envisager l'avenir des hommes sous les meilleurs jours.

Mais au fur et à mesure que l'influence des Varlan se diluait au fil des siècles, les hommes voulurent prendre en main leur propre destin, et le système politique, lourd et pesant, entraîna le pays vers la décadence.

Jusqu'au jour où un homme, ou plutôt un être qui en avait l'apparence, reprennent les rênes du pouvoir cherchant à restituer la splendeur et la puissance passée pour son propre compte et pour de noirs desseins.

LES CRITERES

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

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

- **Capitale** : Il s'agit de la capitale politique du pays à la date de 272 DA.
- **Dirigeant** : Il s'agit du de la personne reconnue comme possédant l'autorité principale du pays à la date de 272 DA. Ce n'est pas forcément la personne qui dirige en vérité le pays.
- **Système politique** : Donne pour indication le type de système politique utilisé pour mener la destinée du pays.
- **Système Hiérarchique** : Définit les classes représentatives de la population allant du plus haut au plus bas.
- **Alliés ouverts** : Donne les noms des pays ou peuplades connus, pouvant potentiellement apporter leur aide (économique, financière...)
- **Alliés secrets** : comme au-dessus mais seuls quelques rares personnes sont au courant des liens secrets que maintiennent ces pays.
- **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.

● **Armée** : Donné sous forme de pourcentage par rapport à la population totale, le nombre de personnes formant l'armée régulière. Le chiffre entre parenthèses indique la part de la population possédant une connaissance minimale du combat de façon à pouvoir constituer une armée en cas d'urgence.

LA VERSION

Ce livret étant en constante évolution, des versions ultérieures verront le jour afin de compléter et d'approfondir les connaissances déjà développées ici. Les paragraphes contenant «???» restent encore à développer ou à compléter.

Il s'agit actuellement de la version 0.5 (la version 0.1 ayant vu le jour en début d'année 2004).

NOTE DE L'AUTEUR

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

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

3. Niveaux Technologiques

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

NIVEAUX PRE-TECHNOLOGIQUES

1 - Age de Pierre : des outils de pierre taillée sont utilisés, pas de développement culturel. Utilisation du feu. Les bases du langage parlé. Des métaux trouvés à l'état naturel sont utilisés à la fin de cette période. Balbutiements de la poterie. Il s'agit du stade d'évolution auquel les «hommes-singes» étaient parvenus (ou plutôt revenus) lorsque les Varlan les découvrirent.

- 2 - **Age de Bronze** : Début du travail du métal et de l'agriculture. De petits groupes culturels se forment. Base du langage écrit. Utilisation de la roue, premiers navires, armes en bronze. La pierre est utilisée pour les constructions les plus importantes.
- 3 - **Age du Fer** : Armes, outillage et agriculture plus avancés et sophistiqués. Les débuts de la science et de la philosophie. Gouvernements régionaux. Clé de voûte en architecture, roue à aube, début de la médecine.
- 4 - **Age Médiéval** : utilisation de l'acier, navigation à la voile. Art et langage raffiné. Moulins à vent. Innovations en architecture permettant de plus grandes constructions. (Exemple : Vervande)
- 5 - **Début de la Renaissance** : Les gouvernements régionaux deviennent plus sophistiqués. L'art est une force. Navires à plusieurs mâts, télescopes. (Exemple : Pergis)
- 6 - **Fin de la Renaissance / Ere pré-industrielle** : Métaux supérieurs, cultures avancées avec un gouvernement national. Les débuts de la «technologie» : développement des premières presses et des montres. Il s'agit du niveau de technologie de la plupart des communautés Varlan existantes à ce jour (mais il y a toujours des exceptions).

NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

- 7 - **Age Technomagique** : Capable de stocker et d'utiliser l'énergie contenue dans des cristaux enchantés, les Technomages disposés ainsi d'une grande puissance qui pouvait être destinée à de nombreuses utilisations, en la combinant à des connaissances mécaniques et magiques importantes : vaisseaux volants, hygiène et culture très importantes, eau courante, pierres de visions, ...
- 8 - **Age Industriel** : ???.
- 9 - **Age de l'Electronique** : ???.
- 10 - **Age Spatial** : ???.
- 11 - **Age de la Fusion** : ???.
- 12 - **Age de la Molécutronique** : ???.
- 13 - **Age de la Gravitation** : ???.
- 14 - **Age de l'Antimatière** : correspond au développement technologique obtenu par les Varlan au moment du crash de l'Athala sur Rayhana.

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

4. Cartographie

La première carte disponible pour cet Atlas (téléchargeable sur le site) indique les différentes régions de Pergis et un certain nombre de villes, de lieux et de routes importantes. D'autres cartes verront le jour lors des mises à jour ultérieures.

● PARTIE II ● HISTOIRE

1. Généralités

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

Vous ne trouverez ici que les dates concernant directement la région ou ayant à voir avec elle et celles liés aux personnages importants de l'histoire du pays.

2. Le Calendrier

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

UNE ANNEE

L'année est constituée de 336 jours répartis en 8 mois de 42 jours, chaque mois correspondant à une phase de croissance ou de décroissance de la lune principale. Il y a quatre saisons de 2 mois chacune.

Chaque saison est donc constituée d'un mois où la lune croît et un autre mois où elle décroît. Pour des raisons de commodité, on leur donnera les noms suivants : Hiver, Printemps, Été, Automne. Le premier jour de l'Hiver marque le début de l'année. La lune est alors en phase ascendante. La datation des jours se fait en fonction des phases de la lune.

Par exemple, la date suivante «Hiver Ascendant 37-207 PA» correspond au 37ème jour du premier mois de l'hiver de l'année 207 du Première Age. De façon simplifiée, on peut également le noter comme ceci : 1-37-207PA, le premier nombre correspondant au numéro du mois.

Note :

P.A. : Premier Age

D.A. : Deuxième Age

Le niveau culturel de la population de Pergis est bien plus élevé que celui des pays voisins. Les références à d'anciennes dates sont bien plus nombreuses, l'écriture étant presque généralisée (au moins dans les grandes villes et les campagnes proches). Les archives sont de ce fait bien plus nombreuses et bien plus riches en informations. Pour les événements très anciens (remontant à plusieurs siècles), seules les bibliothèques et certaines archives privées ont gardé traces de ces dates.

La culture Varlan est toujours très présente en Pergis même si les populations l'ignorent ou ne s'en souviennent plus. Les noms des jours ou des semaines sont restés inchangés depuis des siècles.

MOIS & SEMAINES

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

Les noms des six semaines sont les suivantes :

laë / Daë / Traë / Quaë / Caë / Saë

Il ne s'était pas trompé. Il allait falloir agir rapidement. Les bruits de bottes résonnaient déjà dans le couloir. Le jeune Aswann le regardait incrédule. Il n'avait pas la preuve de ce qu'il venait de lui expliquer, que son père était mort, assassiné et qu'on allait l'accuser de ce crime. Mais la venue des gardes sembla tout à coup le faire réagir. Il me répondit qu'il était prêt à me suivre.

Il avait déjà été difficile de s'introduire seul dans le palais, en ressortir à deux le serait encore plus. Seul l'effet de surprise contera. Les gardes pensait trouver un jeune homme endormi et non pas un maître magicien doué dans l'art du combat.

Taëlsyn prépara rapidement une rune, qu'il traça dans l'air en face de lui, formant un entrelas lumineux. Les bottes s'étaient arrêtées derrière les portes. Elles s'ouvrirent à la volée. Taëlsyn se saisit du poignet du jeune garçon et déclencha la rune en s'élançant vers les nouveaux arrivants.

La rune éclata. Un flash lumineux très violent éclaira la scène d'une lueur blanche si intense que les premiers gardes furent aveuglés. Ils poussèrent des cris, portant les mains à leurs yeux, certains lâchant même leurs armes.

Taëlsyn les bouscula, tirant Aswann à sa suite. La cohue régnait dans les rangs des gardes du sénat. Taëlsyn força le passage. Ils devaient rapidement atteindre les jardins. Ils se mirent à courir.

3-05-272

LES JOURS

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

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

3. Notes sur la Chronologie

Les dates en italique sont les événements secrets qui n'apparaissent dans aucune chronologie officielle.

La quasi totalité des événements se déroulant au cours des Ages précédents le Deuxième Age (et même les premières décennies de celui-ci) resteront inconnus de la grande majorité des humains car seuls les érudits Varlan conservent traces de ces informations au cours du temps.

4. Age des Ténèbres

Les dates de cet âge ne sont qu'approximatives.

-10 000 à 0 : Au cours de ces dix millénaires, différentes cultures ou groupuscules naîtront et disparaîtront un peu partout sur la planète, ne laissant que quelques vestiges pour certains.

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

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

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

- **5500** : Originaires des Iles du sud du la Muraille, les Taurusques se révoltent contre les Technomages. Ils sont exilés sur Esteral.
- **5000** : Chute de la caste des Technomages.
- **4800** : Les habitants d'une autre île flottante (**Gytan**) se réfugient sur un archipel à l'ouest des côtes de Pergis. Un Puits d'Ombre est apparu sur leur île et menace de briser les puissants sortilèges qui la maintiennent à flot. La fuite est précipitée. Les humains de Gytan survivront sur ces îles. Laisse à l'abandon, l'île de Gytan s'échouera sur les côtes de Balavir.
- **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.
- **4000** : La civilisation Aviens est à son apogée. En près de mille ans, c'est créatures volantes pacifiques vivent dans les zones montagneuses du futur Pergis, des Montagnes Déchirées (Orlan) aux Montagnes Blanches (Vervande).
- **4000 à -3700** : Guerre entre *Les Anciens* et les Aviens. Très protecteurs, les Anciens se sentent menacés (à tort) par la présence de ces êtres volants. Bien qu'éloignés de leur territoire, ils chercheront à détruire toutes les «villes» aviennes.
- **3700 à -2000** : Le peuple Avien est presque exterminé. Sauvé par la disparition des Anciens, il se réfugie sur l'île d'Arckan (appelé plus tard «Île de Pierre»). Ils oublieront beaucoup de leur gloire passé et de leur connaissance. Leur nombre se limite à quelques milliers, vivants dans les tours nids de leurs ancêtres. Leur population croît lentement et leur durée de vie est faible.
- **2800** : Les survivants de Gytan vivent en autarcie depuis plus de deux mille ans. Leur culture s'est modifiée suite à cette isolationnisme. Le pouvoir appartient maintenant à des sorciers tyranniques, corrompus et décadents. Asservie, la population reste faible.
- **2000** : L'apparition d'un énorme Puits d'Ombre au centre de la capitale avienne (sur l'île d'Arckan) déclenche des cataclysmes dans la Baie des Corsaires et les terres alentours (raz-de-marée et tremblements de terres), ébranlant les fondements de la terre elle-même. Création des îles volcaniques de Valury et Kerhnos. Création de la Faille des Chutes Infinies et d'une partie de la péninsule reliant Orlan et Pergis. Bien qu'au centre du cataclysme, seules quelques tours nids aviennes s'écroulent. L'île d'Arckan est peu touchée par les effets physiques de l'ouverture du Puits. Par contre, le peuple avien devra faire face aux démons qui s'échappent parfois des entrailles du puits. Et la magie qui en sourde va lentement modifier la terre alentours. D'autres terres plongent sous les océans, formant la Mer des Récifs, et détruisant une grande partie de la civilisation Taurusque située sur ces côtes. La population survivante se retrouve divisée entre les terres correspondant à la future Province de l'Ouest et celle de Olonis.
- **2000 - Au présent** : La Magie Primale se déversant de ce puits va progressivement modifier l'essence de la terre elle-même. Les éléments inertes (terre, feu et eau) vont prendre vie, conscience, s'étendant toujours plus loin de la source, pour se répandre. Leur présence ne deviendra réellement sensible que sur les derniers siècles. Les Aegis de Salinar le ressentent et les aviennes en sont témoins. Les capitaines de navires fuiront les alentours de l'île, la nature semblant parfois s'en prendre à leur bateau, alimentant ainsi les légendes.
- **1500** : Sous l'influence des Tyrans, Gyt cherche à s'étendre vers le continent. Leurs rêves d'expansion seront brisés par les redoutables Taurusques qui les repoussent. Le désastre est tel que la peur s'installe chez les Tyrans. L'accès au continent est interdit sous peine de mort, reprennant et

déformant ainsi les ordres de leurs ancêtres : les Technomages. Les Tyrans se serviront de ces lois pour justifier leur actions et brider encore un peu plus leur population.

