



RAG · NAROK

u | n | i | v | e | r | s



RAG · NAROK

CRÉDITS

DIRECTEUR DE COLLECTION

Jean Bey

ÉCRITURE ET MISE AU POINT

Jean Bey, Pascal Petit, Nicolas Raoult,
Olivier Roullier, Jérôme Rigal

DIRECTION ARTISTIQUE

Jean Bey

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE

Jean Bey, Franck Achard, Martine Fassier,
Didier Poli, Jean-Sébastien Rossbach

ILLUSTRATIONS

Jean Bey, Paul Bonner, Édouard Guiton,
Paolo Parente, Didier Poli, Jean-Philippe Poulet,
Jean-Sébastien Rossbach

CONCEPTION DE LA CARTE D'AARKLASH

Didier Graffet, Didier Poli

REMERCIEMENTS

Raphaël Guiton, Benjamin Detaille, Loïc Calmon-Lecoin,
Christian Cirri, Eric Lafontaine, Olivier Zamfirescu.
Un remerciement particulier à Christian "Get anxious" Cirri,
pour le premier contexte en 1996

Merci également à tous ceux qui nous ont apporté leur soutien :

Frédéric Anger, Séverine Delagarde, Sébastien Gautier, Olivier "Nintakin" Georgan,
Jean-Marc Legendre, Christophe Mouret, Marguerite Moysan,
Olivier Paillet, Philippe "Papoux" Le Pape.

Merci enfin à toute l'équipe Rackham pour avoir accompli ce rêve.

SOMMAIRE

PRÉAMBULE

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 2 | 1. Introduction |
| 4 | 2. Crédits |
| 5 | 3. Présentation |
| 9 | 4. Nouvelle : Le Rituel de l'Aube |

HISTOIRE

- | | |
|----|-----------------------------|
| 16 | 1. La Génèse des Dieux |
| 20 | 2. Les Cinq Âges d'Aarklash |
| 30 | 3. L'Âge des Ténèbres |

GÉOGRAPHIE

- | | |
|----|--------------------------------|
| 34 | 1. Astronomie |
| 36 | 2. Les Régions d'Aarklash |
| 38 | 3. Carte d'Aarklash |
| 42 | 4. Les langages |
| 48 | 5. Les Royaumes Élémentaires |
| 52 | 6. Les Royaumes Inachevés |
| 54 | 7. Les Héros ne meurent jamais |

LES VOIES DE LA LUMIÈRE

- | | |
|----|--------------------------|
| 58 | 1. Elfes Cynwäll |
| 66 | 2. Griffons d'Akkylannie |
| 74 | 3. Keltois Sessairs |
| 82 | 4. Lions d'Alahan |

PRÉSENTATION

Le désert de Syharhalna, à perte de vue. Les longues toges rouges et blanches des Métropolités flottaient au vent. Ils avançaient lentement. Venant du Temple des Sables, ils approchaient du promontoire qui surplombait la Porte de l'Ouest où les attendait le Basyleüs Villa, Grand Prêtre d'Arh-Tolth, la divinité Alchimique. Au sommet des six Arches qui couronnaient Shamir se tenaient les trois Suffètes de la Terre et les trois Suffètes de la Mer. Silencieux, ils attendaient la cérémonie qui marquerait le déclenchement du sortilège. Ils l'avaient préparée depuis si longtemps maintenant et bientôt, leurs puissantes armées suivraient les sables à l'assaut du continent. Tous les Métropolités de l'Empire s'étaient rassemblés pour cette célébration, qui marquerait pour l'éternité le règne des Alchimistes sur le continent d'Arklash.

Nul ne se souvient quand l'histoire commença. Nos souvenirs se perdent dans les méandres du temps... Combien de nos rêves d'enfants racontaient d'infinis voyages. Nous étions de grands guerriers, des héros poursuivant d'impossibles quêtes. Nous rêvions d'épopées étranges et merveilleuses, et en contemplant les étoiles nous devenions de puissants magiciens. Le temps s'est écoulé... Combien de combats glorieux avons-nous dû livrer ? Combien de monstres de cauchemar mon épée a-t-elle renvoyés dans les limbes avant de dompter le Dragon et d'en faire mon héraut de légende ? Nombreux ont été les maléfices qui ont tenté d'éteindre la flamme de l'aventure. La bataille a déjà été longue mais elle ne fait que commencer... Je n'aurai de répit avant d'avoir accompli ce rêve éveillé, avant d'avoir forgé un monde, fait de magie, de quêtes fantastiques et d'imaginaire.

L'histoire que je vais vous conter commence par une formule magique, celle qui ouvre l'éternelle porte des rêves.

Il était une fois...

Jean Bey
Janvier 2003

Les Méandres des Ténèbres LES MÉANDRES DES TÉNÈBRES

- | | |
|-----|------------------------|
| 90 | 1. Alchimistes de Dirz |
| 98 | 2. Elfes Akkyshan |
| 106 | 3. Keltois Drones |
| 114 | 4. Limbes d'Achéron |
| 122 | 5. Nains de Mid-Nor |

Les Chemins du Destin LES CHEMINS DU DESTIN

- | | |
|-----|---------------------------|
| 130 | 1. Dévoreurs de Vile-Tis |
| 138 | 2. Elfes Daïkinee |
| 146 | 3. Gobelins de No-Dan-Kar |
| 154 | 4. Nains de Tir-Nâ-Bor |
| 162 | 5. Orques de Bran-Ô-Kor |
| 170 | 6. Wolfen d'Yllia |
| 178 | 7. Cadwallon |

Secrets et Révélation SECRETS ET RÉVÉLATIONS

- | | |
|-----|----------------------------|
| 186 | 1. Les Secrets des Anciens |
| 188 | 2. La Complainte |
| 189 | 3. Nouvelle (suite) |
| 191 | 4. Chronologie d'Aarklash |



INTRODUCTION

*Que l'on soit en proie à la ferveur ou au doute,
que l'on croie en la Magie ou en la science,
que l'on cherche son avenir dans les étoiles ou
dans ses propres mains, les signes sont là... L'Âge des
Ténèbres s'est abattu sur le continent d'Arklash.*

*Les Incarnés, champions des dieux, réapparaissent
pour porter la fureur des seigneurs de la Création dans
les contrées de leurs ennemis.*

*De sombres empires, nés de la colère, de la jalousie et
de la vanité, s'allient pour instaurer un règne de terreur.*

*Les hérauts de vertu aux épées souillées par le sang
doivent trouver en eux assez de courage pour ne pas
ressembler aux monstres qu'ils combattent.*

*Le Mal rôdait dans les songes des mortels depuis
bien longtemps. À présent, le grondement sourd des
armées qui se lèvent annonce le retour de la guerre, cette
horreur aveugle et avide de carnage. L'horizon rougi par
les brasiers de la haine nous promet une ère de batailles,
de fureur, de sacrifices et d'héroïsme...*

Ère du Rag'Narok.



LE RITUEL DE L'AUBE

*Le désert de Syharhalna, à l'infini.
Les premiers rayons du soleil allaient bientôt crever l'horizon...*

Trois femmes se tenaient au sommet d'une dune, leurs amples vêtements flottant au doux vent de cette nuit qui s'achevait.

À leurs regards immortels s'offrait la vision d'une tour solitaire, perdue au milieu de cet océan de sable : la Seconde Shamir, la Tour Alchimique, capitale de l'Empire de Dirz. Aucun son ne venait trahir la présence de la vie au sein de cette cité verticale qui ne connaissait d'ordinaire aucun répit.

Deux voyageurs s'approchaient de la tour colossale. Au moment même où un imposant pont-levis s'abaissa pour les laisser entrer, un hymne lancinant commença à retentir dans les murs de Shamir...

D'autres regards avaient observé l'approche des voyageurs. À leur arrivée, les murmures des habitants de Shamir firent place à un chant de célébration qui résonnait à présent dans toute la cité.

À chaque refrain, un Fidèle du dieu Arh-Tolth sortait de la plus haute Strate de la Tour, celle des Prêtres, pour emprunter les marches de l'Échelle de la Perfection. C'est ainsi qu'avait été baptisé l'immense escalier qui courait sur les murs de la colonne centrale de la cité comme une spirale interminable...

Le premier Fidèle se posta sur la dernière marche et laissa passer son successeur qui s'arrêta quant à lui sur la précédente... Au fil de la Litanie d'Arh-Tolth, les marches de l'escalier étaient occupées les unes après les autres.

À quelques mètres de la procession, suspendu au-dessus du vide, montait l'un des gigantesques monte-charges destinés à véhiculer hommes et marchandises entre les étages de la capitale de Syharhalna. En dépit de sa taille, la nacelle ne transportait qu'un seul homme : un séminariste du culte d'Arh-Tolth. L'humble étudiant était chargé de transmettre un important message à celui qui avait gravi la dernière marche de la Perfection et qui habitait désormais au sommet de la Tour : le Basyleüs Villa, l'Empereur Alchimique. Au cours de son ascension, le messager ne put s'empêcher d'observer l'étrange cortège des Fidèles de son dieu. C'était un honneur pour lui d'avoir hérité d'une telle mission : une occasion pareille ne se présenterait peut-être plus jamais...

Il devait faire bonne impression, sinon...

La nacelle s'arrêta au dernier étage qui lui était accessible : la Strate des Prêtres. Le séminariste gravit alors les quelques étages qui le séparaient du sommet en prenant bien soin de ne pas croiser l'inquiétant regard des gardiens de ce sanctuaire. Sur chaque marche se tenait un Fidèle qui répétait inlassablement, les yeux fermés, la même liturgie obsédante. Enivré par l'adrénaline qui pulsait dans ses veines, le messager ne remarqua même pas que ses sandales ne froulaient plus la pierre, mais du marbre blanc ! En reprenant son souffle, il se souvint des recommandations qu'il avait reçues : « Shamir est à l'image de la société Syhar : le statut d'un individu se mesure à la hauteur à laquelle il vit ». Chacune de ces marches représentait à elle seule des années d'abnégation et de sacrifices dans l'ascension de la hiérarchie des Scorpions. Ici vivaient les Prêtres d'Arh-Tolth.

Qui sait, peut-être aurait-il un jour la chance d'être l'un des leurs ?

Le marbre laissa bientôt place à l'or et l'air chaud en provenance des étages inférieurs fut peu à peu remplacé par la fraîcheur de la nuit. L'éclat argenté de la lune illumina soudain le visage du séminariste : il avait atteint le sommet !

Mais une main ferme se posa sur son épaule et mit fin à ses rêves de perfection.

- « Où vas-tu, mon ami ? »

Le messager se retourna prestement. Son interlocuteur à la voix mélodieuse n'était autre que le Magon, le Grand Prêtre d'Arh-Tolth ! La gorge nouée par l'émotion, le jeune homme baissa immédiatement les yeux et se mit à genoux. Sa réponse se voulut aussi respectueuse que possible.

- « Je me nomme Methra, votre Eminence. Le seigneur Razheem m'a chargé d'un message : il demande humblement à être reçu par son Excellence le Basyleüs. »

- « Methra... C'est un joli nom. Je m'en souviendrai. Va vite rejoindre tes frères, la cérémonie a déjà commencé. Dis-leur que le Basyleüs accorde son autorisation au seigneur Razheem et à son invité. »

Methra eut juste le temps d'apercevoir l'auguste assemblée qui se tenait au sommet de la Tour Alchimique caressée par le vent. Il entrevit la silhouette du Basyleüs s'adressant à d'étranges hôtes sans doute venus de lointains pays. Au centre de la place se dressait une sorte de puit de métal sur lequel était serties des gemmes taillées selon des formes singulières.

Le jeune homme n'avait pas pu parler au Basyleüs. Néanmoins, il remercia silencieusement ses parents pour lui avoir donné un nom susceptible de plaire au Magon.

Le Basyleüs Villa avait invité les ambassades des alliés de Syharhalna à venir le rejoindre pour assister à l'éclatante revanche de l'Empire de Dirz. Chaque diplomate était venu escorté par l'un des Commodores, les généraux des armées du Scorpion.

La première à répondre à l'invitation avait été Rhéa de Brisis, la Comtesse Pourpre d'Achéron. Nul doute que sa beauté envoûtante, qui avait déjà séduit Dirz lui-même en son temps, n'avait résisté au poids des siècles qu'au prix des sanglants sacrifices qui lui avaient valu son surnom. Près d'elle se tenait Ash'Ra l'Unique, le Commodore de Shamir, le plus grand stratège de l'Empire et peut-être même d'Aarklash. Le regard de l'Unique était tourné vers l'horizon, vers trois silhouettes féminines qu'il était le seul à discerner...

Vilyad Hayann, l'ambassadeur Akkyshan, les avait rejoints quelques jours plus tard en compagnie de celui qu'on surnommait le Premier Pilier de Danakil, Mezaïan Genariah. À l'instar des Guerriers de l'Aube qu'il menait depuis si longtemps, le soleil du désert avait marqué le Commodore à travers les fentes de son casque et lui avait laissé deux empreintes sombres sur chaque joue. À côté de l'impressionnant général, Vilyad Hayann aurait pu sembler insignifiant si l'on avait omis de se souvenir qu'il était le Maître des Dagues, le meilleur duelliste de la Sororité d'Ashinân.

Il ne manquait que Razheem, le plus jeune et le plus intrépide des trois chefs des armées de Dirz. On avait perdu la trace de l'ambassadeur de Mid-Nor cinq jours auparavant ; le Commodore de la forteresse d'Inuka, surnommé l'Insensé par ses propres hommes, s'était mis en tête de le retrouver coûte que coûte... et avait réussi.

L'Insensé et l'émissaire de Mid-Nor se trouvaient à présent dans une nacelle ascendante, celle-là même qui avait emmené Methra quelques minutes plus tôt. Les acclamations de la foule des premières Strates firent lentement place à la litanie des Fidèles d'Arh-Tolth qui continuaient leur inexorable descente vers les fondations de la cité.

Un léger sourire traversa le visage angélique de l'Insensé alors qu'il regardait le sommet de la tour approcher. Yh-Kthan, le diplomate de Mid-Nor, ne partageait pas la bonne humeur de son protecteur. En tant que Dominant de son peuple, il n'avait pas besoin d'escorte ! Le Démon des Gouffres n'avait eu aucun mal à se frayer un chemin jusqu'ici par ses propres moyens... seule l'entrée dans la forteresse avait posé problème.



Il estima toutefois que les Syhars n'auraient pas apprécié de savoir que c'était lui qui avait trouvé leur Commodore et non l'inverse.

L'arrivée d'Yh-Kthan provoqua le plus vif étonnement au sommet de Shamir. Jamais on n'avait vu un Dominant aussi bien mériter son rang ! L'émissaire du Despote était une véritable force de la nature, presque aussi haute qu'un homme et trois fois plus large. L'intensité de son regard diabolique aurait provoqué une seconde d'hésitation chez n'importe quel adversaire, sauf peut-être chez un inconscient. C'est pour cette raison que Razheem avait été choisi pour le surveiller...

Après les présentations d'usage, le Basyleüs invita les ambassadeurs à prendre place à quelques mètres de lui, autour du puit central. La Litanie d'Arh-Tolth était presque achevée...

Le dernier des Prêtres d'Arh-Tolth, le Magon en personne, s'engagea à son tour sur les marches de l'Échelle de la Perfection. Il reconnut chacun des Fidèles tout au long de son périple et traversa une par une toutes les Strates de la Tour Alchimique. Celle des Fidèles, des Laboratoires, des Technomanciens, des Guerriers...

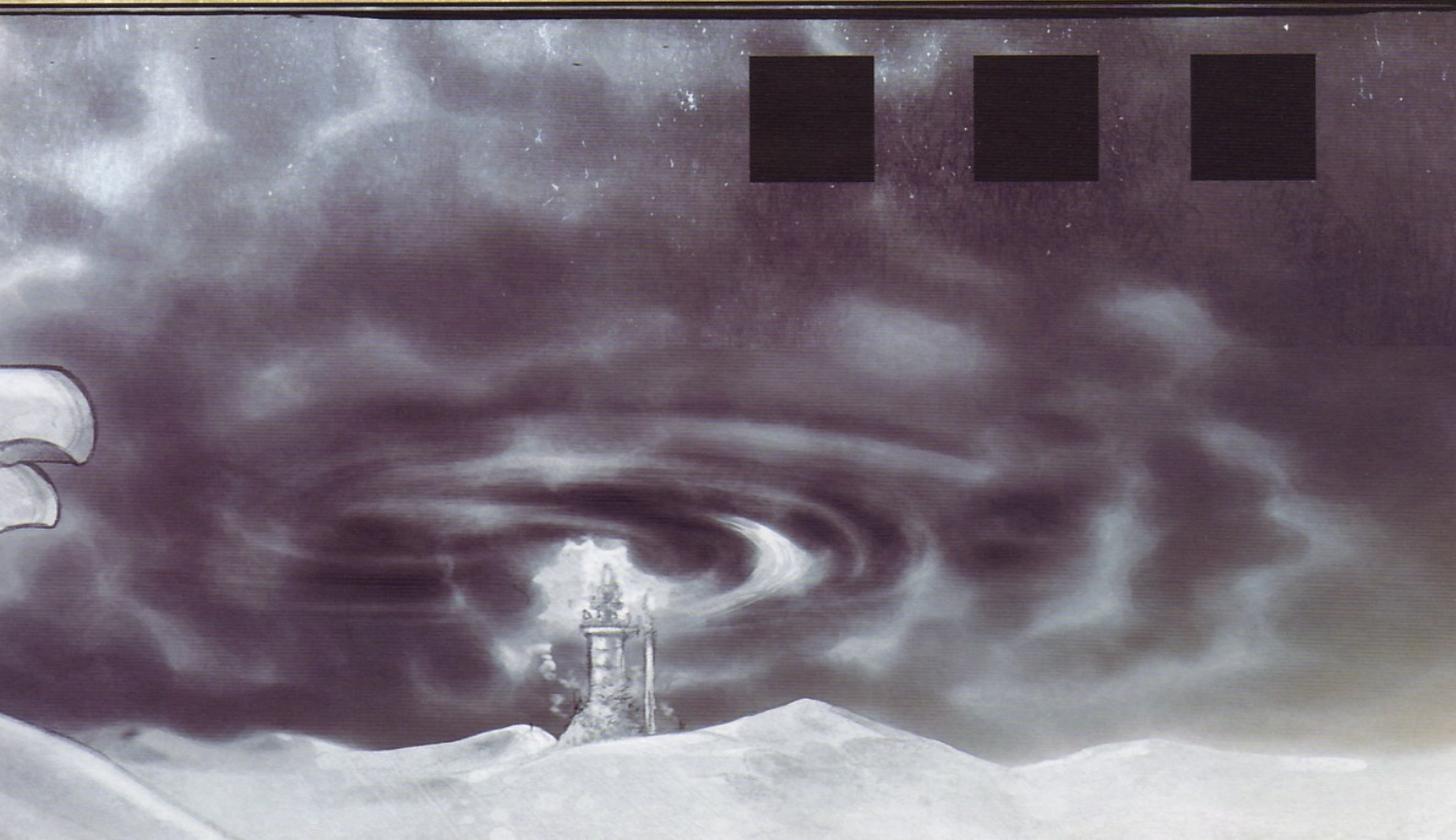
L'Échelle de la Perfection ne s'arrêtait pas à la Dalle, la base de la Tour. Elle continuait à travers ses fondations, dans les quartiers interdits à quiconque sauf aux Prêtres et à leurs esclaves. Le Magon jeta un coup d'œil aux mosaïques dessinées sur la Dalle puis renouvela ses instructions aux gardes qui étaient présents : aucune nacelle ne devait plus bouger et personne ne devait fouler les mosaïques jusqu'à nouvel ordre. La sanction était sans appel : l'exécution sommaire.

La Litanie d'Arh-Tolth s'acheva alors que le Magon se présentait à la porte des souterrains.

Lors de son intronisation, on retirait le majeur de chaque main à un Fidèle d'Arh-Tolth. Celui de la main droite était remplacé par un Sallyar, une prise mâle faite de cuivre finement ouvragé. À gauche, on lui mettait un Sanyar, une prise femelle destinée à recueillir les énergies qui coulaient dans son corps. L'une et l'autre prises étaient recouvertes d'une prothèse imitant la chair pour empêcher le sable de s'infiltrer et de corrompre ces attributs sacrés. Pour une raison mystérieuse, seul le Magon avait reçu le privilège d'être doté de deux Sanyar.

Conformément au rituel, les Fidèles dénudèrent leur Sanyar et leur Sallyar. Chacun tendit le bras droit, la main posée sur l'épaule droite de celui qui le précédait. Ce dernier faisait de même, la main gauche appuyée sur son épaule droite. Le Prêtre situé sur la dernière marche de l'Échelle de la Perfection inséra son Sanyar dans l'Autel de l'Aube, emblème sacré entre tous et symbole de la perfection qui guidait l'Empire du Scorpion depuis des générations.

Le Magon s'engagea alors dans l'obscurité des fondations de la Seconde Shamir. Plusieurs minutes s'écoulèrent dans un silence angoissant...



Quelques centaines de mètres plus bas.

Les pas du Magon résonnaient dans les gigantesques corridors de la nécropole la plus étrange qui soit. Au milieu de l'humidité et de la poussière, du sol au plafond, luisaient des milliers de cuves de toutes tailles et de toutes formes emplies de substances chimiques fluorescentes. Les plus anciennes étaient aussi les plus grosses : sous leur épais blindage dormaient des créatures inconcevables par un esprit sensé. Autour de ces antiquités, d'innombrables guerriers nés du désir de perfection de Dirz attendaient eux aussi le jour de leur éveil. Le Grand Prêtre surprit le mouvement de l'un d'entre eux. À quoi pouvait-il bien rêver ? Peu importe, son long sommeil allait bientôt prendre fin...

Le Magon parvint dans une salle sombre couverte des mêmes mosaïques que celles qui se trouvaient sur la Dalle. La chaîne des Fidèles se terminait là, devant un large puit identique à celui devant lequel le Basyleüs se tenait des centaines de mètres plus haut. Une silhouette familière assise sur son rebord lui adressa la parole.

- « Magon... »

- « D'Jabril. Je m'attendais à vous voir ici. Votre tâche va s'achever dans peu de temps et Arh-Tolth n'aura plus besoin de son fidèle gardien... À vrai dire, je pense qu'il n'en a déjà plus besoin depuis longtemps. Vous devriez me remercier de vous soulager d'une telle responsabilité. »

M E C H A N



En s'approchant, le Grand Prêtre vit le liquide étheré et bouillonnant qui affleurait à l'antique puit. Son interlocuteur, celui que l'on surnommait le Voyageur, passait sa main à la surface du fluide étrange.

- « C'est exact, Magon. Mais Arh-Tolth m'a demandé de traduire pour lui l'insignifiante pensée humaine. À son échelle, nous ne sommes que des organismes primitifs qui infestons ce plan d'existence. Comme il estime avoir encore besoin de son... fidèle gardien... c'est à vous qu'il a confié cette délicate mission, et non à moi. Mais le jour va bientôt se lever, vous allez comprendre... »

Le Magon savait exactement ce qu'il avait à faire. Il posa sa main gauche sur son épaule droite et accueillit le Sallyar de son prédécesseur. Il entendit alors s'agiter les créatures qui dormaient dans leurs cuves, comme si un cauchemar s'était saisi d'elles. Rien n'aurait pu le préparer à ce qui l'attendait... À l'instant précis où il mis son autre Sanyar dans l'eau ténébreuse du puit, une douleur indescriptible s'empara de lui et le fit hurler du plus profond de son âme.

Ce fut d'abord la surprise : il avait vu D'Jabril y plonger nonchalamment la main sans en souffrir ! Le Grand Prêtre fut balayé en un éclair par la sensation que ses nerfs, son sang et ses muscles se révoltaient, qu'ils prenaient leur revanche sur cet esprit si noir qui avait souillé ce corps si pur... Puis tout ne fut plus que douleur.

- « Je savais que vous seriez réceptif, Magon. »

En voyant pointer l'aube, le Basyleüs leva les bras pour accueillir le soleil. Le fond du puit s'ouvrit comme un lotus de métal alors que les premiers rayons venaient frapper les innombrables gemmes qui constellaient ses parois. La lumière du soleil vint réchauffer l'Autel de l'Aube situé quelques mètres plus bas alors que le cri du Magon se répercutait comme un écho de souffrance à travers tous les Fidèles du dieu Alchimique. Beaucoup de Prêtres vacillèrent, terrassés par la douleur.

Le fluide du puit des profondeurs parvint ainsi à l'Autel de l'Aube, scellant le destin d'Aarklash pour l'éternité... Un immense rayon aveuglant partit de l'Autel, traversa la Tour de haut en bas et s'abattit sur les mosaïques de la Dalle en pulvérisant toutes les nacelles sur son passage.

D'énormes moellons de pierre se détachèrent des étages supérieurs alors que la terre se mettait à trembler furieusement. Tout ce qui entra en contact avec le pilier d'énergie fut littéralement vaporisé.

Le Basyleüs exultait. Au cœur du cataclysme, il riait à gorge déployée.

- « Assistez, dieux impuissants et mortels vaniteux, à l'avènement de la Véritable Shamir ! Que ce jour soit celui du triomphe de l'Empire de Dirz ! »

Tous les habitants de Shamir furent pris d'une peur panique alors que la Tour semblait vaciller sur ses fondations. Mais leurs cris n'étaient rien en comparaison de ceux des Fidèles investis par la puissance d'Arh-Tolth.

La Tour ne s'écroulait pas... elle grandissait. La Seconde Shamir n'était que la partie visible d'un édifice incroyablement plus élevé qui émergeait à présent des sables dans un grondement de fin du monde. Le sable s'engouffrait sous la Tour au fur et à mesure de son ascension, formant ainsi un véritable creuset de plusieurs centaines de mètres de diamètre.

L'ombre de Shamir s'étendait de plus en plus loin, se faisait de plus en plus menaçante...

L'ombre de la Véritable Shamir recouvrit les trois femmes en un clin d'œil. Il ne faisait aucun doute que cet effroyable spectacle était visible à des dizaines de kilomètres à la ronde.

- « Voici l'aube d'une ère nouvelle, mes sœurs. »

Ce n'était que le commencement... Un âge de haine, de carnage et de destruction débutait sous leurs yeux.

L'Âge des Ténèbres.

D U E A D E R D I C T C



Le vent était bien plus fort, à présent que Shamir culminait à une altitude quatre fois supérieure à celle où elle se trouvait quelques instants plus tôt.

Il fallait avant toute chose reconstruire la Tour. Les Strates devaient être agrandies pour correspondre à la taille de la Véritable Shamir. Ce qui était autrefois la Seconde Shamir allait désormais être la Strate des Prêtres... Les clones qui dormaient dans les cuves des fondations étaient à présent réveillés. La conquête était lancée, l'armée Alchimique serait mettrait en marche.

L'Empereur Alchimique se tourna vers les ambassadeurs et les Commodores.

- « Nous brûlerons Aarklash. Désormais, la volonté des Ténèbres est dans la terre. »

En entrouvrant les yeux, le Magon crut apercevoir D'Jabril en train de le menacer avec une arme. Mais en reprenant ses esprits, il se rendit compte que le Voyageur lui souriait et lui tendait la main pour l'aider à se relever. Les arabesques et les mosaïques des murs avaient disparu. La forte constitution du Grand Prêtre lui avait permis de résister à l'infinie puissance de son dieu... Hélas, ce n'était pas le cas de tous les Fidèles qui le suivaient. Ils avaient au mieux été vidés de leur force vitale, au pire ils avaient été foudroyés au delà de toute identification. Lorsque le Magon voulut parler, il s'aperçut que sa voix autrefois cristalline était brisée à jamais.

Le puit était vide. Un faible écho semblable à une respiration se faisait entendre depuis les profondeurs. D'Jabril murmura à l'oreille du Magon.

- « Vous avez réussi, Magon. Arh-Tolth est désormais dans Shamir. Accompagnez-moi dans le puit, il souhaiterait vous voir de ses propres yeux... »



Cher Vísstan,

Véici la transcription d'un texte retrouvé sur une petite île au large de l'Akkylannie par le Mage Kyllion l'Ancien. L'ensemble était représenté par une série de pictogrammes gravés dans une langue ancestrale sans doute apparentée au Dialecte de Gheim ou aux Cercles numériques Hermétiques et Typhoniés. La difficulté d'interprétation ne garantit pas l'entière fiabilité de la traduction, aussi la plus grande ouverture d'esprit est recommandée... J'espère que cette modeste transposition saura vous aider dans votre quête.

*Votre ami,
C.*

LA GÉNÈSE DES DIEUX

Même la Création dut naître.
Le Temps n'existait pas...
Il n'y avait que le vide, infini Néant des possibles.
Puis vint le Souffle.
Le Souffle traversa le Néant. La Création se forma en de multiples mondes. Mais ceux-ci étaient trop proches et s'entrechoquèrent, engendrant un fracas indescriptible. Puis le Souffle revint à son point d'origine et le fracas des mondes devint une mélodie.

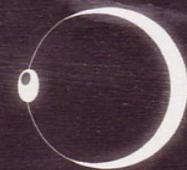


de cette mélodie naquit **TOUT**.

charmé par la mélodie des mondes, se mit à rêver. Les mondes commencèrent à s'ordonner, la mélodie s'acheva.
ouvrit les yeux. La Lumière envahit la Création, se mêlant aux Ténèbres du Néant.



de la rencontre entre
les ténèbres et la lumière
naquit la **CONSCIENCE**.



de la rencontre
entre la lumière
et les ténèbres
naquit la **BEAUTÉ**.



des songes inachevés de
naquit l'**INSPIRATION**.

contempla ses enfants-dieux et se rendormit,
bercé par le souvenir de la mélodie des mondes.

Seule la Conscience possédait une parcelle d'identité. Seule la Beauté possédait une forme. Désemparées d'être incomplètes, la Beauté et la Conscience se lièrent et échangèrent une partie d'elles-mêmes.

L'Inspiration resta seule, invisible aux yeux de ses semblables. Son essence lui permit de changer d'identité et de forme à volonté.

La Beauté et la Conscience vagabondèrent dans la Création, découvrant les merveilles engendrées par le songe de . Profitant de leur immense pouvoir, elles éveillèrent et nommèrent toutes les créatures qu'elles rencontrèrent... Toutes, sauf l'Inspiration.

L'Inspiration suivait la Beauté et la Conscience, découvrant la Création après elles. Elle renomma certaines créatures et en remodelait d'autres au gré de ses envies, leur faisant don des rêves et des cauchemars.

L'Inspiration rêva de la Beauté.

...

Croyant avoir découvert et nommé toute la Création, la Beauté et la Conscience décidèrent de créer à leur tour. Elles s'unirent à nouveau et de leurs pouvoirs mêlés jaillirent trois nouveaux dieux, les Enfants de la Félicité.



La **CONQUÊTE**, vint à la création dotée d'ailes ardentes.



La **SAGESSE**, était nue. en son cœur triste se trouvait le secret de la mesure des choses.



Le **DÉSIR**, naquit comme un accès de fureur.

difforme et fou. Il renvoya au Néant tout ce qu'il rencontra puis disparut dans une profonde caverne où sa propre existence ne le torturerait plus. L'Inspiration insuffla des rêves aux Enfants de la Félicité et fut prise à son propre piège.

Le Désir, plus fort que tout, attisa en retour les rêves de l'Inspiration.

La Conquête aux ailes de gloire lui révéla que la Beauté serait sienne.

La Sagesse perça les secrets de l'Inspiration et lui dicta patience et résolution.

Alors que la Conscience cherchait à apaiser le Désir, l'Inspiration vint visiter la Beauté et la fit sienne.

Puis l'Inspiration retourna là où personne ne la voyait, abandonnant la Beauté enivrée par cette union.

Lorsque la Conscience revint de son impossible quête, elle vit la Beauté pleine et souriante. Ne se méprenant pas sur ce qui s'était passé, la Conscience devina l'œuvre de ses trois enfants mais sut qu'aucun d'entre eux ne s'était uni à la Beauté.

La Conscience, affaiblie par son combat contre le Désir, découvrit la colère. Elle promit à la Beauté que l'enfantement qu'elle attendait serait douloureux si elle ne révélait pas le nom de l'être auquel elle s'était unie.

La Beauté, ne se rappelant que de la joie procurée par l'Inspiration, ne put dire un mot et mit au monde ses deux enfants dans de terribles souffrances.



le **CYCLE**, naquit
empreint de douleur et de plaisir,
bien qu'il ne puisse ressentir ni l'un, ni l'autre.

Enfants de la Souffrance



le **TOURMENT**, vint au monde
couvert de sang frais
et armé d'une lance de douleur.
où qu'il aille,
toujours le malheur le précéderait
et le poursuivrait.

La Conscience, regardant les Enfants de la Souffrance, entra dans une rage folle et maudit la Beauté. Elle fut chassée jusqu'au fond de la Création, dans un endroit où les Ténèbres étaient le ciel, où la Lumière ne pénétrait jamais.

L'Inspiration vint trouver la Beauté dans sa sombre demeure et y apporta la clarté. Ils n'eurent d'autres enfants, car la crainte de la souffrance et la malédiction de la Conscience avaient convaincu la Beauté de ne plus créer.

Après la colère, la Conscience découvrit à son tour la douleur. Celle du doute. Elle se retira pour reprendre des forces.

...

Enfants de la Félicité et Enfants de la Souffrance se retrouvèrent livrés à eux-mêmes.

Le Cycle et la Conquête s'unirent sans connaître les conséquences de leur acte. Ainsi naquirent les quatre Enfants de la Destinée.



la **VERTU**,
et le **VICE**, naquirent jumeaux.

Ni bon ni mauvais,
chacun prenait satisfaction
à usurper le rôle de l'autre.





L'INSTINCT, caressa les animaux et les plantes.

Possédé par une incompréhensible folie, il put discerner les masques de l'Inspiration...
mais nul autre que la Sagesse ne sut le comprendre et l'apaiser.



L'ESPOIR, naquit avec une marque sur le visage.

Il se mêla aux créatures pour fuir les moqueries des dieux.
Et les dieux conquièrent la Création, la modelant à leur guise.

De l'incertitude qui régnait entre le Vice et la Vertu vint la discorde. Les dieux s'opposèrent sur l'avenir de certaines créatures, se battant pour d'autres, en détruisant quelques unes.

Les dieux se firent la guerre.

La Beauté et l'Inspiration façonnèrent les Ténèbres, leur donnant de nombreux visages. Elles ordonnèrent à leurs créations d'aller détruire tout ce que la Conscience affectionnait.

La Conquête donna plusieurs noms aux êtres, pour qu'ils ne soient jamais complètement oubliés.

Le Désir accueillait les créatures blessées dans sa caverne, où un somptueux jardin les attendait afin qu'elles s'y reposent.

Le Cycle trahit la Conquête en lui volant le premier nom des créatures.

Le Tourment était de toutes les batailles, toujours aux côtés des créatures, affrontant ses parents ou ses frères.

Le Vice tenta de détruire la Vertu et lui creva un œil. La Vertu le maudit et changea son apparence afin qu'ils ne se ressemblent plus.

L'Instinct fut trompé par une simple créature. Il lui fit subir un terrible châtement et maudit toute sa descendance.

La Sagesse contemplait la Création, impassible.

L'Espoir se mêla aux créatures et passa pour l'une d'entre elles.

La guerre des dieux modifia profondément la Création. La furie des combats, les cris des mourants et le grondement des mondes qui s'effondraient créèrent une nouvelle mélodie qui troubla le sommeil de .

 s'éveilla.

Le Souffle se perpétua à nouveau.

Les mondes furent séparés par d'infranchissables frontières. La mélodie de la Fin de la Création fut ainsi suspendue. Les dieux furent tous bannis, chacun dans un Royaume.

Ainsi naquit le Temps, fléau des dieux.

Toutes les créatures reçurent l'étincelle de leur divinité et chaque dieu profita de l'adoration d'un peuple.

Tous sauf l'Inspiration qui n'avait pas été vue.

Tous sauf l'Espoir dont l'existence même avait été oubliée.

...

La Création prit forme une seconde fois.

Les dieux parlèrent aux créatures qui leur étaient fidèles. Ils leur prédirent que la mélodie reprendrait un jour et que seuls les plus dévoués survivraient.

La Conscience leur donna la foi et la volonté. La Beauté incarna les cauchemars et les rêves de l'Inspiration.

La Conquête donna le feu de la connaissance à ses fidèles et la Sagesse leur donna la justice.

Le Cycle leur apprit les vrais noms. Le Tourment leur fit don de l'acier, de l'honneur et de la guerre.

La Vertu leur offrit la trahison de la miséricorde tandis que le Vice leur dévoila la splendeur des ombres.

L'Instinct leur accorda les bienfaits de la nature.

Et le spectre de la guerre refit surface. Mais cette fois-ci, les dieux ne foulaient plus la terre des créatures.



LES CINQ ÂGES

Les érudits qui ont consacré leurs travaux à l'histoire d'Aarklash sont nombreux et pourtant la postérité n'aura retenu que très peu d'entre eux. Beaucoup ont succombé en tentant de percer des mystères interdits. D'autres ont disparu en cherchant un raccourci à leur quête de savoir et hantent toujours les corridors des vivants.

Appeler des entités supérieures est dangereux pour celui qui se laisse facilement tenter...

L'ÂGE DES BATAILLES

L'œuvre de Kyllion l'Ancien n'est peut-être pas la plus aboutie, mais reste la plus remarquable et la plus accessible. Ses ouvrages sur les civilisations et l'archéologie d'Aarklash sont universellement reconnus, de Wyde jusqu'à Shamir. Le passionnant récit des périples de ce Mage d'Alahan a bercé l'imagination de nombreux aventuriers !

Malgré l'étrange malédiction qui le liait au dernier roi des Centaures de Koldan, Sephiroth le Moissonneur, Kyllion parcourut inlassablement Aarklash à la recherche des origines de l'univers. Avant de mourir de la main squelettique du Moissonneur, le Mage a compilé l'essentiel de ses soixante années de recherche en une série de tomes encyclopédiques. Seul un miracle a permis à cette collection d'arriver en bon état à Kallienne, capitale du Royaume du Lion.

La contribution de Kyllion au patrimoine culturel d'Aarklash est indéniable.

Remontant aux origines de l'écriture, recoupant et vérifiant de nombreux mythes fondateurs, Kyllion a pu reconstituer l'Histoire du continent en cinq ères distinctes.

Celles-ci sont communément désignées comme étant les cinq Âges d'Aarklash.

Il ne subsiste aucune trace de ce qui s'est passé avant le cataclysme qui chassa les dieux d'Aarklash. L'Âge des Batailles retrace cette période indéfinie qui suit l'apparition du Temps jusqu'à la fin des terribles conflits qui faillirent tuer toute civilisation sur Aarklash.

On pense que les dieux vinrent à la rencontre de leurs peuples par le biais d'individus prédisposés à les entendre. Sous leur divine tutelle, les mortels connurent croissance et prospérité... Mais au fil du temps, ils découvrirent également l'envie et la jalousie. Les querelles de territoire ou d'idéologie devinrent des conflits, les escarmouches se transformèrent en batailles et les batailles se succédèrent pendant des générations. Les dieux cessèrent alors d'être des protecteurs bienveillants aux yeux de leurs fidèles. Les mortels se détournèrent de leur adoration pour se concentrer sur des problèmes plus immédiats de conquêtes et de massacres.

Malgré cela, l'influence des dieux ne fléchit pas, au contraire : elle se fit plus subtile et plus cruelle.

Beaucoup de civilisations disparurent au cours de cet Âge barbare, précipitant des cultures parfois très avancées dans le néant.



La majorité de leurs rares héritages écrits sont hélas indéchiffrables, faute de traduction. Ces récits sont les témoins muets de l'un des aspects les plus absurdes de la guerre. Les artefacts de ces peuples morts recèlent souvent des pouvoirs insoupçonnés capables d'outrepasser les lois de la réalité. Quelques lettrés imaginatifs ont suggéré, sans preuve formelle, que certaines de ces civilisations n'auraient pas complètement disparu. Elles auraient continué, au moins pendant un temps, à subsister dans l'ombre des autres peuples après l'Âge des Batailles.

Hélas, le destin de ces cultures orphelines se perd dans les méandres de l'Histoire.

Bien après qu'Aarklash ait été recouvert du sang de millions de victimes survint l'Hiver des Batailles, un événement climatique particulièrement éprouvant. Les mythes parlent d'un interminable hiver, d'autres racontent que le soleil s'est détourné du monde en contemplant les atrocités qui y étaient commises. Quoi qu'il en soit, les guerres cessèrent brutalement et les peuples oublièrent leurs anciens ennemis pour ne plus s'occuper que de leur propre survie.

L'ÂGE DE LA RENAISSANCE

L'Âge de la Renaissance est particulièrement riche d'enseignements. L'absence de conflit de grande ampleur a permis à certaines reliques de cette époque de traverser l'épreuve du temps sans encombres, cachées aux yeux de tous. Les artefacts les plus importants et les plus connus d'Aarklash sont apparus au cours de l'Âge de la Renaissance.

Qui sait, certains reposent peut-être encore dans des endroits oubliés ?

Lorsque l'Hiver des Batailles prit fin, les peuples survivants reprirent possession du monde en ayant presque abandonné leurs anciens dieux. Mais ceux-ci se manifestèrent à nouveau et de nouveaux cultes fleurirent... en même temps que de nouvelles querelles.

Les Peuples survivants prirent possession du Monde



de nouveaux cultes fleurirent. en même temps que nouvelles querelles

Le peuple de Kel aborda sur la côte ouest d'Aarklash en tant qu'exilés d'une nation inconnue. Après une courte guerre, ils s'allièrent au peuple Centaure et aux Ogmanans, le peuple des Géants. Ainsi naquit Avagddu, baptisé ainsi après la mort du premier roi des Keltois, Avagdd. La disparition soudaine de leur second roi, Cernunnos, entraîna la sécession d'un petit nombre de Keltois qui partirent à la recherche de leur souverain. Ceux-ci, persuadés de l'implication des dieux dans la disparition de leur roi, se baptisèrent Drones... ce qui signifie « clairvoyants ».

Les Nains avaient découvert les richesses naturelles de la terre après s'être blottis en son sein à la fin de l'Âge des Batailles. Ils asservirent le peuple Gobelin qui vivait dans les profondeurs avant eux et développèrent des techniques de forge élaborées. Ils abandonnèrent le troc au profit de la monnaie, faisant ainsi croître leur civilisation plus vite que celles de leurs voisins. Les monts Aegis et les plaines aux alentours devinrent leur territoire incontesté.

Même si cette hypothèse semble inconcevable, il semblerait que les Elfes aient vu le jour durant l'Âge de la Renaissance. Les plus anciens écrits de leur nation datent de cette ère et il n'est nulle part fait mention de leur existence antérieure. Les spéculations font état d'une « apparition » du peuple Elfique plus que de sa création, puisque sa culture était bien trop avancée pour une civilisation naissante. La théorie la plus plausible reste donc que les Elfes venaient d'ailleurs et qu'ils importèrent leur culture avec eux.

Mais ceci n'occulte pas le fait qu'ils sont eux-mêmes incapables de prouver l'antiquité de leur civilisation ou de situer leur patrie d'origine.



On raconte que la mystérieuse civilisation du peuple Serpent était alors au faite de sa puissance, malgré ses sanglantes coutumes et ses croyances indicibles. Nul ne sait - encore - comment de telles créatures à sang froid réussirent à survivre à l'Hiver des Batailles, alors que le soleil ne brillait plus sur Aarklash. Les Ophidiens érigèrent des cités dont la construction semble impossible avec les moyens de l'époque et s'avèrerait encore difficile aujourd'hui. Cependant, deux facteurs déterminants les empêchèrent de mener à bien leurs ambitions de conquête et d'extermination : le climat généralement tempéré d'Aarklash et leurs incessantes querelles avec leurs voisins de l'Utopie du Sphinx.



Les Gobelins
brisèrent
leurs chaînes
et furent dans
toutes les
directions.

Quant aux Wolfen, les témoignages de l'époque sont sans équivoque... car les premiers écrits et les premières représentations de toutes les civilisations sont souvent des mises en garde contre les Enfants d'Yllia !

Traversant l'Hiver des Batailles comme n'importe quel hiver, les Wolfen étaient les maîtres des forêts et de la nuit. Leurs incursions dans les premières cités inspiraient une véritable terreur dans le cœur des autres peuples.

Même si les Wolfen semblent à présent moins nombreux et moins puissants que leurs ancêtres, la peur est quant à elle restée intacte...

L'ÂGE D'OR

Les dates exactes du début et de la fin de l'Âge d'Or sont difficiles à cerner, y compris pour Kyllion lui-même. Cet Âge correspond à la période de transition et de développement des différents peuples d'Aarklash. Ce fut une période de rencontres et d'échanges : tous les peuples affirmèrent leur art et leur culture. La population globale du continent se mit à croître démesurément, les cités se multiplièrent en nombre et en taille.

D'un point de vue général, on rapporte souvent que l'Âge d'Or est celui de la suprématie de la raison. De nouveaux territoires furent conquis par leurs futurs rois. Les animaux sauvages furent chassés en même temps que les peurs ancestrales qui retenaient les élans de la civilisation. L'Âge d'Or est une période de prospérité et de rêves réalisés.

Les Gobelins, encore esclaves des Nains, se mirent à adorer le dieu Rat venu des profondeurs et en firent l'emblème de leur peuple. Ils brisèrent leurs chaînes et furent dans toutes les directions, de manière désordonnée. Déracinée, sans aucun repère géographique, la population Gobeline commença alors à grandir démesurément et fonda de vastes colonies un peu partout sur Aarklash.

Hélas pour les Nains, les Gobelins avaient tout détruit sur leur passage lors de leur libération. Les habitants des monts Aegis pensèrent longtemps que les autres peuples allaient profiter de leur faiblesse passagère pour tenter de les envahir. Il n'en fut rien... Certains prétendent que l'isolationnisme forcé des Nains proviendrait de cette crainte de l'invasion.

La nation Keltoise connut une évolution capitale. De macabres coutumes et une haine farouche envers les dieux différencièrent totalement les Druens du reste de leurs semblables. D'autres clans devaient ainsi voir le jour par la suite : les Ta'an, les Ishim'Re, les D'Aran et autres Egann... Ceux qui choisirent de respecter les voies originelles de la déesse, les vrais enfants de Kel, se baptisèrent Sessairs.

Plus que l'émergence d'une nation, ce fut surtout une naissance culturelle pour l'espèce humaine dans son ensemble : nombreux furent ceux qui cherchèrent les bonnes grâces de ces barbares parfois frustrés, mais terriblement efficaces dans les situations extrêmes.

L'union des clans Keltois Lahnar et Ylliaar donna naissance aux Alahaar, ancêtres des Lions. Leur civilisation connut un essor rapide et considérable, colonisant le futur domaine de la Couronne d'Alahan à une vitesse stupéfiante. La puissante Magie des Ylliaar, unie à la témérité des Lahnar, vint rapidement à bout des monstres qui peuplaient cette partie du continent et l'empêchaient d'être habitée durablement. Les Alahaar surent également repousser les invasions extérieures, posant des bases solides en prélude à la gloire de tout un peuple...





Paradoxalement, on peut également situer chronologiquement l'Âge d'Or à travers ses périodes les plus mouvementées.

Le premier de ces incidents historiques intervint juste après l'émancipation des Gobelins : il s'agit du déclin spectaculaire de l'Alliance Ophidienne et de l'Utopie du Sphinx pour des raisons aussi soudaines qu'inexplicables. Les Ophidiens eux-mêmes refusent de répondre aux questions sur ce sujet. Il semblerait pourtant que la mort prématurée de leur civilisation ait un rapport avec la disparition des Mnemosiens, les patriarches de leur peuple. Le domaine Utopien, quant à lui, disparut corps et bien en moins de sept jours.

Le second élément notoire de l'Âge d'Or fut la lutte de pouvoir entre Elhan et Silmaè, les deux princes héritiers de la couronne de Quithayran. Après l'exil volontaire d'Elhan, Silmaè devint le premier roi mortel de la Forêt des Fayes. Elhan et ses partisans fondèrent la nation Cynwäll, dans les étranges ruines des monts de Lanever. Retirés dans une introspection méditative, les Cynwäll se coupèrent pratiquement du monde et nul n'entendit plus parler d'eux.

La fin de l'Âge d'Or est souvent associée à la fondation de l'Empire du Griffon. Arcavius De Sabran, noble d'Alahan, partit en mission après avoir reçu une vision de Merin, le dieu unique. Il posa les fondations de l'Empire d'Akkylannie en une quinzaine d'années à peine. Guidés par les révélations de leur prophète, les Griffons colonisèrent la région Keltoise de l'Akhylahn et fondèrent la civilisation que l'on connaît.

VAN-AHN-KAER tua le
Moln-Dan et se fraya une voie
saignante jusqu'aux plus profonds
tunnels des mOnts Aegris.

L'ÂGE D'ACIER

L'Âge d'Acier correspond à la période funeste où toutes les guerres se préparèrent et où les principales alliances se formèrent entre les peuples.

L'Âge d'Acier débuta dans la Baronnie d'Achéron, alors inféodée au Royaume du Lion. L'Ordre des Toges Noires, avide de connaissances, découvrit la Nécromancie et la puissance de la Magie des Ténèbres. Seul un heureux concours de circonstances permit de mettre à jour le complot organisé par Feyd Mantis, Baron d'Achéron, et Kaïan Draghost, doyen de la plus prestigieuse Académie de Magie d'Alahan. Les Toges Noires promirent leurs âmes aux Ténèbres si elles les bénissaient en retour. Trois dieux Obscurs répondirent à leurs prières et se manifestèrent sur Aarklash : Salauël, Béliäl et Dhalilia.

Seule l'alliance des Lions, de la jeune armée du Griffon et des Dragons Cynwäll put empêcher les hordes damnées de déferler sur Aarklash lors de la tristement célèbre Bataille de Kaïber.





Mais le mal instillé par les Toges Noires était déjà irréversible. Un de leurs membres, un moine Akkylannien nommé Dirz, renia Merin au profit de sa nouvelle religion : la science.

Evitant le bûcher de justesse, les Alchimistes de Dirz s'échappèrent d'Akkylannie et s'installèrent dans le désert de Syharhalna après plusieurs mois d'errance. La vague de terreur religieuse qui secoua l'Akkylannie ne fut rien en comparaison de la chasse aux sorcières qui s'ensuivit. À ce jour, la plaie que Dirz infligea à sa patrie d'origine n'est toujours pas refermée.

Les Alchimistes ne s'arrêtèrent pas là. Après de nombreuses années passées à échapper à leurs poursuivants dans les sables du désert, les Syhars firent une découverte capitale et utilisèrent leur nouveau savoir pour créer une armée parfaite. Ils mirent les Orques au monde à partir de souches génétiques majoritairement Gobelines.

La nation Daïkinee fut à nouveau frappée par le destin. Scaëlin, princesse de Quithayran, fut ensorcelée par son propre narcissisme au point de pactiser avec les forces occultes pour conserver sa beauté et ses courtisans. Mais le prix à payer fut énorme : les Ténèbres firent remonter la nature profonde de Scaëlin à la surface, métamorphosant lentement l'unique héritière du trône et ses suivantes en sorcières arachnéennes. Scaëlin fut chassée par ses propres courtisans. Ivre de rage, elle jeta une terrible malédiction à son peuple avant de disparaître dans un tourbillon de noirceur : désormais, chaque femme Daïkinee devrait mourir peu de temps après avoir connu l'amour. Ainsi les hommes ne trouveraient plus que la solitude pour compagne...

Ainsi
les HOMmes
ne trouveraient
plus que la SOLitude
pour compagne...

Les Gobelins réussirent à s'unir sous une même bannière, celle de l'Empereur Kharbôxyl. Les mauvaises langues diront qu'ils y parvinrent par hasard ou par miracle, mais la réalité est toute autre : Kharbôxyl De No-Dan-Kar était un orateur hors pair et un voyageur aguerri. Fort de ses expériences parfois durement acquises auprès des autres peuples, il décida de donner à la cité des Gobelins, Klûne, une image à la hauteur de ses ambitions.

Lorsque les Gobelins s'aperçurent que non seulement la cité ne s'effondrait pas sur elle-même, mais qu'en plus elle résistait aux incursions des Nains, ils vinrent en masse prêter allégeance à Kharbôxyl. Les hordes Gobelines semi-nomades apportèrent avec elles leurs coutumes et leur « richesse » intellectuelle. Klüne se mit à croître comme un champignon et bientôt le territoire de No-Dan-Kar s'étendit des frontières de la forêt de Drun Aeryfh jusqu'aux Plateau des Géants. Klüne devint le creuset culturel des Gobelins, une sorte de rêve réalisé envers et contre tout. La première guerre déclarée par l'Empire Gobelin ne fut pas à l'encontre des Nains, comme on aurait pu s'y attendre, mais bel et bien à l'encontre des Alchimistes de Dirz qui avaient utilisé les corps de leur diplomates pour fabriquer les Orques.

Les Nains tentèrent de marcher sur No-Dan-Kar pour asservir à nouveau les Gobelins. Lorsqu'ils se retrouvèrent face à une marée de chair et de métal rouillé, ils comprirent que plus jamais l'engeance de Rat ne se soumettraient à leur autorité.

Malgré les apparences, la société Naine connut quelques changements majeurs durant l'Âge d'Acier. Elle envoya des émissaires partout sur Aarklash avec la mission de s'enquérir des progrès effectués par les autres peuples. Reconnaisant « une âme sœur en la matière », Tir-Nâ-Bor fit une entorse à ses traditions d'autarcie en proposant ouvertement une alliance aux Griffons d'Akkylannie. Pessimistes de nature et prévoyant un funeste avenir, les Nains signèrent un pacte de non-agression avec les Lions d'Alahan et les Elfes Cynwäll. Leurs rapports avec les peuples de la Lumière s'assouplirent au fil du temps, mais jamais les Nains ne baissèrent la garde.

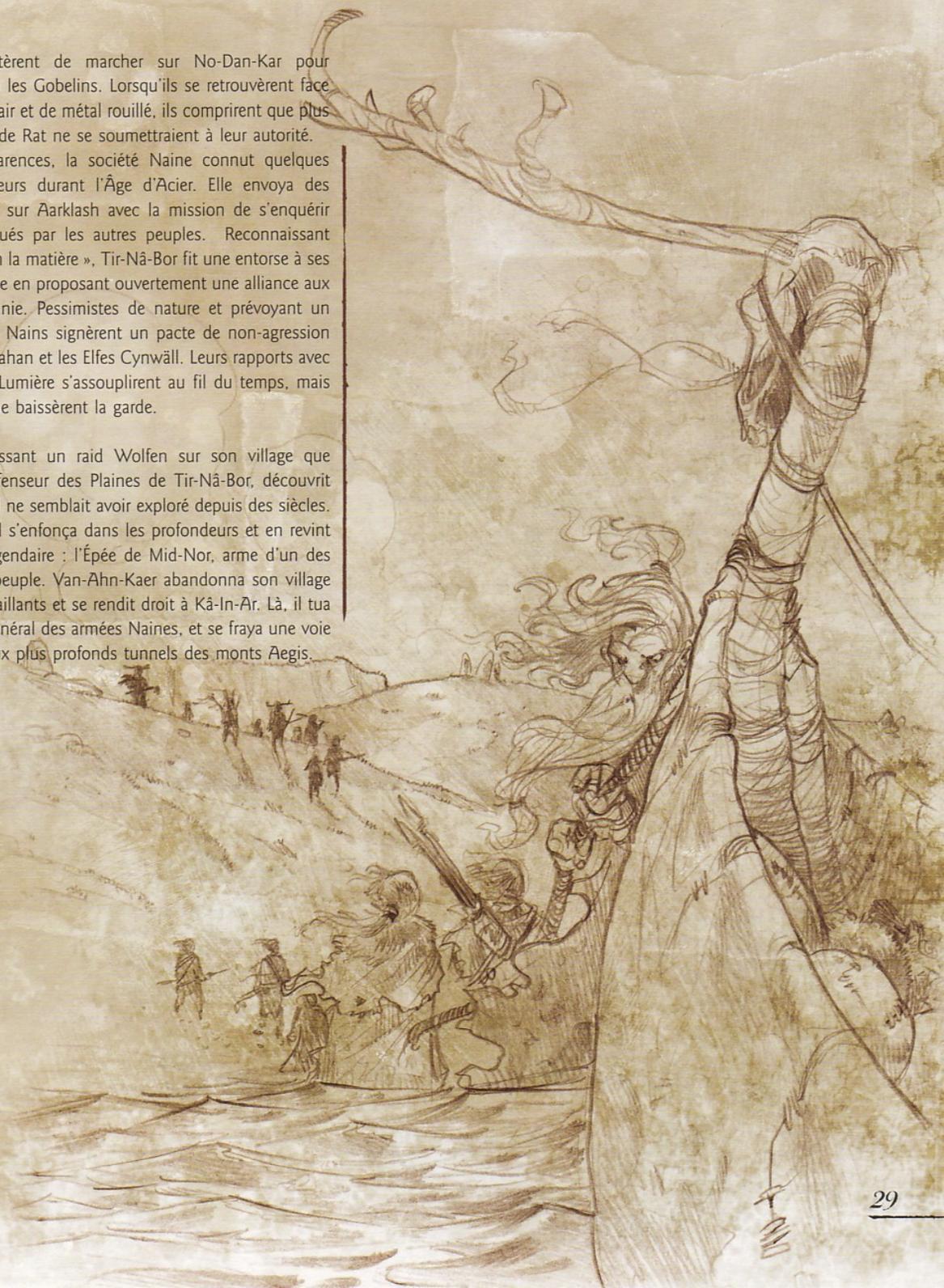
C'est en repoussant un raid Wolfen sur son village que Van-Ahn-Kær, Défenseur des Plaines de Tir-Nâ-Bor, découvrit une grotte que nul ne semblait avoir exploré depuis des siècles. Pris de curiosité, il s'enfonça dans les profondeurs et en revint avec une arme légendaire : l'Épée de Mid-Nor, arme d'un des Ancêtres de son peuple. Van-Ahn-Kær abandonna son village à la merci des assaillants et se rendit droit à Kâ-In-Ar. Là, il tua le Moln-Dan, le général des armées Naines, et se fraya une voie sanglante jusqu'aux plus profonds tunnels des monts Aegis.