4. Premier Âge

- Le Temps des Varlan -

- An 0** : Crash du vaisseau spatial Varlan dans la région qui sera plus tard appeler Orlan. Ils sauveront surtout ce qui peut leur permettre de survivre sur ce monde. Ils quittent les lieux devenus trop dangereux.
- 20** : Création de deux communautés Varlan (Irtan : Les Sages et Salinar : Les Ambitieux). Les Irtans établissent une capitale sous le nom de Irtana, une ville troglodytes, sur les flancs escarpés d'une vallée. L'autre communauté part vers le nord.
- 20-138** : Les deux communautés se perdent totalement de vue.
- 20-50** : Les Salinar deviennent pour un temps des nomades, le temps de trouver une terre d'accueil. Petit à petit, leurs esprits vont entrer en communion avec l'énergie de la planète et les esprits qui y rôdent (mutation due aux radiations). Ils traversent les déserts d'Orlan vers le nord puis la péninsule reliant Orlan à Pergis. Le spectacle de la Faille des Chutes Infinies les émerveille. Ils découvrent les Roches Aériennes et créent des ponts entre elles pour traverser. De l'autre côté, ils cherchent une terre pour s'établir.
- 42** : Premier fait reconnu d'utilisation de la magie par les Salinar avec la guérison d'un blessé sans moyen technique. Création d'une sorte de caste de shaman (les Aegis : les Sages Magiciens) qui sont spécialisés dans la "magie".
- 50** : Implantation de la communauté des Salinar dans la Forêt d'Emeraude (Elicea) au sud-est de Pergis.
- 84** : Ona Ufer, un Salinar, réinvente la navigation maritime, complètement tombé dans l'oubli. Il deviendra un des plus grands navigateurs/explorateurs.
- 129** : Départ d'un groupe dissident des Salinar : les Varlan Kytarn (Les Véritables Varlan). Les indications ramenaient par Ona Ufer de ses explorations leur laissent penser que peut-être, quelque part, vie une civilisation ayant les connaissances technologiques nécessaires à leur retour vers la galaxie habitée. Ils partent vers le nord et traversent Vervande. Personne n'en entendra plus parler.
- 133** : Darkossanth, le roi des démons et seigneur du mal, réveillé par les Varlan Kytarn, envoie des milliers de créatures néfastes sur Rayhana, réussissant à activer de nombreux puits d'Ombre. Une guerre interminable commence. Ces premières attaques sont désordonnées et visent tous les campements et les villes des Varlan.
- 138** : Face à cette menace réelle, les Salinar qui sont les plus touchés, décident de renouer le contact avec les Irtans. Ona Ufer est chargé de reprendre contact avec eux.
- 139-1650** : Alliance des deux communautés Varlan. Les Irtans apportent leur connaissance de la génétique et la découverte de l'homme. Les Salinar enseignent la magie. Mais ils sont peu nombreux. Les Varlan décident de faire appel aux hommes pour combattre et ainsi préserver des vies. Grâce à de nombreuses manipulations génétiques, ils transforment l'homme et l'éduquent à l'art de la guerre.
- 138-1701** : Les attaques incessantes des armées de Darkossanth affaiblissent les Varlan. Toutes avancées technologiques sont stoppées sur cette période. Les hommes se multiplient sous les actions des Varlan.
- 167** : Naissance de Vynnar Draman, un enfant dont les parents sont Darkossanth et une Varlan capturée dans le groupe des Varlan Kytarn. C'est un être d'une grande puissance qui voit le jour, héritant de ses parents des pouvoirs démoniaques, la magie et des connaissances.
- 192-1701** : Vynnar Draman fait ses preuves au sein de l'armée de son père. Il apprendra la magie des maîtres magiciens Kytarn.
- 549** : Les ponts reliant les Roches Aériennes sont entièrement refaits,

permettant une meilleure circulation des renforts entre les terres du sud et celles du nord. Une citadelle varlan est construite sur la plus importante Roche.

549-583 : De larges voies de communication sont tracées et pierrées (grâce notamment aux dernières machines en fonctionnement chez les Irtan. Elles relient Elicea et Irtana. Les ravages de la guerre n'en laisseront que des vestiges et des ruines, mais elles inspireront Vrem Blinars pour la création de la Voie du Nord.

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. 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 fonde le Sanctuaire, un groupe dont le but est de recueillir l'histoire de la planète pour éviter les erreurs passées.*

1000 : Malgré les périodes sombres qui s'annoncent, le millénaire du crash est fêté dans toutes les communautés Varlan.

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

1600-1900 : En Pergis, les campements humains qui avaient servi à l'entraînement des troupes se transforment petit à petit en villages sous l'œil vigilant des Salinar. A la fin de cette période, il existe même quelques villes.

1692 : Destruction d'un des ponts de la Faille des Chutes Infines par une importante armée de Darkossanth menée par un elfe noir. Le pont ne sera reconstruit que de nombreuses années plus tard, mais par les humains, la technique qui les a créés ayant disparu avec la plupart des varlan. La citadelle varlan est abandonnée. La destruction de ce pont met fin définitivement aux liaisons terrestres majeures entre le nord et le sud.

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

1703 : Les dernières traces de l'armée de Darkossanth sont repoussées. Darkossanth est de nouveau enfermé dans sa prison par les derniers puissants Aegis qui rétablissent les barrières abaissées par les Kytarn. Des gardiens sont placés sur les lieux pour en interdire l'accès.

1703-1900 : Deux siècles de tension au cours desquels les dissensions et les conflits entre les humains et les Varlan vont devenir de plus en plus visibles.

1708 : *Vygnar Draman échappe à l'anéantissement. Il prend l'apparence d'un Varlan et entre à Salinar.*

1718 : Tous les descendants du leader Irtan Iars Diursen (voir 29 P.A.) sont morts et aucune figure dominante ne reprend le pouvoir sur cette communauté. Irtana est abandonnée, seuls quelques gardiens sont laissés derrière, la ville entière devient un temple interdit à quiconque où sont enfermées les dernières traces de technologie.

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

Les Varlan ne sont plus que la moitié de ce qu'ils étaient en 120 P.A. La technologie Varlan a été quasiment détruite et oubliée.

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

1720 : Dans le but de satisfaire les envies d'indépendance des humains et de calmer les esprits, les varlan dessinent les premières ébauches de ce que sera la république de Pergis. Encore sans pouvoir véritable, puisque dirigée par les Varlan, elle représente la première forme de gouvernement humain. Le siège est établi à Balisse, la ville la plus importante à cette époque. Les Varlan sont à l'origine du projet et veulent ainsi récompenser les humains en créant un pays «idéal». Mais les difficultés sont grandes avec beaucoup d'opposition chez les humains. Beaucoup prennent cela comme une façon détournée de vouloir conserver le pouvoir.

Création des assemblées du peuple (30 curies), création du sénat, création de magistratures. L'autorité humaine devient progressive, les Varlan laissant petit à petit le pouvoir. Des Varlan sont cependant toujours présents dans la vie politique, notamment au Sénat.

1720-1900 : La guerre finie, les populations humaines cherchent de nouveaux buts. D'autres groupes se forment en réponse à cette création de république et dans le but de montrer leurs désaccords avec l'autorité des Varlan. Ces groupes donneront dans les siècles à venir, entre autres dans la région de Pergis, les Peuples Libres et le Royaume de Corence.

1756 : Présentant les problèmes, un varlan du nom de Gensaïlt, l'un des Aegis de Salinar, souhaite reconstruire le pont détruit durant la Grande Guerre, pour permettre aux populations humaines de circuler plus librement et trouver d'autres terres. Son projet retient l'attention des autres Aegis qui le laisse poursuivre ses recherches pour retrouver les anciens enchantements.

1762 : Mort dans un accident de Gensaïlt, alors qu'il traverse une passerelle précaire reconstruite entre deux Roches Aériennes. La passerelle aurait cédé, d'après son apprenti, précipitant l'elfe dans une terrible chute. Le projet de reconstruction par les varlan est abandonné. *Vygnar Draman était cet apprenti. Il ne souhaite pas que les humains se dispersent, il peut ainsi mieux les pousser contre les varlan.*

1895 : La Terrible Nuit. Des groupes d'humains dissidents et fanatiques investissent les demeures des Varlan de Salinar. Plus de 100 Varlan trouveront la mort dans cette tuerie (presque 10% de la communauté). *Ils sont menés en secret par Vygnar Draman.*

1896 : Le Traité. A la suite de la Terrible Nuit, les chefs des communautés Varlan et les nouveaux leaders des groupes humains se rencontrent pour établir un accord pour que les événements de 1895 ne se reproduisent plus. Les Varlan, lassés et peu nombreux, ne peuvent qu'accepter les conditions.

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

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

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

1897 : Des humains reconstruisent le pont entre les Roches Aériennes. L'installation est dangereuse et en constante réparation. Cela ne redeviendra jamais une voie principale de communication. *Draman laisse faire, il a atteint son but, les hommes peuvent partir.*

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

5. Deuxième Âge

- Le Temps des Hommes -

0 : La Grande Migration. Départ des hommes.

0 : Mise en place d'un roi (Praetor : le magistrat suprême) en Pergis. Il devient la tête de l'autorité du Sénat. La première province de Galicea est créée. Le royaume de Pergis existe même si ses frontières sont encore limitées à cette région et à Salinar. Un Préteur est nommé à Balisse. Il est chargé d'administrer cette ville en pleine expansion (+ de 15 000 hab.). Ce moment fut considéré quelques années plus tard comme le début de la datation humaine.

12 : Montée sur le trône du deuxième roi, fils du précédent. Dérive du pouvoir. Le sénat fait barage et il est destitué. Modification des lois et élections de deux consuls qui se partagent le pouvoir évitant de concentrer les forces en un même homme. La République de Pergis est née.

13 : Création des censeurs pour 5 ans pour le recensement de la population et des biens. Ils veillent aux bonnes mœurs. Les questeurs et les édiles les aident.

19 : Vrem Blinars se déclare Roi de Vervande.

15-35 : Le sénat cherche à imposer son modèle. L'expansion commence. Suite à quelques guerres, Corence est annexée et devient une province. Puis c'est au tour de Cardoine.

26 : Vrem Blinars cherche à établir des liens avec le royaume de Pergis.

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

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

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

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

Le royaume nain de Thurnagar eût également une part active dans cette construction, leur maîtrise dans l'art de la taille de la pierre leur permit de réaliser de fabuleux ouvrages.

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

37 : Les troupes de Pergis se tournent maintenant vers l'ouest. Elles fond la rencontre avec le peuple Taurusque, qui vit sur les côtes ouest.

38-47 : La Première Guerre Taurusque commence. Les Taurusque sont des guerriers redoutables. Ils repoussent les armées de Pergis et s'approchent de Balisse. Les Varlan refuse leur aide, ne souhaitant plus s'impliquer.

39 : Craignant d'être découvert par les Aegis de Salinar, Vynnar Draman part pour les royaumes humains pour tenter d'abattre la puissance des Varlan de l'extérieur. Il devient l'un des conseillers du roi de Corence.

39-40 : Corence en profite pour reprendre son indépendance et se nomme un roi. Pergis ne l'oublia pas. Les Taurusques attaquent Balisse et la mette à

sac en partie. Des troupes de réserve parviennent de Cardoine pour couper l'attaque. Les Taurusques sont repoussés au delà des Alpes Cardoines. Le conflit reste sous-jacent mais chacun campe sur ses positions. Ce qui permet à Pergis de se tourner vers Corence qui l'assaille sur son flanc Est.

40-41 : Corence prend possession des îles de Valury et de Khernos qui constituent la frontière Est de Pergis et de la Province de Galicea. De là, les troupes du roi de Corence attaquent les terres de l'Est de la Province de Galicea, poussant jusqu'à la ville d'Ance.

40-Au présent : Issus des armées en déroute de Darkossanth durant le Premier Âge, les populations de trollkins se cachant dans les Alpes Cardoines se multiplient.

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.*

41-44 : Les troupes de Pergis marchent à la rencontre des armées de Corence. Les premiers combats auront lieu autour de la ville d'Ance. Les troupes de Pergis marchent ensuite sur la capitale de Corence. Les guerres durent trois années avant que Pergis ne pacifie la région. L'aide des habitants de Valury et Khernos (sous la forme de navires) leur vaut d'être déclarés Province des Îles de l'Est.

44 : Suite à la défaite de Corence, Draman quitte Pergis pour Vervande.

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 : Le sénat vote le refus complet de l'autorité Varlan et tous les membres de cette race détenant des magistrats sont démis de leur fonction.

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.

47 : Les combats sont fréquents avec les troupes taurusques. Un émissaire est envoyé. Un traité est signé. Les humains renoncent aux territoires de l'ouest des Alpes Cardoines et les taurusques ne les passeront pas vers l'est. La paix s'installe. Fin de la Première Guerre Taurusque.

50 : La reine Eliana se désespère de ne pouvoir donner un fils à son mari. Elle disparaît pendant une année. Personne ne saura où elle se cache. *Le garde personnel de la reine Eliana devient son confident. Malheureusement pour elle, il s'agit de Vynnar Draman. Abusant de son état de faiblesse morale, il la séduit et la met enceinte. Ne pouvant l'avouer à son époux, elle part se cacher dans un couvent pour accoucher en secret.*

50-51 : Vrem Blinars recherche sa femme partout dans le royaume.

51 : Eliana revient. Elle a laissé son enfant au couvent. Les rumeurs le concernant sont de plus en plus précises et finalement la vérité éclate : Vrem Blinars n'est pas un homme mais un demi Varlan. De ce fait, il est stérile et ne pourra avoir de descendance. Apprenant cette nouvelle, la reine comprends qu'elle a été trompée et sa vie pour quelque chose dont elle n'était pas responsable, elle se suicide.

51 : Vynnar Draman n'est pas étranger aux rumeurs qui ont couru sur Vrem Blinars.

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

55-58 : Vrem Blinars bataillera pour protéger les siens. Les routes sont de nouvelles dangereuses, le commerce n'existe plus. En désespoir de cause, Vrem Blinars demande l'aide du royaume de Pergis. Celui-ci plus proche des Varlan que tout autre accepte et envoie une immense armée.

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

60 : Vervande passe sous la tutelle de Pergis et un Intendant est nommé. Le

calme est revenu et la présence de l'armée de Pergis maintient la paix. Les travaux de la Voie du Nord reprennent.

60 : *Le soir de son abdication, Vrem Blinars reçoit la visite de Draman. Il lui révèle que la reine l'a trompée et qu'un bâtard est né de cette union illégitime. Vynnar Draman pense avoir donné le coup de grâce. Dans sa jubilation à avoir défait ce grand seigneur, il lui révèle sa véritable identité et son rôle. Un terrible combat s'engage entre eux. Ils seront tous les deux grièvement blessés et Vynnar y perdra une main mais il devra fuir face à l'arrivée de la garde personnelle de Vrem Blinars.*

61 : *Vrem Blinars voyage secrètement en Vervande et retrouve 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.*

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

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

62-266 : *Le fils de Draman et de la reine a été confié aux nains de Thûrnagar.*

49-62 : Le Sénat de Pergis est corrompu. Des consuls font voter des lois en faveur des riches au détriment des pauvres. La colère gronde.

63-65 : Révolte du peuple en Pergis. Mise en place des tribuns pour représenter le peuple. Le sénat est quelque peu «nettoyé».

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

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

85 : *Mort de Vrem Blinars. Il a vu la fin de son projet. Sa dépouille est enterrée en secret sous les fondations du temple de Daïa à Isisse.*

68-123 : Des incursions de Peuples Libres dans le nord ouest de Cardoine mobilisent des troupes.

100 : Fête du deuxième millénaire pour les Varlan.

123 : Conquête sur les Peuples Libres de Baragosse. Création de la Province de Baragosse.

163 : La Grande Caravane progresse. Son trajet est maintenant le suivant : Lanklaar, Orlan, Sam (ou plutôt Andriuil), Baktal, Pergis (principalement par mer depuis Orlan, les voies terrestres étant trop peu sûres) 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.

167-170 : L'expansion reprend. Pergis souhaite s'étendre vers le sud ouest, au-delà de Salinar (pour l'enfermer petit à petit) et prendre de nouvelles terres. Le sénat annule le traité les liant avec les Taurusques pour des terres qui d'après eux ne font pas partie du partage. C'est la Deuxième Guerre Taurusque. Mais les Taurusques ne sont pas unifiés et ils sont battus.

170 : Les Taurusques sont réduits en esclavage et leurs terres annexées. La Province de l'Ouest est créée.

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

175-199 : Création de la Voie du Soleil reliant Corfir à Ance par Balisse. De nombreux taurusques sont exploités sur le chantier.

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

189-201 : *Vynnar Draman s'infiltré chez les Messagers d'Avgnor en se faisant passer pour un elfe meharim. Son sang démoniaque lui a permis de récupérer son membre coupé. Il va monter lentement les échelons au sein de cette organisation.*

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

201 : *Vynnar Draman prend le contrôle des Messagers d'Avgnor en tuant le maître actuel dans la crypte abritant l'esprit d'Avgnor. Il se déclare alors comme le nouveau maître. Il va changer petit à petit l'idéologie du groupe.*

208 : La ville d'Ance est rasée par des inondations et des coulées de boue. Il y a des milliers de morts. La ville est abandonnée. Une nouvelle ville (Anceneuve) est reconstruite.

222 : Mais les conflits reprennent vite en Pergis. Les Peuples Libres ne reconnaissent pas les lois de Baragosse et attaquent tous les villages de la Province. Ils sont difficiles à combattre connaissant particulièrement bien les montagnes où ils se cachent.

234 : Deuxième Guerre des Clans chez les nains de Thûrnagar. Entraîne l'exil de plusieurs dizaines de nains dont Gartak, le fils de Gar, leader des rebelles. *Bien que banni de Thûrnagar, Gartak garde de nombreuses relations au sein des forts et pourrait bien revenir à la mort de son père.*

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

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

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

239-265 : *En secret, Vynnar Draman va éliminer les différentes têtes dirigeantes du Sénat, orientant la politique intérieure du pays lui permettant ainsi de se rapprocher du pouvoir. Accidents, empoisonnement, assassinats et abdications se succéderont sans éveiller les soupçons. Il s'impose petit à petit dans la vie politique du pays.*

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

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

244 : Le Préteur de Corence se nomme Roi. Début de la Guerre de Corence. Le début de ce conflit oblige le sénat à rappeler des troupes de Vervande laissant le chemin libre aux contestataires. *Les influences secrètes de Draman ne sont pour rien dans cette guerre.*

247-255 : C'est la révolte chez les esclaves taurusques. Troisième Guerre Taurusque. Le soulèvement est général sous la poigne du chef Taurusque R'og. Il met à feu et à sang la Province de l'Ouest et menace de nouveau Galicea. Le sénat vote la réconciliation et des droits sont donnés et reconnus au peuple Taurusque. Ils sont intégrés dans la République de Pergis. R'og est déclaré mort *mais emprisonné à Balisse (sur la demande de Draman et en secret).*

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

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

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

249 : Draman est nommé Magistrat dans la Province de Baragosse. En deux années, il réussit à mettre un terme aux attaques des Peuples Libres. Il obtient une grande réputation auprès du sénat.

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

250-Au présent : Les Aegis de Salinar ressentent des perturbations dans la trame magique en direction de l'île de Pierre. *Des incursions élémentaires auraient été ressenties par les barrières magiques dressaient par les mages varlans. Certaines seraient de véritables attaques, notamment d'élémentaires de la terre.*

252 : Draman est élu sénateur. L'influence grandissante de la religion qu'il défend y est pour beaucoup, en effet nombreux sont ceux qui au sénat voient cette nouvelle religion comme un moyen de redonner puissance et gloire à Pergis.

254 : Pressenti pour être l'un des deux consuls à la fin de la Troisième Guerre Taurusque, Draman est évincé au dernier moment par le vote du sénat en faveur de Mol Agon, un héros de la guerre et général des armées.

254 : Les tribuns, cencés défendre les droits du peuple, se révèlent à leur tour corrompu par le pouvoir depuis de nombreuses années. La république arrive à bout de souffle.

254-255 : Mol Agon manœuvre au sein du sénat pour se faire nommer dictateur et obtenir les pleins pouvoirs. A la fin de la guerre, il conserve de force le titre, grâce aux armées qui lui sont fidèles. Il fait nommer Draman dans les provinces de l'est pour qu'il s'occupe du problème presque insoluble de Corence et avoir ainsi les mains libres pour diriger.

255-263 : Mol Agon lance les conquêtes vers le sud ouest au delà de la Faille des Chutes Infines. Des flottes sont envoyées dans la Mer des Récifs et établissent des têtes de pont, créant la Province d'Olonis. Les armées de Pergis sont confrontées à de nouveaux clans taurusques vivant dans cette région.

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

256-263 : Draman ne veut pas précipiter les choses et s'opposer ouvertement à Mol Agon. Bien que le pouvoir du sénat se retrouve réduit, il veut se faire élire et mieux asseoir son pouvoir. Il s'occupe de Corence, laissant la situation se détériorer dans le reste du pays. Il lance la construction de la Ligne de Défense de Corence, un ensemble de places fortes et de murailles sur des kilomètres pour isoler la région rebelle. Il remportera de nombreuses victoires. *Secrètement, il se constitue une armée de paladins noirs, basée à Isisse, principalement parmi ses troupes les plus fidèles et qui sont prêt à suivre la doctrine de Ghor.*

257 : 78ème Réunion des chefs des Cent Tribus. Un homme vient les prévenir d'un danger mais il n'est pas écouté. La nuit, une attaque des Messagers d'Avgnor tue la moitié des participants. Le désordre le plus complet règne dans les années à venir sur Orlan.

261 : Grande avancée des troupes du roi de Corence : Arion I^{er}. Il parvient à percer la Ligne de Défense de Corence et s'empare des deux tiers des



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

fortins. Draman recule ses troupes jusqu'au fleuve Anceor.

262 : Draman crée l'Etoile du Matin, le Jaark-Arak, une sorte d'inquisition devant "ramener" à lui les brebis égarées, par la force si besoin. Il nomme 7 Maîtres des Ténèbres parmi ses plus fidèles suivants (de puissants magiciens et des démons) qu'il envoie dans chacun des territoires humains connus. Leur mission : tout faire pour que le ghorisme soit la seule et unique religion sur le continent d'Esteral!

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

262-Au présent : Les régions et côtes autour des îles de Kharigon sont de moins en moins sûres. Des tribus de trollkins envahissent la Plaine de Cendre. Quelques villages proches sont attaqués et finalement abandonnés. L'armée ne semble pas vouloir s'occuper du problème. Draman tient ainsi les curieux à l'écart.

262 : La situation étant stabilisée dans la Province de l'Ouest, des navires d'exploration de Pergis sillonnent les nombreuses îles de la région. Ils découvrent les Iles de Gyt (peuplées par les descendants de Gytan). Issus de leurs anciennes sciences, il s'agit d'une magiocratie en pleine décadence. Les premiers contacts sont difficiles, les soldats de Gyt attaquant à vue. Une rencontre secrète est finalement organisée entre les représentants de chaque partie. Une alliance est établie avec Pergis.

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

263 : Depuis sept années, le peuple de Pergis souffre de la dictature de Mol Agon. Famines et épidémies frappent la population. La révolte gronde et éclate. Au cours de cette révolte, les Provinces des Iles de l'Est se déclarent Cités Libres. Pergis ne réussit pas à reprendre le pouvoir avec les conflits qui règnent à ses frontières (Vervande, Olonis) mais aussi dans certaines provinces (Taurusques, Peuples Libres, Corence, religions...)

263-Au présent : La piraterie devient monnaie courante dans la Mer Orientale. Les navires de plusieurs nations (Pergis, Orlan, Baktal et les Cités Libres) s'affrontent pour le contrôle de quelques îlots, de quelques kilomètres de côtes ou pour des routes maritimes. Malgré cette situation, le commerce n'a jamais été aussi florissant, les richesses s'échangeant à prix d'or. La Mer Orientale devient la Mer des Epées. La côte nord d'Orlan devient la Côte de Sang. Orlan est tiraillé entre deux fronts. Corsaires et flibustiers sillonnent les mers, beaucoup ont pour port d'attache les Cités Libres.