Tous les Nains qu'il toucha se relevèrent pour le suivre, animés par une volonté qui n'était plus la leur. Malgré d'épuisantes recherches, jamais les Nains ne retrouvèrent la trace de leurs frères possédés. Ils scellèrent les tunnels interdits à tout jamais et se jurèrent de ne révéler à personne ce qui s'était passé dans leur forteresse la mieux gardée.

Ainsi naquit le Despote, ainsi naquirent les Nains de Mid-Nor.

Le Quatrième Âge, qui vient de s'achever avec le Rituel de l'Aube des Alchimistes de Dirz, est un prélude à la destruction.

Aarklash est à présent entré dans l'Âge des Ténèbres.



L'Âge des Ténèbres est celui de l'incertitude, de la corruption et peut-être même celui de la fin des temps. Partout sur Aarklash, des armées se lèvent et les héros rallient leur peuple à des causes insensées. L'activité diplomatique et son corollaire, l'espionnage, connaissent un regain sans précédent. Les plus inconscients peuvent se voiler la face, les puissants peuvent exprimer du dédain, les signes sont là : jamais Aarklash ne fut plus en péril depuis que les dieux ont quitté sa surface.

L'influence des Ténèbres est invisible et sournoise. Les forces de l'entropie tissent petit à petit la toile de noirceur qui va recouvrir Aarklash. Même un profane pourrait sentir à quel point leur puissance croît au fil des mois.

Pourtant il n'en fut pas toujours ainsi : en des temps plus reculés, l'action du Principe Obscur ne s'exerçait qu'indirectement, au travers des Éléments ou des individus qu'il parvenait à corrompre.

À cette époque, trouver des gemmes de Ténèbres était un défi très risqué. Mais les choses ont changé depuis...





L'ÂGE DES TÉNÈBRES

Depuis qu'un dieu jaloux a plongé un noble roi dans les affres du remords. Lorsque Cernunnos abandonna son peuple, seuls ses sujets les plus fidèles, les Druces, partirent à sa recherche. Les Ténèbres leur offrirent une occasion de se venger des intrigues meurtrières des dieux.

Depuis que trois dieux des Ténèbres se sont manifestés dans la Baronnie d'Achéron, laissant derrière eux un gouffre menant droit aux Enfers. Les Nécromanciens ont percé le secret de l'éternité, mais à quel prix ?

Depuis que la vanité a transformé une jeune princesse Elfe, Scaëlin, en matriarche diabolique et cruelle. La douleur et la haine sont si puissantes dans le cœur des Akkyshan qu'elles en imprègnent leur sang, leur être, leur âme.

Depuis qu'un moine Akkylannien a renié son dieu au profit de la science. Dirz a mis au monde des abominations contre-nature en croyant dominer les Ténèbres, puis a bâti un empire inhumain en prétendant agir pour le bien de tous.

Et enfin, depuis qu'un héros Nain a retrouvé l'épée d'un héros trahi par ses propres frères. Jusqu'à ce qu'il ait châtié ceux qui l'ont précipité dans les Abysses, Mid-Nor n'aura de cesse de retourner les vivants contre leurs créateurs.

Autrefois épars, les peuples des Ténèbres commencent à se rassembler et la force de leur alliance surmonte aisément leurs différences culturelles et politiques. De sombres pactes unissent la Baronnie d'Achéron, les Alchimistes de Dirz, les Keltois du clan des Druces, les Nains de Mid-Nor et la Sororité d'Ashinân.

Autrefois confinées par les forces de la Lumière, les armées de ces peuples s'entraident de plus en plus pour vaincre leurs adversaires respectifs. Nul n'est à l'abri de leurs exactions : le comptoir maritime de Kylaë, pourtant placé sous la protection conjointe des flottes du Griffon et du Lion, a été rasé lors d'un raid par une poignée de clones de Dirz menés par le Dixième Pilier de Danakil, Arkeon Sanath. Des bandes de Nains de Mid-Nor

rôdent aux abords de la forêt de Quithayran et comparent leurs trophées avec ceux de leurs frères de Cadwallon, de Diisha ou de Klûne. Des Nécromanciens font apparaître des portails aux quatre coins d'Aarklash et fondent de redoutables sectes à l'insu du regard de tous...

Mais il ne faut pas se méprendre : les disciples des Ténèbres ne seraient pas fidèles à eux-mêmes s'ils étaient loyaux et pleinement coopératifs les uns envers les autres. Il leur arrive parfois de s'affronter. Leurs combats fratricides sont plus destructeurs que ceux qu'ils livrent aux enfants de la Lumière, car l'enjeu de ces batailles n'est pas la domination, mais l'anéantissement !

C'est peut-être cet état d'esprit qui a empêché, jusqu'à maintenant, les peuples des Ténèbres de renverser leurs adversaires les uns après les autres en concentrant leurs efforts sur une seule cible à la fois.

Conscients que la division engendre la faiblesse, les civilisations de la Lumière ont forgé une solide alliance que bien peu de choses pourraient briser. Mais la fraternité qui unit les Cynwäll, les Griffons, les Lions et les Sessairs est continuellement mise à l'épreuve alors que les engeances des Ténèbres les encerclent et les rongent...

La première bataille d'envergure entre la Lumière et les Ténèbres, du moins pour l'ère moderne, se déroula dans l'étroit défilé qui reliait autrefois Achéron au Royaume d'Alahan. Des semaines durant, les armées du Lion, du Griffon et du Dragon affrontèrent sans relâche les légions infernales de la Baronnie rebelle dans la passe de Kaïber. Aujourd'hui se dresse là-bas une forteresse cyclopéenne, née du savoir des sages et baignée du sang des braves. L'Alliance de Lumière y repousse quotidiennement d'innombrables vagues de guerriers morts-vivants. Mais chaque jour qui passe voit la forteresse s'affaiblir un peu plus. Ses pierres sont emportées une à une dans les limbes par des démons grimaçants. Ses fondations tremblent sous les coups de puissances inconnues.

Kaïber est un symbole vivant de la Lumière sur Aarklash : au pied de ses murailles comme sur tous les champs de bataille d'Aarklash, des actes de grande bravoure sont accomplis par des héros qui ne seront jamais chantés. Et la situation est la même dans le désert de Syharhalna, dans les canyons de Bran-Ô-Kor, dans les brouillards d'Avagddu et dans la Forêt des Toiles. Les familles pleurent leurs enfants morts au champ de gloire.

Mais tant qu'il restera un idéal à défendre, jamais les vaillants guerriers de la Lumière ne courberont l'échine devant l'adversité. Ils sont les garants de la justice et de l'honneur, mais aussi du destin de tout un continent. Quel avenir peuvent-ils promettre aux générations futures si les Ténèbres remportent la guerre ?

Tout comme les Ténèbres, la Lumière ne fut pas toujours aussi présente sur Aarklash. À l'instar de son Principe opposé, elle accomplissait autrefois sa volonté par le biais d'agents dévoués et fidèles. L'équilibre naturel des choses l'a forcée à agir directement lorsque les Ténèbres ont commencé à se déverser sur Aarklash : dans l'esprit de ses serviteurs, seule la Lumière peut résister à la corruption des Ténèbres et les repousser jusqu'à ce que l'harmonie élémentaire règne à nouveau. Hélas, même si les dieux de la Lumière ont toujours enseigné le bien et la vertu, ce combat se fera avec les peuples du Destin, que ces derniers le veuillent ou pas !

Peut-être que la plus grande menace ne vient pas des conflits présents et à venir, mais bel et bien de l'intérieur. Des penseurs, des philosophes et mêmes certains Magiciens estiment que l'intransigeance des peuples de la Lumière vis-à-vis des autres nations ne fait que renforcer les Ténèbres. Imposer ses traditions, ses dieux ou son propre mode de pensée à des peuples jugés « inférieurs » engendre la haine. Ces paroles, parfois jugées comme blasphématoires, ont conduit bon nombre de leurs partisans en prison ou devant des tribunaux de guerre. En cette âge sombre, né de la dissension et de la faiblesse, tout compromis serait une erreur. Les forces de la Lumière doivent présenter un front uni. Le temps des négociations est terminé : celui qui refuse de prêter allégeance aux seigneurs de la Lumière mourra seul ou sera éliminé avant de vendre son âme aux Ténèbres.





Et si le véritable honneur n'était pas inscrit sur les blasons, mais dans le désir de justice ?

Et si la véritable sagesse n'était pas dictée par la parole des aînés, mais par la tolérance ?

Et si le véritable courage n'était pas d'affronter son ombre, mais de changer ?

Autant de questions qui n'intéressent guère les peuples du Destin, nés des quatre Éléments primordiaux et des dieux les plus anciens des sphères célestes. Pour eux, ces interrogations sont le fruit d'esprits qui ont été éloignés trop longtemps des vraies valeurs enseignées par la nature, la vie ou la fortune.

Quelles sont les véritables enjeux d'une guerre ? Ceux qui survivront aux caprices de l'Histoire ! Nulle idéologie et nul empire n'est éternel. La guerre est faite pour détruire, conquérir ou se défendre... Du moins, c'est ce que les Elfes Daïkinee, les Gobelins, les Nains de Tir-Nâ-Bor et les Orques semblent prétendre. Ce principe est également partagé par les Keltois des clans mineurs et les terrifiants Dévoreurs.

Chaque civilisation du Destin suit ses propres traditions, indépendamment des autres peuples. Même si les Orques et les Gobelins font régulièrement du troc et que certains Wolfen côtoient les Daïkinee, aucune alliance concrète et durable n'unit un peuple du Destin à un autre.

Les Dévoreurs de Vile-Tis traversent Aarklash en laissant derrière eux un sillage de sang et de terreur. Malgré leurs mœurs insoutenables, nul ne peut contester qu'ils sont plus « civilisés » que leurs frères Wolfen. Les Nains de Tir-Nâ-Bor ont noué une fructueuse alliance avec les Griffons d'Akkylannie mais refusent de laisser entrer les étrangers dans leurs forteresses des monts Aegis. Les Gobelins, esprits éclairés et promoteurs de l'écriture sur Aarklash, reçoivent les ambassadeurs d'Achéron au cours de célébrations fastueuses. Quant aux Orques, ils attaquent indistinctement les Griffons et les Scorpions qui traversent Bran-Ô-Kor, malgré leur population restreinte. Les voies du Destin sont aussi parfois celles du paradoxe...

Qu'ils inspirent le mépris, l'indifférence ou la méfiance, chacun de ces peuples a survécu au passage du temps, aux invasions et aux ravages de l'Histoire sans aucune aide extérieure. C'est un point que leurs interlocuteurs et leurs ennemis négligent souvent, mais qui est capital lorsqu'on cherche à cerner la richesse de leur culture.

En cet Âge de Ténèbres où des civilisations entières se préparent à une guerre qui se déroulera sur la terre comme dans les cieux, il se pourrait bien que seuls les disciples de la Destinée puissent faire pencher la balance. Qui peut prédire de quel côté ces peuples disparates se rangeront lorsque la fin du monde approchera ?

La guerre est déclarée. Qui lèvera la bannière des dieux ?
Qui sera digne de survivre au RAG'NAROK ?

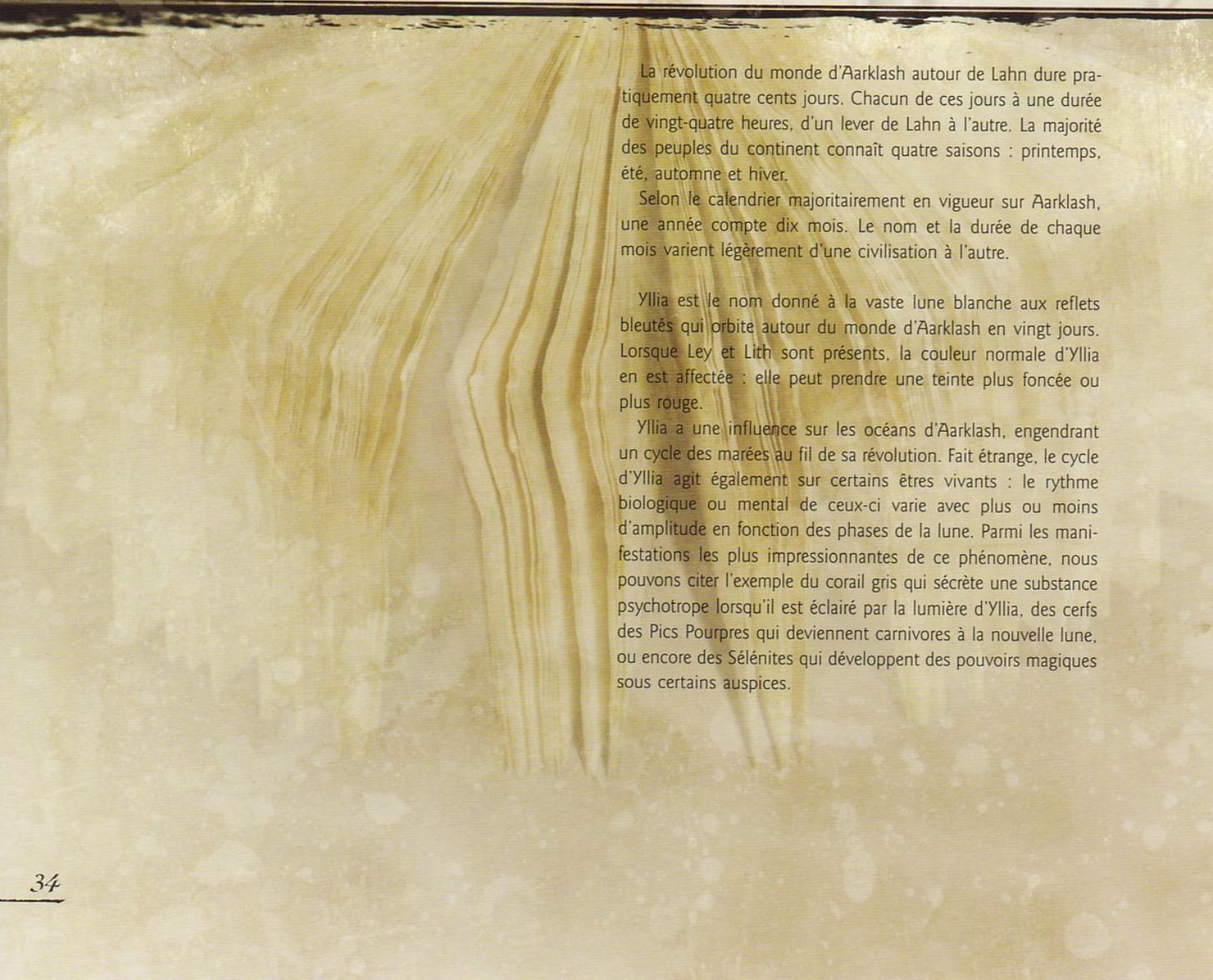




La planète sur laquelle se trouve le continent d'Aarklash est en orbite autour d'un gros soleil jaune communément appelé Lahn. Deux autres astres solaires beaucoup plus petits sont en orbite autour de Lahn : Ley, un minuscule soleil bleu, et Lyth, astre d'un rouge qui n'est pas sans rappeler la couleur du sang.

Ley et Lyth n'apparaissent pas toutes les années. Mais lorsque cela se produit, il n'est pas rare que les soleils jumeaux engendrent divers phénomènes naturels : tempêtes magnétiques, altération du climat, migrations animales parfois désastreuses, contrecoups magiques indésirables et apparitions spontanées de Portails Élémentaires sont les plus courants.

A S T R O N O M I E



La révolution du monde d'Aarklash autour de Lahn dure pratiquement quatre cents jours. Chacun de ces jours à une durée de vingt-quatre heures, d'un lever de Lahn à l'autre. La majorité des peuples du continent connaît quatre saisons : printemps, été, automne et hiver.

Selon le calendrier majoritairement en vigueur sur Aarklash, une année compte dix mois. Le nom et la durée de chaque mois varient légèrement d'une civilisation à l'autre.

Yllia est le nom donné à la vaste lune blanche aux reflets bleutés qui orbite autour du monde d'Aarklash en vingt jours. Lorsque Ley et Lith sont présents, la couleur normale d'Yllia en est affectée : elle peut prendre une teinte plus foncée ou plus rouge.

Yllia a une influence sur les océans d'Aarklash, engendrant un cycle des marées au fil de sa révolution. Fait étrange, le cycle d'Yllia agit également sur certains êtres vivants : le rythme biologique ou mental de ceux-ci varie avec plus ou moins d'amplitude en fonction des phases de la lune. Parmi les manifestations les plus impressionnantes de ce phénomène, nous pouvons citer l'exemple du corail gris qui sécrète une substance psychotrope lorsqu'il est éclairé par la lumière d'Yllia, des cerfs des Pics Pourpres qui deviennent carnivores à la nouvelle lune, ou encore des Sélénites qui développent des pouvoirs magiques sous certains auspices.

Parmi les nombreuses étoiles qui éclairent la voûte céleste chaque nuit, quatre servent aux voyageurs pour se repérer. Ces étoiles cardinales, communément appelées Nerea, Sylhea, Elion et Olhim, font également partie de la petite quinzaine de constellations utilisées par les astrologues et les augures dans leurs calculs ésotériques. Leur position par rapport aux autres étoiles dans le ciel, leur alignement et les aspects d'Yllia servent à déterminer pêle-mêle les humeurs des dieux, les conjonctions favorables ou funestes, les dates de certaines célébrations ou le destin des individus.

La connaissance du reste de l'univers est entièrement laissée à l'appréciation d'un petit groupe d'astronomes avant-gardistes et de théologiens éclairés. Les uns prétendent que Lahn tourne autour d'Arkash et non l'inverse comme le veut la croyance populaire. D'autres pensent que les Portails magiques sont en réalité des ouvertures sur d'autres systèmes. Le monde d'Arkash est-il plat, creux, sphérique ? Qu'y a-t'il au-delà des océans ? Les Elfes viennent-ils des étoiles ?

Les plus doués et les plus excentriques de ces individus, les Cosmologues, mettent au point divers procédés magiques ou technologiques pour tenter d'observer les étoiles d'un peu plus près. Des lunettes d'une incroyable complexité ont été mises au point par les Cynwäll et les Nains... et les Cosmologues partis explorer d'autres mondes par le biais de Portails spontanés ne sont toujours pas revenus.



La Commanderie du Temple de l'Est, non loin de la frontière de Syharhalna.

Le soleil couchant illuminait l'horizon de Bran-Ô-Kor de mille brasiers. De l'autre côté du ciel, vers l'occident, les premières étoiles apparaissaient les unes après les autres dans la voûte céleste comme autant de jolies femmes solitaires invitées au bal du firmament.

La forteresse des Griffons semblait sereine. La température baissait petit à petit et rendait l'air des canyons un peu plus respirable... Les braseros des sentinelles s'allumèrent les uns après les autres, augurant une longue nuit de veille pour les valeureux guerriers d'Arkylannie. Quelques rayons de lumière se dessinaient déjà à travers les meurtrières de la Commanderie, comme autant de témoignages de l'activité qui régnait en ces lieux...

« Je suis versé dans certaines arcanes du monde occulte, mais je dois bien avouer que je n'y connais rien aux mystères de votre prétendue Magie. D'ailleurs, je peine à croire que deux hommes comme vous aient foi en ces... »

Le Commandeur Arkhos laissa son geste achever sa pensée. Il désignait, d'un large mouvement de la main, les instruments étranges et les livres posés sur la table de pierre devant laquelle il était assis.

En face de lui, au-delà des montagnes de parchemins, d'astrolabes et de tablettes de noyer, se tenaient le Mage Méliador et l'astrologue Misan. Le Templier et le Céleste étaient de bons amis ; ils avaient combattu ensemble à la bataille du Défilé des Pleureuses. Ce jour-là, Méliador avait sauvé la vie de centaines d'Arkylanniens et avait transformé un épouvantable carnage en retraite précipitée. Le Pape croyait que cette bataille s'était soldée par une défaite ; le Temple était plus réaliste dans sa fierté...

Méliador était revenu à Bran-Ô-Kor, accompagné de Misan. Ils avaient sollicité une entrevue avec le Commandeur pour aborder des sujets de la plus haute importance. Misan le Clairvoyant était un astrologue très réputé et ses prédictions étaient souvent examinées avec attention par les Mages de l'Ordre de la Chimère.

« Je comprends votre scepticisme et le respecte, Commandeur. Toutefois, je vous encourage à examiner les éléments que je viens de vous exposer avec certains faits qui auraient pu arriver récemment. »

Arkhos se leva et invita le Clairvoyant à se rendre avec lui à la fenêtre. Il regarda le ciel nocturne et Yllia qui lui souriait. Après une seconde de silence, il posa la main sur le sceau de sa Commanderie passé autour de son cou en pendentif.

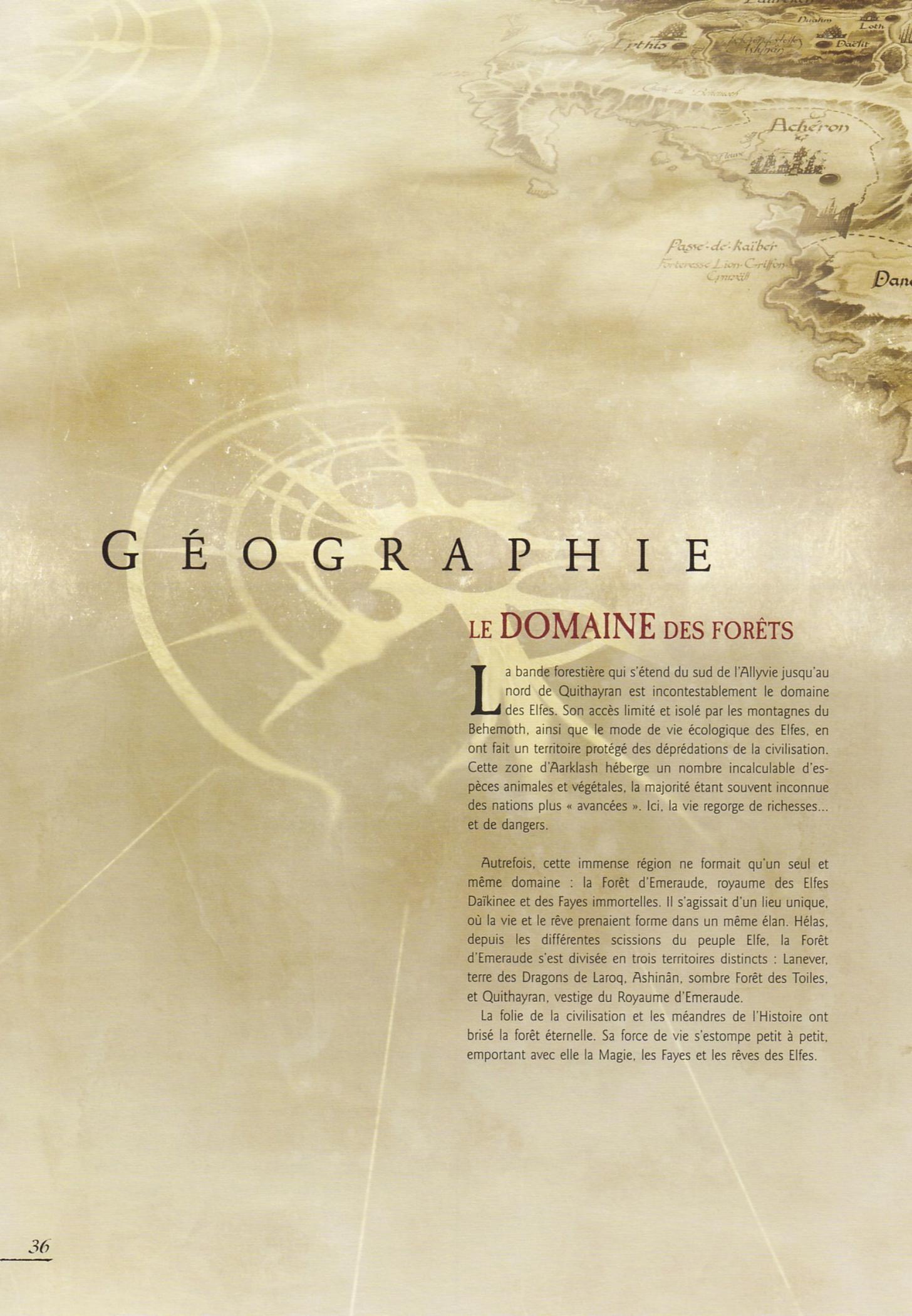
« Quel est le langage des étoiles, Misan ? Comment pouvez-vous affirmer que les Scorpions vont lancer un assaut massif alors que vous n'y connaissez rien en stratégie militaire ? »

« Ce n'est pas ce que j'ai dit, seigneur Arkhos. Il appartient à chacun d'interpréter comme il l'entend les présages que les cieux nous envoient. Malheureusement, le langage déforme tout ! Les oracles disent que le soleil s'est levé sur le lointain empire de ceux qui naissent sans âme. Ils se sont multipliés dans l'ombre et l'heure est venue pour eux de se lancer à la conquête des terres fertiles. Ils vont asservir leurs ennemis d'autrefois et verser... »

« Oui, je vous ai entendu... Et verser le sang des immortels sur l'autel de leur dieu brûlé. Mettez-vous à ma place. Comment réagiriez-vous en entendant une prédiction si sibylline ? »

Méliador, silencieux depuis le début de la rencontre, prit enfin la parole.

- « Le Rituel de l'Aube, Arkhos. Les Tablettes de Zahar... Les Syhars ont terminé ce que leur dieu a commencé il y a si longtemps. »



G É O G R A P H I E

LE DOMAINE DES FORÊTS

La bande forestière qui s'étend du sud de l'Allyvie jusqu'au nord de Quithayran est incontestablement le domaine des Elfes. Son accès limité et isolé par les montagnes du Behemoth, ainsi que le mode de vie écologique des Elfes, en ont fait un territoire protégé des déprédations de la civilisation. Cette zone d'Aarklash héberge un nombre incalculable d'espèces animales et végétales, la majorité étant souvent inconnue des nations plus « avancées ». Ici, la vie regorge de richesses... et de dangers.

Autrefois, cette immense région ne formait qu'un seul et même domaine : la Forêt d'Émeraude, royaume des Elfes Daikinee et des Fayes immortelles. Il s'agissait d'un lieu unique, où la vie et le rêve prenaient forme dans un même élan. Hélas, depuis les différentes scissions du peuple Elfe, la Forêt d'Émeraude s'est divisée en trois territoires distincts : Lanever, terre des Dragons de Laroq, Ashinân, sombre Forêt des Toiles, et Quithayran, vestige du Royaume d'Émeraude.

La folie de la civilisation et les méandres de l'Histoire ont brisé la forêt éternelle. Sa force de vie s'estompe petit à petit, emportant avec elle la Magie, les Fayes et les rêves des Elfes.



LE DOMAINE DE LA POUSSIÈRE ET DES LARMES

De nombreuses ruines disséminées du golfe de Syrlinh jusqu'au détroit de Larönn témoignent de l'existence d'une civilisation inconnue. Les plus anciens de ces vestiges se trouvent à quelques jours de marche d'Indatté, en territoire Daïkinee.

L'hypothèse la plus fréquemment avancée prétend que ces vestiges auraient été érigés par les premiers Elfes, au cours de l'Âge de la Renaissance. Les légendes racontent que les Elfes seraient apparus aux autres peuples au cours de cet Âge prospère, comme s'ils étaient venus de nulle part... Toutefois, il faut noter que l'architecture Elfique ne correspond pas au style de ces ruines et que les Elfes eux-mêmes sont incapables de justifier leur présence sur leur territoire. Un événement inconnu aurait ainsi provoqué une coupure dans l'évolution des Elfes, engendrant cette « amnésie » historique et culturelle.

La seconde hypothèse est beaucoup plus simple : les Elfes, dont les dons pour la guerre ne sont plus à démontrer, auraient soit chassé, soit détruit, soit parasité les précédents habitants de ces lieux jusqu'à leur extinction. Les partisans de ce postulat mettent souvent en valeur l'archaïsme des coutumes Daïkinee pour appuyer leurs arguments.

Le domaine de l'est s'étend sur des terres difficiles, rendues hostiles par un climat souvent ingrat. La nature n'a pas favorisé les territoires qui se trouvent au-delà des plaines d'Avagddu, si l'on excepte Diisha. Il s'agit des monts Aegis, des canyons de Bran-Ô-Kor et du désert de Syharhalna.

Les monts Aegis peuvent s'enorgueillir de leur hauteur, mais aussi de la diversité de leur système écologique et climatique. De nombreuses espèces animales prospèrent sur ses plateaux herbeux et dans ses vallons, alors que d'autres survivent au froid intense ou aux interminables tempêtes de neige.

Les montagnes de l'Aegis agissent comme une barrière qui influence le climat de toute la région. Les courants froids de la mer d'Ephren et de la mer de Migol se heurtent à l'activité volcanique de l'Akhylahn, engendrant de part et d'autre des récifs des Crocs de Feu de nombreux bouleversements climatiques. L'union de ces deux facteurs débouche sur un paradoxe cruel : de puissants vents chauds balayent le désert de Syharhalna avant de s'engouffrer dans les canyons de Bran-Ô-Kor. La terre des Orques n'est pas plus clémente pour autant : ces mêmes vents, chargés de sable et de poussière, finissent de rendre irrespirable l'air déjà surchauffé par un soleil de plomb.

CONTINENT D' AARKLASH



OCCIDENT

MER DE SÖL

- | | |
|------------------------|---------------------------------|
| ● Île Akkphos | ● Île Lion |
| ● Île Daïkineë | ● Cité Naine |
| ● Île Cynuväl | ● Île Sessairs |
| ● Cité Scorpion | ● Cercle de Pierres |
| ● Cité Troglodpte Drue | ● Commanderie Templière Griffon |
| ● Cité Gobeline | ● Cité Indépendante |
| ● Île Griffon | ● Forteresse Scorpion |
| ● Cité Mort-Spirant | — 250 Km |

45° Nord Est

70° E

20° Est

30° E

Mont Touboi

Khüne

Marnis de No-Dan-Kae

Zuog

Plâteau de No-Dan-Kae

Village Sessairs rasé par les Drunes

Tain

Drun-Ambaith

Premier Campement des Drunes

Dun-Scath

AVAGDU

Tar-Hae's

Port du Kueken

Laverne

Luishan

Fléuve

N

Allmoon

Port-des-Brumes

Tycho

Ancienne Cité (Enclavée)

ENTRION

TERRA INCOGNITA
30° Sud Est
Quatre-Vents Est



Mörn

Barg

Fom-Nur
Monts Acéis

Kâ-In-Ar
Naël-Carn
Plaine des Larmes
e-du-Nord

Lor-An-kor

AKKYLAΠΠIE
DES GÉPHEMIS ET ASSALATHIENS

Denda-Cartha

Arcaria

Kylacé

man

AUSTRALE

BRAN O'KER

Bran O'ker
Le temple des Larmes

Kal-Nam
Prisaur

Ohg-Hen-kir
Temple-du-sud

Kasheim

Djaran

Récifs
des Crocs de Feu

Algandie



39°

35° Sud
EST

Temple-de-l'est

Dethnes

Tenseth

Inuka
SYHAPALIA

Ishmir

Flaux Kaseth

Flaux Kaseth

Flaux Kaseth

Flaux Kaseth

Flaux Kaseth

Flaux Kaseth

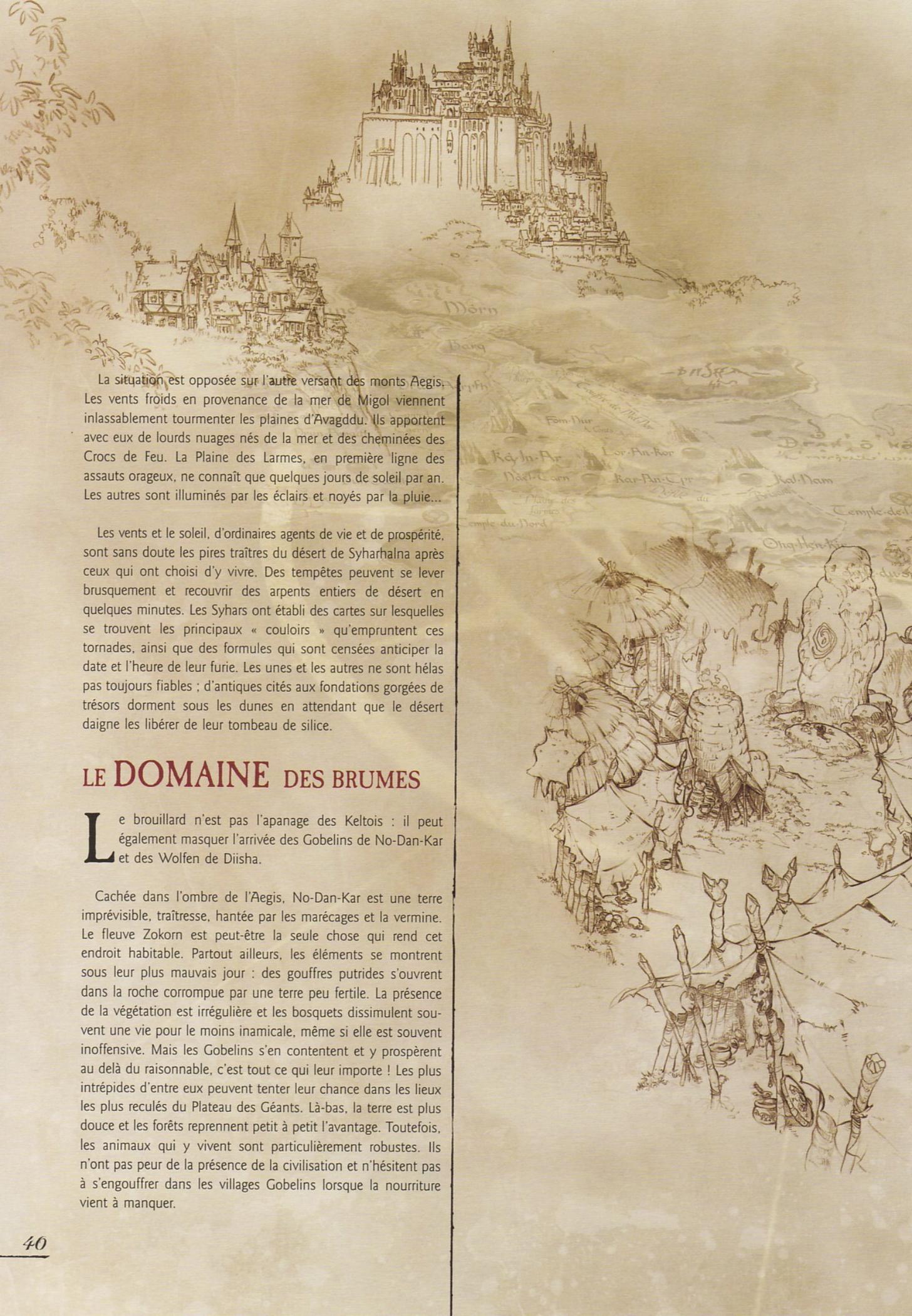
Dethnes

Flaux Kaseth

Vestiges Ophidiens



ORIENT



La situation est opposée sur l'autre versant des monts Aegis. Les vents froids en provenance de la mer de Migol viennent inlassablement tourmenter les plaines d'Avagddu. Ils apportent avec eux de lourds nuages nés de la mer et des cheminées des Crocs de Feu. La Plaine des Larmes, en première ligne des assauts orageux, ne connaît que quelques jours de soleil par an. Les autres sont illuminés par les éclairs et noyés par la pluie...

Les vents et le soleil, d'ordinares agents de vie et de prospérité, sont sans doute les pires traîtres du désert de Syharhalna après ceux qui ont choisi d'y vivre. Des tempêtes peuvent se lever brusquement et recouvrir des arpents entiers de désert en quelques minutes. Les Syhars ont établi des cartes sur lesquelles se trouvent les principaux « couloirs » qu'empruntent ces tornades, ainsi que des formules qui sont censées anticiper la date et l'heure de leur furie. Les unes et les autres ne sont hélas pas toujours fiables ; d'antiques cités aux fondations gorgées de trésors dorment sous les dunes en attendant que le désert daigne les libérer de leur tombeau de silice.

LE DOMAINE DES BRUMES

Le brouillard n'est pas l'apanage des Keltois : il peut également masquer l'arrivée des Gobelins de No-Dan-Kar et des Wolfen de Diisha.

Cachée dans l'ombre de l'Aegis, No-Dan-Kar est une terre imprévisible, traîtresse, hantée par les marécages et la vermine. Le fleuve Zokorn est peut-être la seule chose qui rend cet endroit habitable. Partout ailleurs, les éléments se montrent sous leur plus mauvais jour : des gouffres putrides s'ouvrent dans la roche corrompue par une terre peu fertile. La présence de la végétation est irrégulière et les bosquets dissimulent souvent une vie pour le moins inamicale, même si elle est souvent inoffensive. Mais les Gobelins s'en contentent et y prospèrent au delà du raisonnable, c'est tout ce qui leur importe ! Les plus intrépides d'entre eux peuvent tenter leur chance dans les lieux les plus reculés du Plateau des Géants. Là-bas, la terre est plus douce et les forêts reprennent petit à petit l'avantage. Toutefois, les animaux qui y vivent sont particulièrement robustes. Ils n'ont pas peur de la présence de la civilisation et n'hésitent pas à s'engouffrer dans les villages Gobelins lorsque la nourriture vient à manquer.

Un seul obstacle s'est toujours opposé à la colonisation de la forêt de Diisha par les Fils de Rat : les Wolfen. Tout porte à croire que Diisha fut recouverte en des temps anciens par une épaisse couche de glace similaire à celle d'Allmoon, au sud du continent. Mais les glaciers ont fondu et ont fait place à une étendue de bois clairsemés, où le gibier est aussi diversifié que robuste. En se retirant, la glace a laissé de véritables rivières de rochers polis dont la taille peut varier du galet à la colline. Le cycle des saisons est plus prononcé sur cette partie du continent, en raison de sa proximité du pôle. La saison froide fait descendre la température bien en-dessous de zéro et habille Diisha d'un épais manteau de neige balayé par le blizzard. La saison chaude, quant à elle, laisse resplendir la couleur des sapins mais n'empêche pas le gel de durcir la terre...

Le climat d'Avagddu est lui aussi sans concession, même s'il est beaucoup plus doux que celui de Diisha. L'horizon ininterrompu qui s'étend sur les plaines d'Avagddu est sans doute la cause de l'interminable soif de voyage des Keltois. Les seuls endroits perpétuellement habités sont Kel An Tiraidh et Caer Maed, domaine des Drones. Dans un cas comme dans l'autre, la fertilité de la terre et la quantité de gibier ont justifié la sédentarisation des deux plus grands clans des Keltois : les Drones et les Sessairs.

Les landes sont parcourues par les clans plus modestes : bon nombre d'entre eux vivent de manière nomade et dressent des campements aux alentours des lieux les plus généreux d'Avagddu.

LE DOMAINE DES LÉGENDES

Aucun contraste ne saurait être plus saisissant que celui qui oppose les paysages de part et d'autres des chaînes de montagnes du Behemoth et de l'Akhylahn. Placés les uns à côté des autres par l'impérieuse volonté d'un dieu malicieux, se trouvent des pays où la Lumière a donné sa grâce, où les Ténèbres ont jeté leur dévolu et où le Feu a laissé libre cours à ses caprices de dévastation et de purification.



Le domaine de la Couronne d'Alahan et celui de l'Empire du Griffon faisaient autrefois partie d'un vaste territoire où le plus fort veillait sur les besoins de sa horde, en métal et en nourriture. La souveraineté du peuple du Lion a permis de transformer ces terres de promesses en un pays uni et florissant. Nulle autre contrée sur Aarklash ne dispose d'un environnement aussi doux et aussi versatile : la superficie du domaine du Lion connaît pratiquement tous les climats. Alors que sa capitale, Kallienne, jouit de conditions climatiques idéales, les vallons de Laverne sont baignés par une bienveillante chaleur et les forêts d'Allmoon sont engoncées dans un hiver presque permanent.

La vie pourrait être similaire en Akkylannie si les volcans imprévisibles de l'Akhylahn ne menaçaient de se réveiller à chaque instant. Les éruptions du passé et un climat océanique ont donné une terre généreuse et des forêts giboyeuses propices à l'évolution si rapide des disciples de la Vérité Unique. Des forêts et des lacs magnifiques font la fierté des citoyens de l'empire ; les plus fortunés entretiennent des résidences secondaires dans les forêts de l'ouest, où des sources d'eau chaude affleurent. A l'est, les cités des alentours de Luonercus vivent de la pêche et des mines. L'Akkylannie est une terre bénie par le dieu unique !

Un fief malveillant s'étend pourtant dans l'ombre de ces contrées glorifiées par la Lumière. Isolée, encerclée, enfermée par les pics du Behemoth, la Baronnie d'Achéron offre un paysage d'épouvante à celui qui a assez de courage pour le regarder. L'herbe a laissé place à un tapis de cendres. Les arbres squelettiques sont autant de potences pour ceux qui ont eu l'audace de déplaire aux maîtres de la Baronnie Maudite. Les rivières et les forêts noircies fourmillent d'êtres carnassiers...

Achéron est une promesse à la nature si celle-ci laisse les Ténèbres prendre possession d'elle.

LES LANGAGES D'UN CONTINENT

Le langage qu'emploie un peuple est à la fois engendré par son histoire et source de son identité culturelle. L'écriture est rarement immuable : elle s'adapte aux besoins de ceux qui l'emploient, s'enrichit des rencontres et des découvertes du peuple qu'elle représente. Elle traverse parfois insidieusement les frontières des royaumes et du temps pour conquérir de nouveaux territoires...

Nous pouvons discerner quatre familles de langages sur Aarklash. Celle des Hommes, née du peuple de Kel, les langues de l'Aegis, héritières du dialecte de Gheim, les Phomènes Immortels des Elfes et les Langues Natives.



LES LANGUES HUMAINES

les sessairs

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Λ	3	Σ	∩	≡	=	G	J'	9	∫	κ	κ	∩
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
∩	9	∫	∩	∫	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩

Les Sessairs transmettent leur savoir de manière orale. Quelques scribes se servent encore du langage de Kel, dernier témoignage des premiers Hommes. Le langage de Kel est la base de toutes les langues Humaines : quel paradoxe de constater que les descendants d'Avagdd sont ceux qui s'en servent le moins !

les drunes

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
κ	3	Σ	∩	≡	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩

La Gnose des Drunes se sert d'images évocatrices pour transmettre sa signification. Mais à l'instar de leurs ennemis Sessairs, les Clairvoyants utilisent une forme détournée et plus torturée du langage de Kel lorsqu'ils souhaitent s'adresser à des étrangers ou transmettre des informations usuelles.

les lions d'alahan

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩

Le Barhan constitue une évolution majeure dans les langues Humaines. Ce langage est incontestablement l'un de ceux qui a subi le plus de modifications depuis sa création. On raconte qu'aux formes naturelles de la langue de Kel serait venu s'ajouter le souffle de la parole des Immortels de la Lumière...

les nécromanciens d'achéron

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Λ	Θ	Ϸ	ϸ	Ϲ	Ϻ	ϻ	ϼ	Ͻ	Ͼ	Ͽ	Ͽ	Ͽ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ	Ͽ

L'écriture Achéronienne est issue du Barhan. Quelques variations sont venues se greffer au fil des décennies... Le changement s'est surtout fait dans la manière de tracer les lettres : certaines d'entre elles doivent être dessinées en donnant une inclinaison particulière à ses doigts ou à la plume.

les griffons d'akkylannie

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Λ	Θ	Ϸ	ϸ	Ϲ	Ϻ	ϻ	ϼ	Ͻ	Ͼ	Ͽ	Ͽ	Ͽ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Π	Π	>	Ϸ	Γ	\	Τ	U	V	W	Λ	Λ	/

L'écriture du Griffon est une sorte de retour aux sources. Nous y retrouvons la même volonté de simplicité que dans le langage de Kel, mais la forme des lettres est empreinte de la volonté de droiture des Disciples de Merin. L'Akkylannien est l'une des langues les plus faciles à assimiler du continent...

les alchimistes de dirz

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Λ	Θ	Ϸ	ϸ	Ϲ	Ϻ	ϻ	ϼ	Ͻ	Ͼ	Ͽ	Ͽ	Ͽ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ij	=	τ	Ϸ	ϸ	Ϲ	Ϻ	ϻ	ϼ	Ͻ	Ͼ	Ͽ	Ͽ

Le Syhar, issu de l'Akkylannien, porte les stigmates de la vie monacale de ceux qui savent l'écrire. Ses formes se veulent plus souples et plus hypnotiques que l'écriture Griffon ; la ponctuation et la prononciation semblent souvent étranges à ceux qui ne sont pas familiers avec le culte d'Arh-Tolth.

L'HÉRITAGE DE GHEIM

les nains de tir-nâ-bor

A	B	C	D	E	f	G	H	I	J	K	L	M
Z	γ	æ	ā	V	ū	t	s	R	ϕ	p	φ	n
N	O	p	q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ⓜ	L	k	j	i	h	ç	f	ε	δ	ç	B	ϕ

Les Nains sont passés maîtres dans l'utilisation et le décryptage de langages codés. Mais leur véritable écriture leur a été enseignée par Gheim, entité primordiale qu'ils surnomment « le Feu des Origines ». Par bien des aspects, le Nain est l'une des langues les plus difficiles du continent.

les nains de mid-nor

A	B	C	D	E	f	G	H	I	J	K	L	M
Z	γ	æ	ā	V	ū	t	s	R	ϕ	p	φ	n
N	O	p	q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ⓜ	L	k	j	i	h	ç	f	ε	δ	ç	B	ϕ

Les Fils du Despote ont emporté le savoir des Nains dans les Gouffres. Ils utilisent la même forme d'écriture, mais la mêlent souvent avec la syntaxe employée par les Immortels Infernaux. Fait étrange, la prononciation du dialecte des Gouffres est proche du Typhonisme, alors que leurs écritures diffèrent...

les gobelins de no-dan-kar

A	B	C	D	E	f	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
N	O	p	q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6

Les Gobelins, anciens esclaves des Nains, ont dépouillé l'écriture de l'Aegis pour la rendre plus assimilable et plus fonctionnelle. Ne serait-ce que par le nombre de ses pratiquants, le Gobelin est incontestablement le langage le plus utilisé du continent. Il connaît cependant une infinité de variantes...

LES PHONÈMES ELFES

les elfes daïkinee

p	t	c	b	d	g	f	v	s	z	ch	j,g	l
r	m	n	gn	x	ng	i	é	è	a	â	ô	o
ou	u	æ	eu	e	in	un	an	on	y	u	w	

Le langage des Elfes trouve sa source dans la tradition orale du peuple de la Forêt d'Émeraude. Il ne comporte pas vingt-six lettres, mais trente-huit phonèmes directement liés à la prononciation. Il n'est pas étonnant que les Elfes écrivent parfois leurs textes sous forme de partitions musicales...

les elfes cynwäll

p	t	c	b	d	g	f	v	s	z	ch	j,g	l
r	m	n	gn	x	ng	i	é	è	a	â	ô	o
ou	u	æ	eu	e	in	un	an	on	y	u	w	

L'écriture et le langage des Cynwäll sont empreints de leur origine Daïkinee. Toutefois, leurs volutes aériennes ne sont pas sans rappeler celles qu'emploient les Barhans... En outre, le vocabulaire des Cynwäll possède de nombreux mots issus de la langue des dragons supérieurs qui peuplent leur domaine.

les elfes akkyshan

p	t	c	b	d	g	f	v	s	z	ch	j,g	l
r	m	n	gn	x	ng	i	é	è	a	â	ô	o
ou	u	æ	eu	e	in	un	an	on	y	u	w	

Peu de langages sur Aarklash peuvent se vanter d'être aussi proches du peuple qu'ils représentent que les Phonèmes des Toiles : l'écriture et la prononciation Akkyshan sont aussi effilées que les lames des assassins de Lithys. L'écriture de la Veuve se trace aussi bien de gauche à droite que de haut en bas...

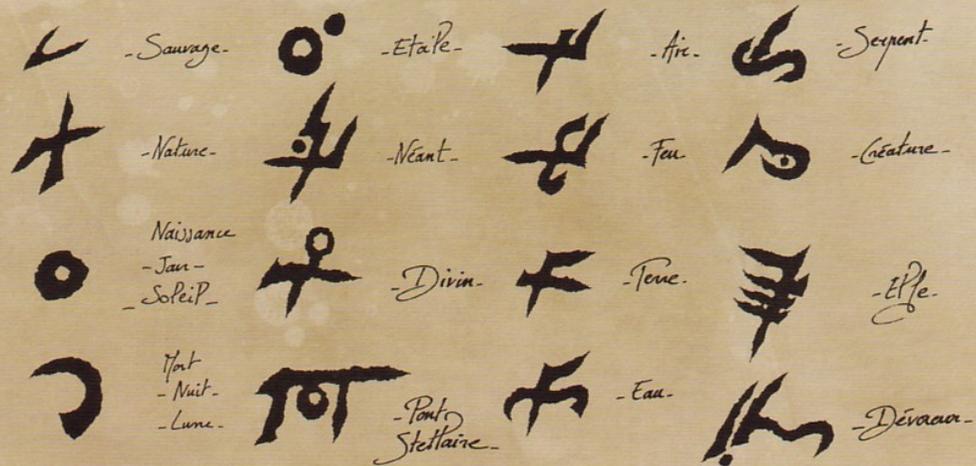
LES LANGUES NATIVES

les orques de bran-ô-kor

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
∧	∑	∟	∩	⊥	=	∩	∥		J	<	L	
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
∏	÷	>	⊗	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩

Le langage Orque est issu de celui de leurs créateurs, les Syhars, et de celui des Akkylanniens qui parcourent Bran-Ô-Kor. Les lettres de l'alphabet Orque sont taillées dans le roc, tout comme les Adorateurs de Chacal : sa finalité n'est pas la transmission du savoir, mais la fonctionnalité.

les wolfen d'yllia



Les Wolfen et les Dévoreurs ont une forme d'écriture unique, sans aucun rapport avec leur langage instinctif et bestial. Les symboles qu'ils tracent correspondent à des concepts précis qui, associés les uns aux autres, engendrent des idées abstraites ou désignent des éléments particuliers.



LES ROYAUMES ÉLÉMENTAIRES

Le vieux Druide remit sa couverture sur ses frères épaules. Il se rapprocha du feu dont les lueurs orangées illuminaient le visage des enfants. Puis il reprit son histoire d'une voix douce et assurée, car il avait choisi ces petits hommes pour qu'ils deviennent Druides à leur tour. Mais pour cela, ils devraient comprendre la nature même de la Création.

La Création, le Vrai Monde, était tellement vaste qu'un être humain ne pourrait jamais totalement la visiter, même en y consacrant toute sa courte vie. L'immensité des Royaumes s'étendait à l'infini. En leur sein se trouvaient les domaines des dieux et de leurs enfants, les créatures de la Lumière et des Ténèbres. Le Vrai Monde était en fait comme un jeu de miroirs où chaque Élément se mêlait aux autres en une infinité de reflets tous différents. Chacun d'entre eux, comme celui d'Arklash, possédait ses contrées, ses peuples, ses créatures et ses propres règles.

La leçon allait être longue...

Aarklash est le Royaume des Mortels. Sa place se trouve près du centre des Royaumes, qu'ils soient Célestes ou Abyssaux. Même si cela n'a aucune importance pour la plupart des habitants du continent, les Magiciens et Fidèles des différents peuples s'y intéressent de très près car les Royaumes sont avant tout la seule véritable source de Magie.

En effet, la Mana, matrice de toute Magie, n'existe quasiment plus à l'état naturel sur Aarklash depuis que les dieux n'en foulent plus le sol.

Il existe plusieurs types de Royaumes. Les plus courants sont les Royaumes Élémentaires : Air, Eau, Feu, et Terre pour les Royaumes dits « Primordiaux », Lumière et Ténèbres pour les Royaumes dits « Principaux ».

Après l'exil des dieux, les Magiciens se retrouvèrent face à un problème d'importance qu'ils assimilèrent à une épreuve imposée par les divinités elles-mêmes. Ils partirent donc à la recherche de Mana et leur quête fut longue... Les Fidèles prièrent de plus belle et leurs sacrifices furent sanglants.



Ces efforts ne furent pas vains. Des Portails s'ouvrirent spontanément à la surface d'Aarklash et les dieux dévoilèrent aux mortels les endroits où se cachait la Mana. Les plus téméraires des Magiciens et les plus dévoués des Fidèles empruntèrent les Portails et partirent à la recherche des gemmes de Mana dans les Royaumes. Ils furent alors baptisés... Voyageurs.

Les Portails sont aussi rares que convoités. Ils n'apparaissent généralement que pour une durée n'excédant guère quelques jours. Mais certaines légendes mentionnent la présence de Portails permanents permettant de se rendre à loisir dans un Royaume particulier. De telles constructions sont extrêmement rares et bien dissimulées ! Les peuples qui font appel à la Magie ne le font donc qu'avec parcimonie, afin de préserver les précieuses gemmes de Mana contenant l'énergie magique.

Les Nécromanciens d'Achéron semblent néanmoins ne pas avoir de problèmes quant à la Mana : Salaüel, leur dieu, a bravé l'interdit du Temps en se manifestant physiquement dans leur Baronnie. Le lieu où il est apparu est devenu un gigantesque Portail menant droit aux Abysses... Les poètes et les chefs de guerre ne mesurent pas la véracité de leur propos lorsqu'ils disent que les Ténèbres se déversent sur Aarklash !

Les Orques, quant à eux, font appel à une Magie unique qu'ils sont les seuls à appréhender : la Magie Instinctive. Il semblerait qu'ils tirent leur pouvoir de l'essence même d'Aarklash plus que des gemmes de Mana. La Magie Instinctive est turbulente et incontrôlable, mais libre. Tout comme les Orques !

On chuchote aussi que certaines personnes sont capables de deviner où et quand va apparaître un Portail. Ces individus seraient même capables d'ouvrir des passages vers les autres Royaumes...

Les Voyageurs des Royaumes disparurent pendant longtemps, si longtemps qu'on les crût morts. Mais lorsqu'ils revinrent enfin, ils avaient changé. Leurs regards rayonnaient d'une sagesse que seuls les anciens peuvent posséder. Leurs corps étaient durement marqués par leur expédition. Ils avaient affronté mille et un périls et vu mille et une merveilles dans les Royaumes Élémentaires...

La nature des Royaumes est souvent sujet à confusion pour les profanes.

Lorsque l'on parle du Royaume Primordial du Feu, on imagine aisément un domaine infernal, fait de flammes et de furie. Même si les Fontaines Embrasées du fief de K'Taol correspondent à cette description, un Voyageur ne peut s'arrêter à une comparaison si simpliste.

L'ensemble de tous les Royaumes est communément appelé Création. Chaque Royaume Élémentaire est lui-même divisé en une multitude de mondes et chacun d'entre eux répond à ses propres lois physiques, morales et biologiques.