263 : Mort du Roi de Corence (Draman?). Stoppe net l'invasion de ses troupes. La désorganisation règne pendant de nombreux mois avant que son fils (Arion II) ne lui succède.

263 : Draman quitte le front de Corence, ne laissant qu'un minimum de troupe sur place, marchant avec le reste sur Balisse. Une armée de paladins noirs de plus de 8000 hommes se joint à lui. En quelques jours, ils sont sur la capitale obligeant les troupes de Mol Agon à fuir. Draman est accueilli en héros. Avec l'aide du sénat, il rétablit la paix. Mol Agon disparaît.

263-Au présent : *Mol Agon se cache, probablement dans le sud de la Province de l'Ouest ou encore à Olonis. Il souhaite former une rébellion, mais ses agissements passés font apparaître Draman comme un sauveur et il ne parvient à rallier que peu de monde à sa cause. Ses activités de brigandage, parfois de sabotage non que peu d'effet.*

263 : Draman veut récupérer un maximum de troupes pour rétablir l'ordre dans le pays et pousse le sénat pour qu'il reconnaisse Barkosh comme nouveau roi de Vervande et mette ainsi fin à deux siècles d'intendance. Les troupes en Vervande sont démobilisées rapidement et redistribuées en Pergis notamment face à Corence. Le sénat souhaite nommer Draman comme consul. Celui-ci refuse, prétextant la défense du pays avant tout. Il se fait nommer chef suprême des armées.

L'arrivée des premiers paladins noirs de l'ordre du Jaark-Arak est favorablement accueillie. Elle renforce l'autorité du pays qui commençait à se désagréger. Le ghorisme fait maintenant intégralement partie de la vie politique de Pergis. Pratiquement toutes leurs actions obtiennent l'aval du sénat (grâce à Draman) qui se retrouve à la solde de ce mouvement en quelques années.

263-272 : Les relations entre Vervande et Pergis restent difficiles, de nombreux conflits territoriaux subsistent.

264 : Mort du Consul Adra Tac suite à une maladie foudroyante (Draman). Draman refuse toujours le poste. Election de Desyan à ce poste.

264 : Arion II succède à son père, continuant le conflit. N'écoulant pas ses conseillers (uniquement Draman?), il cherche à s'emparer d'Isisse. Ses troupes sont mise en déroute par l'esprit de la ville, l'obligeant à se replier au-delà des lignes de défense fortifiées. Les troupes de Pergis menés par des Paladins du Jaark-Arak en profite et reprennent possession des lieux.

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

265 : *Draman recrute une prostituée dans les Cités Libres pour une mission.*

265 : Mort du Consul Opfas. Il est retrouvé assassiné dans son lit par une prostituée. Elle disparaît. *Draman se charge de la faire «disparaître».*

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

266 : Election de Draman en temps que Consul. Il est très populaire. Il partage le pouvoir avec le Consul Desyan.

266 : Le Sénat déclare le Ghorisme comme l'unique religion autorisée sur le territoire de Pergis malgré une forte opposition du Consul Desyan. Les prêtres des autres religions sont petit à petit persécutés, reniés et éliminés que ce soit par les Chevaliers du Jaark-Arak ou par le peuple que l'on "encourage" à agir de la sorte. Il y a de nombreux cas de lynchages et de temples brûlés. Beaucoup se cachent pour fuir les persécutions et officier dans le secret.

266-272 : Durant ces 6 années, Draman sera souvent en conflit avec Desyan sur la politique du pays. Aucun ne prend véritablement le dessus. Les famines ont cessé et les épidémies aussi.

267 : Apparition des premiers trolls des Glaces dans les Montagnes du Nord. marquant un ralentissement des échanges commerciaux avec Thûrnagar. Les prix montent alors que la matière première devient rare.

267 : Vynnar Draman obtient du Sénat, et contre l'avis de Desyan, l'autorisation d'étendre l'influence du ghorisme vers les pays limitrophes, de façon à «apporter» la bonne parole aux autres populations. Le ghorisme fait son apparition dans de nombreux pays même si les autres religions continuent d'être présentes. Les Chevaliers et les Prêtres du Jaark-Arak agissent presque au grand jour pour faire «plier» la foi de certains. La principale opposition vient des suivants de Daïa, la déesse de la Nature, principalement vénérée en Vervande.

268 : En Vervande, les persécutions à peine déguisées se multiplient contre les druides de Daïa et toutes personnes pratiquant ce culte. Même si le nouveau roi de Vervande ne semble pas spécialement apprécier le

ghorisme, il ne peut hélas résister aux moyens de persuasion des Paladins Noirs. De plus, une grande partie de la population suit leurs idées que ce soit par crainte ou par idéologie. La présence d'un prêtre de Ghor au côté du Roi en tant que conseiller en dit long.

268 : *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.*

268 : Sans l'avis de Desyan, Draman tente d'envahir les îles de Gyt pour voler leur technologie et leur connaissance. Malgré des troupes en infériorité numérique, Gyt résiste. Seules quelques îlots tombent aux mains de Pergis. La situation n'évoluera pas dans les années qui suivent, Pergis étant occupé sur d'autres fronts.

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

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

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

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

270

1-25 : Le Consul Desyan échappe de peu à un assassinat en pleine ville. *Il ne doit la vie qu'à l'intervention d'un homme qui tuera l'assassin. Son sauveur disparaîtra ensuite. L'attaque était commanditée par Vynnar Draman.*

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

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

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

6-27 : Le Duché du Linrad devient Le Linrad, région indépendante. Barkosh ne réagit pas, trop occupé par la situation explosive dans le sud.

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

- Le roi est préoccupé par la situation interne de son pays. La présence des troupes armées de Pergis à sa frontière sud limite grandement son

économie. Il doit mobiliser de nombreuses troupes pour tenter de contrôler les actions des nombreux groupes de paladins noirs qui sillonnent le pays, ce qui disperse ses forces.

ANNÉE
271

3-32 : Le Duc du Linrad envahi les premières baronnies d'Urstan.

3-36 : Les armées de Pergis bloquent pratiquement tous les cols des Montagnes Blanches, ne laissant passer que ceux qui déclarent vénérer Ghor.

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

4-15 : Une nouvelle édition de la Caravane part de Dimgûl. C'est l'une des plus grande jamais organisée.

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

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

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

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

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

- *Les conflits avec Desyan n'ont que trop durés. Draman va mettre en place un piège dont le consul ne devrait pas s'échapper cette fois-ci.*

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

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

ANNÉE
272

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

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

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

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

- Un incendie éclate dans les chantiers navals du Duhanan, la presque totalité de la flotte en construction est perdue et de nombreux incendies ravagent la ville. *Les Paladins Noirs n'y sont pas étrangers.*

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

2-11 au 13 : Arckenan attaque Loine avec plus de deux milles hommes. La bataille va durer deux jours. La bataille semble perdue pour le roi. Barkosh et Garak fuient la capitale.

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

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

2-24 : Barkosh arrive à la Forteresse de Han. Garak est sérieusement blessé.

- Guerre civile en Vervande. 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 secret de retrouver le grand druide. Le pays tout entier est totalement désorganisé. Aucune autorité centrale, mis à part pour les territoires sous le contrôle du Linrad, ne réussit à s'imposer. Chaque région est livrée à elle-même.

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

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

3-04 : Le Consul Desyan est retrouvé mort dans ses appartements, une dague en bois, symbole religieux de Daïa, plantée dans la gorge.

3-05 : Aswann (16 ans), le fils du Consul Desyan est accusé de l'assassinat de son père. Beaucoup connaissait les sympathies du jeune garçon pour la religion de Daïa. Et c'est justement cela qui sert à le faire accuser (appuyé en secret par Draman). *Au moment de son arrestation par les gardes du sénat, un homme apparaît. Il s'agit du même homme que 2 ans plus tôt (Taëlsyn). Ils disparaissent tous les deux sans laisser de trace. Les prêtres de Vygnar Draman le recherchent activement.*

3-06 : Six sénateurs sont sauvagement assassinés. Ils étaient connus pour leurs idées en faveur du ghorisme et de Draman. Des indices laisseraient à penser qu'il s'agit d'actes d'extrémistes de Daïa. *Draman les a fait exécuter pour servir ses plans*

3-08 : Suite à la confusion qui règne au Sénat, Draman prend le pouvoir, et ce fait nommer Dictateur. Il obtient les pleins pouvoirs de la part du Sénat pour rétablir la paix contre les «hérétiques». La chasse contre les serviteurs des autres religions est ouverte.

3-09 : Draman lance le projet de la création de la Voie du Sud, devant relier

Balisse et la nouvelle province d'Olonis. Les premiers travaux porteront sur les portions proches de Balisse et de la Faille des Chutes Infinies.

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

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

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

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

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

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

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

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

3-24 : *La conscience élémentaire de l'île de Pierre lance une puissante attaque contre Salinar. Des tremblements de terre sont ressentis dans les régions alentours. Le sol semble se révolter et s'ériger contre les défenses magiques des Varalans. Des pics de roche de plusieurs dizaines de mètres crévent le sol pour se dresser face à la magie Varlan. Des dizaines d'élémentaux de terre apparaissent, détruisant tout sur leur passage. Les barrières magiques de Salinar s'effondrent les unes après les autres. Une centaine de Varlan de la plus pure souche apparaissent dans des armures d'écailles bleues scintillantes. Leur pouvoirs magiques et leurs armes font merveille et repoussent la nature en colère. Qui sont-ils?*

3-25 : Le Temps Présent.

sira 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.

LES Futurs Possibles

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

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

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

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

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

LE Futur

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

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

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

- Draman renforce ses troupes. L'invasion de Vervande est sur la bonne voie, ses prêtres faisant un travail plus grand que n'importe quelle armée. Le coup de grâce sera donné par la capture du Grand Druide.

Il envisage déjà de se tourner vers d'autres frontières, sans oublier pour autant de tenter de régler les problèmes proches comme Corence et Salinar.

3-34 : *Alerté par la présence des Ombriens en Pergis, un Itinérant réus-*

PARTIE III CLIMAT, GÉOGRAPHIE ET HABITANTS

1. Généralités

Cette partie décrit le climat et les lieux géographiques importants de Pergis, ainsi que la flore, la faune et les races de la région.

2. Le Climat

On peut trouver une large variété de climat en Pergis. Cela peut aller d'un climat tempéré à chaud pour les régions du sud (voir tropical par endroit), également des conditions désertiques. De larges régions ont un climat de type océanique compte tenu des grandes longueurs de côtes du pays.

Un cas à part est la région de la Faille des Chutes Infinies. Elle possède une météo fortement influencée par la magie, amenant des changements très brusques de climat et de températures en seulement quelques heures voir quelques minutes. Des flocons de neige peuvent tomber en plein été alors que les températures étaient de 20°C quelques minutes auparavant. La zone d'influence n'est que de quelques centaines de mètres de part et d'autre de la Faille. Prenez comme base la météo de la première colonne du tableau ci-dessous, pour le reste tout est possible.

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

LES TEMPERATURES

Elles sont exprimées en degrés Celsius et correspondent aux moyennes mini et maxi d'une journée complète. C'est à dire que les températures les plus basses sont en général celles rencontrées la nuit et les plus hautes celles de la mi-journée.

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

LES PRECIPITATIONS

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

TABLE MÊTEO

	Iles de Gyt Prov. de l'Ouest Olonis*	Baragosse	Cardoine	Corence	Cités Libres	Galicea	Salinar
HIVER							
PRINTEMPS							
ÉTÉ							
AUTOMNE							

Précipitation :

- Sec : 00-00: pluie brève; 00-00: partiellement nuageux.
- Pluie fine : 00-00: averses brèves; 00-00: nuageux.
- Pluie modérée : 00-00: pluie; 00-00: nuageux.
- Neige/pluie modérée : 00-00: précipitation (neige/grésil/pluie); 00-00: nuageux.
- Pluie fréquente : 00-00: pluie forte; 00-00: averses; 00-00: nuageux.
- Tempête : 00-00: tornade/typhon, coulée de boue, raz de marée; 00-00: ???; 00-00: pluie; 00-00: nuageux; sinon ensoleillé, humide et Calme.

Vent :

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

*ajouter xx aux dés pour les valeurs concernant Olonis et +2° pour les températures.

TABLE DES VENTS

Pour la vitesse des vents en mer, autour des îles et le long des côtes. Dans une baie abritée réduire le résultat du D100 de 20. Pour les côtes Ouest, ajouter 15 aux dés.

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

LE VENT

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

3. Géographie

LES MONTAGNES

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

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

Alpes Cardoines : Les Alpes Cardoines sont la seule autre grande chaîne de montagnes de Pergis. Elles s'étendent du nord au sud de Pergis sur la façade ouest du pays (sur environ 600 km). Mais seule la partie centrale (300km) mérite réellement le terme de montagne. Les extrémités les plus au nord et au sud sont au mieux des collines très escarpées et fortement boisées, avec falaises et ravins et se terminent, à l'approche de la mer, en collines de plus en plus douces et en vallées agréables et verdoyantes. Les points les plus hauts culminent à plus de 4000 m d'altitude. Les Alpes Cardoines isolent l'ouest du pays de l'est, obligeant à de longs détours pour se rendre d'une région à l'autre. On y trouve quelques mines et notamment d'électrum.

Mont Divin : Un ensemble de collines modestes d'où émerge un pic de près de 1000m. Ce pic (le Mont Divin) est vénéré par la population d'Isisse, représentant pour eux un lieu de pèlerinage pour se faire «entendre» de leur divinité.

Massif Rouge : Point culminant à moins de 1500m, ce massif est au centre des frontières entre les Provinces de Cardoine, Galicea et Corence. C'est également un point stratégique et économique, car on y trouve les rares mines de fer et de cuivre du pays.

Monts Ronds : Anciens volcans endormis délimitant la Province de Galicea et celle de Cardoine. Le Fleuve Anceor y prend sa source. Ancienne sera construite sur leurs flancs orientaux.

Plateau de Govon : Délimitant la frontière entre la Province d'Orlonis et Orlan, ce haut plateau, aux pieds duquel coule l'impétueux fleuve Govon, fut pendant longtemps une barrière à la progression des hommes vers les terres désertiques d'Orlan. Finalement une passe fut découverte et la plus grande difficulté ne fut plus que la traversée des eaux rapides et boueuses du fleuve. S'élevant à plus de deux cent mètres sur la rive orientale du fleuve, ses parois sont friables, constituées principalement d'aluvions fossilisés que les pluies ravinent sans cesse et qui viennent se déverser dans le fleuve, qui les charie alors jusqu'à l'immense plateau des Chutes Infinies. Le plateau s'étend sur toute la façade orientale du fleuve, uniquement coupé par la jonction avec la rivière ???.

MERS & RIVIERES

Grand Lac : long d'environ une centaine de kilomètre pour 30 à 40 de large, ce lac a considérablement aidé au développement de Balisse situé sur ses rives. Très poissonneux et plutôt profond. Alimenté par de nombreuses sources provenant du Massif Rouge, des Alpes Cardoines et des Monts Ronds. Il se termine par de très belles chutes d'eau formant la fin du plateau sur lequel il est situé.

Fleuve Anceor : un fleuve parfois impétueux, souvent connus pour ses crues dont la plus spectaculaire détruisit la ville d'Ance en 208 DA. Le fleuve charie de riches alluvions provenant des Monts Ronds, donnant des très bonnes terres agricoles.

Fleuve Urh : prend sa source au Mont Divin. Plutôt lent dans son tracé, c'est une voie de communication idéale pour la ville d'Isisse. Le voyage se révèle cependant de plus en plus souvent dangereux, l'embouchure et les nombreuses îles qui le composent se trouvant en limite de la plaine de Cendre.

Fleuve Govon : un fleuve capricieux bordant les plateaux du même nom. Son débit est très important et très changeant, alimenté par les eaux de pluie que le plateau arrête. Ces eaux ont une couleur ocre dû aux aluvions chariés.

Rivière Verte : rivière formant la frontière Nord-ouest de Salinar, alimentée par le Grand Lac et se déversant aux Chutes Infinies.

Mer des Récifs : cette mer est relativement récente. Elle est due au cataclysme qui créa la Faille des Chutes Infinies et à l'effondrement des terres qui forment maintenant son fond. C'est une mer peu profonde et soumise à d'importantes marées. Les bouleversements géologiques qui entraînèrent sa création, torturèrent ces terres, créant de nombreux récifs à fleur d'eau, devenant le cauchemar des marins osant s'aventurer dans ses eaux. On ne compte plus le nombre de navires échoués et évantrés sur les écueils. Seules quelques routes maritimes ont été correctement cartographiées. Pour la plupart, elles longent la côte.

Baie des Corsaires : cette baie est le lieu de nombreux combats mettant face à face les différentes nations qui la bordent (Pergis, Orlan et Baktal), mais aussi les Cités Libres et leurs corsaires. Paradoxalement, c'est aussi un lieu d'échange commercial intense entre ses pays, amenant également son lot de flibustiers et de pirates. Autrefois appelée Mer Orientale, on lui donne aussi le nom de Mer des Epées.

Mer des Profondeurs : voir Atlas I.

TERRES & AUTRES PARTICULARITES

???, forêts, plaines, collines, terres riches style Europe de l'ouest et sud, Italie

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

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

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

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

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

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

Faille des Chutes Infinies : l'ouverture d'un puits d'Ombre sur l'île d'Arckan voici plus de quatre millénaires forma cette région qui reste unique sur le continent d'Esteral. Les cataclysmes qui suivirent permirent à la magie se répandant du puits d'Ombre, de suivre la faille géologique qui s'était formée ici et de nourrir la terre, la modelant et formant des phénomènes fantastiques allant à l'encontre de lois de la physique.

La Faille est une immense gorge coupant en deux la péninsule reliant le nord du continent d'Esteral à la partie sud. Longue de 100km, elle s'ouvre à l'Est sur la Mer des Epées et à l'ouest sur la Mer des Récifs. Le fond étant situé pratiquement au niveau de la mer, les marées permettent à ses Mers de se déverser dans un déchainement de flots tumultueux dans cette crevasse immense, des millions de mètre cube d'eau salées passant de l'une à l'autre dans un grondement indéfinissable.

La Faille a plus de six cent mètres de haut, fendant en deux le plateau de la péninsule. De nombreuses rivières provenant des plaines et des montagnes alentours viennent également se déverser en formidables cascades dans ce chaudron magique. L'air est envahi et saturé d'embruns salés et d'eau douce. Il est absolument impossible d'en apercevoir le fond. La vision de l'ensemble est absolument saisissante, grandiose.



... les tours-nids des aviens ...

Large de plusieurs centaines de mètres par endroits (approchant le kilomètre), l'espace entre les deux rives est presque continuellement envahi de nuages d'embruns formant une mer cotonneuse et mouvante entre elles et qui devient pratiquement impénétrable au regard au-delà de 200 mètres sous les bords du plateau. Les vents peuvent parfois les faire remonter et masquer totalement la vue d'une rive à l'autre, et vous trempant jusqu'aux os par la même occasion.

Personne n'a jamais pu descendre au fond de cette faille envahie par des flots en furie, balayée par des vagues de plusieurs dizaines de mètres parfois, dû au déversement des immenses masses d'eau ou de l'effondrement de rochers et aux tourbillons. Les parois sont saturées d'humidité dû aux embruns, formant un ruissellement continu. Et l'air chargé en vapeur d'eau devient difficilement respirable pour de longue période. Celui qui y parviendrait cependant, découvrirait que les lieux sont habités d'élémentaires de l'eau et de l'air.

Le cataclysme qui créa la Faille des Chutes Infinies trouva son origine dans la magie qui se répandait du Puits d'Ombre de l'île d'Arckan. La Faille est constitué de magie. Sa création, son maintien au fil des millénaires et son évolution sont liés à la magie. Pour preuve, les Roches Aériennes.

Lors du cataclysme, d'immenses portions de roches et de sol furent arrachées à la terre et projetées dans les airs ... où la magie les vigea là, comme suspendu dans le vide, flottant sur les courant magique irradiant de la Faille.

Les Roches Aériennes peuvent être de la taille d'un simple caillou tenant dans la main à d'immenses masses rocheuses de plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Il y en a des centaines, voir des milliers, sur toutes la longueur de la Faille et à des altitudes différentes. Ces roches sont stables, avec un imperceptible mouvement de flottement, comme sur un bateau amarré dans un port.

Les Salinar, qui découvrirent ce lieu lors de leur exode, furent émerveillés et s'établir un temps ici. Puis, ils voulurent continuer à s'éloigner de l'autre communauté et au prix de nombreuses années de labeur, ils réussirent à relier plusieurs roches entre elles, leur permettant le passage d'une rive à l'autre. Ces passages étaient plutôt précaires au début, mais lorsqu'ils s'établirent ensuite dans la forêt d'Emeraude et que leurs connaissances de la Magie se développa et se renforça, ces constructions furent modifiées et renforcées, utilisant la magie même du lieu pour les maintenir en place.

En plus des constructions en pierre et en bois, des ponts à l'aspect fragile et presque éthéré relient plusieurs dizaines d'îlots. Sur les plus importants d'entre eux, des constructions furent faites. Toutes sont aujourd'hui à l'abandon depuis des siècles, les sortilèges ayant aidés à leur construction ayant «mutés», et les lieux devenant dangereux pour ceux qui veulent s'y aventurer.

L'utilisation de la magie en ce lieu hors du commun est plus qu'aléatoire. Passé les difficultés de lancement de sortilèges ou de runes, les effets magiques peuvent à tout instant s'arrêter, la magie étant soudainement absorbée par l'environnement.

Plaine de Cendre : recevant régulièrement les cendres émises par les volcans des îles de Kharigon, cette région est devenu un désert de poussière et de cendre, où seules les zones limitrophes voient encore un peu de vie végétales tentées de survivre. On y trouve des constructions abandonnées par les humains qui avaient tentés autrefois de s'y établir, et chassés par la cendre et les attaques de plus en plus nombreuses des trollkins qui semblent avoir fait de cette région leur territoire. Cette zone de désolation fait moins de 100km de long. Les nouvelles irrptions et les vents ont cependant tendances à l'agrandir notamment vers le sud atteignant les rives du fleuve Urh.

Ile d'Arckan (Ile de Pierre) : Cette île (et les quelques îlots qui l'entourent) fait environ 100km de long sur un peu moins. Entièrement recouverte de forêts luxuriantes depuis les côtes

rocheuses jusqu'au centre. Il n'y a pas de plage, les côtes sont relativement basses mais envahie de végétation qui va même jusqu'à plonger dans la Baie des Corsaires, rendant l'accostage particulièrement difficile et dangereux. C'est le paradis des oiseaux, leur cris résonnent dans la forêt gènéte presque coninuellement, on y trouve très peu de mammifères. Pour ceux qui réussiraient à s'y aventurer, ils pourraient découvrir les étranges tours construites par les ancêtres des Aviens. Parfois, depuis les bateaux, on peut apercevoir la plus grande d'entre elles émerger de la forêt, ce qui donna le nom à l'île. Tous les bateaux qui tentèrent de l'aborder ne furent jamais revus. Cette zone de la Baie des Corsaires à très mauvaise réputation, les marins la disant hantée et «vivante». Et ils n'ont pas tort. En plus des créatures d'Ombre s'aventurant à la nuit tombée depuis le Puits d'Ombre, la magie qui s'en échappe a su donner vie à la terre elle même, et la terre sait se défendre. Elémentaires de terre et de l'eau sont les principaux dangers de l'île et de ses proches limites. Quant à eux, les Aviens tentent simplement de survivre à tout cela et ils n'ont pas vu d'humain depuis très longtemps.