Chacun de ces univers a une existence autonome et unique, tout comme Aarklash. Ils sont peuplés d'individus d'espèces différentes, plus ou moins évoluées, qui cohabitent de diverses manières. La nature même de ces êtres extérieurs varie énormément : certains sont faits de chair et d'os, d'autres ne sont constitués que d'énergie spirituelle, d'éther ou d'autres essences inconnues des Natifs d'Aarklash. Il arrive même parfois qu'un Voyageur ne puisse concevoir un de ces êtres qu'à travers ses émotions, tous ses sens étant incapables de le percevoir !

Les manifestations les plus courantes en provenance des Royaumes sont les Élémentaires. En invoquant un de ces êtres, le Magicien ne fait qu'arracher une créature primordiale à son Royaume d'origine pour la rallier temporairement à sa cause. Même si les Élémentaires sont souvent des êtres simples issus des Royaumes les plus basiques, les Seigneurs Élémentaires, ceux que l'on nomme les Sihirs, ne voient pas l'asservissement de leurs sujets d'un très bon œil.



Le monde d'Aarklash semble constituer une exception dans l'infinité des Royaumes et ce à plus d'un titre.

Aarklash, en plus d'être pratiquement au centre des Royaumes connus, est l'un des seuls mondes où tous les Éléments sont en équilibre parfait. Si l'un d'entre eux venait à prévaloir sur les autres, les conséquences en seraient désastreuses. C'est donc avec une certaine anxiété que les Seigneurs Élémentaires observent la récente émergence des Ténèbres.

Ensuite, les Éléments ne peuvent pas se manifester de manière consciente sur Aarklash sans y avoir été invités, fait relativement rare dans la Création. C'est en partie pour cette raison que les Magiciens sont traités avec respect au sein de la Cour des Sihirs.

Enfin, Aarklash possède une forme de Magie qui n'est pratiquée nulle part ailleurs dans la Création : la Magie Instinctive. Si les Magiciens d'Aarklash savaient à quel point la Magie des Orques pique la curiosité des êtres extérieurs, ils montreraient peut-être un peu moins de mépris envers les Shamans de Bran-Ô-Kor !

Les Voyageurs revinrent avec de somptueux présents : des gemmes de Mana de tous les Éléments. La Magie revint sur Aarklash, presque aussi puissante qu'elle l'avait été au cours du règne des dieux.

Les gemmes de Mana sont loin d'être de simples pierres issues des Royaumes Élémentaires. Il ne faut pas se méprendre : toutes les pierres des Royaumes ne sont pas des gemmes de Mana !

Les gemmes de Mana possèdent une propriété surprenante, mal connue des Magiciens : elles portent en elles une partie de la force essentielle de leur Royaume d'origine et la conservent en le quittant. C'est cette faculté qui rend leur prospection si difficile pour les Voyageurs... et qui font des gemmes de Mana d'inestimables bijoux.

Leurs utilisateurs, principalement des Magiciens, distinguent deux familles de gemmes de Mana : les *gemmes éphémères*, qui tombent en poussière une fois leur énergie élémentaire consumée, et les *gemmes immortelles* dont le potentiel magique se renouvelle progressivement au cours d'un processus baptisé *Renaissance*. Bien évidemment, les gemmes immortelles, encore plus rares que leurs sœurs éphémères, sont âprement convoitées et font l'objet d'un commerce sans concession.



La Renaissance est, elle aussi, méconnue des Magiciens. Personne n'a encore réussi à cerner le rythme de Renaissance des gemmes immortelles : celui-ci semble répondre aux caprices d'une force inconnue. Une gemme immortelle peut renaître totalement en quelques secondes, pour s'éteindre ensuite pendant des heures.

Bien des Magiciens ont été rattrapés par leur destin parce qu'il avaient surestimé la Renaissance de leurs gemmes !

Certains Voyageurs n'avaient exploré qu'un seul Royaume et connaissaient bien les coutumes de ses habitants. D'autres étaient passés de Portail en Portail, de Royaume en Royaume. Ces derniers avaient élargi leurs connaissances après avoir affronté les périls du Néant qui sépare les domaines élémentaires.

Les Voyageurs d'Aarklash ne sont pas les seuls, ni les premiers, à emprunter des Portails pour explorer les Royaumes. On peut donc trouver des gemmes des différents Éléments dans la plupart des Royaumes où circulent des Voyageurs... Il est cependant très difficile de trouver une gemme d'un Éléments donné dans un Royaume de l'Éléments opposé...

Aarklash est le seul Royaume connu où tout Voyageur peut trouver n'importe quel type de gemme. Tous les Portails permanents sont bien gardés, pour empêcher l'intrusion de Voyageurs indésirables sur Aarklash, mais nul ne peut protéger un Portail spontané...

Hélas, deux groupes ne revinrent jamais. Nul ne sut ce qu'il était advenu des Voyageurs partis visiter les Royaumes Principaux, ceux de la Lumière et des Ténèbres. Quelques gemmes des Principes avaient été trouvées dans les Royaumes Primordiaux. Là-bas, elles étaient aussi rares et aussi précieuses que le diamant. Des Voyageurs de notre époque racontent parfois qu'il croisent des ombres fugaces en cherchant des gemmes des Principes. Mais ce ne sont là que des racontars destinés à effrayer les enfants...

Bien peu de Voyageurs connaissent les Portails qui permettent d'accéder aux Royaumes Principaux, ceux de la Lumière et des Ténèbres. La raison de l'exceptionnelle rareté de ces Portails est inconnue. Elle est pourtant fort simple, même si ce secret est bien gardé...

La Lumière et les Ténèbres sont appelées Principes car elles ont une influence sur les quatre Éléments Primordiaux. Les Principes prodiguent le Bien et le Mal, valeurs philosophiques propres aux êtres pensants. Tous deux sont donc dotés d'une conscience propre qui, même si elle est fragmentaire, cherche à se protéger elle-même en empêchant les Voyageurs de venir piller leurs ressources ! Que se passerait-il si l'opposition des Éléments Primordiaux était rendue encore plus complexe par l'introduction du Bien et du Mal propres aux Principes ?

Deux questions viennent alors à l'esprit : si les Ténèbres sont réellement dotées de volonté, quels furent leurs objectifs lorsqu'elles « autorisèrent » la création d'un Portail permanent vers leurs Royaumes dans la Baronnie d'Achéron ? Que peut-on déduire du rapport entre les Éléments et les dieux, considérant le rôle de Salaüel dans la création de ce Portail permanent ?



LES ROYAUMES INACHEVÉS

Les Royaumes Élémentaires communiquent les uns avec les autres par les Portails, fils délicats reliant la Création comme une toile d'araignée. Mais en marge de la Création existent des domaines étranges, où nulle loi ne saurait résister aux désirs et à la volonté de ceux qui y résident. Ces contrées de rêves et de cauchemars, oubliées de tous, sont appelées Royaumes Inachevés.

Les Royaumes Inachevés existent en dehors des lois fondamentales de la Création, y compris celle du Temps. Il semblerait qu'aucun Voyageur n'ait jamais trouvé de Portail permanent menant vers un Royaume Inachevé. Le seul moyen d'y pénétrer serait par le biais d'un Portail spontané... ou suite à une erreur dans la création d'un Portail. Et quand bien même un Voyageur traverserait un Royaume Inachevé, les chances qu'il s'en rende compte sont bien minces, pour peu qu'il soit habité.

Les témoignages concernant les Royaumes Inachevés racontent que leur réalité est entièrement fondée sur la volonté, les désirs cachés ou les peurs de leurs habitants. Il suffirait de changer la perception que ces êtres ont de leur propre monde pour que ce dernier soit à son tour modifié en conséquence. Le Mage Kyllion l'Ancien, grand explorateur de la Couronne d'Alahan, a désigné ce phénomène de projection sous le terme d'*Idéal*.

Kyllion émit autrefois l'hypothèse qu'à l'origine, tous les Royaumes de la Création étaient des « Royaumes Inachevés », dans la mesure où personne ne les habitait. Lorsque les dieux parvinrent dans les Royaumes lointains suite à leur exil, ils définirent les premiers Idéaux de ces territoires inexplorés.

En cherchant à revenir sur Aarklash, les dieux attirèrent à eux leurs Fidèles et les Magiciens avides de puissance... Ainsi, les Royaumes vierges qui séparaient Aarklash de la terre d'exil de chaque dieu furent explorés, même brièvement, et leurs Idéaux furent tracés par ceux qui croyaient les découvrir !

Si l'on suit cette hypothèse, les Royaumes Inachevés se situeraient au delà, ou en marge, des Royaumes d'exil des dieux... et l'objectif de chaque dieu serait d'imposer son Idéal à l'ensemble des Royaumes de la Création.

Perspective séduisante, mais hélas invérifiable !

Certains Royaumes Inachevés hantent pourtant les légendes et les récits des Voyageurs les plus intrépides. Le plus célèbre est celui de Parangon, même si l'existence d'un Royaume de prospérité où règneraient les héros d'antan paraît improbable.

La rumeur prétend également que deux civilisations disparues, l'Utopie du Sphinx et l'Alliance Ophidienne, se seraient retirées dans des Royaumes Inachevés. Elles continueraient leur guerre à travers toute la Création en détruisant des mondes entiers sur leur passage... La seule éventualité de deux peuples capables de se retirer en masse dans un autre Royaume et de mener un conflit sur plusieurs mondes paraît incroyable.

Les plus fervents partisans de l'existence des Royaumes Inachevés sont les Magiciens issus des Voies fratricides de l'Hermétisme et du Typhonisme. Les principes fondateurs de ces deux Voies reposent sur l'affirmation de la volonté du Magicien sur les lois de la nature. Pour leurs adeptes, la réalité est déterminée par ceux qui la perçoivent. Celui qui impose sa volonté aux forces primordiales du Royaume dans lequel il se trouve domine donc « sa » réalité.

Les Magiciens des deux camps ont laissé entendre en de nombreuses occasions qu'ils avaient accès à des Royaumes Inachevés et qu'ils y avaient bâti des forteresses à faire pâlir celle de Kaïber.

Peut-on croire ces Magiciens qui sont également passés maîtres dans les arcanes de la politique ?



L'ÉTOFFE DES HÉROS

Les Personnages, désignés sous le nom d'Incarnés par les habitants d'Aarklash, ont d'une manière ou d'une autre attiré l'attention des dieux. Hélas, cette relation privilégiée se noue pour le meilleur comme pour le pire...

Certains, comme Gorgyn le Lion, Roi d'Alahan, sont « Aimés des Dieux ». Ils sont porteurs des couleurs et des valeurs de leurs divinités tutélaires sur Aarklash. D'autres, comme Sariel le Déchu, l'Ange d'Achéron, sont « Maudits des Dieux ». Rien n'amuse plus les Puissants que de voir ces pauvres âmes souffrir d'une infinie tragédie.

Mais tous les Incarnés ne sont pas des héros de leur peuple. On peut même dire que la majorité d'entre eux sont, au mieux, des célébrités locales. Un événement de l'histoire de chaque Incarné a attiré sur lui les faveurs des dieux et ces derniers semblent attendre quelque chose en retour : qu'il porte leur parole, agisse en leur nom, ou plus simplement qu'il les amuse. La plupart des Incarnés sont favorisés et détestés par les puissances divines, manipulés, exhibés ou observés comme des animaux de foire ou de vulgaires pièces sur un échiquier universel.

Les conséquences de ce statut particulier sont nombreuses.

La première et la plus spectaculaire tient du hasard, du destin et du maléfice. Les Incarnés ne peuvent jamais réellement mourir, du moins pas de mort violente. Un heureux concours de circonstances sauvera un Incarné battu à mort des griffes de la Faucheuse ; la flèche qui aurait dû percer le cœur du Champion sera déviée par un médaillon cher à son porteur, une flasque de liqueur ou un vaillant soldat anonyme qui se mettra sur sa trajectoire.

LES HÉROS NE

Quand bien même l'Incarné serait mutilé, immolé et dispersé au quatre vents, l'action des dieux se montrerait moins subtile : les mémoires seraient altérées, les cendres rassemblées, la roue du temps faussée.

Seule exception à cette règle : un Incarné peut, dans certaines circonstances, recevoir une mort « définitive » de la main d'un autre Incarné. C'est là un moyen comme un autre pour les dieux de régler leurs différends ou d'alimenter leurs intrigues. Chaque dieu désigne son « Champion » et le vainqueur du combat tranche définitivement le débat.

Les Incarnés qui ont conscience de leur immortalité relative se comptent sur les doigts d'une main, et souvent ils n'ont qu'une partie du puzzle. Ils dissimulent systématiquement leur savoir, car être dans le secret des dieux ne pourrait qu'attirer leur colère...

Une autre conséquence de l'attention des dieux permet aux Incarnés d'accomplir des actions héroïques. Tenir seul face à une escouade ennemie, raviver la flamme de l'espoir alors que tout semble perdu, réaliser des exploits impossibles et entrer dans la légende sont des privilèges liés à leur statut.

MEURENT JAMAIS

Enfin, être un Incarné, c'est avoir la marque d'un dieu sur soi. Ce signe distinctif est reconnu par les autres dieux et, d'une manière assez surprenante, par la Magie elle-même. Les élus qui connaissent cette singulière propriété peuvent s'en servir pour les reconnaître ou les débusquer : certains sortilèges refusent de fonctionner et certains miracles ne peuvent avoir lieu en présence d'un Incarné.

LE PRINCIPE D'INCARNATION

À quelques exceptions près, on ne naît pas Personnage. On devient Personnage. Ce principe est plus connu sous le terme d'« Incarnation ». Par exemple, lorsque Baal parvint à vaincre Asamôn, le Formor qui commandait le siège de Dun Scaith, il devint sous l'action de la Magie Ténébreuse le premier Centaure d'origine humaine. Sur le plan cosmique, il passa du statut de cavalier intrépide à celui de Conquérant.

Mais l'immortalité a un prix. Pour permettre aux Incarnés de ne jamais succomber et d'accomplir ce que la nature ne permet pas, les dieux sont obligés de leur arracher une part primordiale d'eux-mêmes. Selon la religion ou la philosophie, on peut dire qu'ils dispersent leur essence intérieure dans l'infinité des

Royaumes, qu'ils brisent leur âme ou encore qu'ils scindent leur unité spirituelle en plusieurs entités incomplètes. On raconte que cette séparation essentielle se produit lors de l'Incarnation de l'individu. La partie principale, celle qui reste après l'horrible épreuve, est appelée « Essence ». Les parties fragmentaires qui sont dispersées sont les « Élixirs » de l'Incarné.

Certains Incarnés cherchent à reconstituer leur Essence. Ils se lancent alors à corps perdu dans une quête insensée, à la recherche d'eux-mêmes.

LES ÉLIXIRS

L'Essence d'un Incarné est incomplète tant que les Élixirs n'ont pas été rassemblés. Il en résulte souvent pour l'Incarné un sentiment d'inachevé, une volonté obsessionnelle fixée sur un objet particulier. Cela se traduit fréquemment par une sensation de manque. Les Incarnés les plus intrépides cherchent la quiétude par la recherche extérieure et partent à l'aventure. D'autres, plus nombreux, tentent de compenser la perte quasi-irréversible infligée à leur essence par la recherche intérieure. Ils se dévouent alors corps et âme à une cause ou se perdent dans l'étude et la méditation.

Partir à la recherche de ses Élixirs est une bien périlleuse mission. En effet, les Élixirs d'un Incarné peuvent prendre n'importe quelle forme et n'importe quelle dimension, même temporelle.

Les dieux les plus pervers ou les plus belliqueux ont donné les Élixirs d'un Incarné à d'autres Incarnés. Cette situation ne trouve sa solution que dans la destruction et la souffrance. Tel fut le cas autrefois avec Sephiroth le Moissonneur et Kyllion l'Ancien : sans que Kyllion le sache, la majeure partie de l'Élixir du Moissonneur se rassembla en lui lorsqu'il découvrit le tombeau du roi maudit des Centaures... Il était donc inévitable que Sephiroth harcèle le Mage toute sa vie durant. Un autre exemple d'Élixir partagé a connu un dénouement plus heureux : les Frères de Sang de Kaïber, Kyllion le Paladin, descendant de

Kyllion l'Ancien, le Légat Impérial Ortho et le Seigneur Dragon Kyrō ne sont en réalité que trois visages d'une même entité. Plutôt que se battre, ils ont choisi de collaborer, avec le succès que l'on sait. Les dieux eux-mêmes ont été surpris de leur réaction et se sont réjouis de cette découverte. Qui sait ce qu'elle peut signifier à leurs yeux ?

Un Élixir peut également prendre la forme d'un objet, même si c'est rarissime. Le cas le plus typique est celui de Hogarth le Colosse. Le Keltois s'est fixé pour but de reconstituer une épée légendaire, la Griffes du Titan, afin de se venger de l'affront que lui a infligé le Duc Den Azhir. Tôt ou tard, Hogarth découvrirait les vraies raisons de sa quête et la véritable nature de l'épée. Savoir s'il saura alors dépasser son désir de vengeance et utiliser sa puissance de manière constructive a fait l'enjeu d'un pari entre les divinités de la nature et de la guerre !

Enfin, un Élixir peut se trouver à un endroit précis de l'espace et du temps. Un événement particulier, l'accomplissement d'une quête ou une prise de conscience révélera à l'Incarné qu'une partie de son Élixir dormait au fond de lui-même. La Lionne Rousse ne pouvait trouver le repos qu'en vengeant Llyr. Sophet Drahas a considérablement agrandi son pouvoir en contournant la malédiction de son trône grâce au Talisman des Ombres. À présent, il doit affronter un autre supplice avec la disparition de sa compagne Evaël.

Les exemples d'Élixirs abondent et ne se ressemblent pas. Le destin de chaque Incarné est unique, qu'il soit tracé d'avance au bon plaisir des dieux ou qu'il doive s'accomplir au prix de nombreux sacrifices.

L'HARMONIE RETROUVÉE

Quand un Incarné a retrouvé une part significative de son Essence originelle, il arrive parfois qu'il soit entraîné vers une seconde Incarnation qui le mène à la prochaine étape de son périple. Mais que se passe-t-il lorsqu'un Incarné réussit enfin à rassembler tous ses Élixirs et reconstitue son Essence ?

Les éléments de réponse sont hélas multiples, en plus d'être vagues. Encore une fois, il semblerait que la solution à cette énigme dépende de la nature de l'Incarné. Cette réunification est désignée par ceux qui l'ont atteinte sous le nom d'Harmonie.

Curieusement, l'accomplissement Harmonique de l'Incarné ressemble singulièrement à la Transcendance des Magiciens. S'imprégnant des principes fondateurs de l'univers, le Maître Magicien devient Virtuose : il fait corps avec la réalité et « transcende » les limites imposées par la vision, le corps, l'intellect. Il ne maîtrise plus le pouvoir de la Création, il EST le pouvoir de la Création. Par l'Harmonie, l'Incarné échappe aux lois divines et à la fatalité qui lui était promise. Rien ni personne ne pourra plus jamais le tuer : en entrant dans la légende, il marque l'inconscient d'un peuple, d'un monde. Son influence approche, pendant un court instant, celle d'un dieu.

De la même manière que le Magicien, l'Incarné devient alors un modèle universel. Il prend en main son destin et gagne une liberté inimaginable, puisque les dieux eux-mêmes n'ont pu l'arrêter !





LES ELFES CYNWÄLL

L'histoire des Elfes Cynwäll commença lors de Serrëlis, la guerre fratricide qui opposa Elhan et Silmaë pour la conquête du trône de Quithayran. En effet, ces frères jumeaux naquirent de l'union d'un Elfe et d'une Faye, tous deux issus de la famille royale et des familles très proches du trône encore unique de ce peuple.

Mais si Elhan et Silmaë étaient jumeaux de sang, ils ne l'étaient pas par les dons qu'ils avaient reçus et leurs différences s'accrochèrent tout au long de leur enfance.

Elhan naquit chétif, mais immortel comme sa mère. Il fut éduqué par son père et grandit près des mortels. Sa grande sagesse le rendit très populaire auprès des sujets de Quithayran.

Silmaë était quant à lui doté d'une forte constitution et d'un charisme hors du commun, comme son père. Hélas, il était condamné à la mortalité s'il s'éloignait trop longtemps de la Forêt d'Émeraude. Il fut donc éduqué par sa mère et ses indéniables qualités enchantèrent les Fayes.

Lorsque le temps vint d'introniser un nouveau roi, Elhan était si proche des mortels que les Elfes d'Aarklash ne voyaient que ce prince sage et tolérant pour les guider. Les Fayes lui préféraient le flamboyant Silmaë sans l'ombre d'un doute. Les intrigues de leurs partisans respectifs dégénèrent rapidement en conflit armé.

Nul n'écoula le désir de conciliation des deux princes et les conséquences en furent dramatiques pour le royaume Quithayran... Après avoir rencontré son frère en secret, Elhan abdiqua au profit de Silmaë. Il ne voulait pas voir les Elfes et les Fayes s'entretuer inutilement. Ne souhaitant pas non plus vivre dans l'ombre de son frère, il se condamna lui-même au Cynwë, à l'exil. Ses plus fidèles serviteurs le suivirent lorsqu'il quitta Quithayran pour aller s'installer dans la forêt d'Allyvie, domaine des dragons de Lanever.

Ils devinrent les Elfes Cynwäll, les Elfes exilés, et Elhan devint leur Guide.

Elhan découvrit d'étranges ruines dans les monts de Lanever. Malgré son immense savoir, il ne parvint pas à reconnaître l'origine du peuple qui avait édifié ces temples singuliers et ces constructions fortifiées. Les Cynwäll nouèrent de solides relations avec les dragons qui vivaient là. Ce sont d'ailleurs ces derniers qui révélèrent aux Cynwäll l'existence de Laroq, une forteresse abandonnée au sommet de la plus haute montagne de Lanever et accessible uniquement à dos de dragon. Celle-ci devint le cœur de la nation Cynwäll.

Les Elfes d'Elhan prospérèrent lentement, cachés au regard des autres peuples par leurs mœurs solitaires et leur introspection.

Les siècles passèrent...



Les Cynwäll s'éveillèrent lors de la bataille de Kaïber. Aarklash découvrit alors que les Elfes exilés avaient dompté la puissance d'artefacts inimaginables et passé des pactes de raison avec les dragons des cîmes.

L'Âge des Ténèbres a forcé les Cynwäll à rompre leur tradition de neutralité et à intervenir pour la sauvegarde d'Aarklash. Leur noblesse de caractère et leurs facultés intellectuelles font aisément oublier que pendant longtemps les disciples d'Elhan firent figure d'Elfes tombés en disgrâce. Malgré leur faible population, les Cynwäll sont pour tous le symbole de la sagesse d'Elhan et de la puissance des dragons. Chacune de leurs apparitions sur les champs de bataille apporte vaillance et courage aux guerriers de la Lumière.

Pourtant les Dragons semblent tourmentés par un dessein inavouable. Ils apportent infailliblement la force de leurs lances et l'étendue de leur savoir lorsque le besoin s'en fait sentir et pourtant leur civilisation semble s'éteindre. Les Cynwäll s'éloignent un peu plus chaque jour du monde qu'ils ont juré de protéger, pour une raison connue d'eux seuls. Leurs regards s'assombrissent sans que leurs indéfectibles alliés Lions et Griffons puissent leur apporter un peu de réconfort.



L'ÂME DES DRAGONS

Les Cynwäll sont sans aucun doute l'un des peuples les plus énigmatiques d'Aarklash. Leur culture fondée sur la philosophie et la plénitude spirituelle font d'eux des individus équilibrés et, hélas, parfois tristes. Il en faut beaucoup pour ébranler leur sérénité apparente. Pour peu qu'on lui laisse le temps de méditer avant une bataille, un Cynwäll peut faire preuve d'une résolution à toute épreuve et nul démon des profondeurs ne saurait le faire reculer...

Les Dragons n'honorent aucun dieu. Certains d'entre eux cherchent cependant à atteindre Noesis, la Vérité, sorte d'apothéose essentielle qui ne peut être obtenue que par la maîtrise totale de leurs sentiments et la communion avec toutes les forces de l'univers. Les temples qu'Elhan et les siens découvrirent en arrivant à Lanever servent désormais aux Frères Equanimes qui enseignent les préceptes de Noesis à tous ceux qui le souhaitent, même s'ils sont issus d'un autre peuple.

Noesis est un idéal que peu d'individus réussissent à atteindre : ceux qui y sont parvenus sont appelés Noesäll, ou Noesiens. On prétend que certains Noesiens ne pourraient mourir que lorsqu'ils le désirent, comme les Fayes de leur ancienne patrie de Quithayran...

Le premier Noesien fut Akaris, simple serviteur de Elhan. À la demande de ce dernier, le serviteur devint précepteur et initia son ancien maître à la félicité de Noesis. Malheureusement, Akaris mourut brutalement avant d'avoir pu écrire les derniers chapitres de son Enseignement. Elhan, devenu Noesien à son tour, régna encore quelques années sur Lanever avant de disparaître mystérieusement juste avant la déchéance de Scaëlin, fille de son frère Silmaë. Peu de temps après apparaissaient les premiers Elfes Akkyshan...

La tradition exige que chaque aspirant à Noesis écrive lui-même, dans le plus grand secret, les chapitres manquants de l'Enseignement d'Akaris. Ceux qui parviennent ainsi à l'élévation de l'âme détruisent leur œuvre, tandis que les autres doivent continuer la leur... ou la recommencer. Les Fratries Equanimes regroupent ainsi des communautés d'individus qui contrebalancent la solitude de leur quête spirituelle par la proximité physique de leurs semblables.

La population Cynwäll est plutôt restreinte, bien que personne d'autre qu'eux-mêmes ne puisse estimer sa taille exacte. Celle-ci est regroupée dans les montagnes de Lanever et dans les forêts environnantes, autour des constructions fortifiées laissées par leurs énigmatiques prédécesseurs. Bien qu'ils soient issus des Elfes Daikinee, les Cynwäll ne souffrent pas de la malédiction qui fut lancée à leurs cousins par Scaëlin. Hommes et femmes de leur peuple ont à peu près la même espérance de vie. Malheureusement, la natalité suffit à peine à assurer le renouvellement et la croissance de leur nation. Dans l'absolu, l'union avec un individu d'un autre peuple n'est pas un tabou et les demi-elfes sont généralement considérés sur un pied d'égalité. Mais les Cynwäll restent désespérément isolés...

Bien qu'ils évitent de détruire l'environnement, les Dragons n'ont pas hésité à défricher des centaines d'hectares de la forêt d'Allyvie pour y bâtir de splendides cités. Ils ont même pris exemple sur les Nains en creusant la terre et l'intérieur des montagnes pour y établir des avant-postes militaires et de petites colonies agricoles.

Malgré les apparences, la cité la plus célèbre des Cynwäll n'est pas Laroq, mais Wyde. La Cité des Sages abrite en effet une prestigieuse université qui rivalise avec celle de Kallienne. Contrairement à cette dernière, l'université de Wyde n'accepte

pas n'importe qui à condition d'y mettre le prix. Le niveau d'enseignement y est bien plus élevé et les doyens n'acceptent que les élèves les plus brillants et les plus persévérants. Certains professeurs sont également très réputés, tel Maître Harmakhis dont l'apparence est plutôt... inattendue. Malgré tout, les bibliothèques des deux universités sont comparables et l'éclectisme de Kallienne vaut sans conteste la rigueur de Wyde.

Wyde ne se résume pas qu'à son université. Cette cité a le don de nourrir les rêves de ses visiteurs pendant très longtemps : peut-être est-ce dû au fait qu'elle est perpétuellement éclairée, même la nuit, par des fontaines lumineuses aux couleurs hypnotiques. Ou bien est-ce le vol des dragons au-dessus de ses tours majestueuses s'élevant sur plusieurs étages ? Serait-ce peut-être l'ivresse de ses librairies labyrinthiques, où il est possible de discuter philosophie et arithmétique avec des Nains, des Gobelins et même des Syhars en exil ?

Aussi paradoxal que cela puisse paraître pour un peuple pacifiste, la « vraie » capitale des Cynwäll est une forteresse lugubre balayée par les éléments. Laroq fut construite en des temps immémoriaux par le peuple qui précéda les Cynwäll sur les terres de Lanever... et leur a survécu. Les dragons eux-mêmes ont toujours connu cette forteresse qui se dresse sur le plus haut sommet de Lanever, mais leur histoire ne garde que des souvenirs confus de ses premiers occupants.

Les fortifications n'abritent généralement que le Guide, ses proches, les dignitaires de la nation, quelques rares voyageurs et l'Ordre de la Chevalerie Dragon. Les premières constructions récentes se trouvent à plusieurs centaines de mètres en aval et hébergent la majeure partie de la structure administrative de Lanever. La population de Laroq est surtout militaire et bien peu de voyageurs s'attardent dans ses tavernes austères.



fa

Les Dragons ont longtemps été neutres, menant une existence en marge des civilisations voisines. Lorsque l'intégrité de leur nation était menacée, l'agresseur était neutralisé rapidement et définitivement. L'émergence des peuples des Ténèbres les a fait sortir de leur léthargie contemplative.

La Bataille de Kaïber marqua le retour des Dragons, dont les interventions se font depuis de plus en plus fréquentes et de plus en plus brutales. Peut-être est-ce dû à l'une des multiples tentatives d'assassinats fomentées par la Sororité d'Ashinân à l'encontre de leur Guide ? Qu'importe... Voir les Cynwäll au combat peut faire froid dans le dos. Si les Dragons savent faire preuve de compassion en temps normal, il en va autrement après la méditation rituelle qui précède chacune de leurs batailles. Les guerriers de Lanever exécutent leurs ordres avec l'exacte détermination nécessaire et sans jamais faillir. Leurs visages restent de marbre quoi qu'il arrive, que des créatures de cauchemars se dressent devant eux ou qu'il faille abattre un par un les prisonniers qui refusent de répondre à leurs questions.

AVOIR RECOURS À LA FORCE

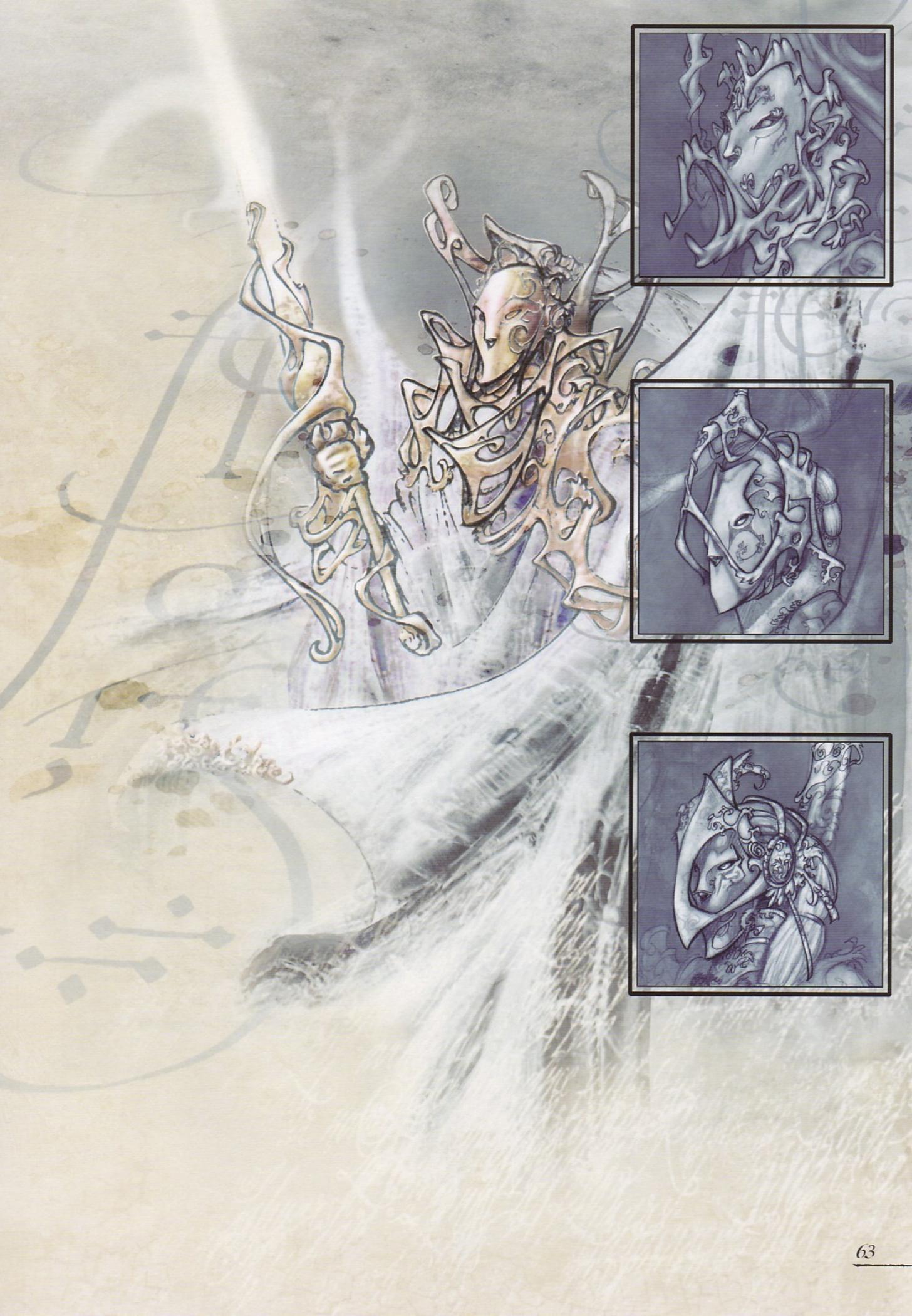
Quelqu'un qui ne connaît pas les Cynwäll pourrait s'attendre à les voir mener une politique pacifiste, basée sur la diplomatie et la raison plus que sur l'usage de la force. Après tout, les Elfes de Lanever disposent non seulement de dragons, mais aussi de fabuleux artefacts capables de renverser le cours des batailles. Dans ces conditions, ils sont en position de force dans toutes les négociations...

Il n'en est rien.

Une tradition vivace parmi les généraux Cynwäll exige qu'ils donnent une chance de reddition à leurs adversaires juste avant la bataille. Ceux qui les ont déjà affrontés savent qu'une telle opportunité ne leur sera plus offerte après le signal de la première charge et ce jusqu'à la complète destruction de l'une ou l'autre armée. Dans ces conditions, mieux vaut ne pas s'attaquer aux Cynwäll à la légère...

À l'image de la Lumière, les armées Cynwäll apportent l'espoir et le salut, mais au douloureux prix de la rédemption et de l'intransigeance.

Les Dragons de Lanever forment le troisième pilier de l'Alliance de Lumière, avec les Lions d'Alahan et les Griffons d'Akylannie. Une fraternité sincère unit ces trois peuples en temps de paix comme en temps de guerre, de Cadwallon à Kaïber, de Wyde à Bran-Ô-Kor. Les échanges militaires et commerciaux sont fréquents entre Kalienne, Arcavia et Laroq. Des régiments mixtes, composés de soldats venus des trois armées de la Lumière, livrent continuellement bataille aux quatre coins d'Aarklash. Malgré tout, chacun de ces peuples souhaite conserver son identité et la rivalité qui oppose leurs services de renseignements respectifs est devenue légendaire...



LE DILEMME DU SAGE

En hommage à Elhan, le chef suprême de toute la nation Cynwäll est appelé Guide. Esneh fut l'un des plus grands Chevaliers Dragon, puis l'un des plus grands Equanimes, avant d'être élu quatrième Guide des Cynwäll par l'ensemble de ses pairs.

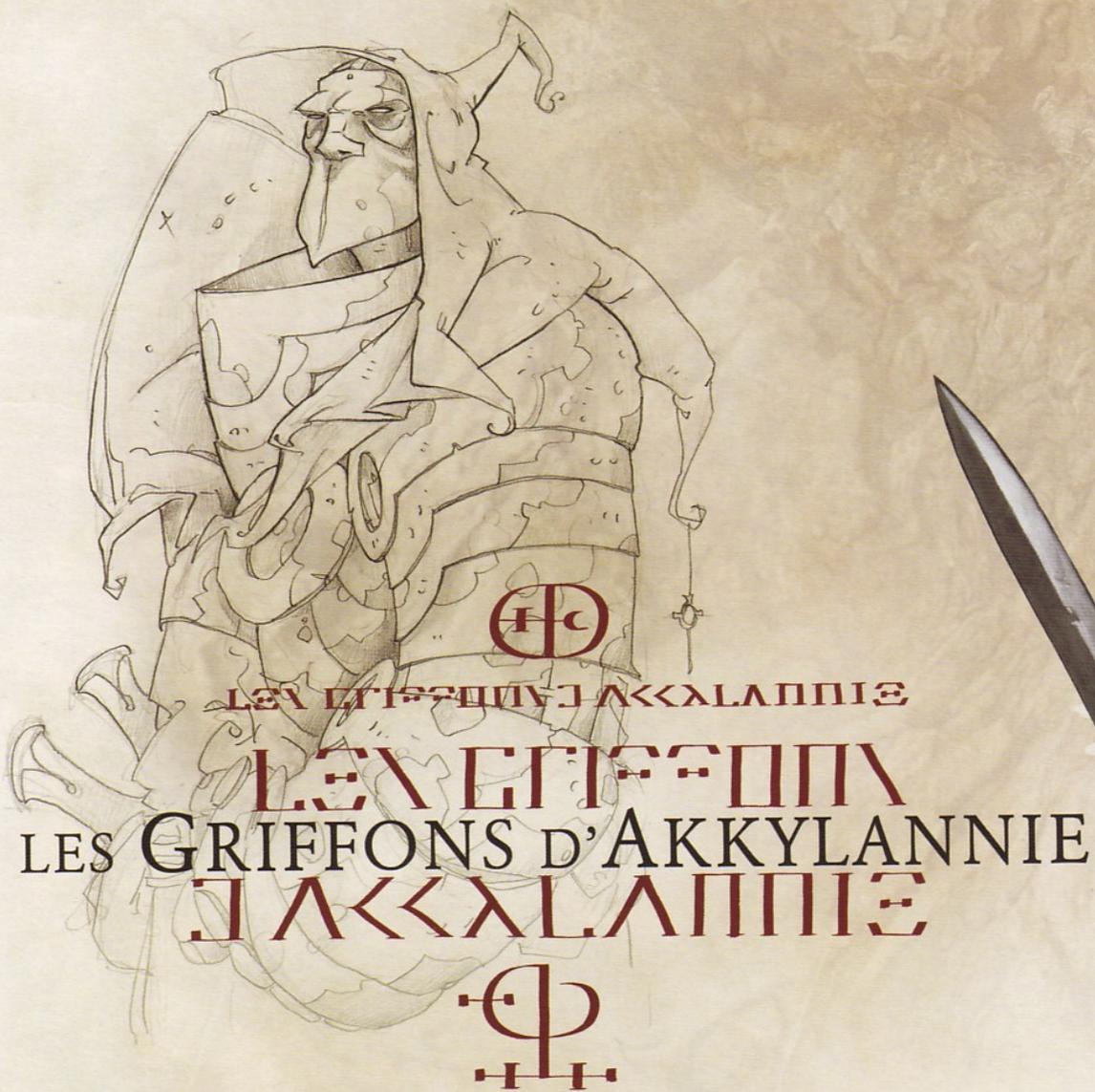
À l'instar de ses prédécesseurs, Esneh a la responsabilité de la sauvegarde de l'immense savoir des Cynwäll et passe la majorité de son temps entre la forteresse de Laroq et la légendaire université de Wyde. Mais son rôle va aussi plus loin, car il doit désormais apporter tout son soutien à la guerre que l'Alliance de Lumière livre aux forces des Ténèbres. Il ne fait pas l'ombre d'un doute que ses connaissances dans les arts de la guerre et sa proximité de Noesis ne sont pas étrangers à son élection...

Car Esneh devra posséder la sagesse d'Elhan s'il veut trouver une solution au cruel dilemme auquel sa nation est confrontée. Il sait qu'au fond des temples de Lanever dorment des secrets qui, s'ils étaient révélés, marqueraient un tournant décisif dans la guerre contre le Principe Obscur. Le plus insignifiant de ces secrets fut autrefois donné aux Griffons pour qu'ils puissent se protéger et protéger leurs frères. Ils transformèrent ce moyen de défense en instrument de domination... Un sage peut-il donner de tels outils de destruction à un continent en proie à la folie ?

« Une arme n'est qu'un outil de mauvais augure, car elle devient une extension de la volonté conquérante de l'individu qui la manipule. »

- Elhan, premier Guide des Cynwäll.



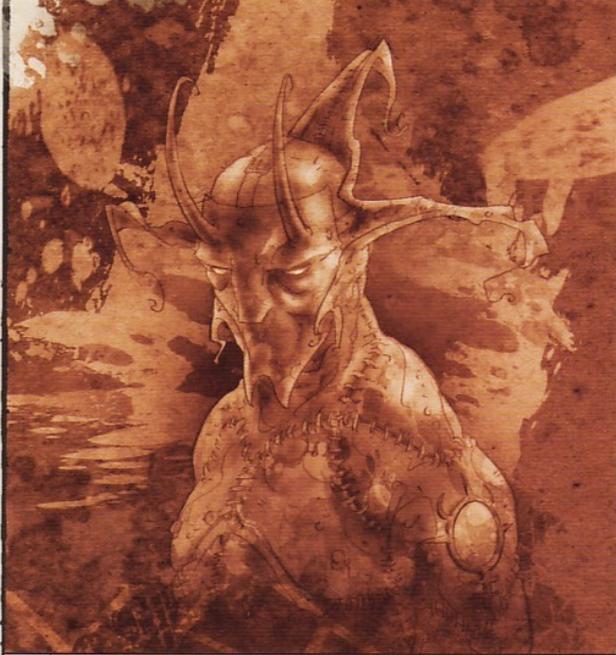


L'histoire des Griffons débuta au détour d'un chemin boisé, dans une Baronnie au nord d'Alahan. De retour d'un conseil de guerre plutôt mouvementé, le noble Arcavius de Sabran, tacticien et seigneur respecté, fut surpris par une violente source de lumière qui le fit chuter de cheval et sombrer dans l'inconscience. À son réveil, il eut une révélation... La vision d'un dieu unique, éternel et omnipotent, père de la Création et de tous les êtres vivants : Merin.

Le dieu igné lui révéla qu'il revenait parmi ses enfants, les Hommes, pour les ramener dans le droit chemin. Les tentations et les faiblesses propres aux êtres vivants les avaient entraînés dans le vice et l'adoration de faux dieux !

Sitôt revenu chez lui, Arcavius de Sabran abandonna son titre, ses fonctions et son domaine pour partir en mission, accompagné de ses serviteurs les plus loyaux. Le charisme d'Arcavius, ses justes paroles et sa grande miséricorde lui attirèrent très vite la sympathie de la population. En peu de temps, cette nouvelle religion supplanta les vieux dieux d'Alahan dans le cœur de centaines d'individus issus de toutes les classes sociales.

Hélas, la popularité du prophète suscita la jalousie des nobles. Arcavius fut reçu par le Roi Heïan et les deux sages surent parvenir à un accord. Il fut convenu que les fidèles de Merin seraient toujours les bienvenus en Alahan, mais qu'il était impossible de faire cohabiter l'Eglise de Merin avec les institutions du Royaume. Les partisans du dieu unique partirent donc en direction de l'est, vers un domaine que nul souverain n'avait encore revendiqué : l'Akhyhahn.



Le prophète eut bientôt une nouvelle vision et, sous sa bienveillante autorité, les fidèles de Merin érigèrent les premières maisons d'une patrie faite d'espoir et de progrès. Après avoir posé les fondations de l'Empire d'Akkylannie, Arcavius partit à nouveau en croisade, cette fois pour convertir le reste du continent.

Il ne revint jamais.

L'Akkylannie se développa sous le règne de l'Empereur Honorius, le propre petit-fils d'Arcavius. Hélas, l'Ere de Radiance fut de courte durée. La toute jeune armée du Griffon connut sa première bataille d'envergure à Kaïber, alors que les forces de la Lumière luttèrent pour contenir l'infinie vague de noirceur d'Achéron. Pendant ce temps-là, un Moine-Alchimiste nommé Dirz, enivré par sa propre soif de pouvoir, abandonna Merin lorsqu'il découvrit que la science pouvait vaincre la mort. Tout bascula en Akkylannie : la petite armée impériale ne pouvant se battre sur deux fronts, le redressement de la situation fut confié au Siègre des Affaires Intérieures... La future Inquisition.

Une vague de folie religieuse succéda à l'Ere de Radiance alors que l'Inquisition brûlait tout sur son passage en pourchassant les hérétiques de Dirz. La tolérance fit place au fanatisme, l'abondance à la terreur, et la compassion à la rédemption. L'autorité de l'Eglise prit lentement le pas sur celle de l'Empereur. Le temps que l'armée menée par le futur Temple revienne de Kaïber, les institutions d'Akkylannie avaient connu un profond bouleversement. Mais il ne pouvait en être autrement...

L'ère des bûchers perdure à ce jour, plus de trois siècles plus tard, et ne semble pas prête de s'achever. Jamais le peuple n'a eu autant besoin de retrouver l'espoir dans la parole d'Arcavius.

La tâche de gouverner l'Akkylannie revient aujourd'hui à l'Empereur Octave IX et au Pape Innocent. Les hérétiques grondent aux portes de l'Empire, il est temps pour les enfants de Merin de prendre les armes pour défendre leur Eglise, leur patrie, leur avenir !

UN IDEAL DIVIN

Le développement rapide de l'Akkylannie, d'abord grâce aux directives d'Arcavius puis à l'effort soutenu de ses successeurs, lui donne un aspect des plus singuliers. On décrit souvent l'Akkylannie comme un pays de contrastes.

Depuis l'hérésie des Alchimistes de Dirz, le temps semble suspendu dans la contrée du dieu unique. Le voyageur sera surpris par l'étonnante modernité de ses constructions, en parfaite contradiction avec les mentalités parfois étriquées et l'omniprésente hégémonie de l'Eglise.

LORSQUE L'INQUISITION SE DÉPLACE QUELQU'UN DOIT TOMBER

Les révélations d'Arcavius ont permis à ses enfants de construire des cités en avance sur leur temps, disposant d'un ingénieux système de centralisation des eaux usées, de chauffage basé sur la vapeur et même d'éclairage dans les quartiers les plus riches. L'architecture du Griffon est à l'image de son Eglise : les bâtiments impériaux sont d'imposants monolithes qui, s'ils défient le ciel, plongent aussi les modestes maisons à leurs pieds dans une ombre humide et perpétuelle. On chuchote parfois l'histoire de ce prisonnier Orque qui, voyant les immenses fortifications des cités de l'Empire, demanda perfidement au Templier qui veillait sur lui si ces murs étaient censés empêcher les envahisseurs d'entrer ou bien les résidents de sortir...

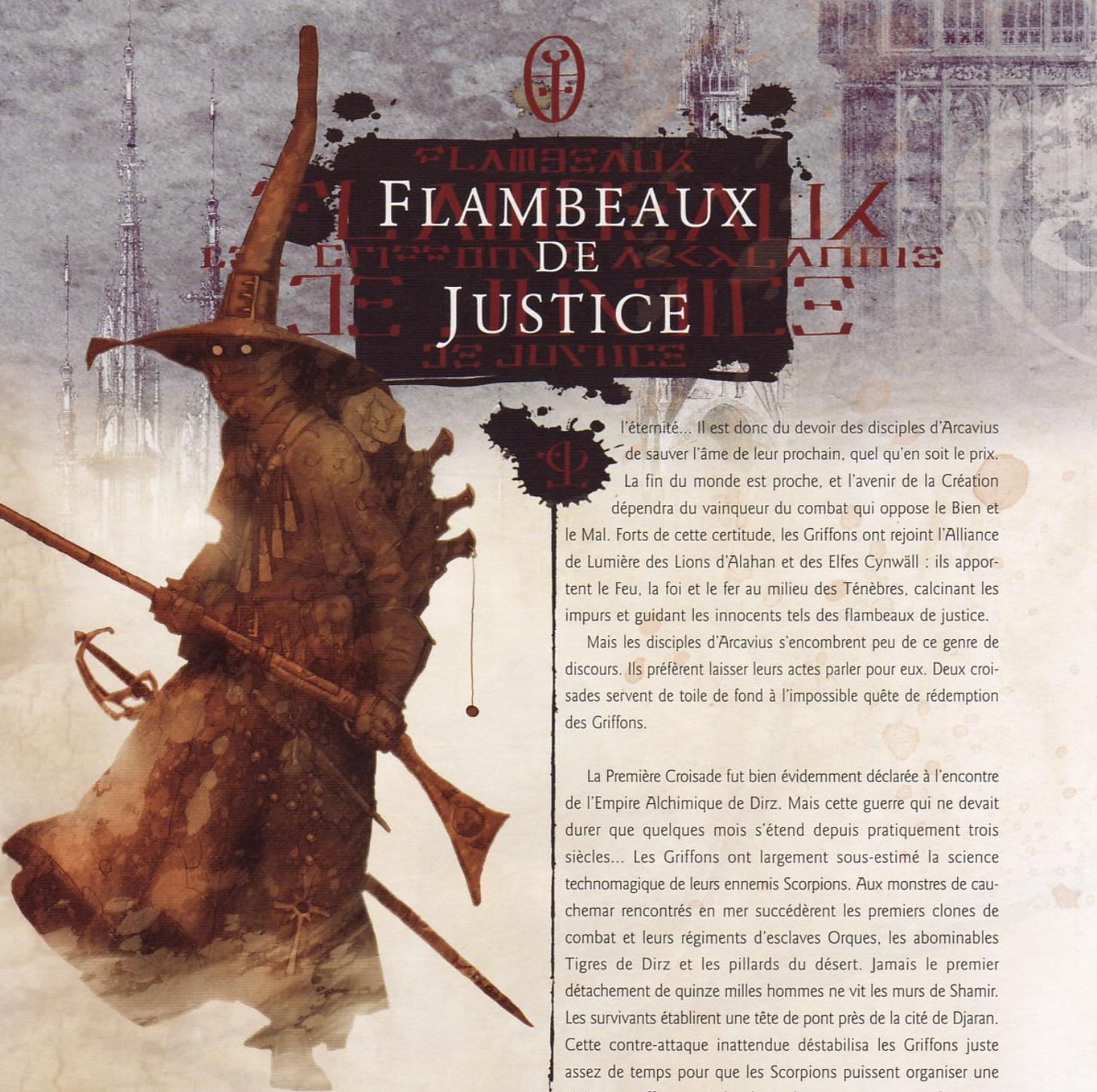
L'Age des Ténèbres est synonyme de paranoïa et de suspicion en Akkylannie. Seuls les prêtres et les dignitaires du Griffon disposent de la sagesse nécessaire à la bonne marche de l'Empire et à la sauvegarde de toute sa population. Mais pour cela, il faut que la volonté de l'Eglise soit respectée à la lettre et la moralité de chacun ne doit souffrir d'aucune tache. Aux yeux des prélats, tout individu qui n'est pas issu de leurs rangs est un hérétique potentiel. La délation est obligatoire, la torture une nécessité : ce n'est qu'à ce prix que la volonté de Merin sera accomplie et que l'âme de ses enfants sera sauvée.

Pour beaucoup, le simple fait d'être appelé à comparaître devant un tribunal inquisitorial constitue déjà une marque indélébile d'infamie. Parce qu'ils ne se soucient pas de la vie ou de la dignité de ceux qu'ils interrogent, les Inquisiteurs ont déjà brisé des familles entières en les jetant en pâture à la rumeur publique. Lorsque l'Inquisition se déplace, quelqu'un doit tomber.

Tout le pouvoir semble reposer entre les mains des Légats de l'Église et en particulier aux Cardinaux de Carthag Fero, Denda Cartho et Luonercus, les grandes cités qui bordent les frontières de l'Empire. Chacune de ces villes richissimes est reliée à Arcavia, capitale du Griffon, de toutes les manières possibles. Pourtant, la grande majorité de la population vit en milieu rural, loin de l'ambiance oppressante des cités. Ainsi, en dehors des grandes voies de communication qui relient Arcavia à ses sœurs cardinales, le seul moyen de s'informer ou de communiquer passe par la messe journalière. Un individu mis à l'écart de sa communauté, pour une raison ou pour une autre, est complètement livré à lui-même.

Les églises de Merin peuvent être trouvées partout en Akkylannie, du centre des villages jusqu'aux falaises bordant la mer d'Ephren. Une église d'Akkylannie, en plus d'être un lieu de communion spirituelle, est un véritable centre culturel et social où chaque citoyen peut recevoir conseils, enseignement et soins. Le style de chaque temple de Merin diffère largement en fonction de l'époque au cours de laquelle il a été érigé : les premiers relèvent de la maçonnerie traditionnelle, d'autres sont complètement dépouillés de tout ornement, les plus récents imposent le respect et l'obédience en faisant peser le poids du regard de Merin sur les épaules de leurs visiteurs...





FLAMBEAUX DE JUSTICE

Aux yeux des autres peuples, les disciples de l'Empire du Griffon passent souvent pour des fanatiques religieux prêts à immoler tout ce qui ne correspond pas à leurs idéaux sur l'autel d'un dieu intransigent et sans pitié. Cette vision exagérée sert les intérêts, justifiés ou nécessaires, des Griffons. Seuls ceux qui ont quelque chose à se reprocher doivent éprouver de la peur face au bûcher purificateur de Merin !

Les descendants d'Arcavius accordent une grande confiance à leurs alliés et une haine sans borne à leurs ennemis. Pour eux, les arcanes de la politique et de la négociation ne sont que des stratagèmes à employer faute de temps, ou de mieux. Car Merin va revenir juger sa Création : ceux qui l'honorent ou se repentent connaîtront l'Oubli, puis la Renaissance dans un monde meilleur. Les autres subiront les tourments de sa juste colère pour

l'éternité... Il est donc du devoir des disciples d'Arcavius de sauver l'âme de leur prochain, quel qu'en soit le prix. La fin du monde est proche, et l'avenir de la Création dépendra du vainqueur du combat qui oppose le Bien et le Mal. Forts de cette certitude, les Griffons ont rejoint l'Alliance de Lumière des Lions d'Alahan et des Elfes Cynwäll : ils apportent le Feu, la foi et le fer au milieu des Ténèbres, calcinant les impurs et guidant les innocents tels des flambeaux de justice.

Mais les disciples d'Arcavius s'encombrent peu de ce genre de discours. Ils préfèrent laisser leurs actes parler pour eux. Deux croisades servent de toile de fond à l'impossible quête de rédemption des Griffons.

La Première Croisade fut bien évidemment déclarée à l'encontre de l'Empire Alchimique de Dirz. Mais cette guerre qui ne devait durer que quelques mois s'étend depuis pratiquement trois siècles... Les Griffons ont largement sous-estimé la science technomagique de leurs ennemis Scorpions. Aux monstres de cauchemar rencontrés en mer succédèrent les premiers clones de combat et leurs régiments d'esclaves Orques, les abominables Tigres de Dirz et les pillards du désert. Jamais le premier détachement de quinze milles hommes ne vit les murs de Shamir. Les survivants établirent une tête de pont près de la cité de Djaran. Cette contre-attaque inattendue déstabilisa les Griffons juste assez de temps pour que les Scorpions puissent organiser une résistance efficace. D'abord sanglante et sans merci, la guerre du désert s'est petit à petit transformée en conflit d'usure et de guérilla, chaque parti ne pouvant plus investir les fonds nécessaires à d'incessantes batailles titanesques. De tels conflits surviennent toujours, bien sûr, mais après des mois et des mois de préparation et d'espionnage... Entre chacune de ces batailles, les Griffons servent de cobayes aux dernières inventions issues des cerveaux malades des Syhars. Chaque zygourat mise à jour et purifiée au prix de nombreux sacrifices ouvre la voie à deux autres laboratoires ou champs d'essai des Technomanciens.

Cette guerre semble sans fin...

La Seconde Croisade de l'Empire du Griffon fut récemment déclarée par l'Empereur Octave IX, après des années de recherche sur l'emplacement possible du tombeau d'Arcavius. Les conclusions des moines qui ont effectué ces recherches arrivent toutes

au même constat : après avoir exploré les ruines de Lanever à la recherche d'un mystérieux sanctuaire, Arcavius a rapidement rebroussé chemin pour repartir vers l'est, sans doute dans ce qui allait devenir la terre des Orques. La Seconde Croisade ponctionne beaucoup moins d'or aux caisses de l'Empire que la première. Pourtant, le nombre de soldats qui se rendent à Bran-Ô-Kor est presque aussi important... Le centre névralgique de la Seconde Croisade est la Commanderie du Temple de l'Est, placée sous la responsabilité du Commandeur Arkhos.

Ainsi, ce sont des centaines de guerriers en provenance d'Akkylannie, d'Alahan, de Lanever et parfois d'ailleurs qui partent chaque mois vers l'est pour tenter d'anéantir les légions Alchimiques dissimulées par le désert ou affronter des hordes d'Orques furieux de voir des étrangers envahir leurs terres. Certains de ces vaillants croisés ont déjà combattu pour l'Alliance de Lumière à Kaïber ou dans la Forêt des Toiles. Combien d'entre eux y laisseront un membre, leur santé mentale ou la vie ?