La Forêt d'Emeraude (Elicea) : Cette forêt est l'une des plus grande de Pergis. Elle fourmille de vie, les oiseaux et autres animaux abondent. La végétation y est très riche, mariant de superbes couleurs tout au long de l'année. Sans vraiment parler de modification ou de domestication, les Varlan ont su se mettre en symbiose avec la forêt et ces habitants. Les Varlan ont plaisir a se promener sous les frondaisons des *arbres cloches* (sorte d'immense saule pleureur) dans lesquels certains ont construit leurs habitations. Les Varlan entretiennent particulièrement le coeur de leur royaume, bordant la Baie des Corsaires. Cette forêt représente le royaume de Salinar, même si ses frontières ne sont que rarement visitées par les Varlan dont la population est trop peu nombreuses. D'anciens accords interdisent aux humains d'y pénétrer, mais il n'est plus rare de les voir passer la Rivière Verte pour chasser. Et Draman les y encourage même si la crainte et de nombreuses légendes font encore de ce lieu un endroit mystique pour beaucoup.

Comme pour la forêt de Theonnesse en Vervande, il existe ici un esprit de la forêt mais aux pouvoirs bien plus restreints. Et de plus, cet esprit est malade, affaibli par l'esprit de la terre émanant de l'île de Pierre qui le ronge et cherche à le dominer.

Le Bois d'Eau : cette zone particulière, située à l'extrême nord de Salinar, est alimentée par les eaux du Grand Lac qui s'y déversent par une grande cascade. Sans être aussi malsain qu'un marécage, le Bois d'Eau est une forêt inondée, une sorte de mangrove, très riche en végétation. Les points au dessus de l'eau sont rares sur des kilomètres et seuls des rôdeurs aguerris (comme ceux de Salinar) peuvent avoir une chance d'y progresser sans s'y perdre ou au moins d'éviter les nombreux trous d'eau et sables mouvants. Les eaux sont la plupart du temps recouvertes en surface d'une mousse d'un vert vif, parfois épais de plusieurs dizaines de centimètres, rendant la progression très difficile et surtout dissimulant les pièges naturelles (racines...).

Les Forêts d'eau : Les plateaux entourant la Faille des Chutes Infinies sont des plateaux rocheux, soulevés lors du cataclysme qui les forma. Ils sont dans l'ensemble plutôt plats, et avec une forme de légère cuvette. Les eaux se déversant ici, et provenant de nombreuses rivières et fleuves, ont rempli cette immense dépression. Des milliers d'îlots plats et rocheux émergent

entre les crevasses remplies d'eau cherchant à se frayer un passage vers la Faille. La végétation s'y est également développée, les arbres s'accrochant au sol rocheux et le splantes se développant autour de trous d'eau plus calme.

4. La Flore

La végétation en Pergis est du type de celle rencontrée en Europe de l'ouest et du sud. De nombreuses variétés à feuillage persistant et à feuillage caduc. Et les zones cultivables à proximité des habitations (blé, avoine, maïs, orge, seigle, légumes divers, vignes...).

Profitant de l'énergie provenant de la Faille des Chutes Infinies, la végétation s'est considérablement développée le long de la faille et les régions proches. Des forêts luxuriantes envahissent les rives avec des arbres immenses.

5. La Faune

Pergis accueille une faune classique du style de l'Europe de l'ouest et du sud (chevaux, ours, loups, vaches, moutons, aigles,...). Et parfois un peu plus exotique dans les régions les moins fréquentées par l'homme.

6. Les Races

Humains et Varlan se partagent les terres de Pergis depuis plusieurs siècles mais d'autres races sont là depuis parfois bien plus longtemps. D'autres encore cherchent simplement à assurer leur suprématie.

LES HUMAINS

La population humaine de Pergis est la plus importante du continent d'Esteral, toutes races confondues (sauf peut-être les trollkins, mais il est difficile de s'en rendre compte). Elle dépasse très probablement les 3 500 000 individus.

Limites de professions : toutes les classes sont autorisées.

LES VARLAN

Les Varlans voyagent peu, préférant vivre au sein de leur communauté, à Salinar, pensant ainsi se protéger des comportements humains. Mais ne pas voir le danger ne permet pas toujours de l'éviter. L'un des buts de Draman étant l'anéantissement des Varlan, les elfes ne pourront pas éternellement se désintéresser des problèmes du monde. Voir Chapitre VI : Salinar.

Limites de professions : toutes les classes sont autorisées peu de prêtres cependant.

LES TAURUSQUES

Créature humanoïde à corps humain et à tête de taureau. Leur corps est très musculeux d'aspect, avec presque une abscondue cou. Les membres supérieurs sont d'apparence humaine alors que les membres inférieurs (au dessous du genou) sont couverts de poils plus ou moins longs et se terminent par des sabots. Plutôt grand (taille moyenne 2.00m à 2.40), très musclé, les taurusques pèsent en moyenne plus de 200kg. Deux cornes de dimension et de forme variable surmontent leur tête au niveau des tempes (celles des femelles et des jeunes étant moins développées). Leur yeux sont plutôt petits, ils ont une vision inférieure à celle des humains. Leur ouïe est par contre légèrement meilleure que leur odorat. Leur peau possède de nombreuses nuances de cuir et peu parfois être couverte de poils notamment au niveau de la nuque et de

la colonne vertébrale.

Les taurusques sont très probablement une race originaire de cette planète et réduit en esclavage par les Draconides. Peu avancés technologiquement, ils ne possèdent pas de culture écrite et aucun écrit ancien n'existe donc pour le confirmer. La transmission des traditions se fait oralement et il ne subsiste que rarement des données plus anciennes que quelques siècles dans le meilleur des cas.

Les taurusques ne sont pas originaires du continent d'Esteral mais d'un groupe d'îles situé au sud de la Muraille. Les Technomages les auraient bannis ici en punition à une révolte. Etablis sur les côtes ouest de Pergis, ils furent durement touchés par le cataclysme qui créa la Faille des Chutes Infinies. A ce jour, il existe deux groupes distincts, celui de la Province de l'Ouest et celui de la Province d'Olonis constitués de vingt mille à trente mille individus chacun.

La culture taurusque vénère la force brute et les prouesses guerrières où le courage et la puissance prévalent. Le plus grand loisir des taurusques est la lutte, le plus souvent à mains nues, qui sert à la fois de divertissement et de loi, avec la désignation de champion pour régler les différends dans des combats en arène. Ces combats ou jeux attirent un énorme public chez les taurusques.

De part leur nature, les combats de taurusques sont impressionnants de puissance et de violence, tout en gardant un respect pour l'adversaire. La morphologie des taurusques leur permet des charges auxquelles aucun humain ne peut espérer résister à arme égale.

Ils répondent à un code de l'honneur simple, basé sur le respect de l'adversaire et de la force d'autrui. Ce sont des combattants individuels avant tout, ce qui explique leurs défaites face aux armées de Pergis malgré leur formidable puissance de combat.

Peuple guerrier, la caste dirigeante est constituée de combattants dont le rang est proportionnel à leur force. Les anciens guerriers qui se sont retirés invaincus des jeux de lutte sont également très écoutés. Les taurusques sont également un peuple sans véritable unité, fonctionnant comme des clans avec des leaders, ce qui les a également desservis au cours des Guerres Taurusques.

Les taurusques éprouvent une très grande méfiance face à la magie qu'ils considèrent comme trahison, et l'utilisation sans honneur (quelque soit le résultat). Et détestent donc tous les lanceurs de sorts, ceci expliquant en partie leur conflit avec la magiocratie de Gyt (en plus d'être un conflit territorial).

Leur nature leur donne une certaine résistance innée à la magie qui tenterait de les affecter (10%).

Leur mode de vie est simple, et plutôt orienté vers la terre et la nature. Vivent en paix la plupart du temps, ne prenant les armes que pour défendre leur bien. Ce sont de très bons agriculteurs, également très doués dans les travaux de force.

Le niveau technologique des taurusques est 2 (Âge de Bronze). Leurs armes sont simples et utilisent avant tout la force physique (glaive, javelot, lance, épée, masse...). Ils n'aiment pas utiliser les arcs et arbalètes (question d'honneur et de vue aussi). Ils ne portent que très rarement d'armure, le plus souvent de simples morceaux de cuir ou de chaînes, voir quelques plaques de métal.

Sur le plan vestimentaire, les taurusques portent des pagne, rarement plus (sauf si le climat le nécessite).

Leur durée de vie est en moyenne de 70 ans.

Ils vénèrent Uru le Grand Taureau (le Premier Taurusque). Les taurusques font très bien la différence entre leur peuple et les animaux que les humains disent « apparentés » (taureau, vache, boeuf...), ce que ne font pas toujours les humains (consciemment ou pas). De telles méprises sont prises comme des insultes par les taurusques (ex: prendre le même principe que la théorie de Darwin disant que l'homme descendait du singe au 19^{ème} siècle sur Terre, avec des réactions beaucoup violentes).

Limites de professions : pas de lanceur de sort. Préférence pour les combats.



LES AVIENS

Le peuple avien est très ancien, certainement l'un des plus vieux de cette planète. Mais c'est une race en voie d'extinction. Il ne reste que quelques milliers d'individus (moins de trois mille), dans les tours-nids de l'île d'Arckan.

Ils ne possèdent plus rien des connaissances de leurs ancêtres et sont incapables de reconstruire les tours détruites par le temps. Ils sont à la limite des niveaux technologiques 1-2.

Les aviens étaient autrefois de grand penseurs et philosophes, pronant la culture de l'esprit et vivant en paix dans un environnement agréable. Mais le temps, la guerre contre les Anciens et l'ouverture du Puits d'Ombre sur leur île les plongea dans la régression. Aujourd'hui, ils vivent au jour le jour, la plupart ne connaissant que la ville des tours-nids et les régions proches de l'île, ignorant tout du monde extérieur, ne cherchant qu'à survivre en chassant et en échappant aux créatures élémentaires et aux Ombriens qui envahissent l'île.

Les aviens ont une stature mince et élancée. Leur visage est allongé, presque sans trait et sans nez avec de larges yeux sombres. Leur taille moyenne est de 1.80m pour un poids de 40 à 50kg. En effet leurs os sont creux, avec beaucoup plus de cartilages. En plus de leur quatre membres humains, les aviens possèdent des os supplémentaires poussant peu de temps après la naissance à partir des os des épaules. Au cours des années qui suivent ces os formeront une paire de membres supplémentaires, munies de plusieurs articulations et de muscles puissants, le tout recouvert d'un plumage blanc.

Ces ailes leur permettent de voler ou de planer sur les courants aériens. Ils ne peuvent transporter de charges dépassant leur propre poids.

Leur durée de vie est d'environ 45 ans.

Ils vivent dans les tours-nids de leurs ancêtres. Ces constructions apparaissent comme d'immenses blocs de pierre s'élevant sur à plusieurs dizaines de mètres du sol (certaines dépassent facilement les 100m). Ces structures sont creuses et ouvertes au sommet et à la base, formant comme une cheminée. L'intérieur des tours se décompose en «étage», habité par une famille, répartie en plusieurs alcôves, toutes donnant sur le puits central de la tour. Ce puits est constamment balayé par l'appel d'air créé par les ouvertures en bas et en haut de la tour et facilite l'envol des aviens. Nombreuses sont les tours maintenant totalement innoccupées.

Limites de professions : toutes les classes sont autorisées.

LES TROLLS

En Pergis, on trouvera des trolls dit «sauvage» en comparaison de ceux du nord de Vervande. Vivant en petit clan, 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 : combattant uniquement

LES TROLLKINS

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

Jusqu'à maintenant, la présence humaine a toujours permis de limiter le nombre de cette racaille, et leur population n'a jamais vraiment posé de problème autre qu'occasionnel. Mais leur nombre augmente en grande proportions dans certaines régions et dans les zones montagneuses.

Limites de professions : combattants uniquement. Quelques rares clercs/shamans.

VISION DES AUTRES

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

● PARTIE IV ● PERGIS

1. La Population

ORIGINE

Constitué presque intégralement d'humains, on trouve également dans la population de Pergis deux autres groupes distincts : les Taurusques et les Varlans. Les premiers sont environ 30 000 individus (pour la population de la Province de l'Ouest) alors que les seconds ne dépassent qu'à peine le millier à Salinar.

Ils existent plusieurs groupes d'humains différents, certains ne faisant même pas parti de Pergis d'un point de vue politique. Dans ce cas notamment, les habitants des Iles de Gyt, descendants des Technomages, il s'agit de Haut Homme (voir Codex). Il y a aussi les groupes se faisant appeler Peuples Libres, un mélange d'homme commun et d'homme primitif. Le reste de la population de Pergis est constituée d'homme commun (voir Codex).