L'Inquisition supervise bien évidemment l'activité des armées qui se rendent dans ces territoires hostiles, mais ses effectifs sont bien plus réduits que dans les terres de l'Empire. En conséquence,

le Pape Innocent ne parvient pas à tout saisir des événements parfois étranges qui se déroulent là-bas. Les espions d'Innocent rapportent des actes de pillage et de désertion au sein des Templiers et de leurs Légions du Repentir. La relative proximité des Commanderies de l'Est et du Sud n'arrange rien... Pas plus que le désir de revanche que le Temple nourrit secrètement à l'encontre de l'Inquisition pour avoir transformé la douce Akkylannie en sanglante forêt de bûchers.





On peut croire qu'avoir les Griffons pour alliés peut être pire que de les avoir comme adversaires. Comment savoir si un tel ami ne vous jugera pas demain ? Pourtant, la guerre de la rédemption menée par les Enfants de Merin n'est rien comparée à la sourde douleur qui gronde au fond de leurs cœurs.

La guerre la plus importante ne se déroule pas sur les champs de bataille de Syharhalna ou dans les ravines de Bran-Ô-Kör.

Ce conflit se déroule dans les alcôves des palais, à travers les insupportables manœuvres politiques des plus hauts dignitaires de l'Eglise. Une rumeur raconte que le Pape Innocent serait représenté sur une carte du légendaire Tarot de Cadwallon : l'Arcane XV, le Diable. Pourquoi les prélats de l'Eglise ricanent-ils dans l'ombre des monastères ? Savent-ils pourquoi certains d'entre eux disparaissent mystérieusement en laissant d'énigmatiques messages ? Ont-ils été appelés ailleurs, ou éliminés ?

Qui a su discerner la lueur du doute dans le regard du Pape ?

Cette guerre se déroule également derrière les yeux de l'Empereur Octave IX, partagé entre son désir de justice et les obligations de ses fonctions. Il est le premier Empereur depuis des générations à s'opposer plus ou moins ouvertement aux décisions de l'Eglise. Doit-il entrer dans le même jeu que ses ennemis pour parvenir à ses fins ? Survivra-t-il assez longtemps au feu qui le ronge pour voir se réaliser ses ambitions ?

Cette bataille se déroule dans le Temple Suprême, près d'Arcavia. Proteús, Grand Maître du Temple, cache des secrets capables d'ébranler les fondations de l'Empire. Il a lui-même été victime de tentatives d'assassinat fomentées par des Exécuteurs au service de mystérieux dignitaires. Le Temple, défenseur de l'Akkylannie, ne doit pas céder. Ni au désir de revanche, ni au mal qui tente de le corrompre, ni à ceux qui veulent le voir s'écrouler...

Le doute n'a pas sa place dans la foi.

doute n'a pas sa place dans la foi





Malgré le peu d'informations réellement fiables dont les historiens disposent sur cette époque, il est communément admis que le peuple de Kel constitue le premier groupe humain à avoir posé le pied sur le continent d'Aarklash. Au fil du temps, ces conquérants se fractionnèrent en plusieurs clans qui se dispersèrent pour coloniser cette terre nouvelle. Des siècles plus tard, les descendants du peuple de Kel se nomment Sessairs, Drones, Barhans, Akkylanniens, Syhars...

Mais de toutes ces ethnies, les Sessairs sont sans conteste ceux qui sont restés les plus proches des anciennes traditions et du mode de vie des Keltois originels.

Il s'agit cependant d'une culture exclusivement de tradition orale, c'est pourquoi l'histoire de ce peuple se perd dans les paradoxes et les contradictions d'une mythologie complexe.



Quelle que soit la version à laquelle on se réfère, les origines précises du peuple de Kel restent pour le moins floues. Les mythes évoquent une terre lointaine que ces hommes se virent contraints d'abandonner à des démons venus de l'océan. La nature de ces « démons » reste très vague, aucun récit ne s'attardant véritablement sur cet épisode. Beaucoup d'historiens considèrent d'ailleurs que ce manque de précision ne fait que traduire l'ignorance des Keltois quant à leurs véritables origines.

Quoi qu'il en soit, « l'histoire » du peuple de Kel telle qu'elle nous est parvenue ne commence réellement qu'avec l'arrivée de leurs navires sur la côte ouest de ce qui allait devenir la plaine d'Avagddu.

Fait étrange, les hommes de Kel n'apportèrent pas leur propre religion avec eux. Bien au contraire, ils avaient renié leurs anciennes divinités qu'ils tenaient pour responsables de leur exil. Cette animosité envers les dieux constitue d'ailleurs un fait majeur qui sera, par la suite, à l'origine de la naissance du clan des Druens.

Lorsqu'ils prirent pied sur la terre d'Aarklash, les hommes de Kel furent accueillis par ceux qui se disaient enfants de la déesse Danu et se nommaient *Ogmanans*. Leur stature impressionna tant les nouveaux venus qu'ils les nommèrent Géants.

Les *Ogmanans* se montrèrent amicaux et ne demandèrent qu'une seule chose pour tribut : les hommes de Kel pourraient s'installer ici, chasser et cultiver la terre en paix à la seule condition qu'ils jurent respect et allégeance à Danu. Mais les Keltois refusèrent de se soumettre à nouveau aux caprices d'une divinité.

Trois grandes batailles s'ensuivirent, au cours desquelles les Keltois affrontèrent les enfants de la déesse : les *Ogmanans* et les Centaures. Mais à chaque fois, la bravoure et la détermination des hommes de Kel parvinrent à égaler la force et la magie de leurs adversaires. Les hommes de Kel décidèrent alors d'avoir recours à la ruse pour frapper leurs ennemis droit au cœur. Eladh, fils d'Avagd, roi de la tribu de Kel, fut alors chargé de séduire Danu et de la tuer ensuite. Mais pris à son propre piège, le jeune homme s'éprit de la déesse qui fit de lui un demi-dieu. De leur union naquirent

trois filles, toutes trois déesses et filles de Kel à la fois. Cet événement ramena la confiance et la paix dans le cœur des Keltois et des enfants de la déesse qui purent alors vivre en paix.

Cet épisode, certes romancé, revêt en fait une valeur plus symbolique qu'historique. Il illustre à merveille un trait fondamental de la culture Keltoise : avant de se soumettre à une quelconque souveraineté, le guerrier Keltois se doit auparavant de la combattre. Il démontre ainsi sa valeur puis fait acte de sagesse en s'en remettant à une autorité supérieure pour le bien de chacun.



LES
TRIBUS
DE LA
PLAINE



La plaine d'Avagddu porte son nom en l'honneur d'Avagd, roi de la tribu de Kel lorsque celle-ci s'établit sur la terre d'Aarklash. Elle est délimitée au nord par le Mur des Géants qui symbolise la frontière entre le territoire des Sessairs et le plateau de No-Dan-Kar.

À l'ouest s'étend le domaine de la déesse, la grande forêt de *Caer Mnà*, où, dit-on, le terre de Danu attend la visite du *Ard Ri*, le Haut Roi qui unifiera les clans.

Sur son flanc est, Avagddu jouxte une autre forêt. Les Keltois la nomment *Caer Maed*, ce qui, dans leur langue, signifie « Les Bois Noirs ». En ce lieu la déesse n'a plus aucun droit, car les Drones, ennemis des dieux et de ceux qui les vénèrent, y règnent en maîtres.

Enfin, au sud, la plaine se poursuit sur le territoire des Barhans, au cœur du Royaume d'Alahan.

Bien que d'autres clans mineurs subsistent sur la plaine, à l'abri des forêts profondes ou dans les montagnes d'Akkylannie, les Sessairs constituent le clan majeur d'Avagddu.

Haut lieu historique, la cité de Kel An Tiraïdh fut, si l'on en croit la légende, bâtie par les hommes de Kel à leur arrivée sur le continent d'Aarklash. C'est là qu'ils auraient affronté les Géants et les Centaures au cours de trois batailles mythiques. Cette place forte peut paraître bien primitive au regard des magnifiques cités Barhans et Akkylanniennes, mais il n'en reste pas moins qu'elle présente de la plus importante concentration de population Sessairs au monde. Il serait cependant erroné de qualifier Kel An Tiraïdh de capitale. En effet, bien que la plupart des tribus de la plaine se revendiquent du clan des Sessairs, chacune possède son propre roi et aucune n'est prête à se soumettre à une autorité suprême si celle-ci n'a pas été désignée par la déesse elle-même.

Si quelques tribus parmi les plus importantes ont fini par se sédentariser - essentiellement dans la partie ouest de la plaine ainsi qu'en son centre, le long des confluent du Zokorn - la plupart mènent une existence nomade, migrant pour suivre la transhumance des troupeaux d'aurochs sauvages qui constituent l'essentiel de leur subsistance.

Les Sessairs n'ont que peu recours à l'agriculture. Les peuplades sédentaires ont développé quelques cultures de céréales, mais ils tirent la majeure partie de leur nourriture de l'élevage. Les tribus nomades vivent quant à elles essentiellement de chasse. Il leur arrive également de faire du troc avec les villages Barhans frontaliers, échangeant objets d'artisanat et prises de guerre contre de la nourriture. Ces tribus entretiennent en général de bons rapports avec le Royaume du Lion. Il arrive cependant qu'en période de famine ou sous l'impulsion d'un chef de guerre belliqueux, les hameaux d'Alahan les plus avancés soient l'objet de raids de la part des Sessairs. Ces attaques ne font en général aucune victime, pour peu que les villageois aient l'intelligence d'abandonner leurs réserves de nourriture aux assaillants.

Quelle que soit leur importance et leur mode de vie, les tribus Sessairs suivent toutes le même modèle d'organisation sociale.

La société Sessairs est divisée en trois castes :

La classe laborieuse regroupe les artisans et les nourrisseurs. La classe sacerdotale réunit tout ce que la tribu compte d'érudits, Druides, Shamans, prêtres ou médecins. La classe guerrière enfin constitue la classe la plus prestigieuse de toutes, le roi étant traditionnellement désigné parmi ses membres.

Malgré cela, l'exercice de la royauté tient bien plus d'une représentation symbolique que de l'exercice d'un pouvoir central et absolu. Car si le roi est issu de la classe guerrière, l'influence des hauts dignitaires de la classe sacerdotale s'étend très largement à tous les domaines de la souveraineté. Les Druides et les prêtres sont par voie de fait les conseillers du roi et il n'est pas de décision royale qui n'ait reçu leur approbation.

Outre cette fonction politique, les représentants de la classe sacerdotale sont également les dépositaires des secrets des Éléments et de la voix des dieux au sein de la tribu.

Le panthéon Sessairs est vaste et complexe, car de nombreuses figures mythiques y apparaissent tour à tour en tant que dieux ou sous l'apparence de héros aux talents certes exceptionnels mais néanmoins mortels.

On peut toutefois identifier plusieurs noms dont le caractère divin ne fait aucun doute.

Danu, déesse tutélaire des sols, des lacs et des rivières, est sans conteste la figure la plus emblématique entre toutes les divinités Sessairs. Dans les tous premiers temps de la Création, elle s'unit à Lahn, dieu du soleil et des cioux. Mais de cette union ne naquirent que deux fils : Cianath et Murgan. Ces trois divinités masculines sont aujourd'hui tombées en désuétude car elles représentent le symbole de la stérilité de la terre de Danu avant l'arrivée du peuple de Kel. En effet, ce n'est que le jour où la déesse partagea la couche d'Eladh, qui devait par la suite devenir Cernunnos, qu'elle donna naissance à trois filles, Siobhan, Fiann et Neraïdh, qui allaient rendre sa fertilité à Avagddu.

Cernunnos, enfin, demeure à ce jour le personnage le plus étrange et le plus controversé de cette galerie de divinités. Révéré tout autant par les Sessairs que par les Drones, demi-dieu pour les uns, roi maudit et spolié pour les autres, le mystère qui entoure sa légende continue encore aujourd'hui d'inspirer les bardes d'Aarklash.

UN PEUPLE DE GUERRIERS

Peuple guerrier, les Sessairs sont parfois dénigrés par certains de leurs cousins éloignés et prétendument « civilisés » qui ne voient en eux que des barbares incultes, querelleurs et brailards. Mais plus que par goût du combat, le Sessair est surtout un guerrier par nécessité.

De par sa position géographique, le territoire des Sessairs est régulièrement traversé par des forces armées en marche pour les terres du nord ou du sud.

Si leurs véritables objectifs se trouvent la plupart du temps hors des frontières d'Avagddu, il arrive souvent que ces armées envoient des détachements effectuer des razzias contre la population locale de manière à assurer le ravitaillement des troupes.

De même, les lieux sacrés des Sessairs sont nombreux sur la plaine. Pierres levées, cromlechs, dolmens et tertres funéraires se dressent sur la lande comme un défi à l'éternité. Pour les soldats en marche, la tentation est toujours grande de violer ces sépultures

LES SESSAIRS VIVENT CONTINUELLEMENT SUR LE PIED DE GUERRE, QUE CE SOIT POUR DÉFENDRE LEUR VIE, LEUR HONNEUR OU LEUR TERRE

Guerrier Sessair



dans l'espoir d'y découvrir quelque richesse. Mais ces sites sont étroitement surveillés et leurs gardiens exigent la vie des profanateurs pour paiement.

Enfin, si les Sessairs vivent la majeure partie du temps en paix avec les peuples voisins, il en est pour lesquels ils n'éprouvent qu'aversion, haine et rancœur. Et lorsque ceux-ci s'aventurent sur la plaine, ce simple fait constitue une provocation suffisante pour que les guerriers d'Avagddu livrent bataille.

Pour toutes ces raisons et sans compter les rivalités qui opposent parfois les tribus entre elles, les Sessairs vivent continuellement sur le pied de guerre, que ce soit pour défendre leur vie, leur honneur ou leur terre.

Les seules nations avec lesquelles les Keltois entretiennent un lien véritable sont le Royaume du Lion et l'Empire du Griffon. Cette alliance purement tacite, l'absence d'autorité suprême chez les Sessairs empêchant tout accord officiel, découle en premier lieu de la parenté étroite entre ces peuples. Cependant, Lions et Griffons ont un réel intérêt à conserver de bonnes relations avec les tribus d'Avagddu.

Tout d'abord, à moins d'affréter un navire pour traverser la mer de Migol, les voies marchandes entre Alahan, l'Akkylannie et Tir-Nâ-Bor passent obligatoirement par la plaine d'Avagddu.

Mais surtout, le territoire des Sessairs constitue une zone tampon entre les territoires du nord et ceux du sud. Ainsi, lorsque les hordes de Gobelins et les Nuées de Dirz traversent la plaine, Lions et Griffons ont-ils tout intérêt à prêter main forte aux Sessairs pour stopper les envahisseurs avant qu'ils ne portent la guerre sur leurs propres terres.



Mais les pillards Gobelins et les conquérants Syhars ne sont pas les seuls fléaux auxquels les Sessairs ont à faire face.

Les Sessairs sont confrontés à des menaces beaucoup plus présentes et pernicieuses. Plusieurs meutes Wolfen ont depuis longtemps quitté la forêt de Diisha pour s'installer dans les quelques endroits boisés qui parsèment la plaine. Si certaines meutes et tribus ont noué des relations amicales, ceci demeure un fait exceptionnel. La plupart du temps, les hommes et les « loups debouts » éprouvent des difficultés à cohabiter. Car sur la plaine, la quête de nourriture est une affaire de vie ou de mort. C'est pourquoi il n'est pas rare que Wolfen et Sessairs s'affrontent pour le contrôle d'un territoire de chasse.

Néanmoins, cette concurrence entre dans l'ordre naturel du cycle de la vie et les Sessairs n'éprouvent aucune haine envers les Wolfen. Leur véritable ennemi se trouve à l'est, au cœur des Bois Noirs. Là-bas vivent leurs frères maudits qui ont juré leur perte et celles des dieux : les Drones.

LES SESAIRS ET LA MORT

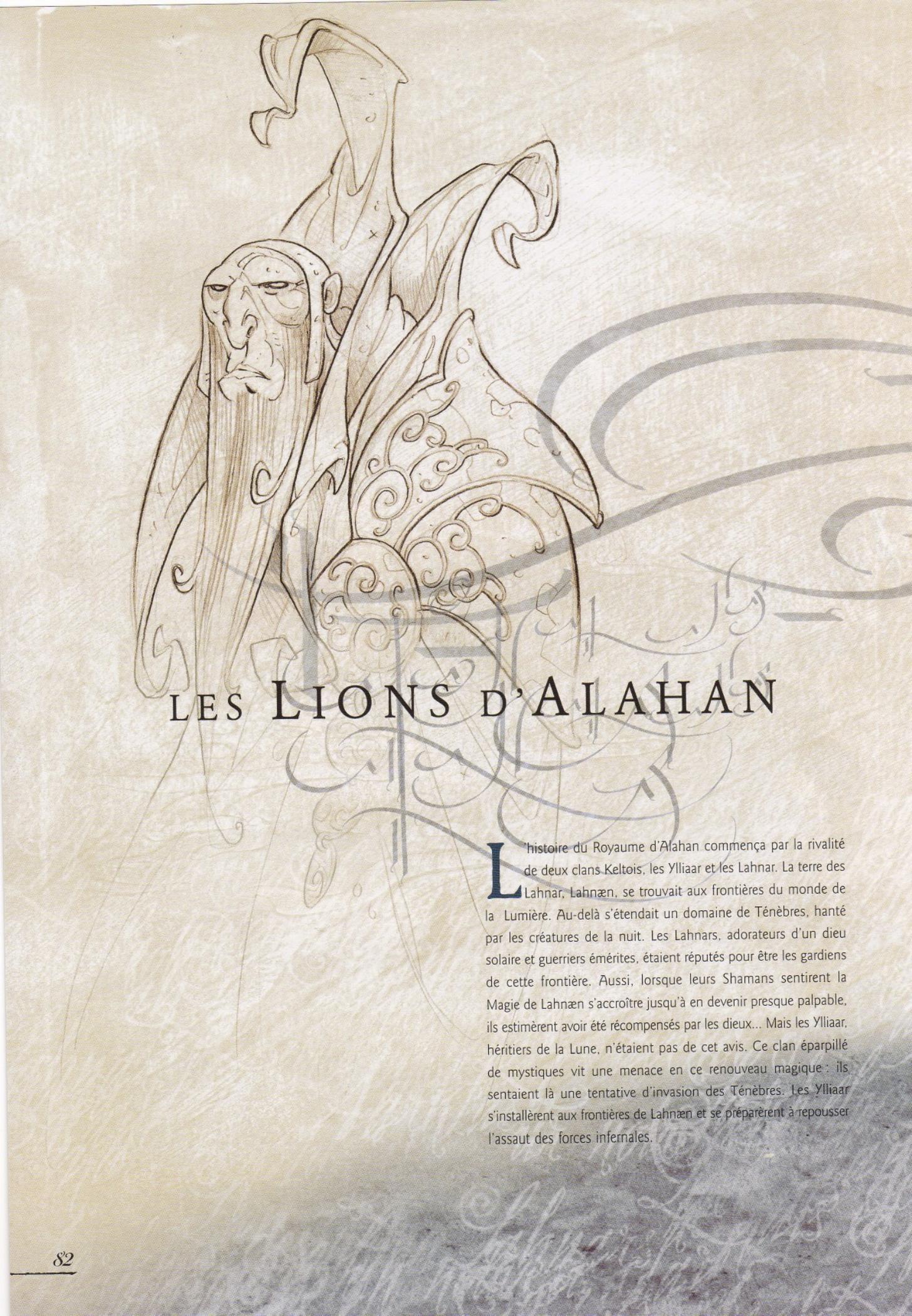
Pour un Sessaïr, comme pour plupart des Keltois, une mort violente constitue la façon la plus naturelle de mourir. Car le guerrier rejoint l'au-delà avec le corps qui était le sien au moment de sa mort. La décadence du corps et de l'esprit représente pour les Keltois la pire des malédictions. À leurs yeux, la déesse punit ceux qui ne se sont pas montrés dignes d'elle en les laissant mourir de vieillesse, les condamnant à errer dans les limbes, prisonniers d'un corps faible et décati.

Les rites funéraires des Sessaïrs sont simples, mais hautement symboliques. Ils n'enterrent pas directement leurs morts, car le sol et le corps de la déesse ne font qu'un. À ce titre, inhumer un corps et le laisser pourrir en terre revient à souiller Danu de la façon la plus infamante qui soit.

Au lieu de cela, les Sessaïrs brûlent leurs cadavres et seules leurs cendres sont placées sous les tertres.

Mais avant que son enveloppe charnelle ne soit livrée aux flammes du bûcher, l'âme du défunt doit subir le Jugement de la Corneille. Pour les Sessaïrs, cet oiseau est la représentation de Neraïdh, troisième fille de Danu et déesse de la Mort. Ce rituel consiste simplement à prélever un morceau de chair sur le corps. Par ce geste, la prêtresse de Neraïdh offre l'âme du mort aux corneilles. L'oiseau qui s'en saisit l'emporte alors et scelle son destin. Dans le meilleur des cas, la corneille avale son âme et rejoint le Scâth, le domaine des esprits où les héros perpétuent leurs exploits pour l'éternité. Si par contre l'âme du défunt est entachée de ses fautes, la corneille se métamorphose en Engoulevant et la recrache dans le Thanaan, la partie sombre du Scâth où le mal se nourrit du mal.





LES LIONS D'ALAHAN

L'histoire du Royaume d'Alahan commença par la rivalité de deux clans Keltos, les Ylliaar et les Lahnar. La terre des Lahnar, Lahnæn, se trouvait aux frontières du monde de la Lumière. Au-delà s'étendait un domaine de Ténèbres, hanté par les créatures de la nuit. Les Lahnars, adorateurs d'un dieu solaire et guerriers émérites, étaient réputés pour être les gardiens de cette frontière. Aussi, lorsque leurs Shamans sentirent la Magie de Lahnæn s'accroître jusqu'à en devenir presque palpable, ils estimèrent avoir été récompensés par les dieux... Mais les Ylliaar, héritiers de la Lune, n'étaient pas de cet avis. Ce clan éparpillé de mystiques vit une menace en ce renouveau magique : ils sentaient là une tentative d'invasion des Ténèbres. Les Ylliaar s'installèrent aux frontières de Lahnæn et se préparèrent à repousser l'assaut des forces infernales.

Des années s'écoulèrent et l'incompréhension se transforma en intolérance, puis en haine. Les incursions des Ylliaar en Lahnæn débouchèrent sur un conflit qui s'amplifia jusqu'à l'inévitable Bataille des Astres, dont aucun combattant ne revint. C'est le moment que choisirent les forces du Mal pour se manifester. Après avoir réveillé les Atrocités, des monstres qui rôdaient sur Aarklash dans l'ombre des dieux Obscurs, les Ténèbres s'emparèrent sans peine de Lahnæn.

C'est alors qu'intervint une divinité qui protège toujours les Lions aujourd'hui : la Chimère. Sous les traits d'une femme Ylliaar, elle proposa une alliance au jeune roi des Lahnar, Leonid le Lion. Lahnar et Ylliaar fusionnèrent pour engendrer un nouveau clan : les Alahaar. Une série de victoires éclatantes s'ensuivirent. Les « Enfants des Astres » parvinrent non seulement à reprendre leur patrie, rebaptisée Alahæn, mais en plus ils s'emparèrent de la Vallée des Ténèbres qui s'étendait autrefois au-delà de leurs frontières !

L'avenir d'Alahæn ne pouvait exister tant que les Atrocités rôdaient sur Aarklash. La délivrance vint d'Alcyd, le fils de Leonid, lorsqu'il plongea son épée dans le cœur noirci de la plus puissante des Atrocités, l'entité que l'on désignait par le nombre 21. Le glorieux couronnement d'Alcyd vit l'unification et la déclaration de souveraineté du Royaume d'Alahæn.

Le règne d'Alcyd marqua la fin de l'Ere de Légende et le début du règne des Rois de Lumière. Le Royaume fut divisé en dix Baronnies et les descendants des Alahaar colonisèrent toutes les parties habitables de leur domaine en quelques générations à peine. Le droit juridique remplaça les traditions et la hiérarchie clanique fit place à la noblesse. Ce royaume d'ordre et de justice marqua à lui seul un tournant dans l'histoire d'Aarklash : pour la première fois, les puissants ne se battaient plus pour faire la loi, mais pour la faire respecter.

Sous l'égide de la Lumière, Alahan se consolida et connut une longue période de prospérité. Ce royaume devint le plus grand territoire humain uni sous l'autorité d'un seul chef. Chacun de ses rois hérita du surnom de Lion et rayonna sur Aarklash comme un exemple de courage, d'honneur et de justice.

Mais c'est en ces terres de vertu que le Mal vint prendre sa revanche. Les Ténèbres prirent lentement possession de la dixième Baronnie du Royaume, Achéron, par l'intermédiaire du Baron Feyd Mantis et de l'Arch-Mage Kaïan Draghost. Les monstres infernaux hantent à nouveau Aarklash : l'Ere de Légende est revenue, de nouveaux héros doivent se dresser face aux Ténèbres.

Alahan est aujourd'hui, plus que jamais, le royaume des légendes et de l'honneur. La tâche qui attend Gorgyn, l'actuel roi d'Alahan, semble sans fin...

Lionne



Fig. 6.



Fig. 9



Fig. 8.

Le Royaume d'Alahan s'étend des plaines d'Avagddu jusqu'aux glaciers du sud d'Aarklash. Il comptait autrefois dix Baronnie : Achéron, Algérande, Allmoon, Daneran, Doriman, Icuor, Kallienne, Laverne, Luishana et Manilia. La trahison d'Achéron au profit des forces des Ténèbres ne représente pas une grande perte territoriale mais symbolise aux yeux des Lions une tache faite à leur honneur. Il n'y a pas de plus grand ennemi pour un noble issu d'une des nombreuses Maisons des Baronnie que son alter ego de la Baronnie d'Achéron.

Chaque Baronnie porte le nom de sa ville la plus importante et se trouve placée sous la responsabilité d'un Baron désigné par le Roi lui-même. Même la Baronnie-capitale, Kallienne, est placée sous l'autorité du Baron Kelgar de Valady alors que le Roi Gorgyn y réside. Ce découpage administratif est d'ailleurs à l'origine du terme « Barhan » qui désigne « un habitant des Baronnie » et donc, par extension, un sujet d'Alahan.

LE ROYAUME LÉGENDAIRE

Les tâches d'un Baron sont à la fois simples à résumer et étonnantes dans leurs applications. Il doit administrer son domaine en toutes choses et faire respecter la loi à travers le Royaume. Un Baron ne doit répondre de ses décisions qu'auprès du Roi lui-même ou devant le Conseil des Mages de l'Ordre de la Chimère. Cette relative autonomie permet une diversité étonnante et une vie communautaire progressiste : une loi profitable à tous ou une gestion ingénieuse des ressources peut parfois être généralisée à l'ensemble du royaume en un temps record.

Cet état d'esprit, allié à une ingéniosité audacieuse et d'abondantes richesses, font que peu de nations sont capables de rivaliser avec Alahan en termes d'économie et de progrès culturel. La gestion efficace des ressources naturelles et une organisation impeccable permettent au Roi d'entretenir une armée nombreuse, bien entraînée et bien équipée.

Les Lions sont néanmoins très attachés aux valeurs féodales et héroïques colportées par les récits de l'Ere de Légende. La première loi du royaume, posée par Alcyd le Paladin lui-même, stipule que « quiconque accomplit de hauts faits au nom des valeurs du Lion recevra une reconnaissance à la mesure de ses exploits ». La hiérarchie d'Alahan possède de nombreux titres,

même si la plupart d'entre eux n'accorde que la gestion d'un domaine plus ou moins important. L'héraldique du Royaume est particulièrement complexe et les blasons symbolisent toute l'histoire des familles qu'ils représentent.

Nés de la fusion des panthéons Lahnar et Ylliaar, ou absorbés au fil des conquêtes, les dieux d'Alahan sont nombreux et hétéroclites. Certains ont même été assimilés les uns aux autres ou ont simplement disparu pour s'accorder aux mœurs des Lions. Les dieux et déesses des Barhans ont tous un protectorat différent et clairement défini. En revanche, bien peu ont des temples entièrement dédiés à leur culte. Un Lion peut pratiquement aller dans n'importe quel lieu de prière de son royaume pour rendre hommage à un dieu particulier. Les temples d'Arin, principal dieu du royaume, disposent eux-aussi de petits autels dédiés aux membres de sa céleste famille !

Même si le culte rendu à un dieu peut changer d'une Baronnie à l'autre, le cœur du panthéon d'Alahan s'articule autour de quelques grands noms partagés entre le Bien et le Mal. Certaines divinités mineures apparaissent ou subsistent encore, mais font généralement partie du folklore local. La croyance voudrait que les dieux vivent non loin de leurs fidèles, dans un Royaume dissimulé au regard des mortels. L'entrée de ce Royaume se trouverait quelque part sur le domaine du Lion, et n'apparaîtrait que pour un temps limité. La contrée des dieux est gardée par la Chimère elle-même...

Arin est le premier et le plus célèbre des dieux du Lion. Le père de la Lumière est représenté comme un homme mûr veillant sur le monde et portant Lahn. Elad, sa femme, est la déesse de la fertilité, de l'amour et de l'eau. Ses prêtres, proches de la nature et dotés d'une grande maîtrise d'eux-mêmes, ont largement contribué à la réputation diplomatique des Lions. Arakin le Bienveillant est le fils de Arin et de Elad. Il est le dieu de la guerre, du courage et de l'honneur. Bon nombre de ses Fidèles sont des Moines-Guerriers. Ce n'est pas une surprise qu'ils doivent sans cesse veiller les uns sur les autres pour ne pas tomber sous la coupe de Arakin le Tourmenteur, alter ego maléfique du Bienveillant, personnification de l'inhumanité de la guerre. De leur côté, Tiranor et Kaïn sont les jumeaux de la destinée, bonne ou mauvaise. La relative rareté de leurs temples n'empêche pas les Barhans de les invoquer et de les maudire dès que le hasard se manifeste. La dernière déesse d'Alahan étend son royaume sur les ombres silencieuses de la Mort et du Temps : Azël n'est pas maléfique, mais garde le passage qui sépare le monde des vivants de celui des défunts. Aucun clergé n'a le droit de lui rendre ouvertement hommage, mais l'ordre sacré des Valkyries lui semble étroitement dévoué.

Les Barhans entretiennent un commerce florissant avec de nombreux peuples. Certaines alliances sont moins fragiles que d'autres : les Elfes Daikinee, les Nains de Tir-Nâ-Bor et les Keltois du clan des Sessairs sont alliés depuis longtemps avec certaines Baronnie, même si leurs relations sont épisodiques. Les principaux alliés des Lions sont les Griffons d'Akkyllannie et les Elfes Cynwâll avec lesquels ils forment la toute-puissante Alliance de Lumière.





En particulier à Kaïber, gigantesque forteresse barrant l'accès entre la chaîne montagneuse du Béhémot et les plateaux de Daneran : là, des centaines de soldats de tous âges et de toutes conditions affrontent la Mort qui les ronge inexorablement, jour après jour. Parce qu'ils ont repoussé les hordes damnées et vaincu des abominations venues de l'au-delà, les vétérans de Kaïber sont particulièrement prisés par les généraux pour leur infaillible courage. Pourtant, une fois revenus à une existence plus paisible, bon nombre d'entre eux n'ont cessé de retourner affronter l'Enfer à Kaïber, car mener une vie digne de ce nom est devenu trop difficile pour leurs âmes éprouvées.

La guerre se livre aussi partout ailleurs, car l'aristocratie Nécromantique détache ses serviteurs dépravés pour semer le chaos partout où règne la Lumière. Les hérauts du Lion semblent avoir un infaillible sixième sens qui détecte la corruption des Maudits, même si cette dernière se dissimule sous le masque de la respectabilité et de l'innocence. Bon nombre d'aventures

LA VOIE DU LION



L'alliance de l'intrépidité naturelle des Lahnar, de l'héritage culturelle des Ylliaar et de la richesse de leur territoire font des Barhans des hôtes très appréciés auprès des cours de tout le continent. La compétence et l'honnêteté de leurs diplomates égalent sans effort la mielleuse délicatesse et les manipulations machiavéliques de leurs équivalents Syhars. Les Lions, où qu'ils soient et quoi qu'ils fassent, ne laissent personne totalement indifférent. Leurs alliés savent qu'ils pourront toujours compter sur eux, en temps de paix comme en temps de guerre. Leurs ennemis, en revanche, feront tout ce qui est en leur pouvoir pour entacher la déconcertante noblesse de ces adversaires infatigables.

De par leur nombre, les Lions forment le principal pilier de l'Alliance de Lumière. On peut trouver des régiments en provenance des Baronnie aux quatre coins d'Aarklash, soutenus par les Griffons dans le Syharhalna et par les Dragons dans la Forêt des Toiles. Les rangs de l'armée d'Alahan comptent aussi d'occasionnels francs-tireurs attirés par le gain ou inspirés par des promesses de gloire. Car le Lion est juste et récompense toujours ceux qui se battent en son nom... Pourtant, nulle guerre n'est plus impitoyable que celle que les Barhans livrent aux traîtres de la Baronnie d'Achéron.

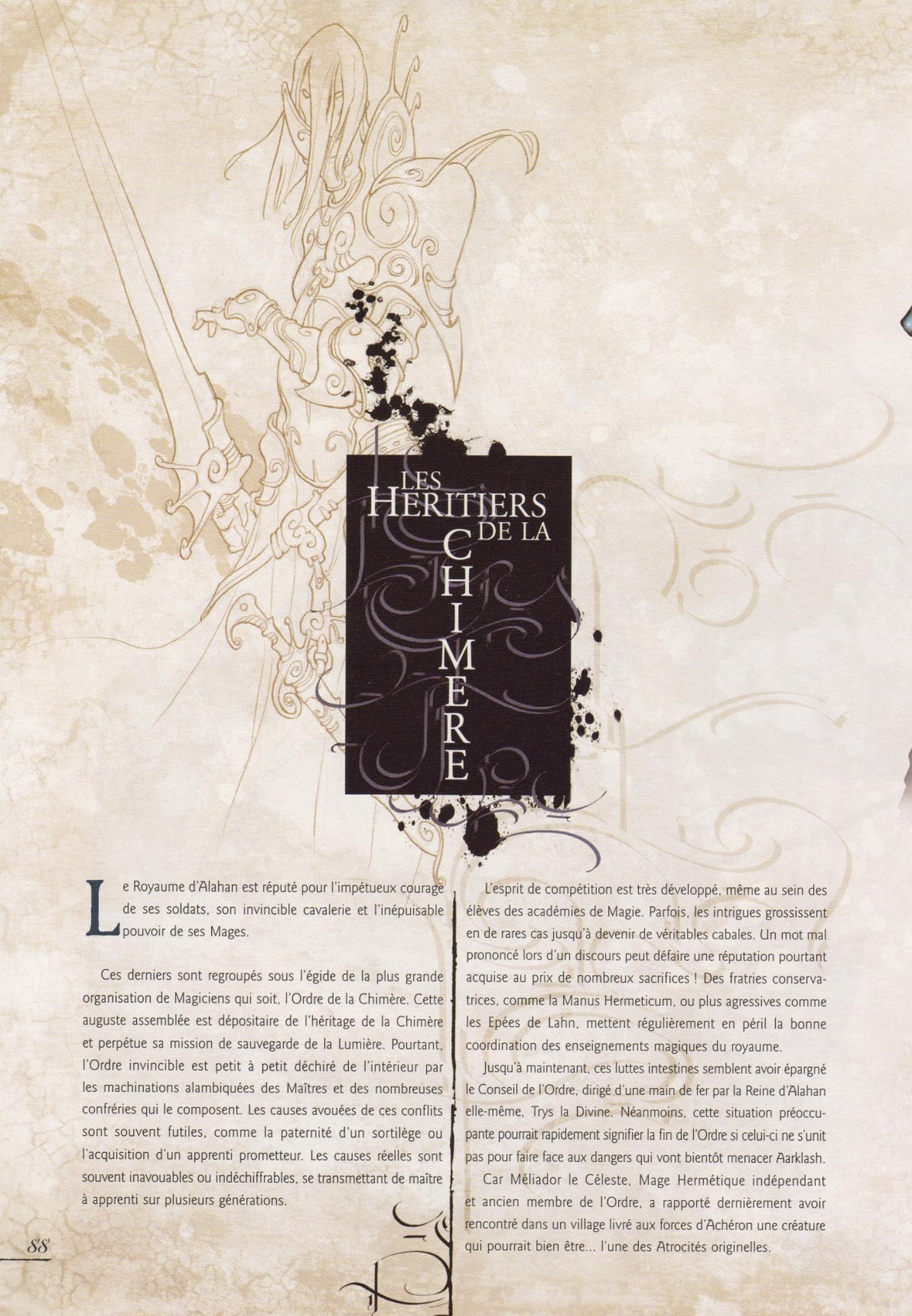
épiques débutent lorsqu'un Chevalier du Lion s'arrête dans un village apparemment paisible ou observe une assemblée de courtisanes avec une attention typiquement masculine...

Les Lions ont réussi à transformer leur intrépidité en héroïsme et leur versatilité en richesse. Au contraire de nombreux autres peuples d'Aarklash, ils ne reconnaissent pas leurs véritables alliés sur leur origine ou sur leurs intérêts, mais bel et bien par rapport à leur valeur. C'est ainsi que les armées du Lion ont parfois été rejointes au cours d'une bataille par des régiments inattendus, composés de Sessairs, de Nains ou encore de volontaires civils. Certains récits content même une étrange histoire où un détachement isolé en plein territoire Drune aurait été secouru par une petite bande de Wolfen à qui il avait laissé de la nourriture quelques jours plus tôt.

Les Lions se moquent d'être perçus comme des rêveurs attachés à ces « maladies » que sont l'honneur et l'amour de la justice. Les valeurs qu'ils prônent et partagent les ont hissés à une place incontournable sur l'échiquier politique d'Aarklash.

Leur royaume prospère a choisi de défendre celui des opprimés, aussi immense soit-il et quel qu'en soit le prix...





LES HÉRITIERS DE LA CHIMÈRE

Le Royaume d'Alahan est réputé pour l'impétueux courage de ses soldats, son invincible cavalerie et l'inépuisable pouvoir de ses Mages.

Ces derniers sont regroupés sous l'égide de la plus grande organisation de Magiciens qui soit, l'Ordre de la Chimère. Cette auguste assemblée est dépositaire de l'héritage de la Chimère et perpétue sa mission de sauvegarde de la Lumière. Pourtant, l'Ordre invincible est petit à petit déchiré de l'intérieur par les machinations alambiquées des Maîtres et des nombreuses confréries qui le composent. Les causes avouées de ces conflits sont souvent futiles, comme la paternité d'un sortilège ou l'acquisition d'un apprenti prometteur. Les causes réelles sont souvent inavouables ou indéchiffrables, se transmettant de maître à apprenti sur plusieurs générations.

L'esprit de compétition est très développé, même au sein des élèves des académies de Magie. Parfois, les intrigues grossissent en de rares cas jusqu'à devenir de véritables cabales. Un mot mal prononcé lors d'un discours peut défaire une réputation pourtant acquise au prix de nombreux sacrifices ! Des fratries conservatrices, comme la Manus Hermeticum, ou plus agressives comme les Epées de Lahn, mettent régulièrement en péril la bonne coordination des enseignements magiques du royaume.

Jusqu'à maintenant, ces luttes intestines semblent avoir épargné le Conseil de l'Ordre, dirigé d'une main de fer par la Reine d'Alahan elle-même, Trys la Divine. Néanmoins, cette situation préoccupante pourrait rapidement signifier la fin de l'Ordre si celui-ci ne s'unit pas pour faire face aux dangers qui vont bientôt menacer Aarklash.

Car Méliador le Céleste, Mage Hermétique indépendant et ancien membre de l'Ordre, a rapporté dernièrement avoir rencontré dans un village livré aux forces d'Achéron une créature qui pourrait bien être... l'une des Atrocités originelles.



Lessons in



The Wizard's



LES ALCHIMISTES DE DIRZ

L'histoire de l'Hérésiarque débuta peu de temps après la fondation de l'Äkkylannie. Dirz était l'un des moines-alchimistes les plus prometteurs du jeune empire. Pourtant, un projet fou naquit dans son esprit : créer l'être parfait selon les critères édictés par le dieu unique. Pour cela, il fit appel au savoir impie de l'Ordre des Toges Noires... Ses ambitions le menèrent à sa perte, puis à l'exil. En compagnie d'une centaine de sympathisants, il dut fuir les terres Äkkylanniennes lorsque l'Inquisition le déclara hérétique.

C'est au sein du désert de Syharhalna qu'il trouva le salut et l'appui d'un dieu : Arh-Tolth. Nul ne sait ce qu'ils se dirent, mais de la communion de l'Hérésiarque et de ce dieu naquit ce qui allait devenir l'une des plus puissantes nations d'Aarklash : l'Empire de Dirz.

La société Syhar se développa en quelques années, dépassant rapidement les plus folles ambitions de son créateur. Avidé de pouvoir, Dirz se servit des connaissances offertes par Arh-Tolth pour mettre au point une première génération de clones, les Arhteths.

CES CRÉATURES AUSSI AGRESSIVES QUE GIGANTESQUES PROTÉGÈRENT LE DÉSERT CONTRE LES TROUPES AKKYLANNIENNES, AVANT DE SE RETOURNER CONTRE LEURS CRÉATEURS

Ces créatures aussi agressives que gigantesques protégèrent le désert contre les troupes Akkylanniennes, avant de se retourner contre leurs créateurs...

Les Alchimistes se terrèrent dans les sous-sols de Shamir pendant près de cinquante ans afin d'échapper à une mort certaine. Ils créèrent une seconde génération de clones, les Isateph. Plus rapides et plus nombreux que les Arhteths, ces prédateurs vicieux permirent aux Syhars de reconquérir le désert.

Plusieurs événements marquèrent ensuite l'histoire des Alchimistes de Dirz, dont l'arrivée des premiers Gobelins. Accueillis à bras ouverts, les ambassadeurs de Rat furent disséqués et étudiés quelques heures après leur arrivée à Shamir. De leur potentiel génétique extrêmement riche naquirent les premiers Orques, créatures ignorantes et serviles.

Quelques générations plus tard, ces mêmes Orques se révélèrent bien plus intelligents que prévu et surtout incontrôlables. Certains s'enfuirent dans le désert tandis que les autres tentèrent de renverser leurs maîtres.

Affaiblis, les Alchimistes durent alors affronter une autre menace inattendue et connurent l'incident le plus tragique de leur histoire. De mystérieux combattants surgirent une nuit du désert et attaquèrent Shamir à la lueur des étoiles. Les affrontements durèrent trois jours et des centaines de Syhars, hommes, femmes et enfants, moururent atrocement. On retrouva Dirz grièvement blessé dans les décombres d'une Shamir pratiquement rasée. Aucun des assaillants ne survécut, mais nul ne sait ce qu'il advint de leurs corps.

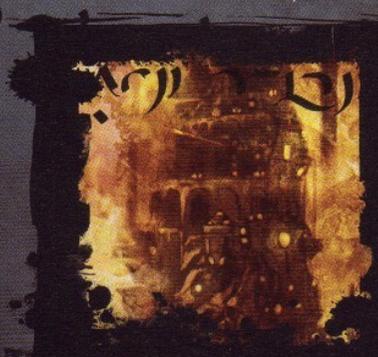


Incapable de gouverner dans son état, l'Hérésiarque transmit ses pouvoirs au Basyleüs Antykaïn avant de sombrer dans une torpeur dont il ne se réveilla jamais. Personne ne revit le fondateur de l'Empire.

Une nouvelle Shamir fut construite, à quelques jours de marche de la première, selon les plans érigés par le Basyleüs. Tandis que la Tour Alchimique s'élevait vers les cieux, l'Empire Syhar renaissait lentement.

Le temps s'écoula et les Basyleüs se succédèrent au fil des générations. Chacun d'entre eux apporta de petites modifications à la Tour Alchimique, ajoutant étages et excroissances à cet imposant édifice.

Empereur suprême, le Basyleüs Villa règne actuellement sur l'Empire de Dirz et l'ensemble de Syharhalna. Cloîtré au dernier étage de Shamir, il poursuit les recherches commencées plusieurs centaines d'années plus tôt par l'Hérésiarque lui-même. À l'image de ses prédécesseurs, il ne quitte pratiquement jamais son laboratoire et ne tolère aucune présence dans ses quartiers.



LES ENFANTS D'ARH-TOLTH

Plusieurs centaines d'années se sont écoulées depuis l'arrivée de Dirz dans le Syharhalna. Les soldats des Nuées Alchimiques se comptent désormais par milliers et s'apprentent à fondre sur leurs ennemis. Dispersés dans le désert au sein de gigantesques cités enterrées, les Syhars œuvrent à l'accomplissement des rêves du fondateur de leur empire.

Le Syharhalna n'a pas beaucoup changé depuis l'arrivée, il y a plus de trois cents ans, du peuple Scorpion. De terribles vents parcourent ces étendues sauvages et arides, déplaçant les dunes jour après jour. Ici la moindre blessure peut s'avérer mortelle en quelques heures et un corps disparaît en moins d'une journée.

Gardé par des Centurus, un escalier permet d'accéder à la seconde Strate, celle des Biochirurgiens. Plus vaste que le niveau supérieur, elle est composée de multiples quartiers privés dans lesquels nul ne peut pénétrer à l'exception de son propriétaire, du Magon et des Neuromanciens. Chacune de ces habitations comporte trois pièces distinctes et quatre esclaves. Prêts à assouvir chacun des désirs de leur maître, ses serviteurs sont une part indissociable de ces lieux, au même titre que l'ameublement ou les murs. Ils peuvent cependant être remplacés en cas de décès ou de « défaillance ». Clones et Vrais-Nés partagent cette strate, les seconds méprisant ouvertement les premiers.

Au centre de ce niveau, se trouvent les escaliers conduisant à la troisième strate : celle consacrée aux expériences. Un froid glacial règne en ces lieux où résonnent couramment les râles d'agonies des cobayes et des suppliciés. Une trentaine de

RARES SONT CEUX À CONNAÎTRE LES SINISTRES PRATIQUES

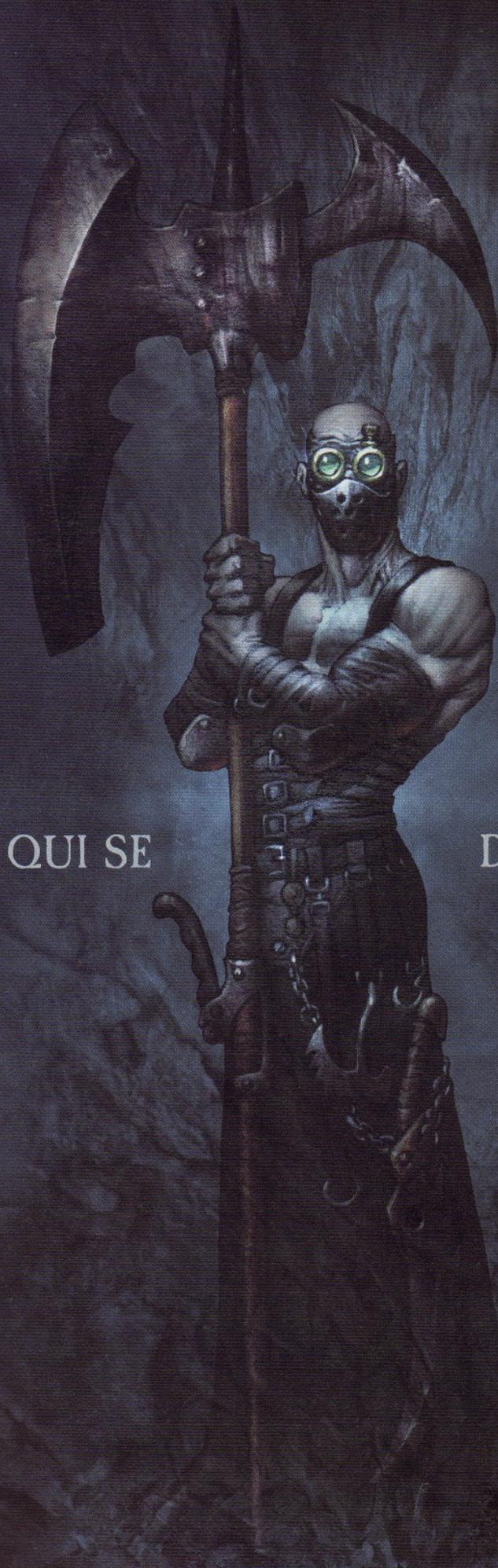
La température qui y règne et l'absence d'eau en font un des lieux les plus difficiles d'accès de tout Aarklash.

Il existe quelques cités au sein de Syharhalna, érigées selon un schéma défini par le Basyleüs Antykaïn peu après la chute de la première Shamir. Toutes comportent une énorme ziggourat haute de plusieurs dizaines de mètres. Cet édifice visible à des kilomètres est en réalité un artifice destiné à tromper d'éventuels assaillants. Une centaine de clones de combat de moindre qualité y résident, constituant la première ligne de défense Syhar. Leur sacrifice donnera aux troupes du Scorpion le temps nécessaire pour s'organiser et écraser leurs ennemis.

Plusieurs mètres sous terre se trouve la première strate de la cité Alchimique, celle des guerriers. Contrairement aux clones cantonnés dans les ziggourats, ces combattants sont soumis à une discipline stricte, proche de celle dispensée au sein des légions Akkylanniennes. Aucune lutte interne n'est tolérée mais de nombreux palliatifs leur sont offerts pour canaliser leurs pulsions violentes. Parmi ceux-ci, les plus prisés sont les duels dans des arènes baptisées « Sables Carmins ».

salles de travail offrent aux Biochirurgiens le matériel nécessaire à leurs recherches. C'est en ces lieux que sont stockés les patrimoines génétiques de milliers d'individus, attendant d'être exploités. Enfin, au fond de ce niveau se trouvent les caissons d'anéantissement, cages réservées aux prisonniers de valeur.

Quelques mètres plus bas se trouve la quatrième et ultime strate, celle des Neuromanciens et des Mentats. Eux seuls savent comment accéder à ces lieux et tout individu extérieur surpris ici sera sommairement exécuté. Chacun d'entre eux bénéficie de vastes quartiers, comportant de nombreuses pièces et esclaves, les Servantes Pourpres. Rares sont ceux à connaître les sinistres pratiques qui se déroulent en ces lieux. Il arrive certaines nuits que des hurlements de souffrance venant de cet étage puissent être entendus jusqu'à la seconde strate.



QUI SE

DÉROULENT EN CES LIEUX

Shamir constitue une exception à cette architecture. La superposition des strates est respectée, mais certaines s'étendent sur plusieurs étages et se dressent vers le ciel tel un défi envers les dieux. Au sommet règne celui dont l'avenir de la société Syhar dépend : le Basyleüs.

La société Scorpion est strictement réglementée. Elle est composée de quatre castes distinctes possédant chacune son rôle et ses devoirs.

La première, dirigeant toutes les autres, est celle des Neuromanciens, composée des Fidèles d'Arh-Tolth et des Mentats. Seuls les Vrais-Nés sont admis au sein de cette caste dont les membres sont continuellement en contact avec l'esprit de leur dieu. Ils ressentent son dégoût des hommes et sa soif de destruction. Seule la souffrance qu'ils peuvent infliger à une victime leur apporte un semblant de plaisir.

Ensuite vient la caste des Bio-Chirurgiens, comprenant entre autre les Technomanciens, les Biopsistes et les Sufêtes. Composée en grande partie de Vrais-Nés, cette caste compte cependant parmi ses membres un peu plus d'un tiers de clones. Chargés d'élaborer de nouveaux êtres, mais aussi de produire sérums et traitements, ils répugnent bien souvent à quitter leurs laboratoires.

La troisième caste regroupe tous les combattants, quel que soit leur corps d'armée originel. Peu importe qu'ils soient issus du programme Skorize, Kératis ou Centurus, ils ne sont, aux yeux des Neuromanciens, que de simples clones de combat.

Enfin, l'ultime caste, comportant deux fois plus de membres que celles des Neuromanciens et des Bio-Chirurgiens réunies, est celle des esclaves. Elle constitue la base même de la société Syhar.



Après avoir construit la première Shamir et repris leurs droits sur le désert, les Alchimistes de Dirz comprirent l'intérêt de nouer des relations avec les autres nations des Ténèbres. Les Nécromanciens furent les premiers avec qui les Syhars prirent contact : l'ancienne appartenance de Dirz à l'Ordre des Toges Noires les désignaient comme alliés naturels. Les liens se resserrèrent petit à petit et il est désormais courant de voir Scorpions et Obscurs combattre côte à côte. Renseignements, connaissances occultes, gemmes de Ténèbres, clones et prisonniers de marque sont ainsi couramment échangés entre les deux peuples.

La relation qui unit les serviteurs de Dirz et les Elfes Akkyshan est plus équivoque. De nombreux échanges d'êtres vivants et de connaissances les ont rapprochés au cours de ces dernières années. Quelques troupes Alchimiques ont ainsi été « troquées » contre des enfants de la Veuve. Vivant dans les fondations de Shamir, ces combattants sont prêts à donner leur vie pour honorer le lien qui unit ces deux peuples.

D'un naturel méfiant, les Syhars n'acceptent de faire du commerce qu'avec très peu de nations. Le plus surprenant reste sans nul doute celui qui se fait dans les ombres du port de Kashem avec les... Gobelins. Ennemis depuis fort longtemps, les Rats et les Scorpions ont pourtant repris leurs tractations commerciales. Chaque mois, quelques navires accostent à la tombée de la nuit dans le port. À la lueur des étoiles, des esclaves sont déchargés puis échangés contre des marchandises basiques : nourriture, vêtements et armement léger.

Récemment, les Nains de Mid-Nor ont pris contact avec les Maîtres du Désert. En dépit de leurs protestations, les envoyés du Despote ne purent rencontrer l'Empereur. Ils négocièrent en revanche avec le Magon, Grand Prêtre d'Arh-Tolth.

Un traité fut signé entre les deux peuples : les Alchimistes promirent aux Démons de les aider dans leur lutte et de leur envoyer certains prélèvements effectués sur des personnalités emblématiques d'Aarklash. En échange, le Magon reçut une simple poupée...

LES ALLIANCES DU SCORPION

Celle-ci fut pourtant ramenée au Basyleüs, escortée par deux légions de Centurus. Nul ne revit jamais cette poupée et Villa lui-même entérina le traité signé quelques jours plus tôt par le Magon.

Deux peuples s'opposent régulièrement aux Syhars, retardant l'inéluctable offensive d'Arh-Tolth. Les plus âpres sont leurs anciens frères, les disciples de l'Empire du Griffon.

Commandeur du Temple du Sud, Sered mène une guerre ouverte depuis dix ans contre la forteresse de Danakil, place-forte des Guerriers de l'Aube. La clone Technomancienne Sasia Samaris a été mandatée depuis peu par son mentor, Athan Zhakil, pour résoudre cet interminable conflit une fois pour toutes.

Au nord de cette forteresse s'étendent les canyons de Bran-Ô-Kor, terre des Orques. Les anciens serviteurs du Scorpion comptent désormais parmi ses adversaires les plus dangereux. Mues par une haine héréditaire, ces créatures ont juré la perte de l'empire quand bien même cela mettrait le continent à feu et à sang.



Le Rag'Narok, la guerre qui déchirera les peuples et verra l'avènement du règne d'Arh-Tolth, se prépare. Des espions sont détachés quotidiennement pour observer chaque armée et ourdir des complots à la hauteur des ambitions de l'Empereur Alchimique.

Les plus redoutés de ces sombres émissaires sont les Collecteurs. Ces individus en relation avec d'influents personnalités agissent souvent en tant que mercenaires pour prélever les gènes nécessaires à l'élaboration de nouveaux clones. Leur rôle réel a été récemment remis en cause avec la disparition du plus célèbre d'entre eux, Kithairin Saar...

Rag'Narok

LA GUERRE QUI
DÉCHIRERA
LES PEUPLES
ET VERRA
L'AVÈNEMENT
DU RÈGNE D'ARH-TOLTH,
SE PRÉPARE...





Plusieurs mois peuvent s'écouler de la conception à la mise en service d'un clone. Selon la puissance et l'intelligence recherchées, les délais de fabrication peuvent varier énormément.

Il existe de très nombreuses classes de clones, mais seule la fabrication d'une poignée de modèles est couramment utilisée. Leur conception est à la fois simple et hasardeuse. Les Bio-Chirurgiens insufflent la vie de ces créations contre-nature à l'aide de gemmes de Ténèbres. Quelques semaines plus tard « naît » un être vivant ignorant tout du monde cruel dans lequel il vient d'arriver.

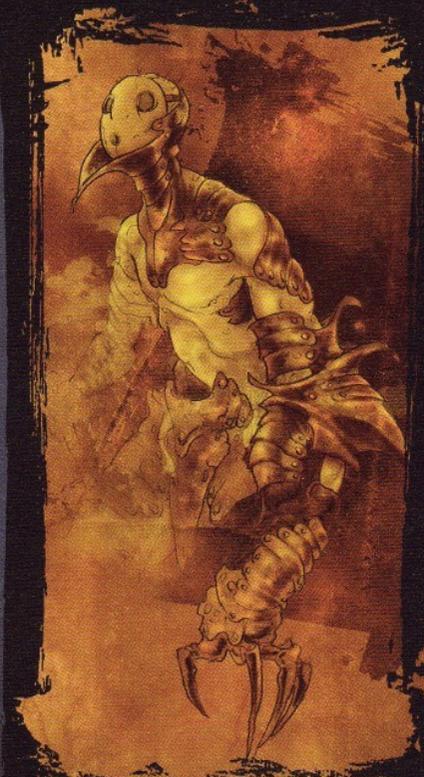
LES CLONES

Même après plusieurs centaines d'années, la fabrication d'un clone reste encore soumise à une grande part de chance. Les Alchimistes reproduisent les schémas de conception plus qu'ils ne les maîtrisent !

Il peut parfois arriver qu'un clone standard se révèle être un véritable génie ou développe un penchant pour la Magie. Malheureusement, le contraire peut tout aussi bien se produire : un clone de combat aussi prestigieux qu'un Centurus peut se révéler défectueux. Il sera alors recyclé : son corps sera transformé en un gruaux riche en protéines qui servira à nourrir clones et esclaves. Totalement asservis, les clones doivent donner entière satisfaction à leur maître sous peine d'être recyclés à leur tour.

Sortant des cuves à l'état adulte, les clones n'ont souvent qu'une espérance de vie d'un ou deux ans. Cette période peut être bien plus courte ou plus longue en fonction de certaines assignations. Parmi les plus éphémères se trouvent les Servantes Pourpres dont la durée de vie est rarement supérieure à un mois.

Afin d'éviter tout risque d'évolution incontrôlée comme cela fut le cas pour les Orques, les Clones sont stériles. A l'aube du Rag'Narok, l'Empire Syhar ne peut se permettre de risquer une nouvelle insurrection...





*créer l'être parfait
selon les critères édictés par le dieu unique*



LES ELFES
AKKYSHAN

lee
ff
aa
rr
ab

L'effroi qu'inspirent les Elfes Akkyshan est gravé dans la mémoire de chaque être vivant... C'est la peur de l'araignée, de l'ombre silencieuse et carnassière qui peut surgir à tout instant et donner la mort en un clin d'œil.

L'histoire des Akkyshan débuta quelques dizaines d'années après la fin de Serrélis. Après le départ de son frère, Silmaè régnait sur la Forêt d'Émeraude.

L'unique héritière du trône était la fille de Silmaè, Scaëlin. Sa beauté était éclatante comme le soleil, douce comme le miel et enivrante comme le parfum des fleurs du palais de Laureken. De nombreux courtisans venaient de contrées lointaines pour lui offrir des présents inestimables, avec l'espoir secret de se voir accorder un sourire. Scaëlin était si parfaite que même les dieux la remarquèrent. L'un d'entre eux décida de lui rendre visite par l'intermédiaire d'un de ses Fidèles. Lorsqu'il la vit, son sang ne fit qu'un tour et il passa de nombreux mois à tenter de se faire remarquer, écartant un à un les courtisans trop proches à son goût.

La Beauté eut elle aussi vent de la nouvelle et retrouva l'Inspiration déguisée en simple courtisan. Découvrant son attrait pour une simple mortelle, la Beauté entra dans une colère folle. En une nuit, elle ensorcela tous les hôtes du palais. Lorsque l'aube arriva, les servantes ne voyaient plus en leur maîtresse qu'une femme vieille et disgracieuse. Les miroirs ne renvoyaient à Scaëlin que l'image même de la laideur. La princesse n'apparut pas à ses sujets ce jour-là, ni les suivants. Les courtisans se lassèrent et abandonnèrent la princesse à ses humeurs. Une nuit, la Beauté lui apparut sous la forme d'une araignée au corps luisant. Elle se présenta sous le nom de Lilith, la Veuve. Lilith se moqua de sa rivale et lui proposa un arrangement : elle lui rendrait sa beauté perdue à la seule condition qu'elle lui voue une adoration sans faille. Scaëlin accepta sans hésiter et devint ainsi la première prêtresse de la Veuve. Elle fut investie de pouvoirs puissants et n'hésita pas à s'en servir, entraînant avec elle ses plus proches servantes. Son esprit fut soudain confronté à la réalité devant les transformations physiques qu'elle subissait à chaque utilisation de sa sombre Magie. Ses pouvoirs obscurs la rapprochaient chaque jour de la Veuve qu'elle avait juré de servir. Sa vanité et sa soif de pouvoir ne firent bientôt plus qu'une, déformant à tout jamais son corps et son âme...

Scaëlin fit fermer les portes de son palais, pretextant une épidémie dangereuse. Les Sentinelles dépêchées par son père et ses anciens courtisans inquiets de sa santé ne mirent pas longtemps à découvrir, au péril de leur vie, que le palais était devenu un antre monstrueux où le Mal régnait en maître. Les récits des témoins des transformations de Scaëlin et de ses servantes faisaient trembler d'effroi et de dégoût les plus endurcis. Les Daïkinee réagirent alors en masse, incendiant le palais sans chercher à savoir ce qui s'était passé... Scaëlin parvint à s'échapper et fut pourchassée à travers la Forêt d'Émeraude par ses anciens soupirants et ses guerriers autrefois dévoués. Finalement, elle sacrifia ce qui restait de sa beauté d'origine en lançant une malédiction à l'ensemble des femmes de son peuple... Ses poursuivants, terrorisés par l'apparence cauchemardesque de Scaëlin, renoncèrent à traquer cette incarnation de leurs peurs les plus atroces.

La princesse déshonorée et sa cour s'établirent dans une caverne de la forêt d'Ashinân. Peu de temps après, leur nombreuse progéniture vint au monde et revendiqua tout un territoire au nom de la Veuve. Ils prirent le nom d'Akkyshan, l'Engence de la Noirceur.





L'ÉTREINTE DE L'ARAIGNÉE

Isolée par l'Ynkarô, la mer de Sôl et les monts Behemoth, se dresse une forêt de Ténèbres où les pires cauchemars peuvent surgir des ombres et emporter leur proie terrifiée vers un destin peu enviable.

Il est difficile de décrire l'étrange impression qui serre la gorge du voyageur lorsqu'il pénètre sur le territoire des Elfes Akkyshan. Cet ancien fief de Quithayran n'a rien perdu de sa vitalité, au contraire, mais la nature a perdu toute trace d'enchantement pour ne laisser place qu'à l'effroi. Il y règne une tranquillité malsaine mêlée d'une odeur de moisissure et de mort. La densité de la forêt et son aspect macabre renforcent le sentiment d'oppression. Il faut une bonne raison, quand on n'est pas Akkyshan, pour affronter un lieu aussi inhospitalier. Le contraste entre la forêt de part et d'autre du golfe d'Ynkarô devient saisissant lorsqu'on s'enfonce de quelques centaines de mètres. L'impétueuse harmonie de la vie, telle qu'on l'observe dans la Forêt d'Emeraude, est remplacée petit à petit par l'impitoyable sélection naturelle.

Au sommet de cette féroce chaîne alimentaire se trouvent les Elfes Akkyshan. L'impact de ces prédateurs naturels et sociaux sur leur environnement est difficile à mesurer, mais il est indéniable. Contrairement à Achéron ou au Syharhalna, les Ténèbres n'ont rien détruit ou corrompu en Ashinân. Elles ont tout simplement soufflé l'étincelle de l'espoir pour la remplacer par une cruauté sans borne.

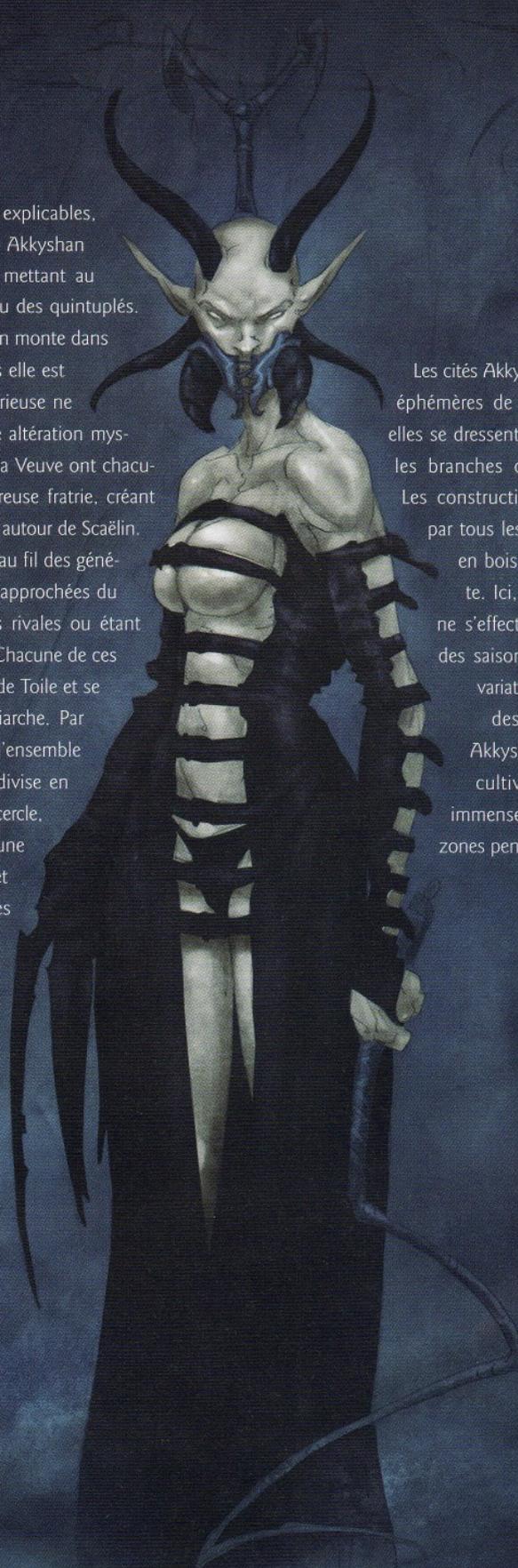
On pourrait décrire la Sororité d'Ashinân comme étant une matriarchie. Le terme est approprié, mais pas tout à fait adéquat. Les femmes ont effectivement le pouvoir politique et social,

mais ne sont en fait que les relais d'une autorité supérieure dans une hiérarchie où tous les individus ont une place bien précise et sont surtout sacrificiables. Cette autorité supérieure, centre de la toile de la civilisation Akkyshan, est bien sûr la plus grande prêtresse de la Veuve : Scaëlin. Les castes de la hiérarchie des Akkyshan n'ont pas de nom précis, ni de grade distinctif. Tout est déterminé par l'instinct et l'autorité, comme si chacun savait au fond de lui-même quelle est sa place et surtout celle des autres. Cette organisation sociale a ses qualités et ses défauts, même s'ils ne sont pas ceux qu'on croit...

Les Akkyshan disposent d'un esprit de groupe sans pareil sur Aarklash, même chez les Nains de Mid-Nor. Les individus issus d'un cercle hiérarchique inférieur sont prêts à sacrifier corps et âme pour satisfaire leurs supérieurs. En retour, ils attendent la même obédience des représentants des cercles mineurs. Le seul effet pervers de cette organisation est la concurrence sans pitié qui règne au sein d'une même classe hiérarchique. En fonction du rang, du machiavélisme et des capacités des individus, cet esprit de suprématie du plus fort confine au sacrifice, au zèle, au meurtre social ou physique, et surtout à la trahison. D'un point de vue plus pratique, cette sélection naturelle sert les intérêts des dignitaires d'Ashinân, puisque leurs rivaux potentiels s'éliminent les uns les autres. Néanmoins, la Sororité a perdu un certain nombre d'individus au potentiel prometteur dans ces guerres fratricides. D'autres, atteints de cette déformation qu'est le goût pour l'indépendance, ont été mis à mort ou se sont échappés pour accomplir leur destinée ailleurs.



Pour des raisons difficilement explicables, il n'est pas rare pour une femme Akkyshan d'avoir des grossesses multiples, mettant au monde des jumeaux, des triplés ou des quintuplés. Il semblerait que plus une Akkyshan monte dans la hiérarchie de son peuple et plus elle est féconde, bien qu'aucune étude sérieuse ne soit venue confirmer cette étrange altération mystique. Les premières servantes de la Veuve ont chacune donné naissance à une nombreuse fratrie, créant ainsi un premier cercle hiérarchique autour de Scaëlin. D'autres familles ont ainsi émergé au fil des générations et se sont plus ou moins rapprochées du centre de la toile, éliminant leurs rivales ou étant anéanties au fil de leur ascension. Chacune de ces familles est désignée sous le nom de Toile et se distingue par le nom de sa matriarche. Par exemple, la Toile de Lilith désigne l'ensemble du peuple Akkyshan. Celle-ci se divise en plusieurs Toiles formant le premier cercle, qui en retour se subdivisent chacune en un certain nombre de Toiles, et ainsi de suite jusqu'aux familles les plus humbles d'Ashinân qui ne peuvent exercer leur domination que sur les esclaves.



Les cités Akkyshan sont similaires à leurs sœurs éphémères de Quithayran. La plupart d'entre elles se dressent à plusieurs mètres du sol, dans les branches des arbres les plus vigoureux. Les constructions arboricoles communiquent par tous les moyens à disposition, du pont en bois jusqu'à la toile d'araignée géante. Ici, la migration des cités mineures ne s'effectue pas en accord avec le cycle des saisons, car le climat subit moins de variations qu'au nord, mais en fonction des ressources en nourriture. Les Akkyshan, essentiellement carnivores, cultivent leur territoire comme un immense abattoir, moissonnant certaines zones pendant que d'autres se repeuplent...

Le peuple Akkyshan



15

16



17

LES OMBRES PRENNENT VIE

Comme l'a écrit Daekin l'Aérien, Barde du Lion, « L'Âge des Ténèbres est celui où les ombres prennent vie ». Ce vers prend toute sa signification quand on l'applique aux Elfes Akkyshan. À l'abri dans la Forêt des Toiles, les prêtresses de la Veuve ont eu tout le temps de préparer la guerre impitoyable qu'elles vont livrer aux Daïkinee. Les Akkyshan ont toujours ouvertement déclaré leur haine envers leurs anciens frères : tôt ou tard, Scaëllin règnera sur le domaine qui lui était promis et l'Émeraude de Quithayran deviendra l'Obsidienne de Lithis.

Un nombre incroyable de rumeurs courent au sujet des Elfes de la Forêt des Toiles. On prétend ici ou là que leurs femmes-araignées dévorent leurs mâles et que leurs esclaves ne sont là que pour assurer la reproduction ou se sacrifier au combat sous l'emprise de la Magie Noire. Mais la réalité est un peu différente. Tout d'abord, les Akkyshan n'ont pas tous été touchés par la métamorphose qui transforme leurs guerrières sacrées en représentations de la déesse Lilith. Ensuite, les hommes de leur peuple ne sont pas considérés avec mépris. Ceux-ci discernent parfaitement leur vraie place dans la nature, reconnaissent le rôle des femmes autant que le leur et agissent en conséquence. Quant aux esclaves par contre... les rumeurs sont vraies !

Plus les guerriers de Lilith sont nombreux, plus leur soif de sang est intense. Une seule Veuve Noire représente déjà un défi pour un Prédateur Wolfen, alors une bande d'Epeires en maraude... Les prétentieux généraux de la Lumière qui ont essayé de marcher sur la Forêt des Toiles ont découvert à leurs dépens que les Akkyshan n'ont aucun instinct de conservation. En quelques secondes, une colonne entière de guerriers est capable de donner son âme à Lilith. La rage des Akkyshan se matérialise alors par l'intermédiaire des Sorcières de la Veuve et consume tout sur son passage. Pendant ce temps-là, les combattants d'élite des Toiles surgissent de nulle part pour asséner le coup de grâce.

La mentalité des Akkyshan et celle des Alchimistes de Dirz ont beaucoup de points communs. Ces deux civilisations semblent se fasciner mutuellement malgré la distance géographique qui les sépare. L'Engeance de la Noirceur compte également des alliés dans la Baronnie d'Achéron. Malgré la relation qui unissait autrefois Scaëlin à l'un des maîtres de la Baronnie, les rapports entre les deux contrées se limitent souvent à des échanges commerciaux pour des gemmes de Ténèbres, esclaves de tous les peuples et animaux sauvages, comme les féroces Barghests. Certaines Toiles ont noué des liens à divers degrés avec les Maisons d'Achéron et servent donc d'intermédiaires dans les tractations diplomatiques. Les Nains de Mid-Nor, quant à eux, ont contacté les Akkyshan à plusieurs reprises pour des raisons ponctuelles de partage du butin et d'extension de territoire. À chaque fois, les Elfes de Lithys ont été stupéfiés en constatant que les Nains du Despote connaissaient à l'avance les lieux de leurs prochaines batailles et s'y rendaient parfois pour leur prêter main-forte. Aucune décision n'a encore été prise à ce jour pour résoudre l'épineuse énigme qui entoure ces êtres démoniaques.

La curiosité des Akkyshan en fait des découvreurs de secrets sans pareil : leurs espions sont particulièrement talentueux dans tous les domaines que leur expertise requiert. Après tout, la concurrence qui sévit entre les Toiles d'Ashinân demande subtilité et cruauté pour ne pas être dévoré par les Barghests... ou par les siens !



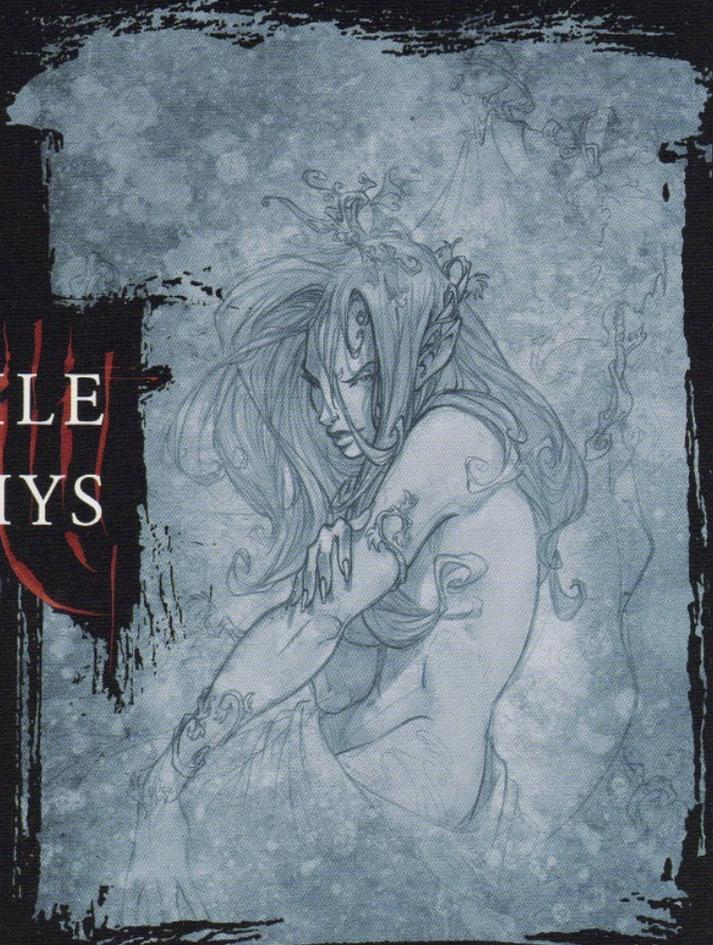
LA TOILE DE LITHYS

Lithys est la toute-puissante capitale de la Sororité d'Ashinân. Malgré son impressionnante superficie et l'architecture élaborée de ses constructions, il est très difficile de la distinguer depuis les cieux, et encore moins lorsqu'on s'en approche par voie terrestre. La raison est fort simple : les Akkyshan n'ont pas rasé la forêt autour de l'endroit qu'ils avaient choisi pour devenir leur capitale. Le rythme de la forêt et celui de la cité sont étroitement liés. Toutes sortes d'animaux plus dangereux les uns que les autres se sont habitués à la présence de la civilisation et attendent une proie potentielle dans l'ombre des ruelles...

On pourrait donc prendre Lithys pour un conglomérat épars de petites cités forestières réunies autour du plus grand édifice de sa métropole : le Palais de Scaëlin, Temple de la Veuve.

Un œil averti verrait pourtant l'incroyable complexité du réseau de communication de la cité. Le Temple de Lilith est au centre d'une gigantesque toile d'araignée qui se dessine autour des pyramides d'obsidienne d'où s'échappe l'âcre fumée des braseros sacrificiels. Et si l'observateur était ouvert aux arcanes ésotériques, il tremblerait en reconnaissant le plus grand entrelacs de pouvoir qui puisse exister, comme si toute l'énergie de la cité affluait vers le Palais de Scaëlin.

Et qu'arriverait-il à notre triste voyageur s'il savait que la surface de la cité n'est rien en comparaison de l'immense réseau de galeries qui s'étend sur une superficie et une profondeur inconnues, traversant par exemple les monts du Behemoth jusqu'aux catacombes d'Achéron ?







LES KELTOIS DRUNES

Il est des secrets qui se perdent à l'instant où le temps des légendes rencontre l'histoire des Hommes. Tout comme celle des Sessairs, l'histoire du clan des Drones est difficile à retracer, tant il est ardu de faire la part des choses entre le mythe et la réalité.

L'origine du conflit qui oppose aujourd'hui ces clans est confuse, même s'il est certain que celle-ci est liée au destin tragique de Cernunnos.

Après que Elhad, fils d'Avagd, roi de la tribu de Kel, se soit uni à Danu et que la déesse ait mis ses trois filles au monde, la paix revint sur cette terre qui appartenait désormais à la fois aux enfants de la déesse et aux hommes de Kel.

Lors de la seconde bataille de Kel An Tiraidh, Avagd fut tué. Son fils prit sa place sur le trône et pour preuve de sa fidélité envers Danu, il abandonna son ancien nom et garda celui sous lequel il s'était présenté à elle : Cernunnos, le Beau Cornu.

Ce qu'il advint par la suite, rapporté dans les légendes Sessairs, est si étrange que cela évoque plus sûrement une représentation symbolique de la réalité que la réalité elle-même.

Lahn, le dieu du soleil, fut jaloux de Cernunnos et de l'amour que Danu lui portait. Il en conçut une rancœur si profonde qu'il se scinda en deux êtres. L'un reconnaissant à Cernunnos d'avoir ramené la fertilité sur sa terre, l'autre habité d'un désir de vengeance qui ne connaîtrait aucune limite. Ce dernier prit corps en la personne de Scâthach, l'Ombreuse. La nuit et les ténèbres venaient de naître sur un monde qui jusqu'ici n'avait connu que le jour.

Et Scâthach mena Cernunnos à sa perte. Elle le trompa et l'ensorcela pour lui faire perdre à la fois l'estime des siens et l'amour de Danu. Elle manœuvra tant et si bien qu'elle finit par le pousser à s'enfuir de Kel An Tiraidh.

La disparition de leur roi raviva la colère de certains Keltois qui pensèrent avoir à nouveau été joués par les dieux. Mais les Druides refusèrent de rompre une paix si chèrement acquise et la majorité des hommes de Kel choisirent de rester fidèles à Danu. Les autres, décidés à retrouver leur roi, quittèrent Kel An Tiraidh avec leurs familles et prirent le nom de Drones. Ce terme pourrait se traduire dans la langue des Keltois par « clairvoyant », dans le sens de celui qui ne se laisse pas abuser par le mensonge.

La légende prétend que Scáthach trompa à nouveau les Drones. Elle envoya ses enfants démoniaques qui se firent passer pour des Hommes et massacrèrent leurs femmes et leurs enfants. Puis ces mêmes démons vinrent trouver les survivants et les persuadèrent que tout ceci était le fait des dieux qui, avec la complicité des Druides, avaient fait disparaître leur roi et cherchaient maintenant à se débarrasser d'eux de peur qu'ils ne retrouvent Cernunnos.

Dans leur douleur, les Drones se laissèrent abuser et se réfugièrent dans les bois pour préparer leur vengeance et le retour de Cernunnos.

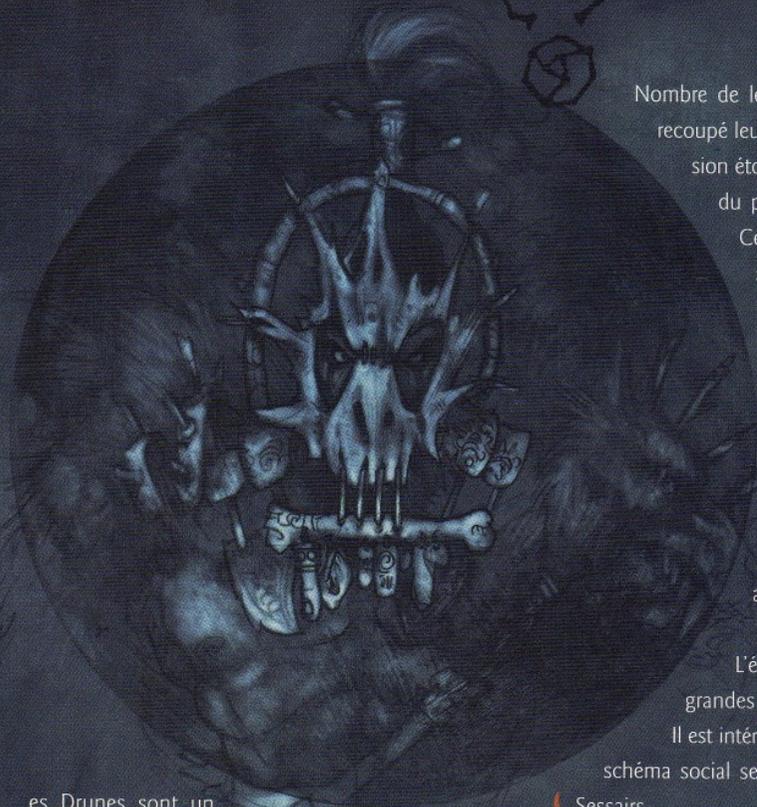
Toute cette histoire, pour peu vraisemblable qu'elle puisse paraître, traduit certainement une réalité à peine voilée.

Les véritables raisons de la scission des hommes de Kel trouvent sans aucun doute leurs origines dans un conflit concernant l'accession à la royauté. Il est plus probable que les Drones aient été les partisans d'un roi déchu, victimes des exactions des nouveaux maîtres de Kel An Tiraidh et forcés à l'exil.

Une chose cependant parle en faveur d'une implication des dieux. Les Formors, les alliés démoniaques des Drones, ne sont pas une invention des mythes Keltois. Se pourrait-il ainsi qu'ils soient réellement les enfants maudits engendrés par Scáthach pour servir sa vengeance ?



CEUX QUI VOIENT LES OMBRES



Les Druenes sont un peuple plus secret et mystérieux encore que les autres Keltois. Car si les contacts entre le Royaume d'Alahan et les tribus Sessairs sont fréquents, bien peu peuvent se vanter d'avoir pu approcher les Druenes. Plus précisément, peu sont encore en vie pour rapporter ce qu'ils ont vu.

Il est cependant possible d'appréhender leur mode de vie et leurs coutumes, car à la différence des autres clans Keltois, les Druenes ont recours à l'écriture. Beaucoup de fragments de textes ont été retrouvés sous forme de parchemins, de tablettes de bois, d'argile ou encore sur les parois de grottes visitées par les Druenes.

Nombre de lettrés se sont attachés à leur étude et ont recoupé leurs travaux pour enfin parvenir à une conclusion étonnante. Ces écritures ne relatent ni l'histoire du peuple Drune, ni de quelconques légendes. Certes, des allusions à des événements passés sont présentes, mais dans leur ensemble, ces textes participent d'un seul et même tout que les théologiens d'Akkylannie désignent sous le nom de « Gnose ». Il s'agit, ni plus ni moins, de la philosophie qui décrit le rapport des Druenes au divin. Ces écrits constituent ainsi à la fois le mode de pensée auquel le Drune doit se référer tout au long de sa vie, ainsi qu'un message adressé aux dieux et aux hommes qui les servent.

L'étude de la Gnose a permis de définir les grandes lignes de la société Drune.

Il est intéressant de noter, en tout premier lieu, que leur schéma social se trouve totalement à l'opposé de celui des Sessairs.

Bien moins nombreux que les Keltois de la plaine, les Druenes ont dû, depuis la naissance de leur clan, se montrer unis pour survivre au cœur d'un environnement particulièrement hostile. C'est pourquoi, alors qu'il existe des dizaines de tribus Sessairs éparpillées en Avagddu, la population Drune est concentrée en un seul et unique endroit : Drun Aeryfh, la Cité Invisible.

De même, les Druenes ne reconnaissent qu'un seul et unique roi : Cernunnos lui-même. Et nul autre que lui ne peut prétendre à ce titre. Ainsi, tant que leur roi mythique ne sera pas revenu parmi eux, ce sont les Wyrds, une caste de dignitaires de grand pouvoir, qui régissent les affaires du clan. Les Wyrds sont nombreux et chacun d'eux se voit confier des responsabilités bien précises. L'écriture de la Gnose - que les Druenes nomment quant à eux *Abrahd an lyfh Scáthach*, « le Livre de Ceux qui Voient Parmi les Ombres » - l'éducation des jeunes et la régulation des naissances comptent parmi leur attributions.



Mais les Wyrds eux-mêmes tiennent leurs ordres d'une instance supérieure : les Seigneurs Wyrds. Ce conseil est constitué de sept Wyrds, du grand prêtre de la nécropole ainsi que d'un neuvième et mystérieux personnage chargé de désigner les huit autres. Ce dernier vit à l'écart de la cité troglodyte, en un endroit de la forêt que les autres Drones eux-mêmes n'osent pas approcher. Et il ne paraît parmi les siens que lorsque le temps est venu de les mener à la guerre.

Toute l'organisation sociale du clan est axée autour de l'application de la Gnose. À cette fin, toute manifestation d'individualisme est radicalement proscrite. La recherche d'une quelconque satisfaction personnelle, l'amour et l'amitié ne doivent en aucun cas entrer dans les préoccupations d'un Drone. Celui-ci ne doit s'attacher ni à son existence ni à celle de son prochain.

À ce titre, les relations entre hommes et femmes sont strictement contrôlées et il est interdit à une femme d'être liée à un seul homme.

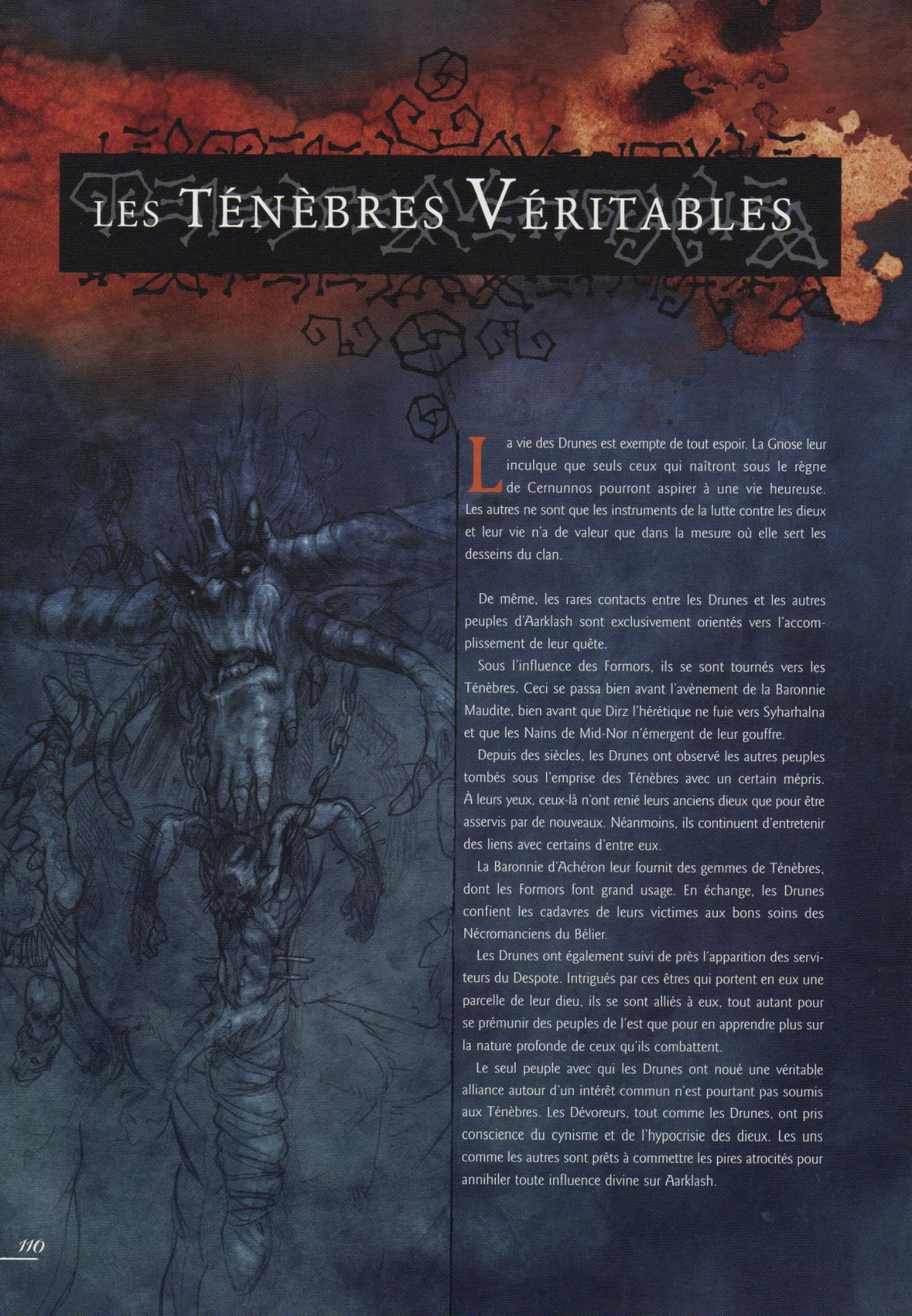
De même, rien dans les activités quotidiennes de chacun ne revêt de caractère accessoire. L'artisan façonne les armes de la victoire et la quête de nourriture entre pour une part importante dans l'accomplissement de la Gnose. Ceci explique d'ailleurs l'un des aspects les plus terrifiants des usages en vigueur chez les Drones : l'anthropophagie.

Car il est dit que pour s'affranchir totalement du joug des dieux, le Drone doit s'attaquer à la source de leur pouvoir sur Aarklash : les croyants. Car l'influence d'un dieu sur ce plan de la réalité dépend de la ferveur de ses Fidèles. C'est pourquoi les Drones s'emploient à tourmenter et affaiblir les divinités en infligeant les plus grandes souffrances à leurs serviteurs. Au terme de ces rituels au cours desquels les captifs sont torturés de la plus horrible manière qui puisse être imaginée, les Drones consomment la chair de leurs victimes. Par cet acte, ils détruisent totalement et de manière irréversible leur ennemi et empêchent son âme de servir les desseins des dieux.

Les Drones sont peu nombreux, Caer Maed n'abrite tout au plus qu'une centaine de milliers d'hommes, de femmes et d'enfants. Mais ils ont conclu un pacte avec de puissants alliés : les Formors. Nul ne sait réellement d'où ont surgi ces démons, ni les raisons de leur présence sur Aarklash. Les légendes Sessairs les présentent comme l'engeance maudite de Scáthach et les instruments de sa vengeance contre les Sessairs. Selon d'autres sources, ils auraient effectivement été engendrés par la déesse sombre, mais celle-ci les aurait reniés et abandonnés, d'où la raison de leur présence aux côtés des Drones dans leur combat contre les dieux.

Mais qu'ils manipulent les Drones ou qu'ils partagent véritablement leurs vues, la menace qu'ils représentent pour les autres peuples d'Aarklash est belle et bien réelle.

LES TÉNÈBRES VÉRITABLES



La vie des Druines est exempte de tout espoir. La Gnose leur inculque que seuls ceux qui naîtront sous le règne de Cernunnos pourront aspirer à une vie heureuse. Les autres ne sont que les instruments de la lutte contre les dieux et leur vie n'a de valeur que dans la mesure où elle sert les desseins du clan.

De même, les rares contacts entre les Druines et les autres peuples d'Aarklash sont exclusivement orientés vers l'accomplissement de leur quête.

Sous l'influence des Formors, ils se sont tournés vers les Ténèbres. Ceci se passa bien avant l'avènement de la Baronnie Maudite, bien avant que Dirz l'hérétique ne fuie vers Syharhalna et que les Nains de Mid-Nor n'émergent de leur gouffre.

Depuis des siècles, les Druines ont observé les autres peuples tombés sous l'emprise des Ténèbres avec un certain mépris. À leurs yeux, ceux-là n'ont renié leurs anciens dieux que pour être asservis par de nouveaux. Néanmoins, ils continuent d'entretenir des liens avec certains d'entre eux.

La Baronnie d'Achéron leur fournit des gemmes de Ténèbres, dont les Formors font grand usage. En échange, les Druines confient les cadavres de leurs victimes aux bons soins des Nécromanciens du Bélér.

Les Druines ont également suivi de près l'apparition des serviteurs du Despote. Intrigués par ces êtres qui portent en eux une parcelle de leur dieu, ils se sont alliés à eux, tout autant pour se prémunir des peuples de l'est que pour en apprendre plus sur la nature profonde de ceux qu'ils combattent.

Le seul peuple avec qui les Druines ont noué une véritable alliance autour d'un intérêt commun n'est pourtant pas soumis aux Ténèbres. Les Dévoreurs, tout comme les Druines, ont pris conscience du cynisme et de l'hypocrisie des dieux. Les uns comme les autres sont prêts à commettre les pires atrocités pour annihiler toute influence divine sur Aarklash.



Les Dragoon sont des guerriers sans peur et sans pitié.

Les Dragoon sont des guerriers sans peur et sans pitié.

La vie
des Dragoon
est exempte de tout espoir

LES BOIS NOIRS

Pour la plupart des peuples d'Aarklash, la forêt de Caer Maed est connue sous le nom de Bois Noirs. Les immenses sapins aux larges aiguilles d'un vert très foncé étendent leurs branches touffues jusqu'à dissimuler totalement le ciel. La pénombre qui règne ici justifie le nom de ces bois tout autant que leur sinistre réputation. Dans de telles conditions, la végétation au sol est rare. Le sous-bois est recouvert d'un épais tapis d'aiguilles sèches, de pommes de pins et de branchages.

Dans sa partie nord, la forêt est traversée d'est en ouest par le Mur des Géants, la falaise qui sépare la plaine d'Avagddu du plateau de No-Dan-Kar.

Mais il ne s'agit pas là de la seule irrégularité du relief de ces lieux. La forêt est balafée en plusieurs endroits par des crevasses plus ou moins profondes et de petits surplombs de roche calcaire parsemés de grottes et de souterrains naturels.

Au milieu de la forêt se dresse le Mont Silence, une montagne peu élevée mais dont la base s'étend sur plusieurs kilomètres. Cet endroit est le cœur et l'âme du clan des Drones, car sous la surface s'étend Drun Aeryfh, la Cité invisible.

Dès les premiers temps où ils se réfugièrent dans ces bois, les Drones s'abritèrent dans ces grottes. Depuis lors, ce mode de vie troglodyte est devenu partie intégrante de leurs rites. Ainsi, même s'ils sont aujourd'hui devenus les premiers prédateurs de Caer Maed, ils n'ont pas pour autant abandonné leurs souterrains.

De cette cité cachée dans les entrailles de la montagne, seuls les ponts suspendus jetés par-dessus les torrents et les trophées macabres fichés en terre trahissent leur présence. Mais pour qui s'aventure sous la surface, c'est un voyage au cœur de l'épouvante qui commence. Disposés à intervalles réguliers dans les artères les

plus fréquentées, des braseros font danser des ombres inquiétantes sur les parois des souterrains. Dans cette faible lumière se dessinent les contours de scènes effroyables peintes à même la roche. Ici, le fusain et l'ocre rouge relatent de grandes batailles et les tueries qui en résultèrent. Des scènes de torture d'une incroyable cruauté y sont représentées avec une puissance évocatrice dérangeante malgré le caractère primitif de ces peintures. Mais c'est au bout de ces tunnels que les relents de mort et de souffrance qui baignent les lieux prennent leur source.

Dans le silence des nefs naturelles, les cris des suppliciés résonnent pour l'éternité. Qu'importe où se pose le regard, il n'est pas un endroit qui n'évoque les actes inhumains dont ces lieux ont été témoins. Les stalagmites maculés de sang portent encore les traces de griffures de ceux qui y furent attachés. Des ossements humains jonchent le sol en témoignage des horribles festins qui se sont déroulés ici.

C'est ici que vivent les Drones et que meurent leurs ennemis.

Plus au sud, dans le prolongement de Drun Aeryfh, s'élève une autre colline. Un peu moins haute que le Mont Silence, elle est également creusée de nombreux boyaux et salles souterraines. Mais les vivants sont rares en ce lieu. Ici reposent les Mânes, les corps momifiés des habitants de Drun Aeryfh. Ici s'étend Gwyrd An Caern, la nécropole Drone.

Le rapport des Drones à la mort est conflictuel. Car lorsque l'âme quitte le corps, elle quitte également le plan de la réalité des mortels pour tomber entre les mains des dieux. C'est pourquoi les Drones embaument leurs morts et pratiquent une forme spécifique de Nécromancie qui vise à empêcher l'âme d'un être de quitter complètement son corps. Ainsi, au cœur de Gwyrd An Caern, les morts ne reposent pas en paix, ils attendent leur heure...





LES LIMBES D'ACHÉRON

— — — — —

Comment croire que le domaine d'Achéron fut autrefois l'une des Baronnie les plus prospères d'Alahan ? Comment les Lions ont-il pu laisser leurs propres frères ouvrir les sept portes de la damnation éternelle ? Les écrits les plus anciens permettent d'imaginer la scène d'une des plus grandes tragédies qu'ait connu Aarklash : celle de deux puissants qui se laissèrent corrompre parce qu'ils avaient soif du pouvoir des dieux et qui choisirent de devenir la Mort parce qu'ils en avaient peur.

Ces ouvrages vénérables décriraient d'abord une époque : celle du règne de Michaellis d'Alahan. La Magie des Ténèbres et ses maléfices sont presque inconnus et la Lumière semble reléguée aux histoires d'Atrocités que les enfants écoutent avant de s'endormir. C'est l'Age d'Or...

Ils décriraient ensuite un lieu : la Baronnie d'Achéron. Le seul moyen d'y accéder est l'étroite passe de Kaïber, au sud de la chaîne du Behemoth. Malgré son isolement, le domaine est des plus généreux. Ses terres fertiles sont administrées par de puissants seigneurs issus des plus illustres lignées. Le plus grand d'entre eux est Feyd Mantis, le « Divin Baron », réputé pour sa sévérité autant que pour ses célébrations sulfureuses. L'académie de Magie d'Achéron, dirigée par l'Arch-Mage Kaïan Draghost, est la plus réputée du continent. On murmure que Draghost convoiterait l'accès au domaine des Chroniqueurs...

Enfin, pour compléter la scène, ces livres inestimables décriraient une action. Feyd Mantis, élevé entre les fastes de Kallienne et les rigueurs de la guerre, n'a jamais pu suivre sa vocation de toujours : la prêtrise. De toute façon, il ne pourrait pas abandonner les plaisirs de la chair et de l'esprit... Kaïan Draghost, de son côté, est l'ambassadeur des Chroniqueurs auprès d'Alahan. Mais cela ne lui suffit pas : il ne veut pas être l'instrument du pouvoir, il veut être le pouvoir. Pour des raisons incompréhensibles, les Chroniqueurs refusent de le faire entrer dans leur cercle. La jalousie ronge le cœur de l'Arch-Mage...

La fatalité les met alors sur la route l'un de l'autre.

Ainsi naissent les Toges Noires, ordre secret de Magiciens et de nobles, entièrement dédié à l'exploration des formes de Magie

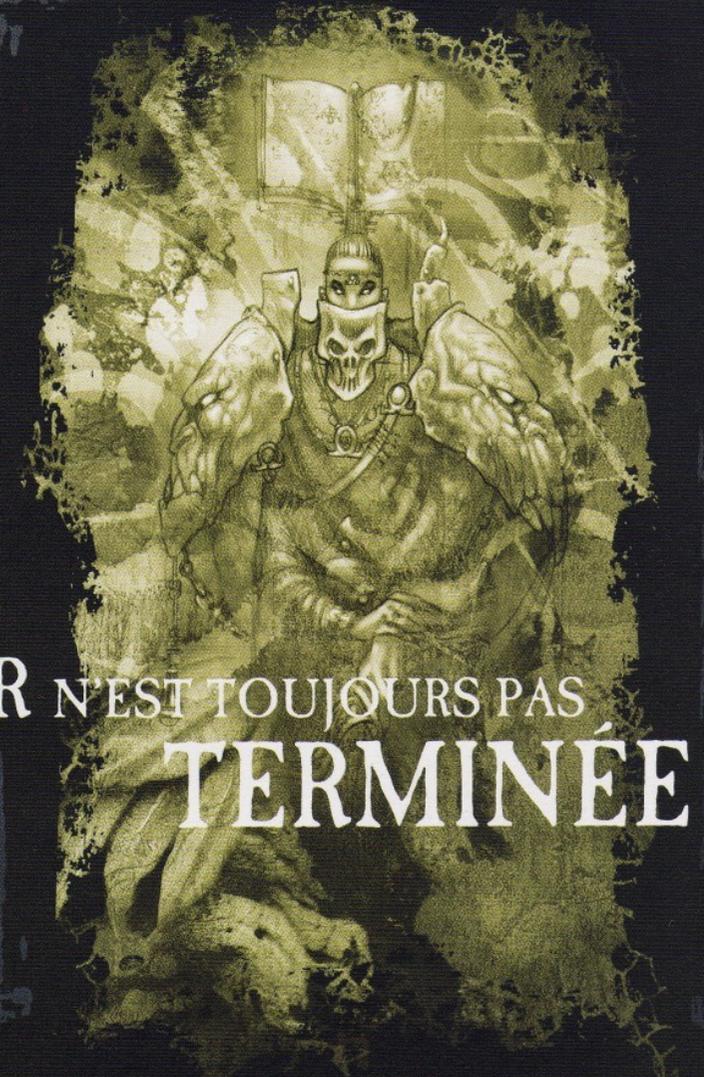
LA BATAILLE DE KAÏBER N'EST TOUJOURS PAS TERMINÉE

méconnues. Kaïan Draghost y voit là un moyen d'agrandir encore sa puissance, Mantis y cherche un moyen d'atteindre la félicité en empruntant une route pavée de plaisir. L'un et l'autre pervertissent rapidement l'Ordre en explorant des voies interdites et en élevant des pratiques déviantes au rang d'art. Ils redécouvrent la Magie des Ténèbres et, dans leurs rêves impies d'immortalité, commencent à relever les morts. La Magie Hermétique corrompue est nommée Typhonisme et la Nécromancie apparaît dans le sillage Ténébreux de cette Voie infernale.

La suite est inéluctable : la Chimère, alertée du retour des Ténèbres sur la terre des mortels, dévoile la machination. Les forces de la Lumière s'apprentent alors à envahir la Baronnie rebelle, mais il est trop tard : l'influente secte des Toges Noires la contrôle déjà et, après une purge sanglante au sein de ses rangs, se rebaptise Ordre du Béliar. Les armées des Principes se rencontrent dans la passe de Kaïber et engagent une effroyable bataille où trois dieux des Ténèbres, Salaüel, Dhalilia et Béliar, interviennent grâce à la volonté de Mantis et le pouvoir de Draghost.

Les siècles ont passé. En ces sinistres nuits, la puissance d'Achéron ne cesse de grandir. Les dignitaires du Béliar sont presque tous des Liches, des seigneurs immortels commandant à d'innombrables légions damnées.

La Baronnie Maudite a levé la bannière des Ténèbres. La bataille de Kaïber n'est toujours pas terminée. Pas plus que l'histoire de la Baronnie Maudite.



LE FIEF DES TÉNÈBRES



Le paysage d'Achéron n'est pas le cauchemar qu'on pourrait imaginer pour le pays des morts qui vivent. En dehors des salles de bal des Liches, nulle flamme infernale, nulle interminable procession sacrificielle. Il n'y a que le désespoir, la grisaille et le néant.

La Baronnie Maudite est plongée dans une nuit surnaturelle qui n'est transformée en ciel d'orage que lorsque Lahn est au zénith. La végétation est rare et rachitique, quand elle n'est pas dangereuse pour l'homme. Les arbres cristallisés par les Ténèbres ou calcinés par les fluides corrompus de la terre dressent leurs branches torturées comme une ultime supplique au ciel dévasté. Les verdoyantes forêts d'Achéron ont laissé place à des rangées de pals où gémissent encore les fantômes de ceux qui sont morts ici pour le plaisir des maîtres de ce domaine. Les animaux, quant à eux, ont appris à varier leur menu au point que la chaîne alimentaire ne s'articule plus qu'autour d'espèces omnivores et cannibales, créant un cycle où autrefois il y avait une pyramide.

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Achéron n'est pas habitée que par des morts-vivants. Au contraire, ceux-ci forment une minorité au sein d'une population de serfs entièrement soumis aux désirs des seigneurs des Maisons. Les morts font d'excellents serviteurs, mais les vivants sont largement plus productifs... et bien plus divertissants ! Les Nécromanciens sortent parfois de leurs palais d'or et d'ivoire pour choisir un nouvel esclave ou un nouvel apprenti, ce qui correspond à peu près au même. Ces occasions sont le seul espoir d'une vie meilleure pour les malheureux habitants d'Achéron car les deux seules lois qui règnent là-bas sont celle du plus fort et l'obédience aux Ténèbres.

La Baronnie d'Achéron était autrefois le domaine de nombreuses familles aristocratiques regroupées en Maisons. Celles-ci avaient sans doute la réputation la plus terrible des protecteurs de la Lumière : leur isolement avait sans doute contribué à l'extrême intransigeance de ces nobles pour qui la guerre était un art où le plus fort avait le devoir d'écraser le vaincu. Nul doute que les Chevaliers de la Dixième Baronnie auraient apprécié la chaleureuse compagnie des Inquisiteurs de l'actuelle Akkylannie... La mort n'a rien changé, sauf peut-être la franchise des Patriarches des Maisons quant à leurs propres ambitions. Les intrigues des maîtres d'Achéron peuvent se dérouler sur plusieurs générations : en tant qu'immortels, ils ont l'éternité devant eux !

Seule une poignée de ces illustres familles a survécu aux luttes fratricides, à la purge des Toges Noires et au passage du temps. Beaucoup ont été assimilées, pour ne pas dire englouties, par des Maisons plus puissantes. D'autres ont été anéanties jusqu'au dernier de leurs représentants. Il va donc sans dire que les Maisons restantes sont des modèles d'organisation politique, militaire et sociale. Chacune d'entre elle possède son propre fief au sein de la Baronnie, bien que les frontières soient parfois contestées. Comme autrefois, le centre des opérations de chaque Maison est la citadelle familiale, à l'architecture à nulle autre pareille sur Aarklash. Ces constructions surprenantes, pas toujours édifiées à la surface de la terre, ont reçu le surnom de Griffes de la Terreur.

Chaque Maison d'Achéron dispose d'un Patriarche ou d'une Matriarche siégeant au Conseil de l'Ordre du Béliar. Le nombre et la puissance de leurs dignitaires sont très variables, allant d'un seul individu pour la Maison Draghost à plus de quatre-vingts pour la Maison de Brisis, sans compter les membres assimilés et leurs principaux serviteurs.

Les plus puissants êtres divins ou élémentaires des Abysses se sont liés avec chacune des Maisons d'Achéron, ouvrant les portes de leurs Royaumes en échange de faveurs indescriptibles. Certains y furent contraints, d'autres apportèrent spontanément leur soutien, ne fût-ce que pour satisfaire leurs appétits aussi sombres que variés. Ainsi Hécate, démon du Feu Abyssal, semble indissociable de la Magie Calcinée de la Maison d'Hestia. Typhon en personne, Maître des Langages, Démon aux Cent Visages, a offert son patronage à la Maison Lazarian. Chaque Griffes de la Terreur dispose ainsi d'un Portail Élémentaire permanent menant droit à l'un des six Royaumes cardinaux des Abysses. Les deux exceptions sont la Maison Draghost, dont le Portail mène à Erebus, centre des Royaumes Abyssaux, et la Maison Mantis. Son Patriarche, Feyd, peut passer dans les Royaumes où et quand il le désire.

Nulle autre entité n'est aussi honorée que peuvent l'être le Seigneur des Ténèbres, la Reine du Vice et le Prince des Abysses. Salaüel, Dhalilia et Béliar sont au cœur du panthéon Achéronien. Les Nécromanciens et les Prêtres de leurs cultes n'hésitent pas à sacrifier des centaines de vies pour rendre grâce aux seuls dieux qui ont bravé puis abattu le mur du Temps. Si Salaüel s'exprime parfois à travers Feyd Mantis, la Nécromancienne Rhéa de Brisis est quant à elle régulièrement possédée par Dhalilia. Béliar, enfin, n'hésite pas à se joindre aux combats lorsque la moisson des âmes a été suffisante. L'apparence de Béliar change en fonction de son humeur et de ses objectifs, mais on peut toujours le reconnaître à ses attributs de pouvoir : les Cornes de Noirceur et Brûlure, une faux démesurée qui déchire l'âme aussi bien que le corps.





L'INLASSABLE ENNEMI

Les maîtres de la Baronnie Maudite entretiennent de lointains rapports avec les autres peuples. Peu d'individus sont capables de supporter leur aspect physique et la manière dont ils asservissent leurs esclaves même après la mort. Les seules relations diplomatiques régulières d'Achéron se font avec les Elfes Akkyshan et les Alchimistes de Dirz. Druens et Nains de Mid-Nor ont également des contacts avec Achéron, mais de manière plus ponctuelle.

Deux raisons majeures justifient le pacte de non-agression informel que partagent ces différents peuples avec Achéron.

Premièrement, la seule véritable richesse dont dispose la Baronnie Maudite dans ses transactions reste les gemmes de Ténèbres : puisque les Nécromanciens ont accès aux Royaumes Obscurs, leurs abondantes réserves de gemmes de cet Elément semblent inépuisables. Les autres peuples des Ténèbres ont eux aussi accès à ces Royaumes, mais il s'avère parfois plus rapide et plus rentable de commercer directement avec Achéron que d'équiper des expéditions risquées en direction de ces domaines hostiles.



Ensuite, le principal adversaire d'Achéron est l'Alliance de Lumière composée de leurs frères ennemis d'Alahan, des Griffons d'Akkylannie et des Dragons de Lanever. La forteresse de Kaïber se dresse comme un obstacle insurmontable entre Achéron et la conquête d'Aarklash. Alors, comme pourrait le dire le proverbe, l'ennemi de l'Alliance de Lumière est l'ami d'Achéron. Mais tout n'est pas si simple : les peuples des Ténèbres ont parfois du mal à mettre leurs propres ambitions de côté et n'ont pas l'abnégation de leurs adversaires. Achéron, en tant que grand symbole de fiel aux yeux de la Lumière, joue donc un rôle fédérateur dans le conflit qui oppose les Principes opposés.