La communauté naine est réduite à sa plus simple expression, trop peu nombreuse pour véritablement mériter ce nom de communauté.

LANGUE

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

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

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

La langue reste commune à l'ensemble de la population humaine avec quelques variations régionales. Seuls les Taurusques disposent d'une langue qui leur est propre.

HABILLEMENT

Les modes vestimentaires ne touchent que les grandes villes et les plus riches. La majorité de la population s'habille de façon pratique avant tout, en fonction

de ses activités, principale avec du cuir, de la toile ou de la laine en fonction des saisons et des régions. Les raffinements, parures et bijoux ne concernent que les nobles, les seigneurs et les membres haut placés au gouvernement.

2. Alimentation & Economie

LA MONNAIE

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

Ce fut Salinar qui utilisa le premier des pièces de monnaies et les humains gardèrent ce système lorsqu'ils obtinrent leur indépendance. Il arrive encore de trouver des pièces d'origine Varlan. Elles étaient déjà utilisées il y a plus de trois siècles. Ces pièces sont également regardées avec méfiance.

Les pièces de Pergis sont appelées des Ecus (Platine, or, argent, bronze, cuivre et fer). Chacune ayant une valeur multiple de 10 par rapport à la précédente. Elles sont en général frappées avec le visage d'un consul au moment de sa nomination. Bien sûr les anciennes pièces restent en circulation. En 266 DA, Draman a ajouté une pièce, à son effigie, dans un nouveau métal, l'électrum, un alliage naturel d'or et d'argent. Sa valeur est d'une demi pièce d'or ou de 5 pièces d'argent. Les mines d'électrum sont rares et il tente de cette façon d'intégrer l'économie des autres pays de façon à imposer une monnaie qui lui est propre.

LES IMPORTATIONS

???

RÉSUMÉ CULTUREL

- Type d'habitat : ???.
- Régime politique : République / Empire
- Niveau technologique : 5
- Structure militaire : ???.

- Monnaie : Pièces de fer, de cuivre, de bronze, d'argent et d'or
- Religion : Ghorisme
- Habillement : ???.
- Régime alimentaire : viande, légume, poisson, fruit, céréales...

PRODUCTIONS & EXPORTATIONS

???

VERVANDE

Les relations avec Pergis sont difficiles voir complexes. En effet, la régence a laissé de nombreuses traces et les événements plus récents complexifient le problème.

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

De plus, maintenant que le ghorisme semble s'étendre sur Vervande, le pouvoir central de cette religion semble drainer à lui tout ce que Vervande peut lui apporter. A l'inverse, tout ce qu'elle même peut lui amener pour accentuer son influence sur les hommes passe au travers de ses prêtres et de ses fidèles de Pergis à Vervande.

ISISSE

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

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

SALINAR

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

LES CITES LIBRES

???

ORLAN

???

AUTRES PAYS

???

3. La Société

???

STRUCTURE MILITAIRE

???

LES POUVOIRS

??? Empereur (Dictateur) / Consul / Sénat / Magistrat / tribun / peuple / esclave.
Prêtres de Ghor / Paladins Noirs

LES IMPOTS

???

4. Arts & Science

TECHNOLOGIE

???

ARTS & ARCHITECTURE

???

LA MAGIE

???

5. Les Provinces

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

PROVINCE DE CORENCE

■ **Population :** ??? hab.

■ **Dirigeant :** ???.

■ **Centre politique :** ???.

■ **Ressources :** ???.

???

PROVINCE DE GALICEA

■ **Population :** ??? hab.

■ **Dirigeant :** ???.

■ **Centre politique :** ???.

■ **Ressources :** ???.

??? Les côtes sud de Galicea donnant sur la Baie des Corsaires sont peu pratiques pour l'accostage, rocheuse avec de nombreux récifs. Les navires viennent peu auprès de ces côtes, préférant décharger leurs marchandises au port de ??? à l'embouchure du fleuve Anceor

PROVINCE DE CARDOINE

■ **Population :** ??? hab.

■ **Dirigeant :** ???.

■ **Centre politique :** ???.

■ **Ressources :** ???.

???

PROVINCE DE BARAGOSSE

- **Population** : ??? hab.
- **Dirigeant** : ???.
- **Centre politique** : ???.
- **Ressources** : ???.

???

PROVINCE DE L'OUEST

- **Population** : ??? hab.
- **Dirigeant** : ???.
- **Centre politique** : ???.
- **Ressources** : ???.

???

PROVINCE D'OLONIS

- **Population** : ??? hab.
- **Dirigeant** : ???.
- **Centre politique** : ???.
- **Ressources** : ???.

???

RÉSUMÉ POLITIQUE

- Capitale : Balisse
- Dirigeant en 272 DA : Vygner Draman, accession au pouvoir en 263 DA.
- Système politique : République / Empire
- Système Hiérarchique : Empereur / (Consul) / Sénateur / Magistrat / Tribun / Peuple / Esclave
- Alliés ouverts : ???
- Ennemis ouverts : ??? , autres religions
- Banditisme : Faible
- Opposants au système : 1%
- Importations : ???
- Exportations : ???
- Population : Très élevée (estimation : 1 500 000)
- Armée : ???% (???%)

permettant pratiquement toujours de dormir à l'abri après une journée de marche.

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

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

6. Les Voies

LA VOIE DU NORD

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

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

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

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

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

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

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

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

Sur tout son tracé, on peut trouver des auberges et des caravansérails,

LA VOIE DU SOLEIL

Construite de 175 à 199 D.A. grâce notamment aux nombreux esclaves taurusques. Elle relie Ance à l'Est à Corfir à l'Ouest en passant par Balisse. La réalisation n'est pas aussi prestigieuse que la Voie du Nord mais elle reste une des routes les plus empruntées.

LA VOIE DU SUD

??? Les travaux viennent de débuter. Le but étant de relier Balisse à la nouvelle province d'Olonis.

7. Organisations

???

8. Religions & Cultes

???

9. Personnages Clés

???

● PARTIE V ●

Isisse LA VILLE AU MILLE TEMPLES

A l'origine un temple unique dédié à Daïa et construit sur un territoire offert par Pergis. Régenté par un gouvernement indépendant dont le fondement en a été établi il y a longtemps. Très vite d'autres temples et religions vinrent s'installer dans ce lieu unique.

Les cinq prêtres des religions les plus puissantes sont élus par le "Rituel de Reconnaissance" pour une période de cinq années. Ce rituel est ouvert à tous les religieux qui le souhaitent. Il permet d'évaluer la puissance d'une divinité/esprit. Cette puissance est directement liée au nombre de fidèles.

- La cité est très riche puisque les dons des fidèles sont nombreux et que la ville en prélève une partie. Certains temples (pour les divinités les plus puissantes) sont également très riches. A l'extrême, nombreux sont les petits lieux de culte qui ne sont qu'à peine plus qu'une simple cabane sur le bord d'une rue. Mais toutes les religions ont droit de citer à Isisse.

- La ville ne vit que par et pour la religion. Les principaux édifices sont les temples, puis les structures d'accueil pour les fidèles très nombreux venant un pèlerinage (auberges, tavernes, dortoirs...), viennent ensuite les commerçants, avec en tête les vendeurs d'objets religieux qu'ils aient une boutique ou un simple étal dans la rue.

- La ville ne possède pas de terre cultivable et dépend uniquement de ses richesses pour acheter son approvisionnement aux pays voisins et principalement Pergis. De nombreux et immenses marchés sont établis en permanence en pourtour de la ville. Et c'est finalement cette dépendance et les richesses qu'elle amène à Pergis, qui pourrait apparaître comme une faiblesse, et est pratiquement la seule raison pour laquelle Draman n'ait pas encore décidé de raser la ville.

- Il existe cependant une autre raison. Une puissance divine veille sur la cité. Depuis sa création, l'esprit de chaque divinité représentée dans la cité y a laissé son empreinte. Il faut rappeler que les divinités sont constituées d'esprits possédant le même courant de pensée et ayant fusionnées. Quelques parcelles d'esprits de toutes les divinités se sont "égarées" ici, à Isisse, pour finalement se rassembler en ce qu'on pourrait appeler "l'Esprit d'Isisse". Rare sont les personnes qui en sont conscients, et cela pourrait laisser penser que cette puissance est faible compte tenu du peu de fidèles. Bien au contraire, tout pèlerin ou prêtre passant par cette ville, ne peut que se souvenir de cette cité et de ce qu'elle représente, fournissant, sans même le savoir, la puissance nécessaire à l'existence de cette divinité. Son pouvoir est cependant très local, ne s'étendant pas au delà des murs de la cité.

- La ville est grouillante de monde à toutes heures du jour ou de la nuit, les pèlerins se succédant aux différents offices. De nombreuses processions sillonnent la ville à la recherche de nouveaux fidèles...

???

● PARTIE VI ●

SALINAR ROYAUME ELFIQUE

Le royaume elfique de Salinar est dirigé par 12 Aegis, 12 sages magiciens. Il en est ainsi depuis les débuts du Premier Age et la « découverte » de la magie. A la mort de l'un d'eux, les autres membres restant désignent son remplaçant parmi les plus brillants magiciens de Salinar. Chaque Aegis est secondé par un ou plusieurs apprentis appelés Aege. Les Aegis sont de puissants magiciens détenteurs de puissantes runes et sortilèges qui leur sont venus des temps anciens. Mais beaucoup de connaissances ont disparu ou ne sont plus maîtrisés, la population des Varlans déclinant toujours depuis la fin de la guerre du Premier Age. Les bibliothèques de la Cité Verte renferment de nombreux de ces secrets mais rare sont les varlans encore capable de maîtriser ses puissances, qui permirent à leurs ancêtres de créer les ponts reliant les Roches Aériennes ou de dresser les barrières magiques entourant la Cité Verte. Que ces barrières viennent à céder et personnes ne seraient capables de les relever, la puissance actuelle des Aegis étant juste suffisante à les maintenir en place.

Pour la grande majorité, les Varlans vivent à Salinar, La Cité Verte. Quelques uns ont choisis cependant de vivre isolés au cœur de la Forêt d'Emeraude, en petit groupe.

LA CITE VERTE

La Cité Verte est un savant et superbe mélange de constructions à l'architecture élancée et fines et d'intégration de la végétation sous toutes ses formes. Tout ici n'est que beauté et harmonie, une fusion entre la nature et les elfes. Des fleurs fleurissent toute l'année, les routes sont des jardins et des parcs aux allées de pierres ou de mousse verdoyante, l'eau circule en chantant sur des pierres et dans le lit des rivières qui traverse la ville. D'immenses arbres-cloches parsèment la ville, amenant ombrage et fraîcheur durant l'été et protection contre la pluie lors de la mauvaise saison. Bien à l'abri entre les immenses racines du plus grand arbre-cloche de Salinar, le port de la Cité pourrait accueillir de nombreux navires. Aujourd'hui il n'en reste que cinq. Cinq navires superbes mais qui restent le plus souvent amarrés, les marins n'étant plus assez nombreux.

Un sentiment de sécurité et de quiétude habite les elfes de Salinar, se sentant bien à l'abri derrière leurs barrières magiques depuis de nombreux siècles. Mais c'est un faux sentiment de sécurité. Il n'a fait que les couper du reste du monde, ignorant de ce qui passe à l'extérieur ou oublie de l'être.

Seule la ville est aujourd'hui protégée par les pouvoirs magiques de Aegis, leur puissance se réduisant, ils ont dû restreindre la zone couverte d'autrefois. En dehors, il ne reste que le pouvoir individuel de chacun et notamment des Gardes Forestiers, la troupe d'élites des elfes de Salinar chargé de protéger les frontières du pays. Ils ne sont malheureusement qu'une poignée bien incapable de couvrir l'ensemble du territoire et de limiter l'accès à la forêt aux humains comme établi dans les anciens traités. Seul l'aide, bien qu'assez restreint, de l'esprit de la Forêt d'Emeraude leur permet encore de remplir leurs missions, mais pour combien de temps encore ?