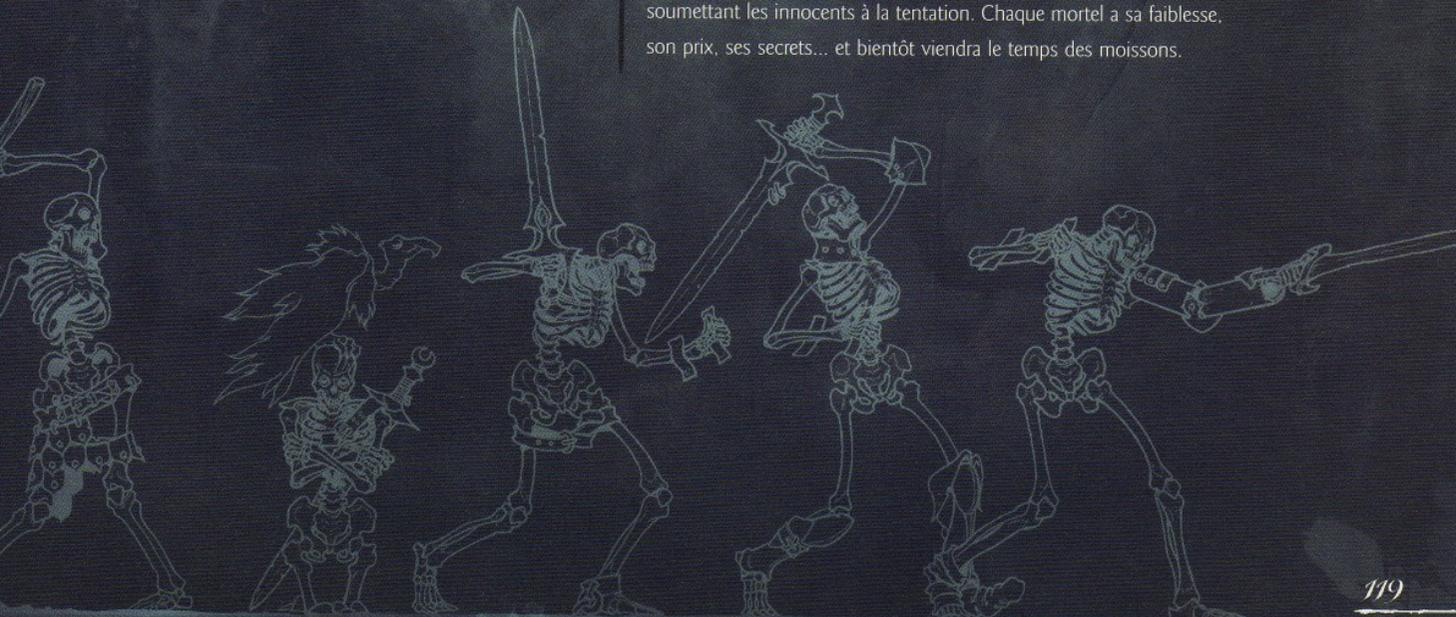
Mais les rapports entre les peuples des Ténèbres ne s'arrêtent pas là. En dehors du commerce de gemmes et de la coordination militaire, d'autres projets semblent unir les dirigeants d'Achéron, de Shamir et de Lithys. Jusqu'à présent, nul n'a réussi à percer le secret de ces relations secrètes...

Avec ou sans l'appui de leurs alliés, se mesurer aux forces d'Achéron sur un champ de bataille revient souvent à affronter ses propres cauchemars. Beaucoup de guerriers n'y vont que contraints et forcés, ou motivés par la promesse d'une solde avantageuse. La mort ne fait pas grande distinction des origines, de la noblesse et encore moins du peuple : il est courant de voir des Wolfen, des Nains et même des Elfes rejoindre les rangs de leurs bourreaux sous la forme de zombies. On raconte même que les Ténèbres auraient ressuscité au moins une nation disparue : les illustres Centaures de Koldan.

Les armées d'Achéron se déversent inlassablement sur leurs adversaires, comme des marées d'os et de chair putréfiée pliées à la volonté des Obscurs. Sans parler des invocateurs qui font appel à la toute-puissance des démons pour soumettre les rangs de la Lumière...

Celui qui n'a pas vu un démon Moloch et sa cour d'AnGES Morbides obscurcir la lumière du soleil de leurs ailes infernales ne peut pas comprendre qu'aucune armure ne protège de la peur.

Il y a pourtant un mal bien pire que celui qui hante les champs de bataille. Un péril qui rôde là où les ombres paraissent inoffensives et qui s'insinue là où la pureté et l'intégrité semblent régner. Achéron sème parfois la semence des Ténèbres par l'intermédiaire de fraternités dissimulant d'épouvantables sectes, de bienfaiteurs corrompus ou en soumettant les innocents à la tentation. Chaque mortel a sa faiblesse, son prix, ses secrets... et bientôt viendra le temps des moissons.



PAN DEMONIUM



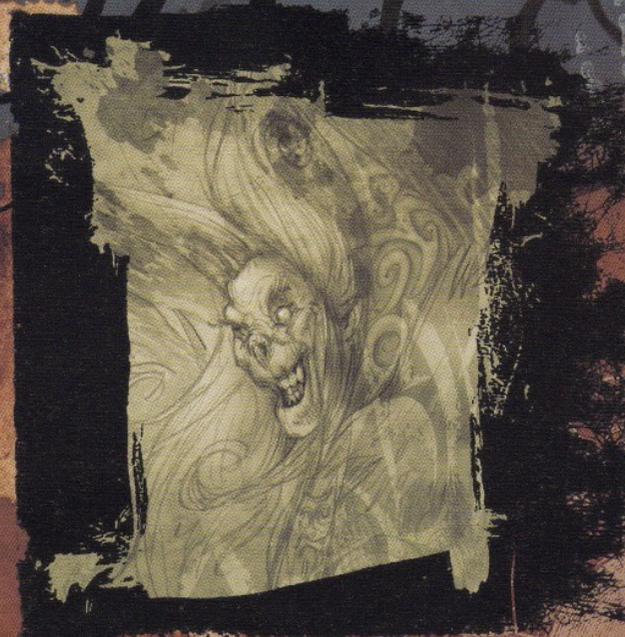
L'omniprésence des Ténèbres n'est pas la seule raison de la dévastation des terres de la Baronnie d'Achéron. Alors qu'il venait d'ouvrir le premier Portail des Ténèbres, Kaïan Draghost fut transporté dans un endroit qui ressemblait à un Royaume Inachevé. Le ciel se mêlait à la terre et partout des montagnes, des collines et des plaines flottaient au dessus du vide. Il était sur un des îlots qui marquent les frontières de la Création, là où les Ténèbres furent autrefois bannies par la Lumière. Le seul résident de cet endroit habitait une citadelle perchée en haut d'une falaise jouxtant le Néant. Aker, tel était son nom, mena Draghost aux six portes des Royaumes Ténébreux et lui permit de les ouvrir, car seule une main mortelle pouvait le faire.

Ce Royaume d'exil était Erebus, le centre des domaines Obscurs.

Au fil du temps, Achéron a exploité les ressources de son sol pour ériger une cité à Erebus. Celle-ci fut baptisée Pandemonium, du nom de la citadelle du démon Aker. Edifiée sur près de trois siècles par les mains des esclaves et la puissante Magie de Typhon, Pandemonium est actuellement en passe de surpasser Kallienne en taille et en population, mortelle ou immortelle. Et son expansion ne fait que commencer...

Chaque Maison d'Achéron trouve la réplique exacte de sa citadelle sur Erebus. D'étranges êtres extérieurs et d'effroyables nefs célestes traversent le Néant pour relier les îlots entre eux. Les lois de la Magie n'étant pas les mêmes que sur Aarklash, de nombreux Portails s'ouvrent dans les luxueux palais des maîtres et leur donnent accès à la plupart des Royaumes Élémentaires.

Aucun autre peuple d'Aarklash ne semble connaître l'existence de Pandemonium. La nuit viendra où les Nécromanciens emprunteront les Portails du Monde Mort pour surprendre leurs ennemis. Alors nulle forteresse ne saura retenir le flot de Ténèbres et Aarklash ne sera que le premier pas vers la conquête de la Création...





LES NAINS DE MID-NOR

ᚠᚢ ᚱᚦᚱᚱ ᚱᚦᚱᚱ ᚱᚦᚱᚱ

Qui ne se souvient pas de ces nuits d'enfance où, blotti sous les draps, on attendait que l'horreur tapie dans le noir s'en aille ? De cette terreur sourde, de cette menace invisible qui rôdait dans le seul but d'emporter les petits enfants ?

L'histoire des Fils du Despote débuta au moment où les Ancêtres Nains, ces combattants choisis par les dieux de l'Aegis, descendirent au centre de la terre. La légende prétend qu'ils y exterminèrent toute une fratrie d'abominations... Mais les Nains de Mid-Nor savent ce qui s'est réellement passé. Au lieu d'un repaire de monstres, les Ancêtres se retrouvèrent nez à nez avec une créature épouvantable, une hydre dotée de neuf têtes colossales !

Les Ancêtres savaient qu'ils ne pourraient jamais vaincre le monstre car en dépit de leur formidable puissance, ils étaient face à un dieu. Alors les Nains prirent peur et s'enfuirent tous comme des lâches... Tous, sauf celui que l'on nommait Mid-Nor : le héros trouva en lui assez de courage pour affronter l'Hydre. Le combat fut terrible et sembla durer une éternité. Mais finalement, Mid-Nor parvint à terrasser la créature au prix de terribles blessures.

Le devoir de Mid-Nor était accompli : les divinités de l'Aegis reprirent le pouvoir qu'ils lui avaient confié... Privé de la force des dieux, le guerrier vacilla en sentant sa vie s'échapper. L'esprit noirci par la rancœur, Mid-Nor maudit ceux qui l'avaient abandonné, ses frères et les seigneurs de l'Aegis.

Avant de mourir, il ensorcella son épée encore souillée du sang de l'Hydre-dieu...

L'histoire des Ancêtres appartenait depuis longtemps aux légendes de Tir-Nâ-Bor lorsque Van-Ahn-Kær, vaillant Défenseur des Plaines, dut se battre aux côtés de ses frères pour repousser un raid Wolfen. En tentant de prendre ses adversaires à revers dans la forêt, il disparut brutalement dans une profonde crevasse... Lorsqu'il reprit ses esprits, Van-Ahn-Kær sentit une imposante présence non loin de lui. Après avoir allumé une torche de fortune, il se dirigea à travers les grottes en faisant confiance à son instinct. Après de longues heures d'errance, il déboucha enfin dans une vaste salle jonchée d'ossements.

Une épée très ancienne était plantée au sommet d'un monticule d'os soudés par le calcaire. Reconnaisant la source de la force qui l'avait guidé jusqu'ici, Van-Ahn-Kær escalada ce tombeau oublié pour s'emparer de l'arme fascinante. Il ignorait qu'il venait de sceller son destin et celui de tout un peuple.

Lorsque Van-Ahn-Kær reparut à Kâ-In-Ar, il n'était plus le même. Il se dirigea droit vers la place-forte du Moln-Dan Keir-Amrik, le chef des armées. Arrivé là, il dégaina son arme antique et entama un carnage comme il n'y en eu jamais dans toute l'histoire de la cité Naine ! Ceux qui tentèrent de l'arrêter tombèrent sous ses coups pour aussitôt se relever et se joindre au traître. En quelques minutes à peine, Van-Ahn-Kær pulvérisa les défenses de la forteresse et massacra Keir-Amrik avec une indécente facilité. Puis, accompagné de son armée de possédés, il s'engouffra dans les profondeurs des monts Aegis pour ne plus reparaître pendant de nombreuses années...

Les Nains de Mid-Nor ne se sont jamais montrés au grand jour depuis l'avènement de Van-Ahn-Kær, le Despote. Les guerriers qui peuvent prétendre avoir vu plus d'une douzaine de ces Nains à la fois sont rares. Ceux qui ont survécu après les avoir affronté le sont plus encore !

Mais les temps changent... Les Nains des Profondeurs sortent petit à petit de leur tanière, comme si une force invisible les appelait inexorablement vers l'extérieur.

Des regards interrogateurs se tournent vers les Nains de Tir-Nâ-Bor : pourquoi avoir ainsi caché l'ampleur de la menace ? Et surtout, quelles sont les ambitions du Despote ?





UN ESPRIT MILLE CORPS

Au plus profond des cavernes de l'Aegis, loin sous les cités souterraines de Tir-Nà-Bor, vivent les Nains de Mid-Nor. Ces démons écorchés n'existent que pour servir le premier et le plus puissant d'entre eux, celui qu'ils nomment l'Ymsur, le Despote.

Survivre dans les Gouffres de Mid-Nor est une tâche ardue. Le manque d'oxygène et de lumière, combiné à un froid humide et pénétrant, tuerait un être humain normalement constitué en quelques heures. Rares sont les représentants des autres peuples à être descendus en ces lieux ; quelques cadavres témoignent des malheureuses tentatives d'une poignée d'inconscients... C'est pourtant là que les Fils du Despote ont établi leur domaine, car la température empêche la prolifération des germes qui nécrosent leurs chairs et retarde sensiblement la décomposition des peaux fraîches qu'ils portent sur eux. Les Nains de Mid-Nor ne sont cependant pas les seuls habitants des gouffres : une multitude de créatures cohabitent dans l'obscurité souterraine, des vers aveugles jusqu'aux monstruosité qui dorment en rêvant d'un âge oublié.

Dans un silence inquiétant, les Démons attendent dans les cavités naturelles des cathédrales minérales faites de stalagmites et de stalagmites colossaux. Ils ne se déplacent que lorsque c'est nécessaire, sur une simple pensée de l'Ymsur ou lorsque cela peut-être profitable à la communauté. Autrement, ils ressemblent à de simples cadavres embaumés par un dément et disposés dans les parois comme une macabre collection de poupées.

Les profanes ne font souvent aucune différence entre le Despote et Mid-Nor lui-même. Ils perçoivent ce dernier comme un quelconque dieu des Ténèbres. En réalité, l'Ymsur est l'incarnation de la volonté de Mid-Nor, le réceptacle de l'âme de l'Ancêtre déchu. En tant que tel, il est l'ultime conscience qui dirige tous les Nains des Profondeurs, comme l'intelligence primordiale qui guide les têtes de l'hydre. Néanmoins, la différence avec les poupées sans âme d'Achéron est subtile : chaque créature du Despote conserve une bonne part d'individualité, mais est possédée par l'irrésistible conscience de Mid-Nor. Les pensées de chacun résonnent comme un interminable écho dans l'esprit de la communauté et la volonté la plus forte domine celle des plus proches.

« Dans ces conditions, disent ces mêmes profanes, puisque Mid-Nor n'est pas réellement un dieu, comment ses Fidèles peuvent-ils accomplir ses miracles ? » Cette question, hélas, n'apporte aucune réponse satisfaisante car les Nains de Mid-Nor restent muets à ce sujet. Si l'on en croit leurs dires sur l'avènement du Despote, on peut néanmoins émettre l'hypothèse que Mid-Nor a réussi, d'une manière ou d'une autre, à conserver le pouvoir que les dieux de l'Aegis lui avaient donné. Les Orques, conformes à leur religion animiste, supposent que Mid-Nor a hérité de la divinité de l'Hydre-dieu en parvenant à la vaincre.

Le culte de Mid-Nor n'a rien de commun avec celui des autres dieux. Pour ses fidèles, la meilleure façon de lui rendre hommage n'est pas d'accomplir d'interminables cérémonies mais bel et bien de lui offrir de nouveaux réceptacles... De par l'origine même de Mid-Nor, ses premières victimes furent bien évidemment des Nains. Les premiers individus à être possédés par son esprit reçurent une parcelle de sa puissance et comptent parmi les êtres les plus redoutables des Gouffres de Mid-Nor. On désigne ce petit millier d'individus sous le terme de Dominants. Les Dominants peuvent être issus de n'importe quelle caste, mais leur excellence dans leur domaine de prédilection contraste souvent avec leur petite taille.

Depuis leur récente émergence, les rangs des Nains de Mid-Nor se sont renforcés par la présence d'individus d'autres peuples. Quelle ne fut pas la surprise de leurs adversaires lorsqu'ils s'aperçurent que Mid-Nor ne possédait pas que des Nains ! Les Licteurs les plus talentueux ont même poussé la maîtrise de leur art jusqu'à concevoir de véritables golems composés de fragments de différentes espèces. On dit même que certaines de ces monstruosité disposent de pouvoirs magiques...

Lorsqu'un individu est jugé digne d'héberger l'esprit de Mid-Nor, il est rapidement capturé et ramené aux Gouffres pour y subir une terrifiante transformation. Il est rituellement mis à mort et son âme est temporairement enfermée dans une pierre précieuse. Pendant que les cendres des viscères de la victime sont insérées à l'intérieur d'une Poupée Canope, Mid-Nor prend possession du cadavre et asservit l'esprit du défunt. L'opération prend fin lorsque l'âme réintègre le corps. La victime et la Poupée Canope, liées pour

l'éternité, s'animent simultanément. À moins d'un véritable miracle, seule la destruction délivrera l'âme du malheureux... si cette dernière n'a pas été pas été réduite en lambeaux en assistant impuissante aux horreurs commises par son hôte.

Hélas, il arrive souvent que les Fils du Despote capturent leurs proies pour d'autres raisons que la possession. L'enveloppe charnelle des Possédés se décompose lentement au fil du temps ou lorsqu'elle reste trop longtemps à l'air libre, à la lumière ou au contact de l'eau. Les Démon écorchent donc leurs victimes et leur volent certains organes pour préserver leur propre corps.

C'est ainsi que des enfants et des armées entières disparaissent sans laisser de trace, alors que les monstres du placard viennent les chercher dans leur sommeil...





LA LÉGION DES POSSÉDÉS



Après le carnage et la mort du Moln-Dan Keir-Amrik, le Despote et les premiers Dominants se retirèrent très profondément dans les entrailles de la terre et patientèrent en attendant le bon moment pour accomplir leurs desseins. Leurs seules activités d'alors consistaient à étendre leur domaine souterrain, partir en reconnaissance et capturer des Nains pour étoffer leurs rangs.

Il semblerait que cette longue période d'inactivité touche à sa fin. D'abord isolées et distantes les unes des autres, les interventions des Fils du Despote se font de plus en plus nombreuses... et de plus en plus destructrices.

Les différents peuples victimes de leurs incursions ont d'abord cru à des attaques en provenance de Tir-Nâ-Bor ou d'Achéron. Quand la vérité fut dévoilée, ce fut la consternation : dans leur obstination isolationniste, les Nains n'avaient jamais dévoilé l'existence de leurs macabres cousins et n'avaient surtout réclamé l'aide de personne. Plutôt que d'éliminer cette menace potentielle et reconnaître son moment de faiblesse, Tir-Nâ-Bor avait préféré oublier cet humiliant cauchemar qui dormait sous ses cités.

IL EST QUASIMENT IMPOSSIBLE DE PRÉVOIR OÙ ET QUAND ILS VONT FRAPPER !

Maintenant il est trop tard. Les comptes seront réglés après cette bataille qui s'annonce éprouvante... Car les Nains de Mid-Nor sont incontestablement les maîtres de la dissimulation sournoise et de l'infiltration en profondeur. Nul ne connaît leur nombre ni l'étendue de leur réseau souterrain, il est donc quasiment impossible de prévoir où et quand ils vont frapper !

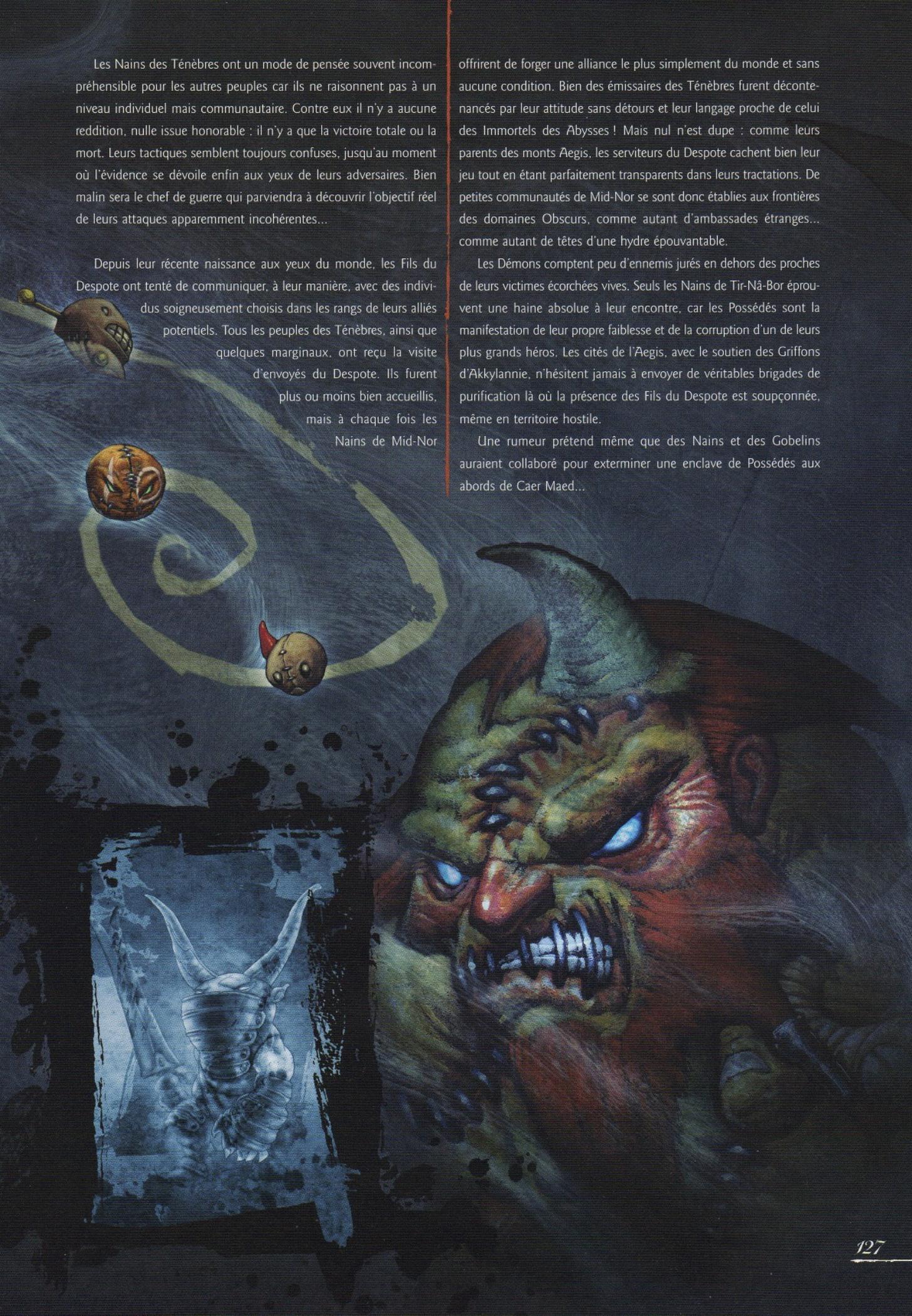
Les Nains des Ténèbres ont un mode de pensée souvent incompréhensible pour les autres peuples car ils ne raisonnent pas à un niveau individuel mais communautaire. Contre eux il n'y a aucune reddition, nulle issue honorable : il n'y a que la victoire totale ou la mort. Leurs tactiques semblent toujours confuses, jusqu'au moment où l'évidence se dévoile enfin aux yeux de leurs adversaires. Bien malin sera le chef de guerre qui parviendra à découvrir l'objectif réel de leurs attaques apparemment incohérentes...

Depuis leur récente naissance aux yeux du monde, les Fils du Despote ont tenté de communiquer, à leur manière, avec des individus soigneusement choisis dans les rangs de leurs alliés potentiels. Tous les peuples des Ténèbres, ainsi que quelques marginaux, ont reçu la visite d'envoyés du Despote. Ils furent plus ou moins bien accueillis, mais à chaque fois les Nains de Mid-Nor

offrirent de forger une alliance le plus simplement du monde et sans aucune condition. Bien des émissaires des Ténèbres furent décontenancés par leur attitude sans détours et leur langage proche de celui des Immortels des Abysses ! Mais nul n'est dupe : comme leurs parents des monts Aegis, les serviteurs du Despote cachent bien leur jeu tout en étant parfaitement transparents dans leurs tractations. De petites communautés de Mid-Nor se sont donc établies aux frontières des domaines Obscurs, comme autant d'ambassades étranges... comme autant de têtes d'une hydre épouvantable.

Les Démons comptent peu d'ennemis jurés en dehors des proches de leurs victimes écorchées vives. Seuls les Nains de Tir-Nâ-Bor éprouvent une haine absolue à leur rencontre, car les Possédés sont la manifestation de leur propre faiblesse et de la corruption d'un de leurs plus grands héros. Les cités de l'Aegis, avec le soutien des Griffons d'Akylannie, n'hésitent jamais à envoyer de véritables brigades de purification là où la présence des Fils du Despote est soupçonnée, même en territoire hostile.

Une rumeur prétend même que des Nains et des Gobelins auraient collaboré pour exterminer une enclave de Possédés aux abords de Caer Maed...



LA LÈPRE DES PROFONDEURS

ᚠᚢᚱ ᚱᚢᚱᚢ ᚠᚢᚱᚢᚱᚢ

Ce n'est pas qu'une rumeur : Nains et Gobelins ont bel et bien collaboré, même si ce fut à contre-cœur, pour anéantir une enclave de Mid-Nor.

La Sorcière Gobeline connue sous le nom de Babayagob fut l'une des rares élues à être approchée par les Fils du Despote. Etablir le contact fut facile : la Babayagob est versée dans les arcanes de Typhon, dont les consonances ressemblent fort à la langue des Démon. Avidé de nouveaux pouvoirs, la Sorcière accepta l'offre des Possédés et vit une petite colonie de Nains de Mid-Nor s'établir près de sa retraite de Caer Maed. La cohabitation se déroula à merveille jusqu'à ce que la Babayagob s'aperçoive par hasard que les fils du Despote étaient beaucoup plus nombreux qu'elle le pensait...

Alors, libérée de tout complexe, la Babayagob contacta discrètement la Confrérie d'Airain, le groupe d'expérimentation du Maître Nain Bâl-Kahn ! Nul ne sait ce que la Sorcière proposa en échange de l'aide de Fenggar et de ses compagnons, mais ces derniers acceptèrent.

L'assaut fut lancé à l'aube. Les Nains de Mid-Nor n'étaient pas dix comme ils le prétendaient, ni cinquante comme la Babayagob le croyait, mais bel et bien deux cents, étendus dans un immense réseau de galeries souterraines qui n'existait pas quelques mois auparavant. Forte de ses connaissances obscures, la Sorcière guida la Confrérie à travers le dédale et les combats durèrent pratiquement trois jours d'affilée. Les Nains scellèrent tous les passages qu'ils trouvèrent mais n'osèrent pas s'enfoncer aussi loin que les galeries semblaient aller.

Et ils ont bien fait. S'ils avaient été vers l'ouest, ils auraient débouché loin dans les plaines d'Avagddu. Vers le sud, près de Drun Aeryfh. Vers l'est ou le nord... ils n'auraient jamais pu s'en sortir vivants.

Une fois le dernier Nain de Mid-Nor terrassé, les alliés se retrouvèrent livrés à eux-mêmes. La Babayagob se laissa bien évidemment aller à sa fourberie légendaire et déclencha un terrible

glissement de terrain avant de s'échapper dans les galeries sur son balai ensorcelé. Mais Fenggar, patriarche de la Confrérie d'Airain, avait tout prévu : il usa de la Magie Tellurique pour implorer la clémence de la Terre. Les Nains eurent le temps de revenir à la surface. Depuis, chacun d'entre eux attend avec impatience le jour de la revanche.



*Tir-Na-Bor a préféré oublier
le cauchemar qui dormait
sous ses cités...*

*...maintenant
il est trop tard !*





LES DÉVOREURS DE VILE-TIS

Les légendes des Wolfen racontent comment ils naquirent de l'amour d'une déesse et d'un loup. Ces mythes justifient la terrible réputation du peuple de la Lune en faisant d'eux des animaux bénis par la nature.

Une nuit, Yllia descendit de son trône céleste pour visiter le Royaume des Mortels. Alors que la Lune s'émerveillait devant la beauté de la nature, son regard se posa sur une meute de loups. La pureté et la puissance de ces nobles animaux subjuguèrent la déesse et attisèrent son désir...

Pour les Dévoreurs, tout ceci n'est qu'un mensonge. Un dieu déchu venu des étoiles, la Bête, leur a dévoilé la véritable histoire de leurs origines. Qui peut prétendre détenir la vérité ?

Une nuit, Yllia descendit de son trône céleste pour visiter le Royaume des Mortels. Alors que la Lune admirait son propre reflet dans un étang, le puissant Loup fut ensorcelé par sa beauté et désira en faire sa compagne.

Une étoile est récemment tombée des cieux et s'est écrasée en plein cœur du territoire d'Ellis, un chef de meute. Les Wolfen d'Ellis s'approchèrent et rencontrèrent Vile-Tis, l'esprit de l'étoile déchue.

Celui-ci n'était pas une entité de chair et de sang, mais un être de pure énergie spirituelle. Vile-Tis, dans son infinie puissance, dut prendre possession d'Ellis pour se faire comprendre des autres Wolfen. Ces derniers, sentant l'incroyable férocité de Vile-Tis, le surnommèrent la Bête.

Comment un loup, si fort soit-il, aurait-il pu éveiller l'amour d'une déesse ? C'est alors qu'un dieu étrange vint à la rencontre du chef de meute et lui proposa un marché. Il l'aiderait à réaliser son souhait contre une menue faveur qu'il viendrait lui réclamer plus tard. Le Loup accepta. Le dieu usa de ses pouvoirs pour métamorphoser le Loup en homme d'une divine beauté. L'animal déguisé se présenta à Yllia et celle-ci accepta ses avances.

Ellis, possédé par Vile-Tis, révéla aux Wolfen médusés les jeux des dieux et les atrocités qu'ils faisaient subir à leurs propres enfants.

L'esprit de l'étoile voulait lui-même se battre contre ses frères divins, mais refusait de le faire en usant de lâcheté et de subterfuge. La Bête voulait écraser ses adversaires de ses propres mains. Les dieux, qui savaient que seul le pouvoir d'un autre dieu pouvait les tuer, s'unirent pour vaincre Vile-Tis et le précipitèrent sur Aarklash. Ainsi l'insolent dieu guerrier partagerait le destin des mortels et ne reviendrait dans leur assemblée qu'après avoir imploré leur grâce...

La Lune se rendit compte du mensonge en donnant vie à une portée de louveteaux. Son courroux fut terrible : elle maudit le Loup et ses enfants. Ils garderaient à tout jamais la bestialité du fauve, mais celle-ci serait pervertie par la trahison de leur père. Ils seraient les plus grands prédateurs d'Aarklash mais ne trouveraient jamais plus l'amour, ni auprès de la nature, ni auprès de l'humanité. Leur sauvagerie serait leur malédiction.

Ainsi naquirent les Wolfen.

Le Premier Né et ses frères Worgs ont toujours menti à leurs enfants en leur disant que la Lune, leur mère, les chérissait entre tous les animaux.

En réalité, Yllia les déteste.

Abasourdis et sceptiques, les Wolfen ne posèrent qu'une seule question à la Bête : quel dieu fourbe et menteur avait offert au Loup de le transformer ?

La réponse de Vile-Tis vint comme un coup de tonnerre.

La Bête s'apprêtait à partir affronter ses frères lorsque Ellis lui proposa un pacte. L'un et l'autre ne désiraient qu'une chose : voir les dieux mourir. Ellis et sa meute seraient les guerriers de Vile-Tis si celui-ci les aidait à prendre leur revanche. Un nouveau pacte fut scellé.

Ainsi naquirent les Dévoreurs.



ÉTOILE MOURANTE



Compte tenu de leur récente émergence et de leur nombre restreint, doit-on définir les Dévoreurs en tant que peuple, ou en tant que branche issue de la lignée des Wolfen ? Seul le Temps, fléau des dieux, saura répondre à cette question. Jusqu'à présent, les rapports entre les Dévoreurs et les autres peuples se sont limités à de courts échanges, souvent extrêmement violents. Bien des seigneurs ont eu du mal à supporter la présence de ces sombres Wolfen sur leurs terres. Les Disciples de la Bête doivent d'ailleurs leur nom à l'une de leurs plus effroyables coutumes : contrairement à leurs parents Wolfen, ils n'hésitent pas à « dévorer » leurs victimes tombées au combat, parfois vivantes. Il semblerait que cet acte ne soit même pas d'ordre sacré ou tribal, mais plutôt... libérateur.

Les Dévoreurs n'ont pas de territoire désigné, bien que les premiers contacts avec eux aient été répertoriés entre les marécages de No-Dan-Kar et les Bois Noirs des Druens. Néanmoins, des bandes ont été signalées dans la Plaine des Géants, la Forêt des Toiles et en Bran-Ô-Kor. Celles-ci sont en constant déplacement et laissent derrière elles des campements de fortune aux frontières marquées par les restes déchiquetés de leurs victimes, civilisées de préférence.

Un témoignage capital sur cette communauté errante a été apporté par le Veilleur, un Wolfen proche des Sessairs, alors que ses compagnons humains l'interrogeaient sur cette nouvelle menace. Voici la transcription approximative qui en a été faite et qui a circulé des brumes d'Avagddu jusqu'à celles de Cadwallon.

Les Dévoreurs sont très différents des autres Wolfen. Chacun d'entre eux est parfaitement libre de ses paroles et de ses actions. Il n'y a chez eux aucune hiérarchie, aucune autorité de la part d'un chef : chacun ne mange que ce qu'il a réussi à chasser. Ils ne se déplacent pas en meute, mais en « bande » de plusieurs individus aux intérêts communs. Néanmoins, l'un d'entre eux peut très bien voyager sans autre compagnon que les étoiles et louer ses services au plus offrant... Celui-là est redoutable, car il survit sans l'aide de ses compagnons alors que les dieux veulent sa mort. En temps de guerre comme en temps de paix, ils reconnaissent tout de même l'habileté du plus fort ou du plus sage d'entre eux et acceptent parfois de suivre ses ordres.

Mais les Dévoreurs savent faire preuve d'une ingéniosité aussi brillante que celle des humains et qu'ils ne s'en servent que pour nourrir leur insatiable cruauté. Leur foi en la Bête, qui fait d'eux d'impitoyables guerriers, a perverti leur instinct animal. Ils ont oublié qu'il fallait chasser pour vivre, et non l'inverse ! Je suis certain que les Dévoreurs pourraient accomplir de grands desseins et pourtant... je crois que cela ne les intéresse pas.

Ils ne font guère de différence entre leurs proies et leurs ennemis. Ils ne consomment même pas leurs victimes pour leur voler leur force ou accomplir un geste symbolique, mais seulement pour assouvir un désir contre-nature. Leurs coutumes ne sont pas celles des Wolfen, ni celles de la Lune, encore moins celles de la vie. C'est pour cette raison qu'un Wolfen tentera de punir un Dévoreur à la première occasion et que les créatures sauvages les fuient. Aussi étrange que cela paraisse, les Dévoreurs n'éprouvent aucune rancune ni envers les uns, ni envers les autres.

En d'autres circonstances, j'aurais fait preuve de tolérance. Mais je ne peux pas accepter de tels... monstres... en tant que frères. La manière dont ils traitent leurs ennemis et le désespoir qui les ronge ne sont pas...

Le dernier mot est difficile à transcrire. Il s'agit d'une expression gestuelle signifiant littéralement « issu de la Création ». Dans le langage rudimentaire des Wolfen, ce geste désigne à la fois une créature vivante, la pureté et tout ce qui est en accord avec les lois de la nature.

Pour les Dévoreurs, les dieux ne sont en aucun cas les créateurs de l'univers. Au contraire, ils ont été engendrés par les forces primordiales, comme celles qui ont donné naissance au vent, à la mort ou à la Magie. Les dieux ne sont donc que des individus extrêmement puissants qui règnent sur la Création en asservissant les êtres plus faibles qu'eux. Les Dévoreurs le savent, car c'est un dieu déchu qui les guide vers un destin qui libérera Aarklash du joug de ses frères : Vile-Tis, la Bête, incarnation de la guerre et du carnage. La Bête a enseigné ses secrets à ses guerriers et les protège de tous les périls qui pourraient s'abattre sur eux. C'est pour cette raison que les Fidèles de la Bête parviennent à enfreindre les lois divines jusqu'à ce qu'elles s'effondrent sur elles-mêmes en un maelström de négation et de paradoxe. En leur présence, le rêve et la dévotion laissent place à la désillusion et au néant.

Vile-Tis leur a aussi donné le secret du métal, leur permettant de forger des armes et des armures sans pareilles sur Aarklash... sauf peut-être chez les Alchimistes de Dirz. Cet élément constitue sans doute un précieux indice pour déterminer la cause de la haine que nourrissent la Bête et ses disciples envers les Syhars.

Les Dévoreurs sont des prédateurs libres, qui méprisent la faiblesse du cycle de la vie.

Aarklash va l'apprendre dans la douleur.





LES GARDIENS DES PORTES

Les Dévoreurs ne se montrent pas immédiatement hostiles envers les représentants des autres peuples. Tant qu'ils ne sont pas affamés et que leurs interlocuteurs se montrent inoffensifs... Les Disciples de la Bête peuvent même se montrer curieux et communicatifs, quoique de manière singulière. Les Dévoreurs ont échangé une part de leur nature animale contre une sensibilité douloureuse et indéfinissable qui oscille sans cesse entre le bien et le mal : la conscience. Certains membres du clergé Akkylannien ont affirmé à ce sujet que les Dévoreurs étaient dotés d'une âme, mais qu'en l'absence de morale, celle-ci était exposée à la corruption et aux Ténèbres. Tous ceux qui ont essayé d'en capturer un pour vérifier cette hypothèse et le convertir à la miséricorde de Merin ont lamentablement échoué.

Les Wolfen d'Yllia ne semblent pouvoir s'allier qu'à ceux qui se montrent proches des voies de la nature sauvage. Nuance subtile : les Dévoreurs, quant à eux, ne s'allient qu'à ceux qui peuvent supporter leur sauvagerie.

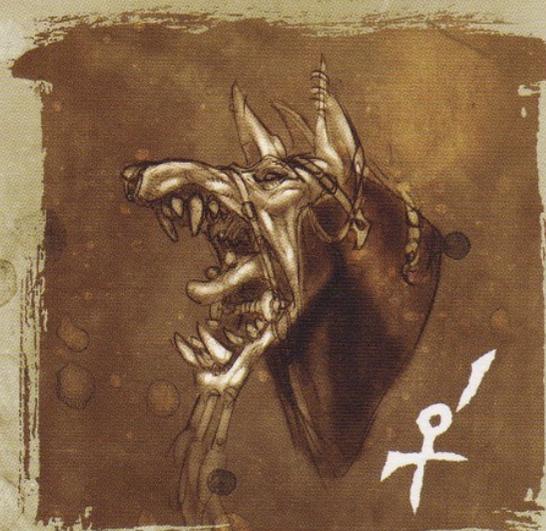
La guerre qu'ils ont déclaré aux dieux, ainsi que leurs féroces appétits, ont rapproché les Dévoreurs des Keltois du clan des Drunes. Les uns et les autres se lancent dans des raids impitoyables suivis de festins cauchemardesques. Quelques Dévoreurs parmi les plus dérangés ont ainsi rejoint les Drunes et arborent parfois de monstrueux casques dotés de bois de cerf gigantesques.

Mais l'appât de la chair n'est pas le seul : celui du gain n'est pas loin derrière. Les généraux Gobelins de No-Dan-Kar savent tirer parti du sens moral incertain des Dévoreurs et les entraînent dans leur sillage, pour le meilleur comme pour le pire. Ainsi le Baron Ozöhn, dignitaire de la Cour des Neuf Rats, s'est-il allié avec une bande de Dévoreurs lors de la bataille de Fom-Nur en échange de quelques cartes géographiques, de babioles Syhars et d'un bouclier d'apparat trouvé chez un antiquaire d'Indatté.

Les derniers alliés des Dévoreurs sont les seuls à ne pas avoir levé leurs armes en les voyant arriver : les Orques. Les Fils de Chacal et les Disciples de la Bête partagent le même goût pour l'indépendance et ont surtout le même ennemi : les Alchimistes de Dirz. Même si leurs relations sont épisodiques et se dégradent rapidement en temps de paix, les Dévoreurs et les Orques se battent pour la même cause et s'affrontent rarement sans une bonne raison.

Les Dévoreurs viennent d'apparaître sur Aarklash. Aucune certitude ne peut être formulée à leur sujet et nul ne sait si leurs croyances survivront à elles-mêmes. Leur perception différente de l'existence et de la conscience est-elle un signe de grandeur ou de décadence ? Certains se délectent des chairs de leurs adversaires et d'autres semblent chercher un but à poursuivre au fil de leur existence maudite. Jamais la malédiction de la Lune ne fut plus puissante que chez ceux qui l'ont reniée.

Leur croisade contre les dieux est désespérée, aussi n'hésitent-ils pas à s'en détourner de temps à autre pour satisfaire leurs désirs ténébreux. Mais jusqu'à présent, aucune divinité n'a pu les écraser. À l'heure du Rag'Narok, les Dévoreurs sont le symbole du rôle que vont jouer les forces du Destin dans la guerre qui oppose la Lumière aux Ténèbres pour l'avenir de la Création.



LA BÊTE SURGIE DU NÉANT,



Bien des Fidèles ont essayé d'en savoir plus sur la Bête. Si Vile-Tis est bien un dieu déchu, de quel panthéon vient-il ? Quel peuple a ainsi perdu un dieu ? Que va-t-il arriver à ce banni, soumis à la Loi du Temps ? A-t-il vraiment le pouvoir de renverser les divinités ?

Beaucoup ne reçurent aucune réponse à leurs supplices. Mais quelques dieux répondirent à leurs serviteurs.

À la question de ses Fidèles sur l'origine de Vile-Tis, Odnir, Père des dieux Nains, répondit :

« Le Néant ».

Aux requêtes de ses Fidèles qui voulaient savoir ce qu'était réellement la Bête, le dieu Rat répondit :

« Un guerrier assoiffé de vengeance ».

Lorsqu'il sut que ses Fidèles voulaient parler à Vile-Tis, le dieu Chacal les avertit :

« Le chacal et le fauve ne chassent pas ensemble ».

À la question de ses Fidèles sur l'origine de la haine que lui voue la Bête, Arh-Tolth, le dieu Alchimique, répondit :

« Son exil ».

À la question de ses Fidèles qui voulaient savoir pourquoi Vile-Tis lui volait ses enfants, Yllia, la Lune, répondit :

« Pour honorer notre pacte ».







foeffdaïkjñü
LES ELFES DAÏKINEE

L'histoire des Daïkinee trouve sa source dans l'imagination, se perpétue à travers la Magie et se terminera comme un jour qui s'achève.

Il n'y a aucune trace des Elfes avant l'Âge de la Renaissance. Leurs premiers pas dans l'Histoire sont compilés dans les récits des autres peuples. Quant à la mémoire des Daïkinee, elle débute au moment où une poignée de courageux guerriers sort de la Forêt d'Émeraude et part à la recherche du dieu de l'Aube.

Aoh, l'Esprit de Toute Vie, a perdu la raison. Sous l'apparence de l'Hiver, il a envoyé ses guerriers pétrifier la Forêt Éternelle. Mais Eäkhyn et Earhë, les esprits de Quithayran, veillent. Eäkhyn, dieu de l'Aube, est parti affronter l'Hiver en compagnie des Fayes. Earhë, déesse du Crépuscule, a demandé aux Elfes de protéger Quithayran pendant qu'elle allait guérir Aoh.

Lorsque les Fayes reparaissent, Eäkhyn a disparu. Elles ont repoussé l'Hiver mais le dieu de l'Aube est parti, en proie à une tristesse infinie. Tous comprennent quand Earhë revient à son tour. Elle porte en son sein la douleur d'Aoh et met au monde une bête gigantesque, Wisshard.

Wisshard est consumé par une faim innommable qu'il cherche à apaiser en dévorant toutes les créatures qui passent à sa portée. Earhë est encore trop faible pour lutter et les Fayes sont englouties les unes après les autres. Seul Eäkhyn pourrait vaincre Wisshard... Les vaillants guerriers Elfes décident alors de partir à la recherche du dieu de l'Aube.

Ce sont ces guerriers Elfes que les autres peuples rencontrèrent aux prémices de l'Âge de la Renaissance. Les Keltois sont sans doute les premiers êtres intelligents qu'ils croisent : les légendes d'Avagddu font état de créatures féériques qui venaient autrefois hanter leurs rêves à la recherche de leur roi immortel, bien avant que les Druines ne fassent de même dans leurs cauchemars. Les récits des Nains sont plus précis, car déjà à l'époque ils gardaient une trace des événements les plus marquants. Leurs archives décrivent de grands guerriers, plus gracieux que les Hommes et dotés d'oreilles allongées. Ceux-ci ont longtemps erré dans les monts Aegis, à la recherche de l'un des leurs. Le passage se termine lorsqu'ils partent affronter les neiges impitoyables du plus haut sommet de la région et en redescendent quelques semaines plus tard : beaucoup d'entre eux sont morts, mais ils trouvent quand même le courage de repartir vers leur patrie.

Les Daikinee vont ainsi rôder aux frontières de l'Histoire, passant du statut d'êtres venus de la forêt à celui de représentants de toute une nation. Même si leurs rois successifs vont établir des relations plus ou moins amicales avec les autres peuples, les Daikinee resteront pendant longtemps un peuple isolé et réfractaire à la présence d'étrangers sur leur territoire.

Mais tout change il y a près de cinq siècles, lorsque la reine Faye Në-Inëkia, épouse du roi Seos, accouche des jumeaux Elhan et Silmaë. À la mort de Seos éclate alors Serrëlis, la guerre de succession... Elhan abdique et fonde la nation Cynwäll dans la région de Lanever. Une génération plus tard, la fille de Silmaë, Scaëlin, succombe aux Ténèbres et s'enfuit, pourchassée par les siens. Scaëlin jette alors une terrible malédiction à son peuple : chaque femme Daikinee mourra peu de temps après avoir connu l'amour. Un an et un jour plus tard, Scaëlin prend possession du domaine d'Ashinân sans que personne ne puisse l'en empêcher.

J R L D I

La fatalité s'est abattue sur la Forêt Eternelle. Quithayran et les Fayes se meurent alors que le temps étouffe petit à petit le rire des enfants. Les Ténèbres se sont abattues sur Aarklash... Aoh est à nouveau malade. Qui pourra le soigner ? À quel sacrifice faudra-t-il consentir ?

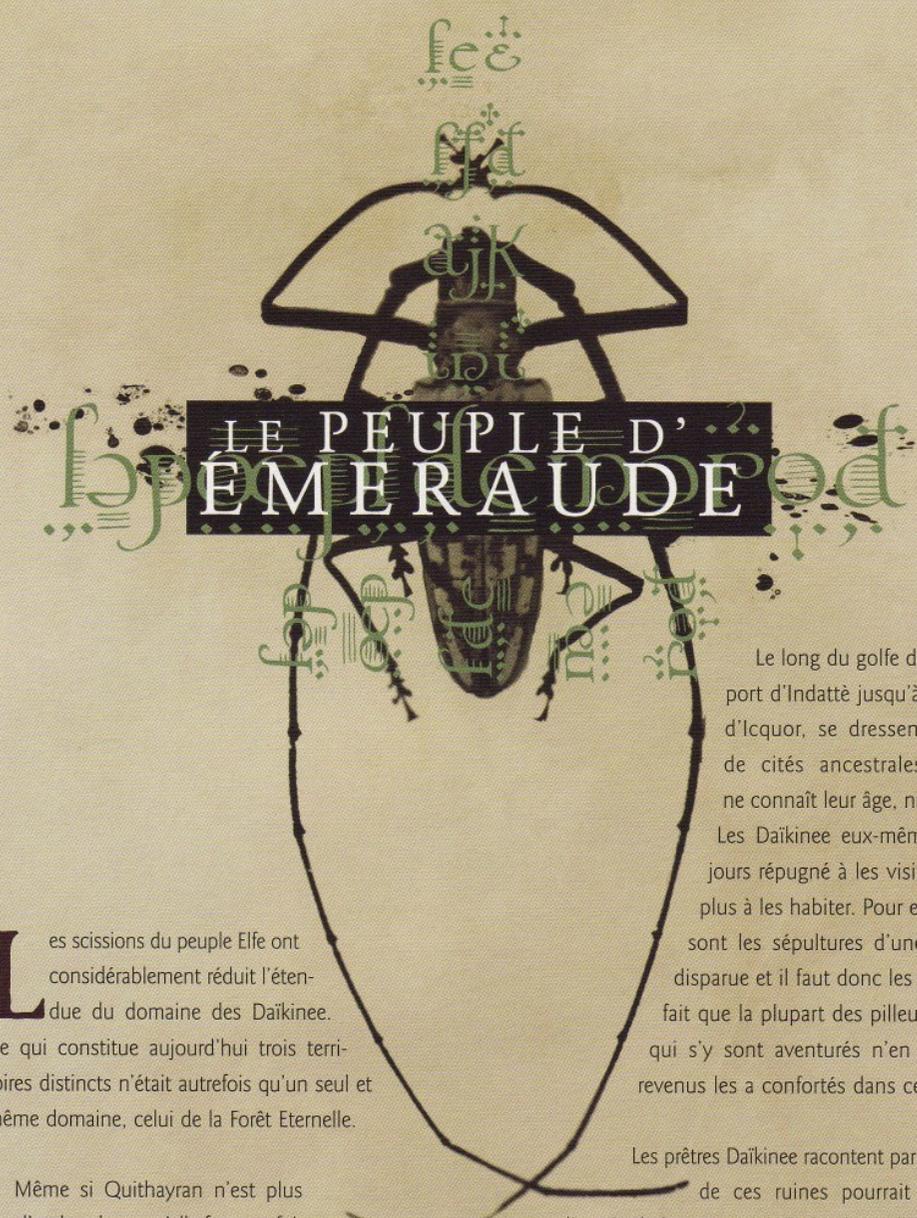


feë

ffç

ajk

uoi



LE PEUPLE D'ÉMERAUDE

Les scissions du peuple Elfe ont considérablement réduit l'étendue du domaine des Daïkinee. Ce qui constitue aujourd'hui trois territoires distincts n'était autrefois qu'un seul et même domaine, celui de la Forêt Eternelle.

Même si Quithayran n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut autrefois, elle reste une inépuisable source de vie. Des animaux inconnus rôdent dans les fougères de sa forêt et sont capables de provoquer l'émerveillement comme l'effroi. Les cités Daïkinee s'étendent sur plusieurs étages, dans les branches d'arbres séculaires. Baptisées « villes éphémères », elles vivent et meurent au rythme des saisons, comme autant de nids d'oiseaux majestueux. Seules trois villes de Quithayran sont permanentes : Nuáhm, pour son importance stratégique, le port d'Indatté et Laureken.

Laureken est la capitale de Quithayran. On raconte que la Cité Invisible serait le dernier vestige d'une ère révolue où la Magie baignait Aarklash. On serait bien tenté de le croire, car la cité est dotée d'un pouvoir inimaginable : elle disparaît au bon vouloir de son roi pour réapparaître où sa majesté le souhaite sur son domaine !

Le long du golfe de Syrlinh, du port d'Indatté jusqu'à la Baronnie d'Icquor, se dressent les ruines de cités ancestrales. Personne ne connaît leur âge, ni leur origine. Les Daïkinee eux-mêmes ont toujours répugné à les visiter et encore plus à les habiter. Pour eux, ces lieux sont les sépultures d'une civilisation disparue et il faut donc les respecter. Le fait que la plupart des pilliers de trésors qui s'y sont aventurés n'en sont jamais revenus les a confortés dans cette idée !

Les prêtres Daïkinee racontent parfois que l'une de ces ruines pourrait bien sceller l'entrée de la grotte où Wisshard est allé mourir après avoir dévoré Eäkhyn. Cette histoire destinée à effrayer les enfants s'articule pourtant autour d'un des points capitaux des croyances Daïkinee. À l'image de beaucoup de choses dans la Forêt d'Emeraude, leur panthéon fonctionne par cycle. À l'origine et à la fin de tout se trouve Aoh, l'Esprit de Toute Vie. En son sein règnent Earhë, Eäkhyn et Wisshard. Earhë est la déesse du Crépuscule, la Porte par laquelle émergent les vivants et repassent les morts. Eäkhyn est le dieu de l'Aube, l'étincelle de vie qui illumine les vivants tout au long de leur existence. Wisshard, le Grand Dévoreur, est la pulsion de mort qui vient se repaître de tous les vivants sans distinction. Un Daïkinee peut donc définir tout cycle, d'une simple journée jusqu'à sa propre vie, en fonction de ses dieux. Le jour succède à la nuit et la vie succède à la mort dans un éternel recommencement...



Leurs ennemis le savent bien, il est dangereux d'attaquer un Daïkinee dans un endroit où la vie est forte, comme la forêt de Quithayran. Car c'est la vie elle-même qui va rendre les coups !

L'inéluctable fatalité plane pourtant au dessus de la Forêt Eternelle. Comme Wisshard dévorant les créatures de Quithayran, la malédiction de Scaëlin ronge les Elfes Daïkinee un peu plus chaque jour. Les femmes de leur peuple meurent inmanquablement dans les heures qui suivent la mise au monde de leur premier enfant, réduisant la population de Quithayran à chaque génération... Les Sentinelles, gardiennes de la nature, ne sont pas assez puissantes pour lever le sort de la Veuve. Elles peuvent parfois le contourner en favorisant la naissance de jumelles ou de triplées, mais sans grand succès. Sans l'exceptionnelle espérance de vie des Daïkinee, il est certain que leur peuple se serait déjà éteint depuis longtemps !

L'horreur prend toute son ampleur lorsque le regard des Daïkinee se tourne de l'autre côté de l'Ynkarö, vers la Forêt des Toiles. La fécondité exceptionnelle des filles de Lilith leur fait envisager un avenir des plus sombres pour le domaine de l'éternelle forêt. Quant aux Cynwäll, il n'est même pas question de demander leur soutien. Les Exilés ont abandonné Quithayran et quand bien même ils accepteraient de revenir, leurs femmes ne sont pas assez nombreuses pour assurer le renouvellement de la population.

Sans les Elfes et la force de leur vitalité, les Feyes disparaissent les unes après les autres.





LES ESPRITS DE LA FORÊT

Les Elfes Daikinee sortent rarement de Quithayran. Ceux qui s'aventurent en dehors des frontières de la forêt sont cependant des vétérans rompus aux lois les plus impitoyables de la nature. S'ils ont décidé de se montrer, leur aura se remarque immédiatement car sous leur apparence parfois frêle se cache une force vive qu'on ne peut ignorer. Un individu qui heurte accidentellement un Daikinee a de grandes chances de tomber seul, comme s'il avait essayé d'ébranler un mur invisible...

Aux yeux des autres peuples, les Daikinee sont souvent perçus comme étant des êtres mystérieux, sauvages, perdus à mi-chemin entre le monde réel et celui des rêves. Leurs armures insectoïdes, leurs armes composites et les effets dévastateurs de leurs poisons en font des compagnons étranges et des ennemis redoutables. Même vêtu pour accompagner une ambassade, un Daikinee gardera toujours une part d'instinct au fond des yeux.

Les Daikinee entretiennent de bonnes relations commerciales avec les nations avoisinantes, par le biais du magnifique port d'Indattè. En bien des aspects, la ville d'Indattè est d'ailleurs considérée comme la rivale de Cadwallon, en territoire Cynwäll. Les différences sont pourtant nombreuses, ne serait-ce qu'au niveau de la sécurité des marchandises et des passagers. L'omniprésence des forces des Cynwäll, des Lions et des Keltois en font l'un des ports les plus sûrs d'Aarklash, malgré l'important trafic de substances stupéfiantes qui y règne. Pour finir, Indattè est l'un des seuls territoires Daikinee où la présence d'étrangers est parfaitement tolérée.

Partout ailleurs, les visiteurs sont perçus avec la plus grande méfiance. Celle-ci se muera en hostilité si une bande d'aventuriers explore la Forêt d'Émeraude sans en avoir demandé l'autorisation à ses défenseurs... Enfin, si ces indésirables sont équipés pour faire la guerre, ils seront reconduits à la lisière de la forêt ou abandonnés aux soins cruels de la nature.

En dehors des échanges commerciaux, Quithayran entretient des rapports plutôt distants avec les autres peuples. Non pas que les Daikinee soient hautains ou farouches, mais ils n'en ressentent ni l'envie ni l'utilité. La Forêt d'Émeraude leur fournit déjà tout ce dont



ils ont besoin en matières premières et leurs artisans n'ont rien à envier à ceux des autres pays. Un seul peuple semble réellement trouver grâce à leurs yeux, les Wolfen de Diisha. Des Elfes poussés par la soif de l'aventure, des criminels condamnés à l'exil ou des petites bandes de mercenaires se rendent parfois dans la Forêt des Pierres Levées et se joignent aux Enfants d'Yllia pour un laps de temps plus ou moins long. Ils apprennent ainsi le langage instinctif des Wolfen et découvrent un aspect de la vie en communauté qu'ils ne connaissaient pas autrefois. Réciproquement, quelques Wolfen ont voyagé jusqu'à la Forêt d'Émeraude et ont décidé d'y établir leur propre territoire. Même en petit nombre, les Wolfen

de Quithayran viennent parfois prêter main-forte aux Daïkinee lorsque leur territoire commun est menacé par les Sorcières d'Asinân.

Cette région d'Aarklash compte elle aussi un front où la guerre fait rage. Il y a Kaïber, Danakil, Fom-Nur... et Nuâhm. Sur les flots et les rives de ce bras de l'Ynkarô se déroulent des escarmouches sans merci. Venus de Loth, de Daëlit et de Lithys, des contingents d'Akkyschan viennent constamment harceler les forces de Quithayran. Les enjeux sont souvent les mêmes : les Veuves frappent par surprise, emportent quelques hommes, tuent les femmes... et volent les enfants.

feë



ore



Spr



LA FIN DES LÉGENDES

Le vieux Roi Mneryl contemplait le soleil couchant à l'horizon de son royaume d'émeraude. Dans quelques années, la mort viendrait le prendre et le poids de la couronne de Quithayran reposerait sur le jeune front de son fils unique, Adwen. Un soupir imperceptible vint soulever la poitrine du vieux souverain des Elfes. D'une certaine manière, ce magnifique coucher de soleil

était aussi celui de son peuple... Son cœur saignait à l'idée que son fils, la chair de sa chair, le seul souvenir qui lui restait de sa femme Greàhn, soit sans doute l'ultime roi d'une civilisation sur le point de s'éteindre. En imaginant le crépuscule s'emparer de son enfant, Mneryl sentit les larmes monter encore une fois au bord de ses yeux usés.

Il sentit soudain une petite main, chaude et douce, se poser sur la sienne. Adwen ne dormait pas, comme il l'avait cru. Voir le sourire de son fils apaisa Mneryl.

- « RACONTEZ-MOI LA FIN DE L'HISTOIRE, PÈRE, S'IL VOUS PLAÎT ! »

Le père avait raconté la légende du Dieu de l'Hiver à son fils des centaines de fois. Le Roi Mneryl n'avait hélas pas beaucoup de temps à consacrer au Prince Adwen, aussi ce moment privilégié était devenu pour eux une sorte de rituel.

Earhë est encore trop faible et les Fayes sont englouties les unes après les autres. Seul Eäkhyn pourrait vaincre Wisshard... Les vaillants guerriers Elfes décident alors de partir à la recherche du dieu de l'Aube.

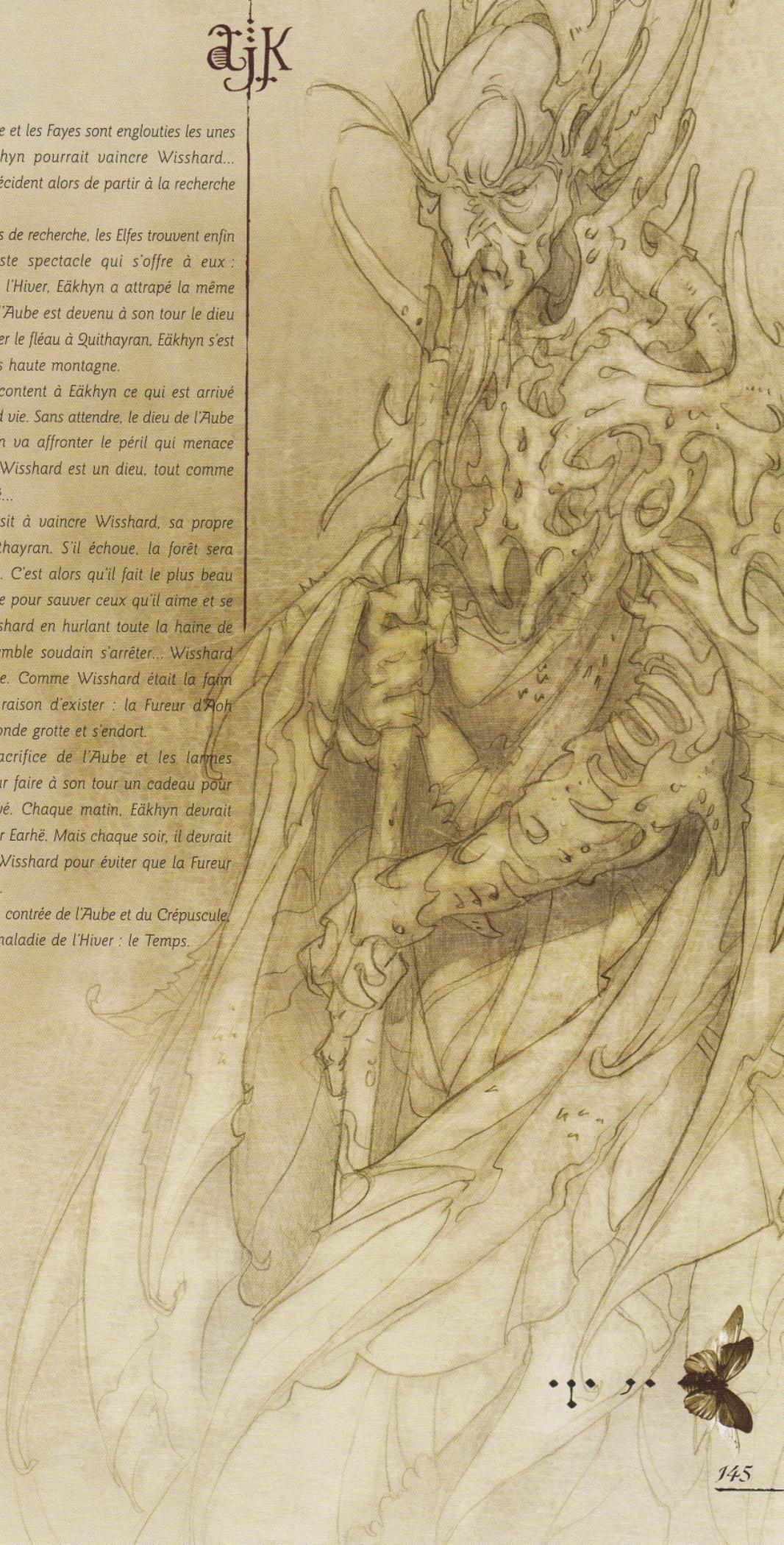
Après des mois et des mois de recherche, les Elfes trouvent enfin Eäkhyn. C'est un bien triste spectacle qui s'offre à eux : en repoussant les légions de l'Hiver, Eäkhyn a attrapé la même maladie qu'Aoh. Le dieu de l'Aube est devenu à son tour le dieu de l'Hiver. Pour ne pas ramener le fléau à Quithayran, Eäkhyn s'est réfugié au sommet d'une très haute montagne.

Mais lorsque les Elfes racontent à Eäkhyn ce qui est arrivé à Earhë, son sang gelé reprend vie. Sans attendre, le dieu de l'Aube s'empare de sa lance et s'en va affronter le péril qui menace la Forêt d'Emeraude. Hélas, Wisshard est un dieu, tout comme lui, et le combat est acharné...

Eäkhyn sait que s'il réussit à vaincre Wisshard, sa propre maladie s'emparera de Quithayran. S'il échoue, la forêt sera dévorée par la Fureur d'Aoh. C'est alors qu'il fait le plus beau cadeau qui soit : il se sacrifie pour sauver ceux qu'il aime et se jette dans la gueule de Wisshard en hurlant toute la haine de l'Aube et de l'Hiver. Tout semble soudain s'arrêter... Wisshard vacille. Sa faim est rassasiée. Comme Wisshard était la faim personnifiée, il n'a plus de raison d'exister : la Fureur d'Aoh se cache au fond d'une profonde grotte et s'endort.

Aoh, contemplant le sacrifice de l'Aube et les larmes du Crépuscule, décide de leur faire à son tour un cadeau pour les remercier de l'avoir sauvé. Chaque matin, Eäkhyn devrait ressusciter pour venir consoler Earhë. Mais chaque soir, il devrait retourner dans le ventre de Wisshard pour éviter que la Fureur d'Aoh ne s'éveille à nouveau.

C'est ainsi que Quithayran, contrée de l'Aube et du Crépuscule fut à jamais protégée de la maladie de l'Hiver : le Temps.





LES RATS DE NO-DAN-KAR



Etablir une chronologie même approximative des grands événements qui ont marqué les pérégrinations du peuple Gobelins représente une tâche surhumaine. Car du nord au sud, d'est en ouest, même dans les endroits les plus reculés, les plus hostiles et les plus dénués d'intérêt d'Aarklash, les Rats sont partout.

Il ne demeure aujourd'hui que peu de traces du passé des Gobelins avant leur rencontre avec les Nains. Pour autant que les annales des archivistes de Tir-Nâ-Bor nous en apprennent, les Gobelins vivaient à l'origine dans le nord des Monts Aegis. Ils étaient alors regroupés en petits clans primitifs vivant dans les profondeurs des galeries souterraines. Leur tempérament craintif ne les incitait guère à se risquer vers l'extérieur qu'ils considéraient alors comme le domaine des dieux et des monstres. Ils se contentaient de se nourrir de champignons et de petits animaux qui s'aventuraient dans les grottes.



Leur histoire bascula le jour où les Nains, venus des monts du sud, vinrent s'installer sur leur territoire.

Prirent-ils les Nains pour des envoyés des dieux ou pour des dieux eux-mêmes ? Cela demeure un mystère. Mais après quelques temps, ils se mirent à leur apporter des offrandes, de la nourriture et des statuettes de pierre taillée. Certains Nains s'en amusèrent. D'autres y virent un tout autre intérêt. Ces créatures étaient chétives, mais nombreuses. En outre, leur petite taille était parfaitement adaptée à la vie dans ces boyaux étroits et leur agilité était sans pareille.

Alors les Nains entrèrent dans leur jeu.

Ils leur commandèrent tout d'abord de creuser des galeries et d'aménager pour eux les grottes souterraines. Les Gobelins s'acquittèrent de cette tâche de bonne grâce et avec ferveur. Mais ce-faisant, ils mirent à jour de nombreuses veines de métal et les anciens alchimistes s'intéressèrent de près aux fabuleuses propriétés de ces minéraux rares. Cette découverte constitua une révolution majeure et il fallut bientôt de plus en plus de main-d'œuvre pour exploiter les filons de fer. Les Nains se firent plus exigeants, n'hésitant pas à châtier durement les Gobelins qui ne travaillaient pas assez vite. En quelques années, la totalité des tribus de Gobelins furent réduites en esclavage. Les Nains les maintenaient asservis par la force et surtout par la crainte qu'ils leur inspiraient. Cette situation perdura pendant des centaines d'années, mais elle ne pouvait durer éternellement. Il existe plusieurs versions de ce qu'il advint réellement et celles-ci varient bien sûr grandement selon qu'elles vous sont narrées par un Nain ou par un Gobelin. Mais une chose est certaine, le voile tomba un jour. Les Gobelins se rendirent compte que les Nains n'étaient pas les êtres divins qu'ils prétendaient être : leur sang pouvait être versé et leur mort était aussi définitive que la leur. Il y eut un grand soulèvement, et les souterrains résonnèrent longtemps du bruit des combats. Les Gobelins étaient plus nombreux que les Nains, mais ces derniers étaient plus forts, mieux armés et inspiraient encore de la crainte à leurs adversaires. Pour ces raisons, les Nains ne furent pas anéantis. Mais ils ne parvinrent pas à mater la rébellion.



Les Gobelins quittèrent les monts Aegis et se dispersèrent par petits groupes. Le plus grand nombre d'entre-eux franchit le Zokorn au nord des montagnes. Ils tentèrent tout d'abord de s'installer dans la grande forêt, ignorant qu'il s'agissait là du territoire des terribles Wolfen... La terreur que ces créatures leur inspirèrent fut telle qu'ils quittèrent ces bois sur-le-champ et se réfugièrent dans les marais de No-Dan-Kar.



LES CITÉS CHAMPIGNONS

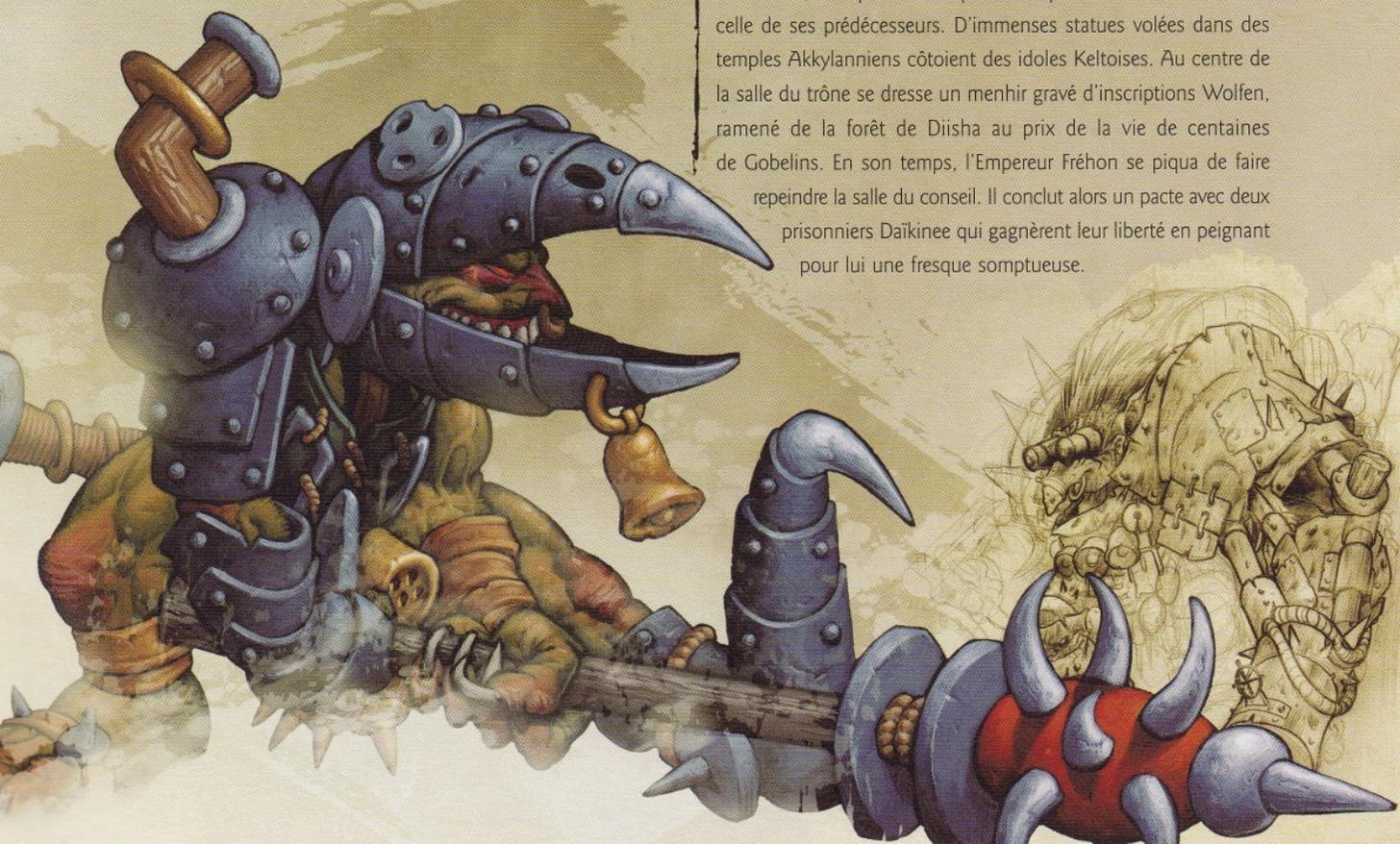
La plus importante concentration de Gobelins connue à ce jour se situe sur le plateau de No-Dan-Kar. Leurs plus anciennes cités, Klûne, Zûog et Barg, se trouvent dans les marais qui bordent la côte nord, là où le plateau décline jusqu'au niveau de la mer, à l'embouchure du Zokorn.

Klûne est aujourd'hui considérée comme la capitale de la nation Gobeline. C'est là que s'installèrent jadis les Gobelins qui fuirent les monts Aegis pour échapper aux Nains. Ceux-ci découvrirent, au cœur des marécages, les ruines d'une antique cité et jugèrent l'endroit parfait.

A l'heure actuelle, Klûne offre un visage des plus incroyables. Au fil des décennies, le cœur de la cité s'est largement étendu en superficie. La prolifération des Gobelins se fait à une telle vitesse que leurs taudis poussent chaque jour comme des champignons.

La vieille Klûne est ceinte d'un rempart de pierre et de bois, mais les habitations ont depuis longtemps débordé hors de cette limite. La ceinture extérieure est dix fois plus peuplée que le centre de la ville. Les « maisons » sont la plupart du temps adossées aux troncs de palétuviers géants et de petites annexes habitables, destinées à protéger leurs habitants des inondations, sont construites en hauteur. Ces mesures sont faites de bois et de joncs ainsi que de tout un fourbi d'éléments hétéroclites récupérés au cours de pillages aux quatre coins du continent.

La vieille ville, bien que fondée sur les ruines d'une cité qui fut sans doute prestigieuse en son temps, n'en offre pas moins le même aspect anarchique. Le palais impérial lui-même constitue le meilleur exemple de cette propension au chaos. Bâti sur le site d'un ancien temple, il constitue à la fois une remarquable collection de pièces inestimables ainsi qu'un véritable florilège de fautes de goût. Chaque empereur Gobelin apporta sa touche personnelle à la décoration, sans pour autant prendre la peine de l'harmoniser avec celle de ses prédécesseurs. D'immenses statues volées dans des temples Akkylanniens côtoient des idoles Keltoises. Au centre de la salle du trône se dresse un menhir gravé d'inscriptions Wolfen, ramené de la forêt de Diisha au prix de la vie de centaines de Gobelins. En son temps, l'Empereur Fréhon se piqua de faire repeindre la salle du conseil. Il conclut alors un pacte avec deux prisonniers Daïkinee qui gagnèrent leur liberté en peignant pour lui une fresque somptueuse.



La société Gobeline suit sensiblement le même schéma désordonné. En fait d'empire uni autour d'une personnalité forte, il s'agit en réalité d'une ploutocratie, une société dans laquelle l'argent règne en maître et dont les dignitaires s'affublent à plaisir de titres ronflants. Les Barons, Ducs et autres Marquis ne sont pas issus d'une quelconque noblesse de sang. La plupart d'entre-eux seraient d'ailleurs bien en peine de pouvoir établir leur lignage. Il s'agit ni plus ni moins de Gobelins plus malins que les autres qui sont parvenus à faire fortune. Car chez les Gobelins, la richesse ouvre toutes les portes !

La notion d'empire se résume ainsi à une association de personnages influents, unis dans l'unique but de résister à l'ascension de ceux qui tentent chaque jour de prendre leur place.

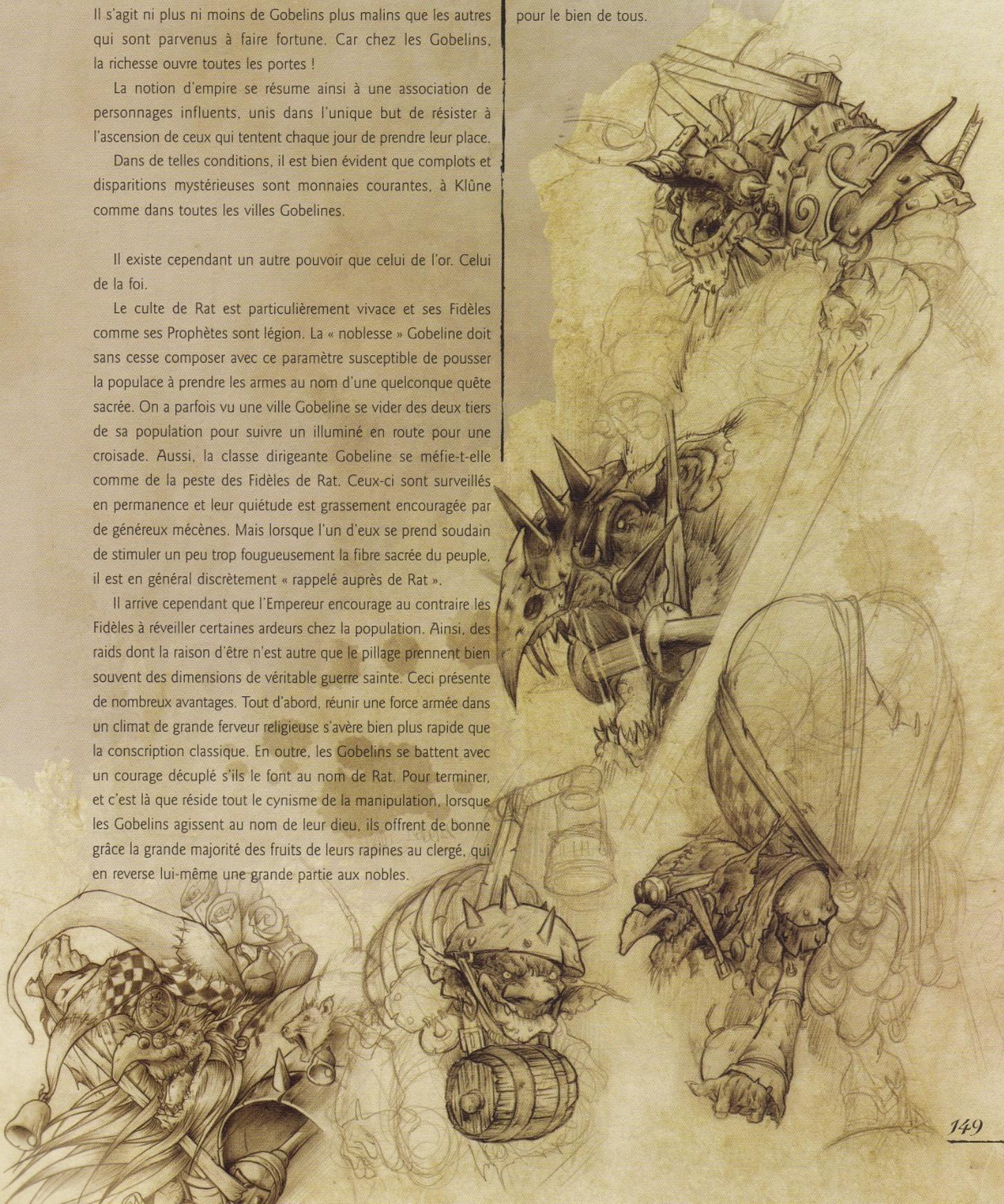
Dans de telles conditions, il est bien évident que complots et disparitions mystérieuses sont monnaies courantes, à Klûne comme dans toutes les villes Gobelines.

Il existe cependant un autre pouvoir que celui de l'or. Celui de la foi.

Le culte de Rat est particulièrement vivace et ses Fidèles comme ses Prophètes sont légion. La « noblesse » Gobeline doit sans cesse composer avec ce paramètre susceptible de pousser la populace à prendre les armes au nom d'une quelconque quête sacrée. On a parfois vu une ville Gobeline se vider des deux tiers de sa population pour suivre un illuminé en route pour une croisade. Aussi, la classe dirigeante Gobeline se méfie-t-elle comme de la peste des Fidèles de Rat. Ceux-ci sont surveillés en permanence et leur quiétude est grassement encouragée par de généreux mécènes. Mais lorsque l'un d'eux se prend soudain de stimuler un peu trop fougueusement la fibre sacrée du peuple, il est en général discrètement « rappelé auprès de Rat ».

Il arrive cependant que l'Empereur encourage au contraire les Fidèles à réveiller certaines ardeurs chez la population. Ainsi, des raids dont la raison d'être n'est autre que le pillage prennent bien souvent des dimensions de véritable guerre sainte. Ceci présente de nombreux avantages. Tout d'abord, réunir une force armée dans un climat de grande ferveur religieuse s'avère bien plus rapide que la conscription classique. En outre, les Gobelins se battent avec un courage décuplé s'ils le font au nom de Rat. Pour terminer, et c'est là que réside tout le cynisme de la manipulation, lorsque les Gobelins agissent au nom de leur dieu, ils offrent de bonne grâce la grande majorité des fruits de leurs rapines au clergé, qui en reverse lui-même une grande partie aux nobles.

Dans un tel climat, il n'est guère étonnant que la longévité des empereurs soit pour le moins aléatoire. Et dans certains cas, les apparences peuvent se montrer trompeuses. Ainsi, anecdote savoureuse, l'Empereur Izothop aujourd'hui en place n'est pas le même que l'Izothop qui régnait encore il y a peu. Ce dernier mourut accidentellement étouffé par son oreiller et son successeur, soucieux de ne point causer de désordre, usurpa son nom pour le bien de tous.



PIRATES, NÉGOCIANTS ET DIPLOMATES

נִימְרֵי הַיָּם
נִימְרֵי הַיָּם

Quel que soit l'endroit du monde où ils demeurent, tous les peuples d'Aarklash ont un jour eu affaire aux Gobelins d'une manière ou d'une autre.

Si beaucoup les considèrent comme de la vermine nuisible, leurs relations avec certaines nations, humaines ou non, sont parfois complexes, voire paradoxales.

Les Gobelins nourrissent par exemple une vieille rancune à l'égard des Syhars qui utilisèrent jadis les émissaires venus de Klûne pour leurs premières expériences destinées à créer les Orques. Pourtant, l'appât du gain a largement contribué à gommer les « malentendus » du passé. Ainsi, certains Gobelins se sont spécialisés dans la vente d'esclaves et commercent avec les Scorpions, toujours en quête d'un potentiel intéressant pour leurs recherches. Les prisonniers Keltois, Barhans, Akkylanniens, Nains, parfois même des Wolfen qui se négocient à prix d'or, sont acheminés par voie maritime depuis la Plaine des Larmes jusqu'au comptoir de Kashem.

Les Syhars ne sont pas les seuls clients des Gobelins. Les esclaves les plus robustes et les plus agressifs, sont souvent vendus aux notables de Cadwallon. La plupart d'entre-eux finiront leurs jours comme gladiateurs.

Les plus téméraires des « maroquiniers » Gobelins se risquent parfois même jusqu'à commercer avec les Nécromanciens du Béliet, échangeant des esclaves contre des gemmes de Ténèbres qu'ils revendent ensuite aux Syhars.

Les marchands Gobelins ne sont cependant pas tous des esclavagistes. Beaucoup d'entre-eux sont d'honnêtes commerçants qui parcourent le continent pour revendre le fruit des pillages des pirates et autres bandits de grand chemin avec qui ils entretiennent d'excellentes relations.

Ils sont également en assez bon termes avec leurs « cousins » de Bran-Ô-Kor. Des relations bien évidemment intéressées puisque les Gobelins ont découvert une nouvelle source de profits sur le territoire des Orques : du pétrole !

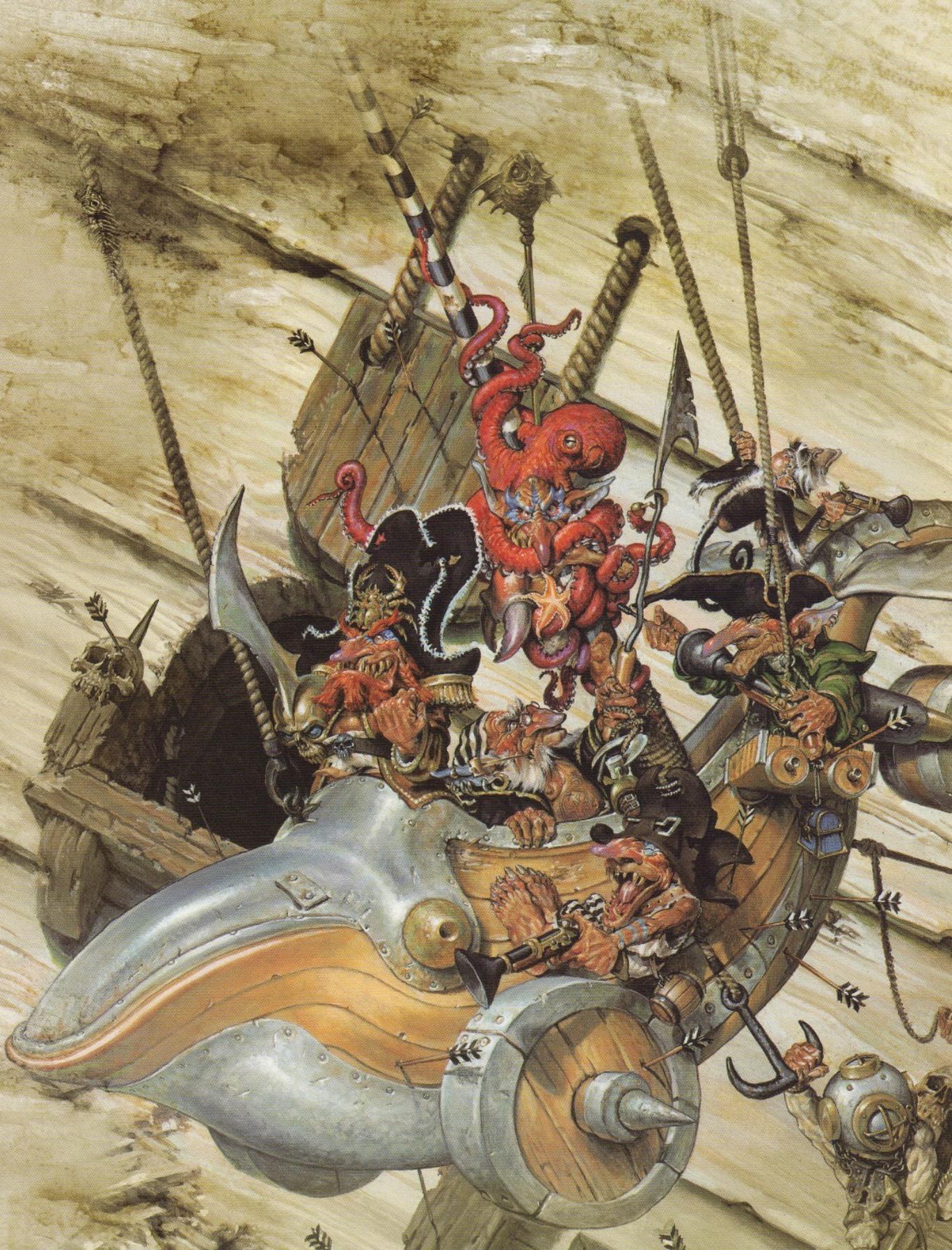
Les Orques découvrirent les premières propriétés inflammables de cette substance. Mais l'utilisation qu'il en firent demeura primitive. Les ingénieurs Gobelins, par contre, mirent au point des procédés complexes de raffinage qui leur permettent aujourd'hui d'utiliser cette source d'énergie dans de nombreux domaines.

Ce commerce a rendu le port de Kashem extrêmement florissant. Les navires affrétés par les Gobelins y accostent chargés d'esclaves. Ceux-ci sont vendus aux Syhars, puis les marchands Gobelins achètent de la nourriture avant de partir vers le nord en direction de Bran-Ô-Kor où la nourriture sera échangée aux Orques contre du pétrole.

Les Gobelins doivent cependant déployer toute l'étendue de leurs talents pour dissimuler aux Orques leur commerce avec les Syhars. Car si ceux-ci venaient à l'apprendre, les jours du port de Kashem seraient comptés, au même titre que ceux des marchands Gobelins.

Ce commerce florissant a permis à de nombreux Gobelins de se faire une place dans les plus grandes cités de No-Dan-Kar ou, pour certains, au cœur de la noblesse de Cadwallon. Comme tous les Gobelins, ils affectionnent les marques de prestige aussi discrètes qu'un Troll de Guerre. Ils se font appeler Duc ou Marquis, mais bien que personne ne soit dupe, nul ne s'autoriserait à rire ouvertement d'eux car leur fortune leur permet de s'offrir bien plus que des titres de noblesse.

Ainsi, en quelques centaines d'années, le peuple primitif qui fut asservi par les Nains est devenu l'un des acteurs principaux de la vie sur Aarklash. A ce jour, même si nombre de puissances n'affichent ouvertement que du mépris pour les Rats de No-Dan-Kar, aucun ne se risquerait à prendre à la légère la menace sous-jacente qu'ils représentent.



⚔️ ⚔️
⚔️ ⚔️ ⚔️
⚔️ ⚔️ ⚔️
LA G.A.G
⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️
⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️ ⚔️



Las de voir ses armées se faire mettre en pièces par des forces inférieures en nombre mais plus disciplinées, l'Empereur Zavirax, prédécesseur de feu l'Empereur Fréhon, fonda la Grande Académie de Guerre pour y former les futurs officiers de No-Dan-Kar.

Située à quelques kilomètres de Klûne, sur les ruines d'un ancien amphithéâtre, la G.A.G. compte en permanence une cinquantaine d'instructeurs pour quelque deux cents aspirants.

Ces derniers y acquièrent la science de la guerre grâce aux préceptes édictés par les plus grands généraux, non seulement Gobelins, mais également Barhans, Griffons et Nains dont les traités militaires, acquis par le pillage de quelque bibliothèque, ont été traduits par les copistes Gobelins.

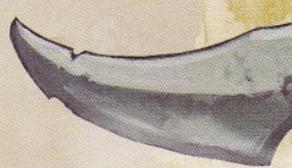
Des cours de géographie portant sur le relief et le climat de chaque région du continent y sont également dispensés de manière à préparer les officiers à toutes les situations qu'ils seront amenés à rencontrer.

Ils apprennent également la langue des Hommes, celle des Elfes ainsi que celle des Orques et étudient les us et coutumes des autres peuples d'Aarklash.

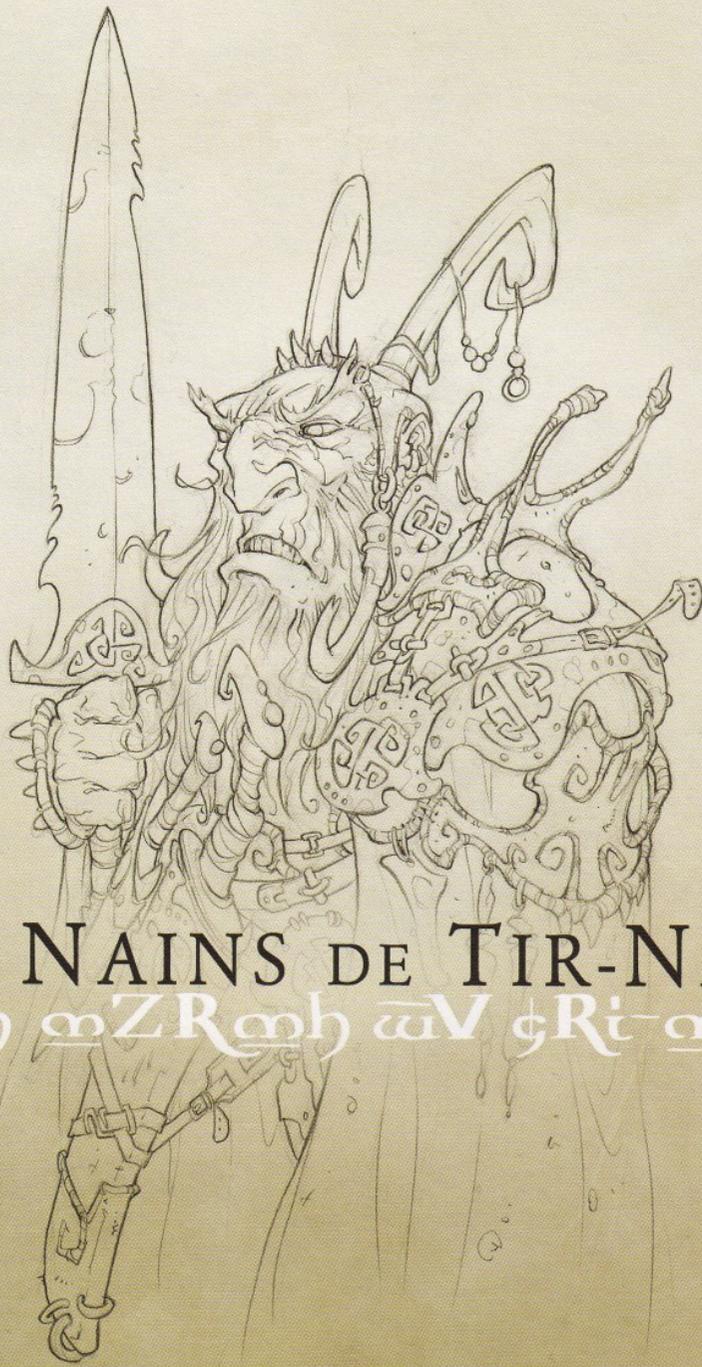
Malheureusement, la sélection des candidats ne tient guère compte de leurs prédispositions. Seuls les dignitaires les plus fortunés peuvent se permettre d'envoyer leur progéniture à la G.A.G.

Hélas, cette initiative qui était au départ destinée à rehausser le niveau des armées de No-Dan-Kar, fut rapidement détournée par la noblesse de Klûne et des alentours. Car avoir un fils officier dans l'armée constitue un moyen efficace et moins onéreux que la corruption d'étendre son réseau d'influence.

Ainsi, bien que quelques éléments de valeur soient sortis de la G.A.G., la plupart des diplômés se révèlent aussi utiles sur le champ de bataille qu'un furoncle sur la fesse d'un Troll...







LES NAINS DE TIR-NÂ-BOR

ϕVh mZRmh āV ϑRi mZ-yLi

L'histoire du peuple Nain, malgré les apparences, n'est qu'un éternel recommencement. Il survit à tout ce que le destin peut lui faire subir et en sort toujours plus fort. Mais existe-t-il une armure capable d'empêcher l'inéluctable, une arme capable de vaincre l'intolérable cycle de la fatalité ?

Aussi loin que leurs écrits puissent s'en souvenir, les Nains ont toujours existé, au même titre que les animaux ou les montagnes. Cela ne représente pas grand-chose à leurs yeux. Ils étaient là et c'est tout ce qui compte ! Comme beaucoup d'autres avec elle, l'histoire de la nation de Tir-Nâ-Bor commence lors de l'Hiver des Batailles.

Le climat est alors si terrible que les herbivores se mettent à chasser les autres animaux pour se nourrir. Les civilisations font de même et le peuple le plus harcelé est bien sûr le seul à avoir fait des réserves : les Nains... C'est alors que les dieux se présentent à eux pour leur proposer un marché. Leurs enfants, les Géants, se meurent et leurs parents célestes ne sont plus là pour venir à leurs secours. Les dieux invitent donc les Nains dans leur domaine de l'Aegis, les protégeant ainsi de l'Hiver et de la convoitise des autres peuples, en échange de la nourriture qui permettra aux Géants de survivre. L'accord est conclu et les Nains s'établissent dans les grottes des monts Aegis. Tir-Nâ-Bor est née.

L'Hiver des Batailles s'achève et les Nains sortent de leur sanctuaire : certains redescendent dans les plaines et reprennent le cours de leur vie, d'autres choisissent de rester dans les montagnes. On ne sait jamais ce que l'avenir peut réserver...



En explorant le domaine des dieux, les Nains découvrent un peuple aussi primitif que prolifique : les Gobelins. Magnanimes, les Nains entreprennent alors de civiliser le peuple Gobelin : l'incroyable quantité de main-d'œuvre Gobeline et le savoir-faire Nain font des merveilles... Jusqu'au jour où une abomination surgit des entrailles de la terre, le dieu Rat, persuade les Gobelins qu'ils sont réduits en esclavage et les pousse à la révolte. C'est le moment que les dieux choisissent pour venir en aide aux protecteurs de leurs enfants : ils investissent cinq vaillants héros, les Ancêtres, de leurs pouvoirs. Ceux-ci plongent vers les profondeurs et livrent bataille à la fratrie du dieu Rat. En revenant victorieux, ils assurent la pérennité et la sécurité de leurs frères... Rat, seul survivant du massacre, s'échappe en emmenant tous les Gobelins avec lui.

Ainsi les Nains traversent les âges, renouvelant le vœu qui les unit aux dieux de l'Aegis. Pendant que les autres peuples se battent inutilement ou ne font que des petits pas sur la route du progrès, Tir-Nâ-Bor se développe prodigieusement à l'abri de la convoitise : les Nains des montagnes découvrent les secrets du métal et la puissance insoupçonnée de la vapeur. Leurs frères des plaines, quant à eux, perpétuent les traditions de leur peuple et deviennent de redoutables guerriers. Avec le temps, les traditions isolationnistes des Nains s'assouplissent et ces derniers partent enfin à la découverte d'Arkash. C'est ainsi que Tir-Nâ-Bor noue timidement sa première alliance, avec l'Empire du Griffon...

Hélas, un événement capital vient de mettre les Nains au pied du mur : l'apparition des démons de Mid-Nor. Les divinités de l'Aegis sont impuissantes, car le dieu des profondeurs est leur égal... Jusqu'ici les Nains se sont toujours protégés des périls extérieurs, mais celui-ci vient bel et bien de l'intérieur.

L'heure de l'Argg-Am-Ork, la fin des temps, aurait-elle sonné ?



LES MONTAGNES DES DIEUX

À l'aube de la civilisation, lors de l'Ere de la Renaissance, les monts Aegis représentaient une frontière infranchissable. Très peu d'individus imaginaient que le monde tel qu'il le connaissaient puisse continuer au delà de ce mur de pierre qui s'étend des rivages de la mer de Migol jusqu'à ceux du fleuve Zokorn.

Les Monts Aegis forment une vaste chaîne de montagnes. Ils doivent leur nom à l'altitude vertigineuse de leurs plus hauts sommets, réputés dans le folklore Nain pour côtoyer le domaine des dieux, l'Aegis. Au fil des siècles, les Nains ont fortifié l'endroit jusqu'à le rendre quasiment imprenable, quand bien même un voyageur pourrait traverser la chaîne sans apercevoir un seul guerrier de Tir-Nâ-Bor. Cet artifice stratégique est simplement dû à la manière dont les Nains ont colonisé la montagne : sous sa surface ! En effet, les entrailles de l'Aegis sont parcourues par un nombre incalculable de galeries parfois assez hautes et assez larges pour faire passer un Géant debout ou une colonne de guerriers en armure. Ces souterrains relient les forteresses de surface et les cités souterraines comme un inestimable réseau dont l'agencement a été soigneusement et rigoureusement pensé.



Nul autre qu'un Nain ne peut savoir combien de villes se trouvent ainsi sous les flancs des montagnes. Les plus connues d'entre elles - Kâ-In-Ar, Fom-Nur, Lor-An-Kor - n'ont rien à envier aux belles cités des empires voisins, au contraire. Les Nains se permettent même d'y entretenir des champs ou d'y élever des animaux de ferme ! La vapeur permet à chaque habitation d'être alimentée en eau et en chauffage. Des machines singulières parcourent les parois des cavernes et le réseau souterrain, prêtes à emmener leurs passagers où bon leur semble. L'éclairage est assuré par la culture d'un lichen luminescent, l'hysneh, fixé sur des bâtons à la manière de torches ou entretenu en guise de plante à l'intérieur de lanternes aux verres teintés. L'utilisation de feu ou de bougies à l'intérieur des cités est à la fois perçue comme un luxe désuet et une menace potentielle. Les Nains des montagnes sont également des forgerons hors-pair dont les armes et armures ne souffrent d'aucune rivalité, sauf peut-être auprès des Akkylanniens. Les plus grands forgerons Nains et les Thermo-Prêtres sont révéés comme des idoles par l'ensemble de leurs pairs.

L'existence des Nains des plaines est différente de celle de leurs frères troglodytes, même si les rapports entre les deux « familles » sont entiers et cordiaux. Ceux qui se sont établis dans la plaine de Naël-Tarn vivent dans des villages fortifiés et, à l'image de leurs ancêtres, entretiennent les traditions martiales de leur peuple. Pour eux, tout bon Nain se doit d'être un bon guerrier ! Combien de jeunes Nains n'attendent que de monter au combat et, peut-être, devenir l'un des redoutables héros que sont les Défenseurs des Plaines ?

Chez les Nains, l'autorité repose souvent entre les mains du patriarche de la famille, l'Àiné. Chaque cité est dirigée par un cercle de chefs de famille, lui-même placé sous la responsabilité du plus âgé d'entre eux, l'Ancien. Très logiquement, l'ensemble de la nation Naine est sous la direction des Anciens de toutes les cités et leur auguste assemblée désigne à son tour son chef, le Senex. Plus que le médiateur de l'Assemblée des Anciens, le Senex est le seul Nain à compter pour deux voix dans les votes à mains levées. Puisque l'Assemblée des Anciens est en nombre pair, le Senex dispose d'un pouvoir considérable...

Malgré leurs différences, tous les Nains honorent le même panthéon. Les dieux tiennent une place particulière dans le cœur des habitants de Tir-Nâ-Bor, car ils ne sont pas perçus comme les créateurs de la race, ni comme de mystérieuses entités à l'influence malsaine. Les dieux de l'Aegis sont des protecteurs et des alliés, au même titre que les Nains sont les protecteurs et les alliés des enfants des dieux : les Géants.



Odnir est le père de tous les dieux. Les Nains racontent qu'il est né de la rencontre de Gheim, le Feu Originel, et Nylheim, le Néant. Ce géant borgne et armé d'une épée donna naissance à Aarklash et à tous les êtres qui l'habitent. Gylfa est l'énigmatique femme d'Odnir, la déesse de la vie et de la mort qui accouche les femmes et chuchote à l'oreille des agonisants. Caradoc est le dieu du commerce et des subterfuges. Nul ne peut l'entendre, car sa voix rend sourd... Uren est très populaire chez les Nains, car il est le dieu des forgerons. Il accorde parfois sa bénédiction aux guerriers en leur donnant une parcelle de son pouvoir. Son frère, Bleddig, est plus estimé auprès des officiers car il est le dieu de la noblesse guerrière : courage, intrépidité et stratégie sont ses protectorats. Lyfh, quant à elle, règne sur la nature et les choses de l'amour. Son culte est particulièrement vif chez les Nains des plaines.

Hyffaid, enfin, tient une place particulière : il est le dieu de l'Argg-Am-Ork, la bataille qui détruira le monde. Peu de Nains osent ouvertement lui rendre hommage, car c'est sous son patronage que l'Ancêtre nommé Mid-Nor partit affronter la fratrie du dieu Rat et revint des siècles plus tard à la tête des Possédés qui menacent désormais Tir-Nâ-Bor.

Cela signifie-t-il son réveil et le début de l'Argg-Am-Ork ?





Les Nains de Tir-Nâ-Bor sont dotés d'un caractère à la mesure de leur constitution : en acier trempé. Une fois lancé, rien ne détournera l'un d'entre eux de son objectif, quels que soient les moyens employés et la force de l'adversité.

ᚠᚢ' ZæRVi ᚠᚢᚢᚢᚢᚢᚢ D'ACIER TREMPÉ

TANT QU'ILS LES NAINS NE

Lorsqu'on les qualifie d'acharnés, de bornés et de têtus, les Nains ne s'offusquent pas, au contraire. Leur mode de pensée a gardé des traces très vivaces de l'Hiver des Batailles, lorsque leur peuple était obligé de se battre jour et nuit pour sauvegarder ses réserves de nourriture. Ce traumatisme culturel perdure aujourd'hui sous la forme d'un goût prononcé pour l'autarcie : les Nains répugnent à faire confiance à qui que ce soit car ils savent bien au fond d'eux-mêmes qu'en dernier recours, tous les autres peuples préféreront la trahison au partage. En cas de danger, un Nain fermera la porte de sa maison et de son cœur d'un même geste, peu importe ce qui pourra arriver au malheureux resté au dehors. Gagner l'amitié et l'extraordinaire générosité d'un Nain est plus difficile que d'escalader une montagne, mais une fois celles-ci acquises rien ne saura les faire fléchir... sauf la trahison, souvent synonyme de déclaration de guerre sans pitié.

C'est ainsi que les disciples de l'Empire du Griffon ont su s'attirer le respect, puis la fraternité des Nains de Tir-Nâ-Bor. Le respect tout d'abord, par leur maîtrise de l'artisanat et de la forge. La fraternité ensuite, car les Nains sentirent en eux un esprit de corps au moins aussi grand que le leur. Les chefs de guerre Griffons sont les seuls auxquels les armées des monts Aegis font confiance. Les Nains entretiennent également de bons rapports avec le Royaume du Lion et les Keltois du clan des Sessairs, même s'ils ne sont que commerciaux. Il convient toutefois de noter un élément important : jamais un représentant d'un autre peuple, même un Griffon, n'a pu pénétrer au delà du grand hall qui sert d'entrée aux cités souterraines des Nains. De tels endroits servent souvent de marchés ou de lieux de foire pour les échanges avec l'extérieur, mais restent constamment sous bonne garde.

Hélas pour eux, les Nains ont beaucoup plus d'ennemis qu'alliés : Orques et Wolfen lancent couramment des raids sur les avants-postes des forteresses de surface dans le but de voler du métal pour forger leurs propres armes. Les Alchimistes de Dirz et les Druenes, eux, visent respectivement les secrets des forges et le sanctuaire des dieux. Leurs attaques sont bien plus rares, mais beaucoup plus meurtrières. Quelques Nécromanciens ont été aperçus rôdant près de la cité abandonnée de Lor-An-Kor et ont été repoussés après des semaines de traque.

Malgré tout, les vrais ennemis des Nains sont des ennemis d'honneur. Ainsi les Nains n'ont-ils pas supporté de voir les Gobelins, ces ingrats, s'enfuir de Tir-Nâ-Bor alors qu'ils leur avaient appris à parler, s'habiller, lire et écrire. L'opportunisme et la médiocrité des Gobelins sont à l'opposé des valeurs partagées par les Nains. Le seul responsable est celui qui les a poussés à la révolte : tant qu'ils n'auront pas exterminé Rat, le dieu usurpateur, les Nains ne connaîtront pas le repos.

Rat est certainement la cause de la deuxième plaie faite au flanc des Nains : les Ténèbres qui ont vues naître le dieu des Gobelins ont pris possession d'un Ancêtre, tournant le frère contre le frère. Mid-Nor et ses Possédés remontent des profondeurs pour tenter d'asservir leurs parents de Tir-Nâ-Bor. Quel abominable secret se cache sous cette trahison ? Comment Hyffaid, divin mécène de Mid-Nor, a-t-il pu laisser une telle catastrophe se produire ?





N'AURONT PAS EXTERMINÉ RAT, LE DIEU USURPATEUR,
CONNAÎTRONT PAS LE REPOS





Les Alchimistes de Tir-Nâ-Bor sont sans doute en passe de découvrir l'un des plus grands secrets qui soit. Leur art, la Magie Tellurique, emploie différentes substances minérales pour améliorer les capacités des matériaux organiques et inorganiques. Parmi elles on peut trouver le substrat chromatique, les dangereuses limailles polymorphes ou les hexacatalyseurs d'améthyste.

ϕ' L'ÂME DE ϕ' L'ALPHAX

Mais le plus noble de tous les métaux Nains est sans nul doute l'Alphax, le métal céleste dont la lance d'Uren est faite et que les Alchimistes ont réussi à reproduire après des années d'expérimentation. L'Alphax est aussi inaltérable que le diamant et réagit favorablement à la Magie : une feuille d'Alphax pur peut résister à l'impact d'un boulet de canon pour aussitôt se distordre sur une simple Incantation prononcée par un Magicien Tellurique. Les possibilités offertes par un tel métal laissent songeur ! Hélas, l'Alphax est très long et très coûteux à produire.

LE MÉTAL DES DIEUX SERAIT VIVANT ET LA MAGIE TELLURIQUE SERAIT

Pour toutes ces raisons, les armes et armures de l'élite des armées Naines, les Khors, sont faites dans un alliage contenant un faible pourcentage d'Alphax. Ainsi, grâce à quelques sortilèges, un lourd Guerrier Khor peut se mouvoir comme s'il ne portait qu'un simple vêtement et manier d'une seule main une arme qui pèse près de treize kilos !

Une rumeur en provenance des forges de la cité de Kal-Nam commence à circuler : l'Alphax offrirait de tels pouvoirs car il posséderait tout simplement... une âme. Le métal des dieux serait vivant et la Magie Tellurique serait son langage ! Peut-on imaginer la puissance d'un golem fait de ce métal, animé de sa propre volonté et non par la Magie elle-même ? Capable de communiquer, de livrer les secrets de la matière et de combattre les ennemis de Tir-Nâ-Bor ?

Voilà sans doute pourquoi les Nains restent aussi discrets au sujet de ce métal extraordinaire...



SON LANGAGE !





LES ORQUES DE BRAN-Ô-KOR

Les dieux eux-mêmes ne parviennent pas toujours à maintenir leur emprise sur leurs créations. Aussi, lorsque de simples mortels se piquent à donner naissance à de nouvelles formes de vie, il n'est pas étonnant que certaines d'entre elles échappent à leur contrôle.

Ceci est l'histoire du peuple Orque.

Alors que Shamir n'était encore que la capitale d'un tout jeune empire, des émissaires Gobelins mandatés par Klûne se présentèrent à la Tour. Désireux de nouer des liens diplomatiques entre No-Dan-Kar et l'Empire Alchimique, ils demandèrent à s'entretenir avec les dirigeants de la cité. Pour toute réponse, ils ne reçurent que les quolibets des Syhars et ils se virent offrir un séjour forcé dans les laboratoires des Biochirurgiens.

Ces derniers découvrirent, à leur grande satisfaction, que certains gènes Gobelins présentait déjà un caractère mutagène latent qui ne demandait qu'à être stimulé. Des expériences destinées à combiner le patrimoine génétique Gobelins à celui des meilleurs clones de combat aboutirent à la création des tout premiers Orques

Ceux-ci firent cependant preuve d'un caractère lunatique et trop peu agressif au goût des Syhars. Ils furent pour la plupart éliminés et recyclés.

La seconde génération se montra plus prometteuse. Leurs exceptionnelles qualités physiques ainsi qu'une agressivité plus marquée encourageaient les chercheurs à poursuivre dans cette voie.

Parallèlement à leur recherche du guerrier ultime, les Biochirurgiens créèrent également des femelles Orques. Car si le clonage représentait le moyen le plus rapide de créer des combattants, ce procédé se montrait encore trop coûteux en gemmes de Ténèbres.

La troisième lignée d'Orques qu'ils mirent au point répondait à toutes leurs attentes. Mais ceux-ci allaient être les derniers Orques à voir le jour dans les cuves de Shamir.

Car les Syhars se rendirent compte que les Orques ne réagissaient pas comme les clones humains. Ils se montraient réfractaires à l'autorité, faisant parfois preuve d'agressivité envers leurs maîtres. Ce « défaut » aurait peut-être pu être corrigé, mais les Syhars prirent peur lorsqu'ils se rendirent compte que les Orques avaient développé un véritable esprit de corps, formant une communauté soudée. Et cette peur confina à la panique lorsqu'il découvrirent que ce qu'ils avaient toujours pris pour des grognements primitifs constituait en fait un langage à part entière.

Puisque les Orques communiquaient entre eux, échangeaient des informations et des idées, ils étaient alors capables de coordonner leurs actions pour se retourner contre leurs créateurs.

Malgré la réticence des Biochirurgiens qui refusaient de voir leurs efforts réduits à néant, le Basyleüs Antykain, Grand-Prêtre d'Arh-Tolth et maître de Shamir après Dirz, ordonna que tous les Orques soient mis à mort.

Environ huit cents Orques, mâles et femelles, vivaient alors à Shamir. La nuit qui suivit la décision du Basyleüs, deux cents guerriers Syhars furent mobilisés pour exécuter la sinistre besogne. Lorsque les Orques virent les arbalétriers s'aligner devant leurs cellules, ils comprirent immédiatement. Et le massacre commença. Mais les Syhars avaient sous-estimé la force de leurs créations. Fous de rage, les Orques parvinrent à arracher les grilles de plusieurs cellules. Pris de court, les arbalétriers piégés dans les étroits couloirs furent massacrés à mains nues par les colosses déchaînés. Puis les Orques entreprirent de libérer leurs frères et leurs sœurs avant de se répandre dans la cité. Les Syhars devaient d'ailleurs longtemps regretter de n'avoir pas éliminé les femelles en premier.



Une grande confusion s'empara alors de Shamir. Inquiets à l'idée de savoir les Orques armés et en liberté, les dirigeants de la Tour mirent du temps à réagir. De leur côté, les Orques n'étaient pas non plus d'accord quant à l'attitude à adopter. Certains d'entre-eux, persuadés de pouvoir vaincre les Scorpions grâce à leur seule force, décidèrent de poursuivre le combat alors que les plus sages préférèrent tenter leur chance en traversant le désert. Les premiers périrent tous, sans exception, mais leur sacrifice contribua sans nul doute à couvrir la fuite de leurs frères.

Une longue marche épuisante commença alors pour les fugitifs. Sur les quatre cents Orques qui quittèrent Shamir, la moitié seulement atteignit les ravins au nord de Syharhalna. Là, les Mystiques qui les avaient guidés à travers le désert furent témoins d'une scène qu'ils interprétèrent comme un signe. Ils virent un chacal se jouer du dard mortel d'un scorpion avant de le dévorer. Ils décrétèrent alors que cette terre serait la leur et que, tel le Chacal rusé et patient, ils finiraient par vaincre le Scorpion.