LES AEGIS vs LES ELEMENTAIRES

Durant ces vingt dernières années, les Aegis ressentirent de profondes perturbations dans la trame magique de la terre. Ils ressentirent comme d'immenses tentacules magiques venant tout d'abord palper les Barrières Magiques qui protégeaient la Cité. Et puis elles tentèrent d'entrer. Une fois. Deux fois. Et de plus en plus souvent au fil des ans. Chaque fois plus fortes. Les Aegis résistaient mais s'affaiblissaient. L'esprit de la Forêt vint à leur aide et un moment, les Salinar crurent pouvoir vaincre cette force qui les menaçait. Mais elle revint encore et encore à l'attaque.

« La Place du Grand Oratoire explosa littéralement sous mes yeux, les pierres de son pavage furent jeter dans les airs lorsqu'un pic de roche de plus de dix mètres de haut creva la surface du sol, faisant jaillir et pleuvoir alentour terre et roches sur ceux qui ne s'étaient pas mis à l'abri assez rapidement.

La terre grondait et se soulevait. J'avais du mal à garder mon équilibre, je courais vers le port espérant y trouver refuge. Je passais près de la Salle des Etoiles où siégeaient les Aegis. Des créatures de roche et de terre à l'aspect vaguement humanoïde s'ingéniaient à fracasser les murs de la Salle pour tenter d'y pénétrer, d'autres en escaladèrent le dôme en y creusant des marches à coups de pieds et de poings pour y pénétrer par le Puits des Etoiles. Ayloïan ! Mon frère s'y trouvait, il y était Aege ! Je devais l'aider. Je fus renversé par le sol qui se soulevait devant moi. Une de ces créatures en sortie comme naissant du ventre de la terre. Enorme, elle se dressa au-dessus de moi, ces deux poings comme des masses prêts à me frapper. Je n'avais aucune arme. Deux formes s'interposèrent. Je reconnus des Gardes Forestiers. Les poings de l'élémentaire s'écrasèrent sur le bouclier de l'un d'entre eux, le renversant à son tour. Mais la diversion fut suffisante. L'épée dorée de l'autre ouvrit en deux la bosse de terre au dessus des épaules du monstre pour ne s'arrêter qu'au milieu de son torse rompant ainsi la magie qui l'animait. Terre et pierres roulèrent au sol, en tas. La main du capitaine de la Garde m'aida à me relever.

- Tu ne peux rien faire de plus ici, va vers le port. Nous allons essayer de rejoindre les Aegis pour les protéger.

Et sans attendre ma réponse, il repartit vers le dôme rapidement rejoint par d'autres de ses compagnons porteur de la livrée des forestiers. J'espérais qu'il y arriverait, espérant secrètement qu'il y avait encore quelqu'un à protéger, l'attaque des élémentaires ne signifiant que trop clairement la défaite de nos sages.

Au fur et à mesure que je m'éloignais de la Salle des Etoiles, un semblant de calme me revint. Ici, tout était plus calme, pas de trace des élémentaires justes d'autres Varlans qui fuyaient, comme moi, vers le port. Je gardais en vue l'arbre-cloche du port. J'empruntais les Passages pour accéder au plus grosses racines formant comme un rempart surplombant la mer, quand j'entendis un grondement. Je me tournais sur ma gauche, pour voir la Tour du Soleil Levant, qui lentement vacillait pour finalement basculée, presque d'un bloc, dans l'océan qu'elle surplombait. Elle s'abattit dans un rugissement d'écume et le fracas de la pierre. Le phare de pierres et de verre qui la surplombait pulvérisa complètement le Selian, l'un de nos navires.

Je fus atterré. J'avais si souvent navigué à bord. Même à une centaine de mètres de sa base, je pouvais voir les élémentaires qui avaient sapés les fondations de la tour, pour beaucoup gisant écrasés sous la construction mais d'autres arrivant toujours, émergeant du sol et de la poussière qui lentement retombait.

Et mon cœur s'arrêta presque lorsque je crus que les fonds marins se soulevaient aussi pour venir nous attaquer. Une masse noire, énorme, souleva les flots, ruisselants à sa surface. Comme une énorme coquille parfaitement lisse d'un noir mat et terne avec des nuances de bleu et de vert. La « chose » toucha les énormes racines de l'arbre-cloche du port et s'arrêta. Une partie de cette carapace s'ouvrit soudain libérant des guerriers en armure bleue. Je me penchai pour mieux voir. Ils étaient plusieurs dizaines à se ruer au dehors, grimpaient sur les racines avec une agilité extraordinaire, pour atteindre la rive et se lancer à l'assaut des élémentaires. Leurs armures étaient comme faites de grandes écailles bleues, et leurs épées avaient le même aspect noir que la coque du navire qui les avait amené ici. Ils ne portaient pas de heaumes, et je crus défaillir une nouvelle fois ! Des Varlans ! Une armée de Varlans comme il n'en existait plus que dans les récits des grandes batailles ! Et venant à notre secours !

Aylatan Fin'syd. 3-24-272DA

Les limites du pouvoir des Varlans furent atteinte au cour de l'année 272DA. Le 24ème jour du Troisième mois très exactement.

Depuis plusieurs jours déjà, les attaques n'avaient cessées, mobilisant l'énergie psychique des Aegis et de leurs apprentis pour lutter contre cette force venant des profondeurs de la terre. Qu'ils faiblissent un instant, et la terre semblait se soulever par vague comme pour tenter de balayer Salinar. Des pics de roches jaillissaient de plusieurs mètres du sol comme des traits d'arbalètes géantes pour venir s'écraser aux derniers moments contre les barrières rétablies. Des élémentaires de terre et de roches réussissaient à en profiter pour perçaient le dôme magique faiblissant, attaquant et détruisant tout sur leur passage au cœur de la Cité Verte, jusqu'à ce que les Gardes Forestiers, revenus en renfort, ne les détruisent.

Et puis ce fut trop. Le premier Aegis s'effondra. La défense magique vacilla mais se releva. Rassemblés dans la Salle des Etoiles, les Aegis affrontaient de toute leur puissance la Conscience Élémentaire de l'Île de Pierre. Un deuxième Aegis dut s'appuyer sur son apprenti tout proche pour finalement s'effondrer à son tour, inerte. Le dôme d'énergie magique tissé autour de Salinar devint visible sous les attaques élémentaires avant d'éclater et de se disperser en cendres lumineuses. Trois autres Aegis s'écroulèrent.

Et la Cité Verte fut attaquée...

● PARTIE VII ● LES CÎTES LIBRES

HISTOIRE

Déjà durant le Premier Age, Les Îles de Valury et de Khernos étaient habitées. Les varlans y avaient établis des campements et de nombreux humains vivaient là. Le but était de prévenir toutes attaques des forces noires venant par mer et cherchant à déborder les défenses de Salinar. Mais la voie maritime ne fut jamais utilisée par Darkossanth. Les humains restèrent cependant sur les îles, fondant une colonie maritime soutenue par le savoir en matière de navigation des Varlans. On dit que le célèbre Ona Ufer vécut un temps sur ces îles.

Les îles furent de tout temps très liées à la vie de Salinar, tout du moins le temps où les Varlan détenaient un réel pouvoir. Le passé militaire des îles disparut très vite lorsque les menaces de guerre furent définitivement écartées à la fin du Premier Age. Il reste quelques forteresses de cette époque, maintenant intégrées dans les villes. L'âge d'or des marins de Valury et Khernos s'annonçait. En effet, lorsque la migration commença au début du Deuxième Age, les navires des îles firent merveilles dans le transport de passagers et de marchandises des côtes de Pergis jusqu'en Vervande et Orlan. Les îles s'enrichirent et les premières convoitises apparurent. Ce fut la principale raison de l'attaque de Corence sur les îles. L'occupation ne dura que quelques années et fut difficile en répression. Et eut surtout pour conséquence de conduire les marins en révolte contre l'occupant et à fournir leur aide aux armées de Pergis pour repousser l'envahisseur.

Pour éviter de nouvelles invasions à l'avenir, un accord est passé avec les capitaines marchands des deux ports et avec Pergis. Les deux îles font maintenant parties intégrantes de Pergis en tant que Province de l'Est. Pergis fournit un soutien militaire en échange de marchandises et d'or.

Les îles gardent cependant une certaine autonomie gouvernementale dans sa gestion au quotidien et pour les questions commerciales. Un consul est cependant présent et pèse fortement sur les décisions des capitaines marchands. Les nombreux marins d'expérience des îles se voient proposer des postes dans la marine de Pergis.

A cette époque, les Varlans ne sont déjà plus qu'un lointain souvenir pour beaucoup d'habitants des îles, même si de nombreux capitaines sont les descendants directs des humains formés par les elfes, formant une caste à part.

Les îles se développeront aux cours des décennies suivantes. Le premier passage de la Grande Caravane en 163 DA marqua de nombreux esprits, la flotte nécessaire à son transport fut sans précédent. Et la création de la Voie du Soleil renforça encore les liaisons maritimes maintenant bien établies entre Orlan et Pergis, de Synar la Blanche en passant par les îles et par Ance jusque Balisse.

La destruction d'Ance perturba pendant de nombreuses années le commerce dans cette région, mais les affaires reprirent vite.

Le passage de la Grande Caravane en 238 DA amena quelques personnes à se convertir ou à prier Ghor sur les îles même si dans l'ensemble elles restent très minoritaires.

La mort de nombreux chefs de tribus en Orlan lors de la réunion des Chefs des Cent Tribus en 257 DA eut un impact inattendu sur les îles. La désorganisation qui s'ensuivit amena un flot de réfugiés qui fuyaient la situation chaotique de la région. Ces familles pauvres s'établirent sur les îles, formant une main d'œuvre bon marché pour les basses besognes et s'établissant dans les bas quartiers déjà plutôt mal famés. En l'espace de quelques années, ils constituèrent la majeure partie des équipages des pirates et vieux loups de mers qui naviguaient dans ces eaux, comme seule possibilité pour vivre et nourrir leur famille. La piraterie explosa à cette période, renforcée par les famines et les épidémies qui ravagèrent Pergis durant plus de dix années et les envies d'indépendances des îles.

Les habitants des îles sont plutôt des privilégiés par rapport au reste du pays et la pression du gouvernement de Pergis qui cherchent à puiser (pillier ?) toutes les ressources possibles de cette région pour tenter de maintenir l'ordre dans le reste du pays amènent les capitaines marchands à vouloir leur indépendance. Les villes de Valury et de Khernos deviennent les Cîtes Libres. Ce fut le point

de départ de la révolte qui balayera tout le pays. Les nombreux conflits auquel doit faire face le gouvernement de Pergis ne lui permettent pas d'empêcher cette indépendance. L'identité culturelle des marins des îles étant très fortes, nombreux d'entre eux quittent la marine de Pergis ou s'emparent de navires et deviennent des corsaires ralliant leur patrie.

Même si la situation s'est légèrement améliorée au cours de la décennie qui suivit, permettant de voir revenir les navires marchands de tous ports et de toutes nations dans les ports de Valury et de Khernos, la piraterie devient monnaie courante dans la Mer Orientale. Les navires de plusieurs nations (Pergis, Orlan, Baktal et les Cîtes Libres) s'affrontent pour le contrôle de quelques îlots, de quelques kilomètres de côtes ou pour des routes maritimes. Malgré cette situation, le commerce n'a jamais été aussi florissant, les richesses s'échangeant à prix d'or, les cargaisons étant de plus en plus riches avec la pénurie qui s'annonçait dans les terres du nord suite aux problèmes rencontrés par les nains de Thurnagar. La Mer Orientale devient la Mer des Epées. La côte nord d'Orlan devient la Côte de Sang. Orlan est prise entre deux fronts. Corsaires, flibustiers et pirates sillonnent les mers. Beaucoup ont pour port d'attache les Cîtes Libres, les autorités étant peu regardantes du moment que les taxes soient payées.

La mort de Roi de Corence permit également de calmer une partie des conflits de la région, les navires corsaires du roi ne venant plus que rarement dans les eaux bordant les Cîtes Libres. Draman se concentre également sur le renforcement de son pouvoir sur Balisse laissant le champ libre aux habitants des îles.

POLITIQUE

C'est à ce moment que les Cîtes Libres se dotent d'un gouvernement stable, La Guilde Maritime pour Khernos et le Conglomérat des Capitaines Marchands pour Valury (auss appelé Conglomérat des Capitaines Corsaires).

???

LES VILLES

???