Les Syhars pensèrent tout d'abord que les Orques avaient péri dans le désert, mais lorsque les éclaireurs de Danakil rapportèrent leur présence à la frontière de leur domaine, la crainte de les voir un jour revenir en masse fut si grande qu'il jurèrent de les traquer jusqu'au dernier. Vœu pieu s'il en est, puisque des centaines d'années plus tard, le peuple Orque n'a jamais été aussi puissant. Durant des décennies, les protégés de Chacal se sont cachés pour échapper aux corps expéditionnaires envoyés par les cités Syhars du nord. Puis, de plus en plus, les chasseurs devinrent eux-mêmes les proies. Et à l'heure actuelle, les Alchimistes ne se risquent plus sur le territoire de Bran-Ô-Kor sans une bonne raison ni escorte conséquente.



LA TERRE DES BRAVES

Après leur périple à travers le désert de Syharhalna, les Orques nommèrent leur nouveau territoire Bran-Ô-Kor, « la Terre des Braves » et ils jurèrent que rien ni personne désormais ne les forcerait à fuir de nouveau.

Cette terre n'a pourtant rien d'un jardin d'abondance.

Le relief de Bran-Ô-Kor est constitué d'une multitude de ravines, de canyons profonds, de plateaux arides et de pitons rocheux dressés vers le ciel. La couleur dominante est le rouge de la roche dont l'érosion a recouvert le sol d'une épaisse couche de poussière ocre.

Des vents brûlants balaient en permanence les plateaux et s'engouffrent en mugissant dans les défilés étroits.

La vie n'est pourtant pas absente de cet endroit, loin de là. Elle y est seulement plus endurcie que n'importe où ailleurs. La végétation se compose de buissons épineux et d'une multitude de variétés de cactus dont la taille varie entre quelques centimètres et plusieurs mètres de haut.



La faune et la flore sont plus variées près des points d'eau et le long des petites rivières qui serpentent au fond des gorges. Ces dernières ne sont alimentées que quelques mois par an, lorsque la neige fond sur les sommets les moins élevés des monts Aegis, mais cela suffit à faire reverdir certains canyons pendant une bonne partie de l'année. C'est ici que la faune de Bran-Ô-Kor est la plus abondante. Alors que les zones désertiques sont le domaine des serpents, des scorpions et des petits mammifères, ces oasis de verdure accueillent une variété d'animaux allant du lion des montagnes au brontops en passant par tout un ensemble de proies et de prédateurs.

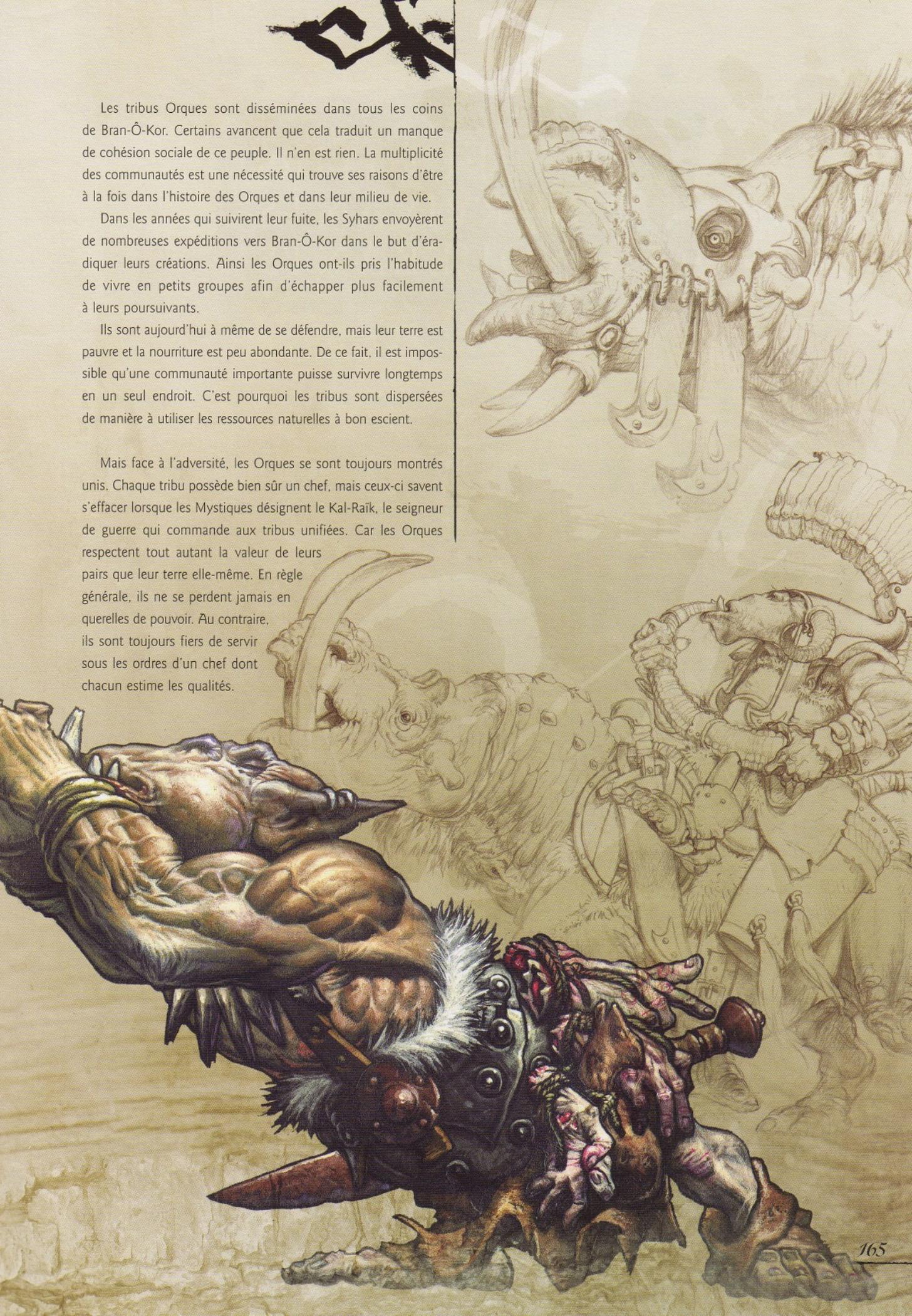
Les Orques vivent en symbiose parfaite avec ce milieu. Selon eux, ils n'occupent pas cette terre, mais font partie d'elle car elle leur était destinée depuis toujours. Les Shakas, les prêtres Orques, affirment que le dieu Chacal a fait surgir Bran-Ô-Kor du désert pour accueillir leur peuple. Aussi les Orques se montrent infiniment respectueux de leur environnement. Ils ne brûlent que du bois mort et ne chassent que le strict nécessaire pour se nourrir. Car leur religion est très empreinte d'animisme, ainsi prêtent-ils une âme à toute chose naturelle, animale, végétale ou minérale.

Les tribus Orques sont disséminées dans tous les coins de Bran-Ô-Kor. Certains avancent que cela traduit un manque de cohésion sociale de ce peuple. Il n'en est rien. La multiplicité des communautés est une nécessité qui trouve ses raisons d'être à la fois dans l'histoire des Orques et dans leur milieu de vie.

Dans les années qui suivirent leur fuite, les Syhars envoyèrent de nombreuses expéditions vers Bran-Ô-Kor dans le but d'éradiquer leurs créations. Ainsi les Orques ont-ils pris l'habitude de vivre en petits groupes afin d'échapper plus facilement à leurs poursuivants.

Ils sont aujourd'hui à même de se défendre, mais leur terre est pauvre et la nourriture est peu abondante. De ce fait, il est impossible qu'une communauté importante puisse survivre longtemps en un seul endroit. C'est pourquoi les tribus sont dispersées de manière à utiliser les ressources naturelles à bon escient.

Mais face à l'adversité, les Orques se sont toujours montrés unis. Chaque tribu possède bien sûr un chef, mais ceux-ci savent s'effacer lorsque les Mystiques désignent le Kal-Raik, le seigneur de guerre qui commande aux tribus unifiées. Car les Orques respectent tout autant la valeur de leurs pairs que leur terre elle-même. En règle générale, ils ne se perdent jamais en querelles de pouvoir. Au contraire, ils sont toujours fiers de servir sous les ordres d'un chef dont chacun estime les qualités.



FUGITIFS SURVIVANTS CONQUÉRANTS

Jusqu'ici, à l'exception de quelques individus à l'âme aventureuse, les Orques n'ont guère cherché à franchir les limites de leur territoire. Leur quotidien était encore trop empreint d'incertitudes quant à leur propre survie pour qu'ils puissent se consacrer à autre chose que la défense de leur terre.

Cependant de nombreux peuples d'Aarklash se sont intéressés de près à l'émergence des protégés de Chacal. Par intérêt ou par crainte, la plupart des nations du nord surveillent les terres de Bran-Ô-Kor.

Les premiers à prendre contact avec les Orques furent sans aucun doute les Gobelins. Leur « parenté » et l'étrange similitude de leurs destins respectifs - les Gobelins s'étant eux-mêmes affranchis du joug des esclavagistes Nains quelques siècles plus tôt - les rapprochèrent rapidement. Les Orques furent sincères dans l'amitié qu'ils offrirent à leurs parents proches, mais les Gobelins étaient venus à eux plus par intérêt que par compassion. La puissance de ces guerriers issus de leurs propres gènes les fascinaient littéralement et ils espéraient étendre leur emprise sur eux, tout comme ils l'avaient fait avec les Trolls. En outre, ils découvrirent au cours de leurs séjours auprès des Orques que la terre de Bran-Ô-Kor recelait un trésor insoupçonné. En de nombreux endroits, des mares d'un liquide noir, épais et visqueux affleurent à même le sol. Les Orques faisaient un usage primitif de cette substance inflammable et les Gobelins s'y intéressèrent de plus près. Les étonnantes propriétés qu'ils lui découvrirent attisèrent leur convoitise. Mais les Orques prirent rapidement conscience des tentatives grossières des envoyés de No-Dan-Kar pour les manipuler. À l'heure actuelle, les tribus de Bran-Ô-Kor considèrent toujours les Gobelins comme des alliés naturels, mais ils ne leur accordent qu'une confiance très limitée.

Les Orques eurent également de nombreux contacts avec les représentants de l'Empire du Griffon. Ces relations furent tout d'abord conflictuelles car les Akkylanniens établirent des loges templières aux abords du désert sans consulter les tribus Orques. Cette situation déboucha sur de nombreux affrontements. Mais aujourd'hui, beaucoup de chefs Orques ont compris que les Griffons pouvaient se révéler des alliés puissants dans leur lutte contre l'Empire du Scorpion. C'est pourquoi ils tolèrent une présence restreinte des troupes Akkylanniennes sur leur territoire.

D'autres voyageurs vinrent spontanément à eux. Les Orques s'en méfièrent tout d'abord, car leur aspect était effrayant et leurs mœurs plus terrifiantes encore. Ils se nommaient eux-mêmes les Dévoreurs et les Mystiques ressentirent une aura si malsaine en leur présence qu'ils voulurent les chasser. Mais les émissaires de Vile-Tis les persuadèrent de les écouter. Ils leur firent certaines révélations et surent gagner la confiance des Fidèles de Chacal. Car dans le cœur des guerriers de la Bête brûlait une haine envers les Syhars plus forte encore que celle des Akkylanniens, plus profonde même que celle des Orques. Depuis, les Orques renseignent régulièrement les Dévoreurs sur les activités des Scorpions ; lorsque ceux-ci parviennent à traverser Bran-Ô-Kor, ce sont bien souvent les bandes de Dévoreurs qui prennent le relais pour les harceler et contrecarrer leurs plans.

Mais depuis quelques temps, les Orques commencent à manifester certaines velléités de conquêtes. Leur nombre n'a aujourd'hui plus rien à voir avec les quelques dizaines d'individus qui furent guidés par Chacal jusqu'à Bran-Ô-Kor et leurs seigneurs ont appris l'art de la guerre. Ils sont aujourd'hui prêts à prendre leur revanche sur le passé.



LA MAGIE INSTINCTIVE

Lorsqu'un Orque prétend qu'il est sa terre, il ne parle pas au sens figuré. Les rites des Mystiques leur confèrent un rapport plus qu'intime à leur environnement direct. Ce lien est plus étroit encore que celui qui unit les Shamans Keltois aux Royaumes Élémentaires. Car là où un Keltois se montrera capable de se projeter et de communiquer avec les plan voisins d'Aarklash, un Orque poussera le détachement de soi jusqu'à être réellement l'animal, l'arbre ou le rocher.

Comme son nom le sous-entend, la Magie Instinctive pratiquée par les Orques est une aptitude innée.

À ce sujet, certains théoriciens avancent l'hypothèse qu'il ne s'agirait pas vraiment d'une réelle empathie avec la nature, mais plutôt d'une formidable faculté d'abstraction. Celle-ci permettrait à un sujet réceptif de s'affranchir totalement de ses limites physiques pour se projeter mentalement au cœur d'un nouvel élément.

Partant de ce postulat, il y aurait donc de grandes probabilités pour que ce pouvoir soit apparu à la suite des manipulations génétiques auxquelles les Syhars soumièrent jadis les Orques.

Pour leur part, les Orques sont intimement persuadés qu'il s'agit là d'un don que Chacal leur fit pour leur permettre de prospérer sur un territoire où personne d'autre qu'eux ne serait capable de survivre.

Quelle que soit l'origine exacte de ce potentiel psychique tout à fait hors normes, celui-ci est la source de l'une des formes de Magie les plus étranges d'Aarklash.

Il est communément admis qu'en matière de Magie, l'essence précède la forme. Rien ne se crée, rien n'est détruit mais tout se transforme. Ainsi les Magiciens, quelles que soient les Voies de Magie qu'ils suivent, perçoivent et manipulent les essences des Éléments et des Principes pour en altérer la forme. Les Orques ne manient pas ces essences, ils sont la propre essence de leur Magie. Et cette essence est, *par instinct*, capable de copier certaines autres essences élémentaires pour en acquérir les propriétés. Ainsi, le Shaman Orque est sa propre source de pouvoir, mais il a besoin d'un modèle pour servir de catalyseur à sa Magie.







LES WOLFEN D'YLLIA

Un seul peuple peut se vanter d'avoir toujours provoqué l'effroi dans le cœur de tous les êtres d'Aarklash depuis des temps immémoriaux : les Wolfen. L'histoire des enfants de la déesse Yllia est également la seule du continent à être antérieure à l'Hiver des Batailles, comme si la nature elle-même avait traversé l'invisible rideau du Temps pour rappeler à la civilisation que son règne sauvage est éternel.



Une nuit, Yllia descendit de son trône céleste pour visiter le Royaume des Mortels. Alors que la Lune s'émerveillait devant la beauté de la nature, son regard se posa sur une meute de loups. La pureté et la puissance de ces nobles animaux subjuguèrent la déesse et attisèrent son désir... De toutes les créatures, pas une ne méritait plus que le Loup de devenir le seigneur de ce Royaume.

Sauf peut-être l'Artisan : cet être avait rejeté son instinct pour fabriquer des outils et établir ses propres règles. La Lune plongea son regard dans une étendue d'eau et y vit le futur : l'Artisan allait utiliser son esprit corrompu pour asservir le Loup. Cela ne devait pas arriver.

Yllia vint alors voir le plus puissant de tous les loups et le bénit de son amour. Leurs enfants hériteraient des qualités des deux plus grands prédateurs de la Création : la pureté et la puissance du Loup, les outils et l'esprit de l'Artisan. Ainsi le Premier Né et ses descendants, les Wolfen, puniraient éternellement les rejetons de l'Artisan pour avoir abjuré les lois de la nature.

L'histoire des Wolfen est à leur image : instinctive, sauvage et primitive. Le peuple de la Lune n'a pas gardé de trace réelle de son évolution. Les Loups d'Yllia perpétuent leur culture par un ensemble de légendes transmises de bouche à oreille ou représentées par les Shamans sur les Bandelettes de Murmures. De grands Loups du passé et du présent sont ainsi montrés en exemple et définissent les voies guerrières des Wolfen mieux que des dates...

Yllia revint voir ses enfants après chacune de leurs victoires. Elle leur dévoila les secrets de sa Magie en leur apprenant à déchiffrer le langage des Bandelettes de Murmures. La Lune leur montra également comment forger des armes aussi effilées que son propre croissant.

Mais Yllia ne devait pas laisser la corruption de l'Artisan gagner l'esprit de ses fils. À chaque fois que les Wolfen utilisaient les dons divins de la déesse, Yllia venait éprouver leur pureté en réclamant un sacrifice, petit ou grand. Ainsi soumis à la douleur, les Wolfen n'oublièrent jamais la suprématie de la nature.

C'est ainsi que les Wolfen ont traversé les siècles, toujours fidèles à leurs traditions et à leur instinct puissant. Ils ont prospéré partout à la surface d'Arklash, voyageant en meutes et levant des Cercles de Pierres là où Yllia leur a transmis sa sagesse, sa force et sa Magie.

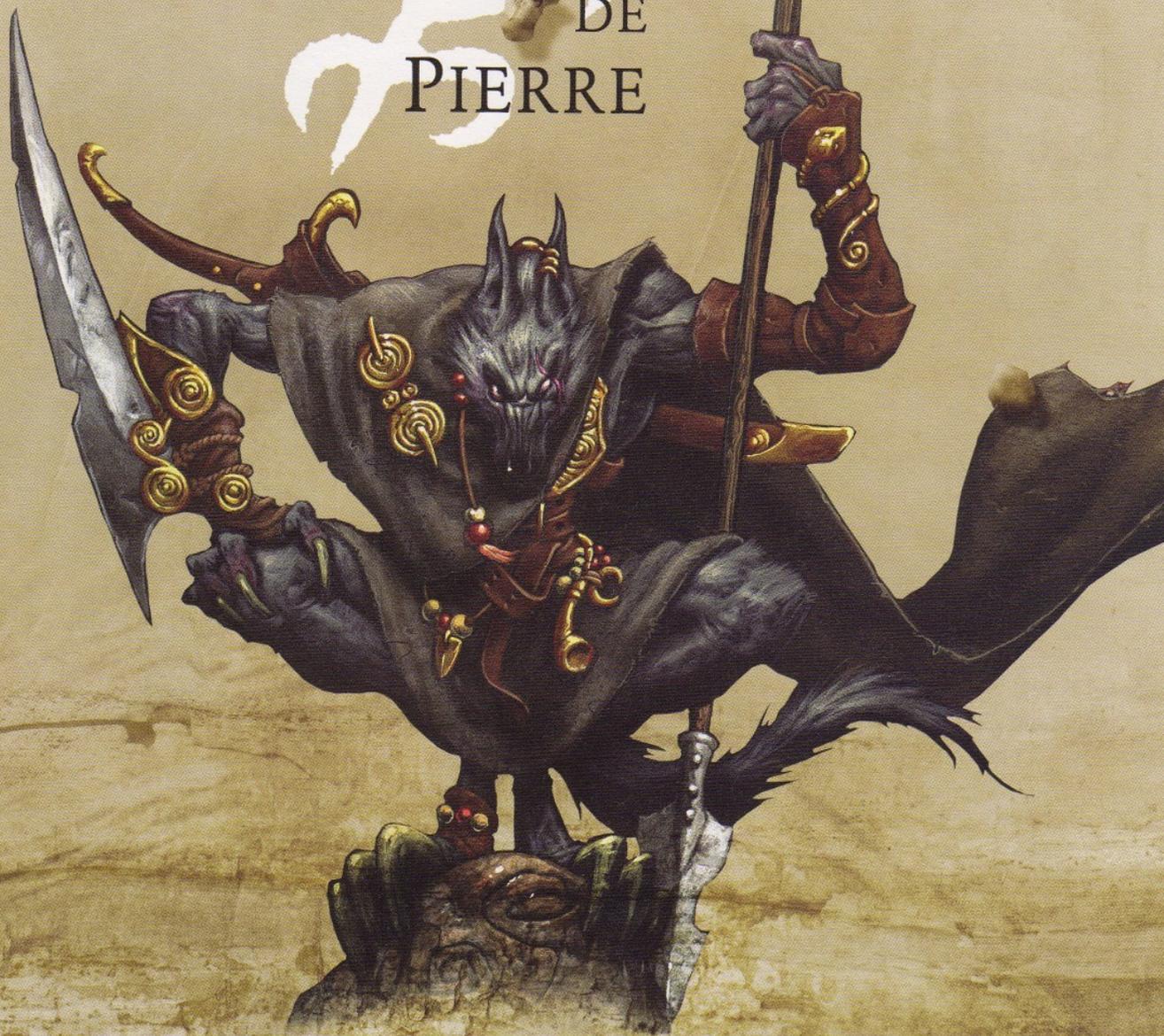
Mais les seigneurs de guerre s'interrogent depuis que les protectorats des Wolfen ont commencé à se fractionner. Les Enfants d'Yllia se rassemblent aujourd'hui autour de chefs de meute aussi puissants que vindicatifs. Ils se lancent de plus en plus fréquemment dans des attaques dévastatrices à l'encontre des autres peuples, sans autre motif apparent que le désir de tuer. Le contraste entre leur culture sans concession et la civilisation des Artisans est particulièrement saisissant. Entre eux, la communication se fait à l'instinct, par un ensemble de gestes et d'expressions corporelles. Avec les représentants des autres races, un Wolfen se montre franc, direct et très peu patient. Lorsqu'on les questionne sur les mœurs de plus en plus violentes de leur peuple, les Enfants d'Yllia répondent... que seul le plus fort doit survivre.





La culture des Enfants d'Yllia est particulièrement mal connue des autres peuples d'Aarklash. Les Wolfen se déplacent le plus souvent en meute de quelques individus et n'hésitent pas à mettre les rancunes tribales de côté lorsqu'ils doivent se réunir pour affronter des armées plus nombreuses et mieux équipées qu'eux.

LES CERCLES DE PIERRE



Deux types de meute ont été observés : les nomades et les sédentaires.

Les meutes sédentaires établissent un territoire, un « protectorat », autour des sanctuaires sacrés de leur peuple : les Cercles de Pierre. La plupart de ces domaines sont connus et soigneusement évités par ceux qui tiennent à la vie. Beaucoup d'autres, en revanche, ont été abandonnés pour une raison ou pour une autre et font partie intégrante du territoire d'un seigneur. Aussi, lorsqu'une meute surgit sans prévenir pour en reprendre possession, la situation vire souvent au massacre... Certaines meutes sédentaires marquent les limites de leur protectorat avec des Bandelettes de Murmure et usent d'intimidation plus que de force pour repousser les intrus. D'autres, en revanche, n'hésitent pas à massacrer sans pitié ceux qui osent pénétrer sur leur territoire. C'est ainsi que certaines forêts d'Aarklash sont réputées maudites alors qu'il s'agit en réalité d'un protectorat inconnu ou récent appartenant à une meute Wolfen...

Les meutes nomades, quant à elles, sont incontestablement les plus nombreuses et ont permis aux Wolfen de s'installer pratiquement sous tous les climats d'Aarklash. Elles suivent le gibier au fil de leur errance et ne reconnaissent que les frontières des protectorats de leur peuple. Les meutes nomades de Wolfen sont une cause de souci permanent pour les populations souvent impuissantes face aux ravages causés par ces prédateurs errants. Mieux vaut sacrifier un animal ou deux à une meute affamée que risquer une mort peu enviable les armes à la main... Croiser une meute Wolfen lancée dans une partie de chasse frénétique est l'une des pires choses qui puisse arriver à un convoi. Dans une telle situation, mieux vaut rester immobile et prier !

Les Wolfen ne suivent pas réellement de lois en dehors de celle du plus fort. Ils honorent en revanche les traditions de leur peuple et de leurs ancêtres. La nature et l'intransigeance de ces traditions peuvent considérablement varier d'une meute à une autre, selon la sévérité de son chef de meute ou l'abondance des ressources. D'une manière générale, une meute est dirigée par un individu dominant : en temps de paix, c'est bien souvent un Shaman ou un Fidèle d'Yllia qui dirigera les affaires de la meute. En temps de guerre, ce rôle revient au meilleur guerrier. Hélas, bien des meutes sont en guerre de manière permanente... dans ce cas, le Shaman devient alors la voix d'Yllia auprès de ses frères. Il inscrira alors l'histoire de la meute et déchiffrera les secrets du futur sur de longues Bandelettes de Murmure préparées avec soin.

Les Wolfen s'assurent de la vigueur de leur peuple en condamnant la faiblesse de manière impitoyable. Si l'un des leurs n'est plus capable d'assurer lui-même sa subsistance grâce à ses crocs ou à sa ruse, son statut au sein de la meute va décroître rapidement jusqu'à ce qu'il soit abandonné par les siens ou qu'il mette fin à sa vie de manière honorable. Certains Wolfen, communément désignés sous le nom de Solitaires, ont ainsi été mis au ban de leur société pour des raisons aussi diverses que variées. Le plus fréquemment, ils ont défié leur chef de meute et ont perdu, étant par là même condamnés à l'exil. Un Wolfen peut également devenir Solitaire parce qu'il souffre d'un handicap physique ou mental qui l'empêche de chasser avec ses frères. S'ils ne meurent pas dans les premiers mois qui suivent leur bannissement, les Solitaires deviennent de redoutables adversaires qu'il vaut mieux éviter... Parfois, un Solitaire parvient à rejoindre une meute au prix d'efforts humiliants et prend alors le nom de Repenti.

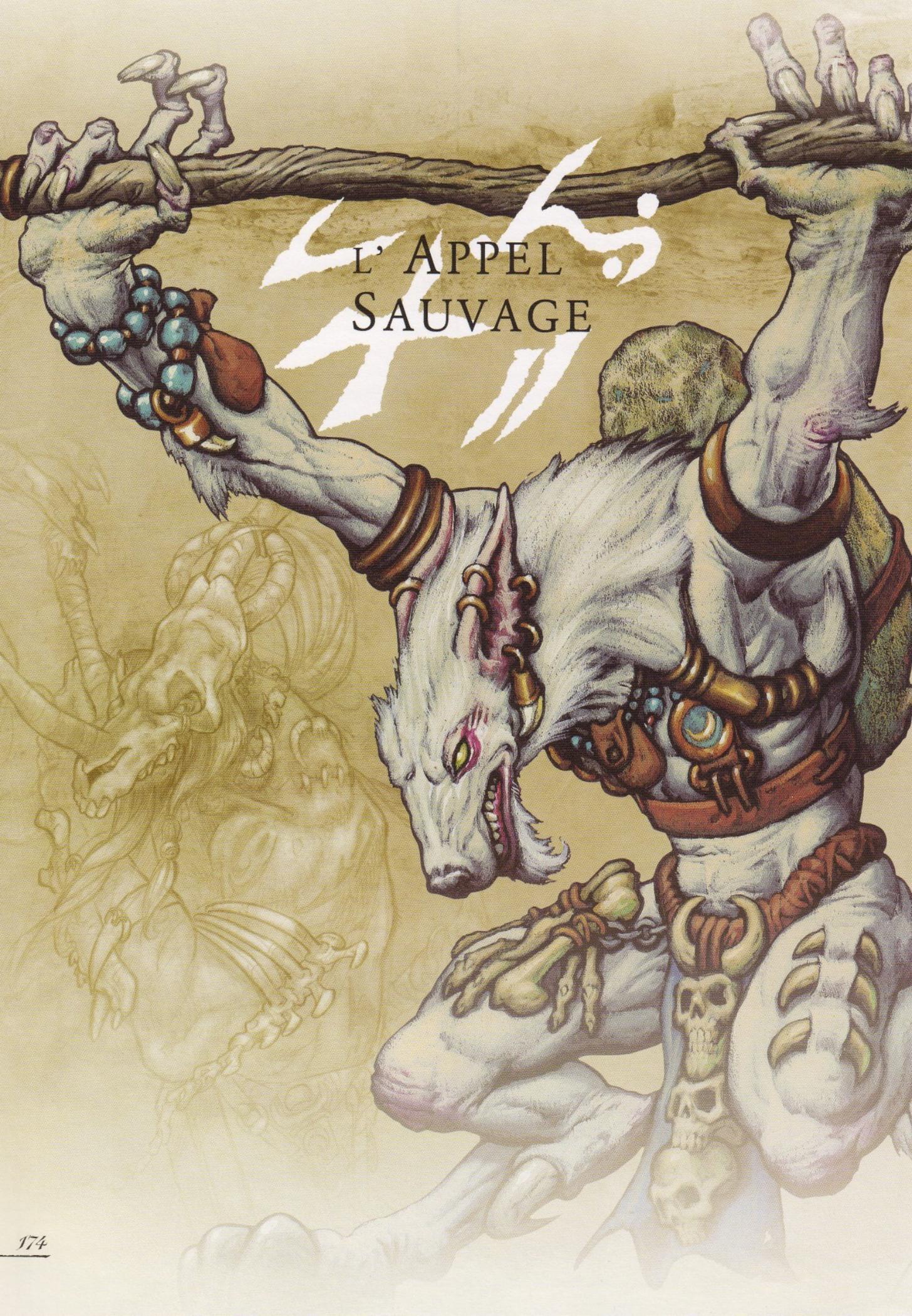
La nature spontanée des Wolfen et leurs constants déplacements sont autant d'obstacles à la fabrication d'instruments complexes. Les quelques armes et outils qu'ils fabriquent, même s'ils sont robustes, sont d'une qualité bien inférieure à ceux des autres peuples. Lorsqu'ils voyagent, les Wolfen ne s'encomrent que du minimum vital et établissent leur campement en fonction des ressources environnantes.

Les protectorats des meutes sédentaires sont les sanctuaires des Enfants d'Yllia, car en leur centre se dressent les Cercles de Pierres qui marquent les endroits où la déesse est apparue. Les Cercles de Pierres sont des endroits sacrés où la Magie est presque palpable et où sont enterrés les guerriers les plus valeureux. C'est également en ces lieux que les Wolfen adressent leurs prières hurlantes à Yllia et des rituels sont organisés à chaque fois que la lune présente un aspect particulier.

Le plus grand de ces Cercles de Pierres est Mörn, au nord de la Forêt de Diisha, terre des Wolfen. La légende prétend que c'est en ce lieu qu'Yllia engendra ses enfants... Une fois par an, lorsque le solstice d'hiver approche, toutes les meutes se réunissent à Mörn et échangent leurs histoires lors de grandes festivités. On raconte aussi que c'est au milieu des arbres millénaires de Diisha que rôderaient le Premier Né et les Worgs, héritiers de l'immortalité de l'astre de la nuit.

Peu de Wolfen ont aperçu les tous premiers Enfants d'Yllia récemment, et ceux qui ont eu ce privilège ont bien trop peur pour l'avouer. Pour quelle raison ? Là est le mystère...





L' APPEL
SAUVAGE



Aucune recommandation, si vive soit-elle, ne peut préparer un chef de guerre à se mesurer aux Wolfen. Leur livrer bataille revient à affronter des fauves implacables chez qui tuer est une seconde nature, doublés d'êtres sanguinaires soumis aux ordres des plus puissants d'entre eux.

En terrain découvert, les enfants d'Yllia usent de leurs longues pattes arrières pour prendre l'ennemi là où se trouve son point faible, comme s'ils chassaient un troupeau docile, et utilisent leur force pour écraser leurs proies avant de se retirer hors de portée de riposte. En terrain difficile, comme en forêt, la situation est encore pire : l'ennemi est isolé, pris en embuscade et taillé en pièces avant d'avoir eu le temps de réagir. Affronter des Wolfen peut s'avérer traumatisant, car on se retrouve dans la peau d'une proie qui ne devra son salut qu'à son équipement ou à son ingéniosité... dans la peau de l'Artisan face au Loup d'Yllia.

Pour des raisons évidentes, les Wolfen se mêlent très rarement aux autres peuples. Leurs croyances décrivent tout compromis avec l'Artisan comme un anathème. Malgré les apparences, l'esprit du Wolfen est souvent bien plus proche de celui du loup que de celui des Hommes. Tous ces motifs font que les Loups de Diisha sont souvent perçus comme de monstrueuses bêtes sauvages qu'il faut abattre à la première occasion ou éviter autant que possible. Leur culture est méconnue, quand bien même on sait qu'ils en possèdent une !



De par leur proximité avec la nature, les Wolfen nouent parfois d'étranges relations avec les Elfes Daikinee, comme si leur instinct primal leur permettait de se comprendre. Les Ombres de Quithayran rôdent autour des Cercles de Pierres et partent chasser avec les guerriers d'Yllia, quand leur monture est assez rapide pour suivre la meute...

Dans sa globalité, la nation Wolfen ne compte pas d'ennemi héréditaire. Les Wolfen affrontent néanmoins régulièrement l'ensemble des autres peuples d'Aarklash... La nature de cette adversité dépend de la situation : elle sera occasionnelle si la meute est itinérante, récurrente dans le cas d'une sédentaire. La Forêt de Diisha, patrie des Wolfen, est ainsi constamment prise d'assaut par un Empire de No-Dan-Kar désireux d'étendre son territoire à tout prix. Les Nains des Monts Aegis et les Orques de Bran-Ô-Kor, pour leur part, ont compris depuis longtemps que nul ne saura déloger les Wolfen de leur forêt gelée. Il semblerait que l'Empereur Izothop ne veuille rien n'y entendre...

Une poignée de Wolfen semble aller à l'encontre des convictions de son peuple et commence lentement à s'ouvrir aux autres civilisations. Les premiers d'entre eux furent inévitablement les Solitaires. Forcés de survivre par leurs propres moyens, ils durent humblement s'adapter aux circonstances pour ne pas s'éteindre dans leurs convictions archaïques. Certains se retrouvèrent à mendier à l'entrée des cités parce que leurs griffes ne pouvaient plus les nourrir. D'autres choisirent une meute de substitution pour combler le vide laissé par la leur, comme ce fut le cas du Veilleur avec les Keltois du clan des Sessairs. Ces cas isolés contribuent, petit à petit, à faire comprendre que les Wolfen ne sont pas les bêtes sanguinaires décrites par la légende.

Enfin, pas uniquement cela...

L' ENGEANCE DE LA DEVASTATION

Un phénomène récent préoccupe les Shamans et revient sans cesse dans les prédictions des Murmures. Ophyr le Gardien a donné un nom à ce péril qui menace l'ensemble du peuple Wolfen : l'Engence de la Dévastation.

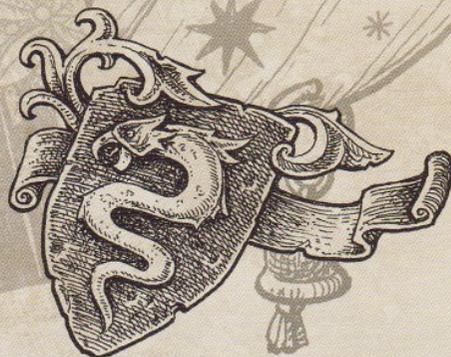
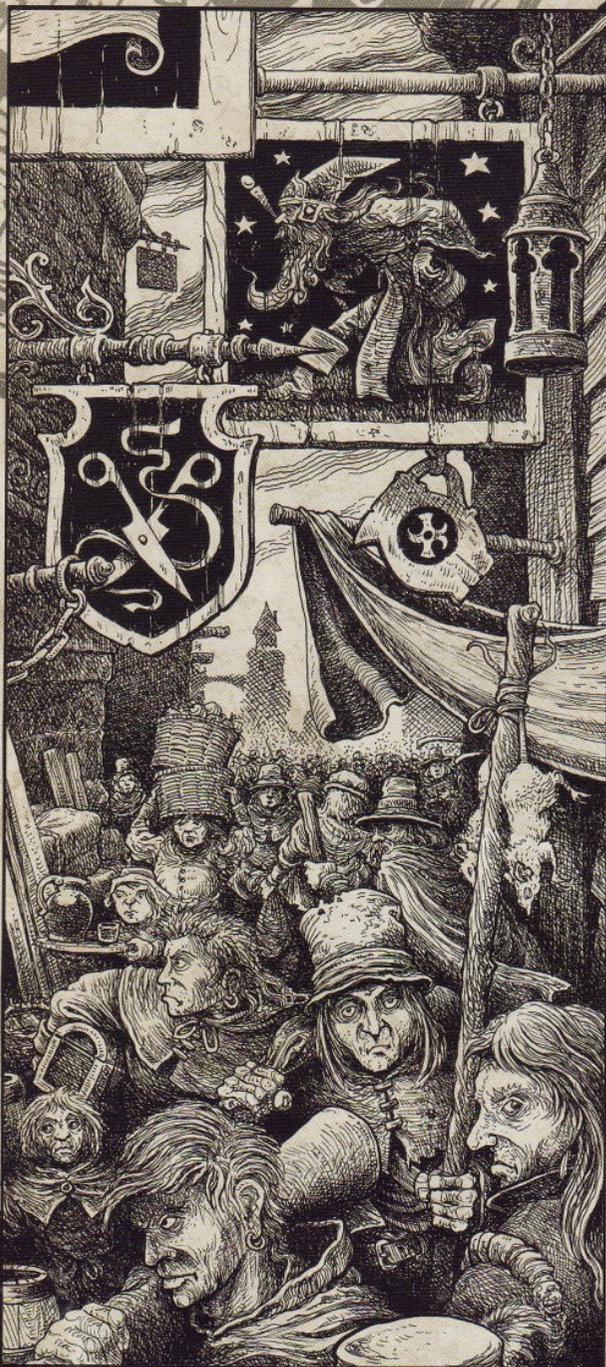
Ce fléau se manifeste surtout chez les jeunes générations et pousse les Wolfen à livrer bataille de plus en plus souvent, de la manière la plus féroce possible. Plus étrange encore, les Fidèles de la déesse Yllia encouragent leurs frères à suivre cette voie, quand ils ne partent pas eux-mêmes en avant de la meute pour décimer de supposés ennemis. Il est difficile de savoir si cette escalade de violence est la conséquence d'un abandon des coutumes ou un signe divin, mais si elle persiste, tous les peuples d'Aarklash vont se liguier pour anéantir les Enfants d'Yllia.

Les traditions sont bafouées et les meutes se déchirent dans d'incessants combats pour la domination. Les raids à l'encontre des autres nations du continent atteignent une fréquence sans précédent. De plus en plus de jeunes sont tentés de rejoindre la répugnante faction des Dévoreurs pour assouvir leurs pulsions de mort.

Mais il y a plus grave et même les Shamans ont du mal à l'admettre. Les Enfants de l'Artisan sont si terrifiés par les Enfants du Loup qu'ils construisent toujours plus d'instruments étranges pour asservir la nature, tuer les animaux et agrandir leurs cités. Certains Wolfen prônent la guerre totale, d'autres sont partisans d'une cohabitation harmonieuse, et tous se tournent vers les Shamans pour prendre une décision. Malgré leur relation privilégiée avec la déesse, ces derniers ne savent pas quoi répondre : Yllia reste sourde à leurs suppliques.



LA CITÉ FRANCHE DE CADWALLON



Cadwallon est vivante de bien des manières. La première chose qui vient à l'esprit est cette image d'Epinal la présentant comme la Cité des Voleurs, un lieu d'opulence et d'indigence où tous les peuples se côtoient avec un indécent mépris. Mais au delà de son atmosphère unique, Cadwallon est vivante car elle continue à se dresser fièrement vers le ciel malgré tous les périls qui la menacent, telle une rose de diamant et de fiel, insolente et magnifique.

Cadwallon fut autrefois l'un des symboles de l'âge d'or des Cynwäll. Cette cité située à l'embouchure de l'Ynkarò et du Leäk'Shear était non seulement une place-forte militaire, mais aussi un comptoir marchand incontournable sur cette partie du continent. Tous les peuples d'Aarklash y venaient - déjà - pour y faire du commerce et comploter.

Puis d'étranges événements agitèrent la vie de la cité. La rumeur et la superstition vidèrent la ville réputée maudite en un rien de temps, abandonnant la prétentieuse Cadwallon à la jungle pendant des décennies...

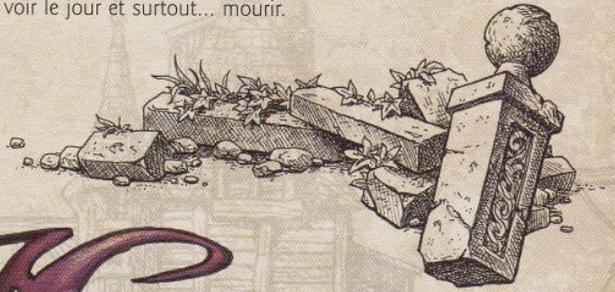
Une bande d'aventuriers, dont un Barhan renégat nommé Vanius, rentra un jour de Lanever en prétendant avoir découvert de fabuleux trésors dans la ville-fantôme. Nul ne revint de la courte ruée vers l'or qui s'ensuivit, et pour cause : les Obscurs d'Achéron convoitaient eux aussi les richesses de Cadwallon et avaient envoyé trois Nécromanciens pour s'en emparer. Parmi eux se trouvait l'infâme Sophet Drahas, toujours à l'œuvre dans la cité à ce jour. Vanius et les siens mirent sur pied une expédition visant à reprendre Cadwallon et promirent à tous ceux qui les suivraient une part du gigantesque butin. Cette bande de mercenaires venus des quatre coins d'Aarklash fut baptisée Chiens de Guerre.

La versatilité de leurs talents et les ressources insoupçonnées des Chiens de Guerre vinrent à bout des forces des Ténèbres peu de temps avant que les armées de la Lumière n'interviennent pour libérer Cadwallon. Par d'habiles tractations, Vanius parvint à obtenir l'indépendance de la cité qu'il avait conquise. Il se nomma lui-même Duc de Cadwallon et se mit en tête de rendre à la ville franche sa gloire d'antan.

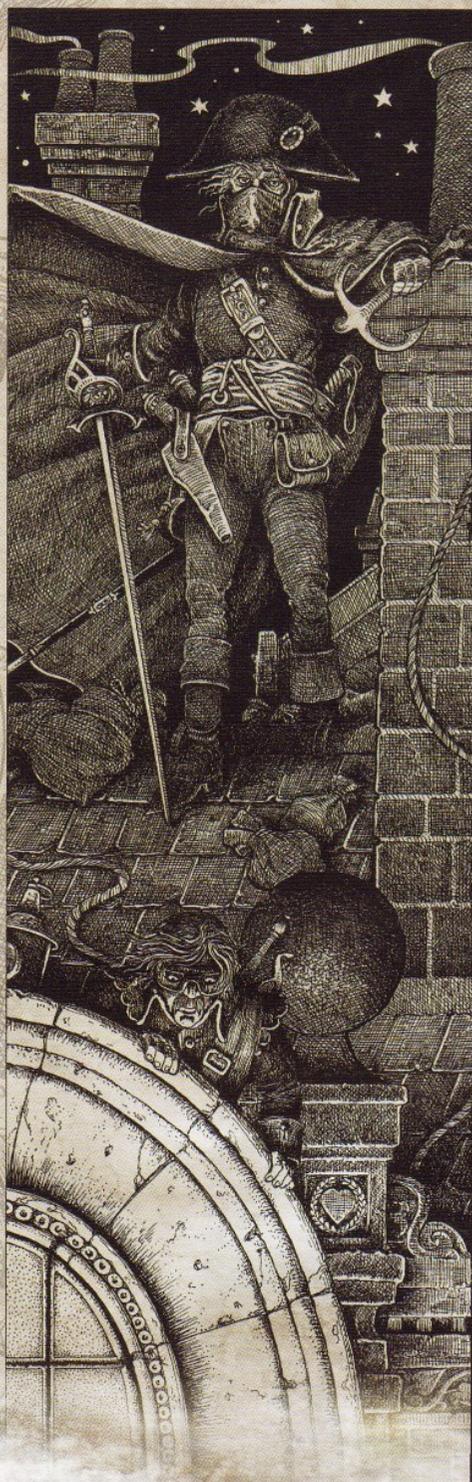
Au fil des ans, un nombre croissant de vauriens et d'âmes éprises de liberté se rendirent à Cadwallon pour y chercher une nouvelle vie ou de nouvelles sources de profits. Lorsque les habitations de la cité ne furent plus assez nombreuses pour héberger les nouveaux arrivants, les architectes dressèrent un nouvel étage au-dessus des maisons. Puis un autre. Et encore un autre... Cadwallon fut baptisée Cité des Voleurs par les ambassadeurs en visite. Les lois et les institutions se renforcèrent en même temps que le niveau de criminalité. Avec le temps, les Ducs se succédèrent à un rythme de moins en moins soutenu... Lorsque la milice de Cadwallon repoussa à elle seule un assaut mené par les Epeires Akkyshan de la cité de Loth, nul n'osa plus contester la souveraineté de la cité franche sur son territoire. Cadwallon avait forgé son identité dans la multitude : l'insouciance des rois-voleurs avait vaincu la malédiction et repoussé les Ténèbres.

Mais de nombreux secrets dorment encore dans les murs de l'ancienne cité des Elfes. On dit que ses souterrains n'ont jamais été explorés et que là-bas, l'obscurité engendre la vie !

Le rêve de Vanius s'est réalisé : Cadwallon a retrouvé sa grandeur d'antan, même si celle-ci semble plus inspirée par les Abysses que par le Firmament. La seule recommandation à faire à un voyageur qui voudrait tenter sa chance dans la Cité des Voleurs serait de rester aux aguets : à Cadwallon, tout peut arriver, tout peut se faire, se défaire, voir le jour et surtout... mourir.



LE JOYAU DE LANEVER



Cadwallon est une cité où le Bien et le Mal se mêlent en une infinité de dégradés de noir et de blanc dissimulés sous des masques multicolores. Ses fondations sont d'origine elfique, mais l'adaptation progressive de son architecture aux goûts et aux besoins de ses habitants font de la Cité des Voleurs un endroit unique sur Aarklash. Nul ne saurait dire exactement d'où Cadwallon tire son surnom de Joyau de Lanever : des richesses cachées dans ses souterrains inexplorés, de l'incroyable aura qui émane d'elle ou du style significatif de ceux qui y résident ?

Un visiteur occasionnel sera sans doute ébloui par les fastes de la ville franche. Quelques minutes plus tard, il sera la victime d'un des bandits qui peuplent l'envers du décor. Cette réalité ne se vérifie pas uniquement dans la Ville Basse, lieu du carnaval bi-annuel et empire de la racaille, mais aussi dans les cérémonies exubérantes des palais de la Ville Haute. L'habit ne fait pas le moine, un voleur peut parfois être habillé de soie... En fait, le crime est une institution comme les autres à Cadwallon. On peut même aller jusqu'à dire qu'il fait partie intégrante de l'économie de la cité, dans la mesure où les voleurs possèdent une guilde très bien organisée. Celle-ci a même son mot à dire dans l'application des lois et sur le traitement de ses membres mis sous les verrous !

La Guilde des Voleurs n'est pas la seule de Cadwallon. De nombreux corps de métiers ou sociaux se sont ainsi associés pour peser plus lourd dans la vie de la cité. Au fil du temps, bon nombre de Guildes complètement différentes ont même fusionné pour répondre à des impératifs économiques, politiques ou occultes. D'autres dissimulent en leur sein des sectes aux buts inavouables... Parmi les Guildes les plus influentes, nous pouvons citer l'opulente Guilde des Orfèvres, la Guilde des Cartomanciens, la Guilde érudite et bâtisseuse des Architectes, les mercenaires de la Guilde des Lames et la Guilde secrète des Usuriers. La sinistre Guilde des Nochers, quant à elle, regroupe les marins, les armateurs, les caravaniers et... les assassins qui ont été exclus de la Guilde des Voleurs ou qui refusent de lui verser la Taxe sur le Vol Accompli.

Des représentants de tous les peuples ont élu domicile dans les murs de Cadwallon. Quelques quartiers ont même été colonisés par des ethnies particulières, comme les alentours du port partagés entre Gobelins et Keltois. De toutes ces cultures mêlées est née l'âme de Cadwallon et les nombreuses intrigues qui se nouent et se dénouent chaque nuit dans la Cité des Voleurs. Cadwallon a même son propre langage : le Cadwë, mélange musical des langues de tous les peuples.

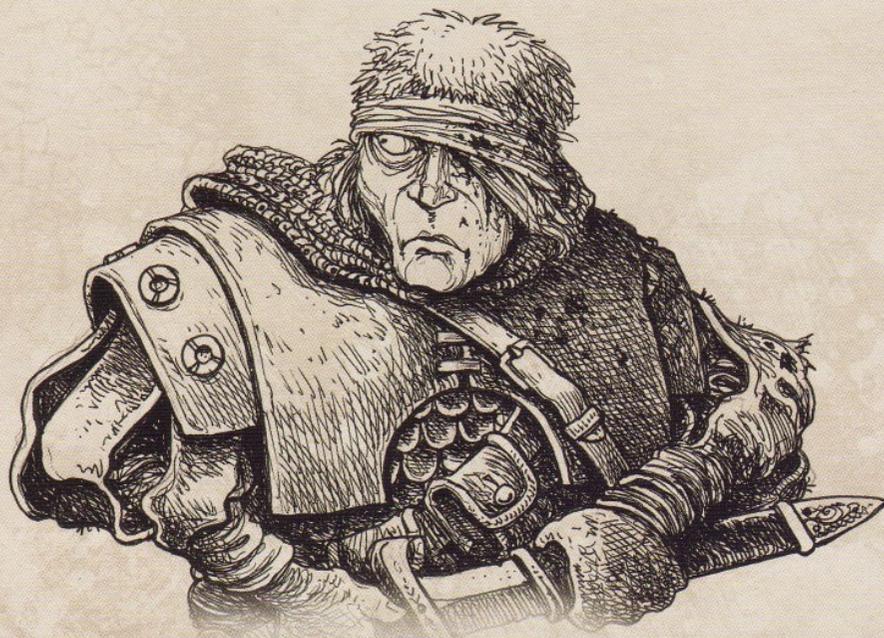
Malgré l'incroyable diversité de sa population, seules quatre ambassades sont représentées à Cadwallon : celles d'Alahan, d'Akkylannie, de No-Dan-Kar et de Syharhalna. Il y avait autrefois une ambassade de Tir-Nâ-Bor, mais celle-ci a été démantelée dans des circonstances troublantes. Dans les profondeurs de la Ville Basse règne le plus obscur des ambassadeurs, celui que la Baronnie Maudite d'Âchéron dépêcha autrefois pour conquérir la cité : Sophet Drahas, le Roi des Cendres.

Tous les voyageurs sont les bienvenus, à la seule condition qu'ils se plient aux lois en vigueur dans la ville franche. On pourrait penser que Cadwallon est par là même un havre de tolérance, mais il n'en est rien : la plupart de ces lois n'existent que pour servir une quelconque cause absurde. Parmi elles, nous pouvons trouver la taxe sur le transport d'esclaves, pourtant interdit à Cadwallon, et l'interdiction du port d'arme dans la Ville Haute pour les individus dont la taille est supérieure à un mètre cinquante ! Cet édit promulgué par le Duc Koliandre de Tir-Nâ-Bor a engendré une coutume typiquement Cadwalonnienne : pour circonvier à la règle, les individus les plus riches prennent des Porteurs d'Arme, des gens de petite taille qui suivent leur employeur en transportant des armes parfois deux fois plus grosses qu'eux. Les plus modestes font appel à des Gobelins ou à leurs propres enfants. Certains Porteurs d'Armes sont réputés - et même courtisés - pour leur redoutable adresse au tir... sans parler des serviteurs élémentaires souvent polymorphes invoqués par les Mages-Tarot.

Ces mêmes Cartomanciens ont poussé le raisonnement de leur caste qui stipule que l'Essence précède la Forme. Pour eux, l'Essence n'est que le mystère de la Magie, et la Forme, la représentation du pouvoir. Le Mystère est donc la source du Pouvoir. La formidable protection dont jouit Cadwallon face aux Ténèbres n'est qu'une des nombreuses facettes de cet adage : pour une raison inexplicable, le Principe Obscur éprouve de nombreuses difficultés à se manifester dans la Cité des Voleurs depuis que Vanius et ses Chiens de Guerre l'ont investie. Malgré toutes leurs tentatives, jamais les Nécromanciens - ou qui que ce soit - n'ont pu ouvrir un Portail de Ténèbres dans les murs de la cité. Du moins, aucun Portail connu...

Les Cartomanciens attribuent cette relative immunité aux Ténèbres au légendaire Tarot de Vanius, un jeu de cartes magiques qui permit autrefois aux Chiens de Guerre de libérer la cité. Même si ses lames ont été dispersées aux quatre coins d'Aarklash, le Tarot protégerait toujours le Joyau de Lanever.





LA CITÉ DES VOLEURS



On ne peut pas véritablement parler de Cadwallon sans y être allé et avoir ressenti cette indéfinissable sensation qui vous prend à la gorge, à l'esprit et au cœur. Mais tout le monde n'a pas cette sagesse... Pour beaucoup, Cadwallon n'est qu'une injure faite aux dieux et à la civilisation. Le Duc devrait se montrer plus reconnaissant envers les Elfes Cynwäll pour leur générosité et leur patience. Pour les autres, la Cité des Voleurs n'est qu'un lieu de perdition où les plus habiles peuvent amasser une véritable fortune.

Pourtant, l'or est le moins précieux des cadeaux que peut offrir Cadwallon. Sa perpétuelle effervescence et la promiscuité de tous les peuples en font un terrain de jeu idéal pour tous les espions, les comploteurs et les traîtres d'Aarklash. De véritables guerres s'amorcent et s'éteignent dans les couloirs des catacombes et des palais. Bien des rencontres au sommet entre les individus les plus influents du continent se sont déroulées à Cadwallon !



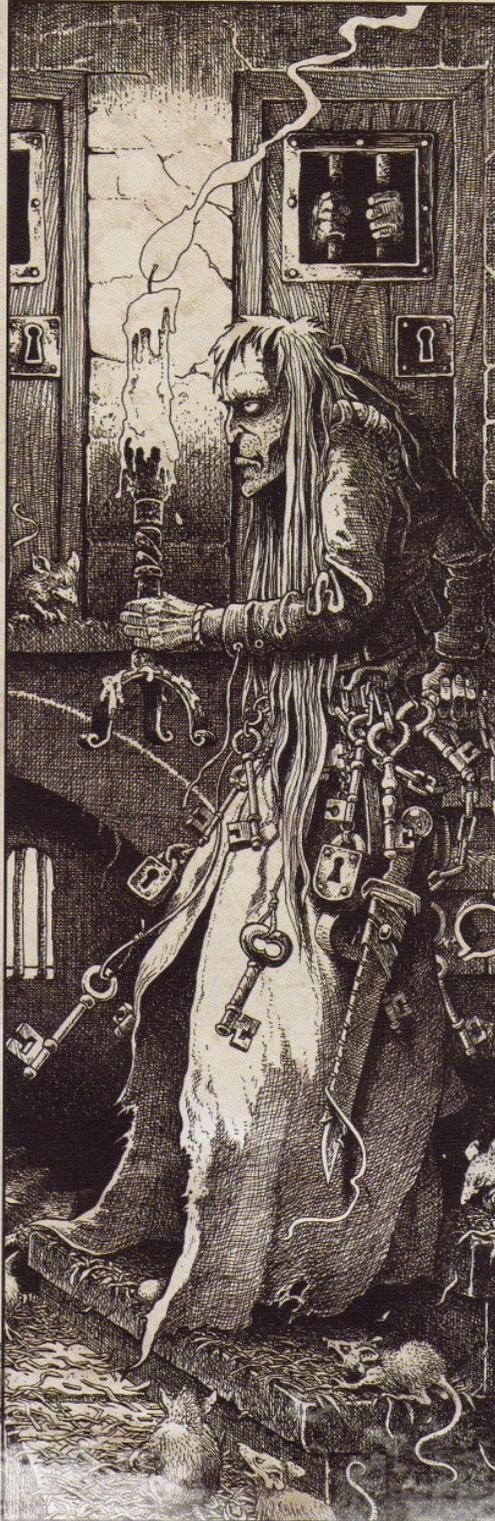
Le Joyau de Lanever est également un carrefour culturel et commercial. Comme la cité suit ses propres règles et sait intelligemment rester neutre dans la plupart des conflits, elle est souvent le théâtre d'échanges aussi surprenants que discrets. Le savoir, l'or, la chair, l'amitié, l'amour... tout peut s'échanger dans la crasse des ruelles, les replis des tapisseries et l'ombre des quais du port.

Le jeu des intrigues étriquées et des faveurs échangées permet à Cadwallon de ne compter ni allié ni ennemi parmi les autres nations. Elle fait parfois l'objet de raids de la part des Elfes Akkyshan de Loth ou d'autres adversaires, mais l'enjeu de ces attaques est rarement la conquête. Les sommités du continent ont bien compris que pour s'emparer du Joyau, il faudra se montrer encore plus subtil et plus patient que les Voleurs qui le protègent... Les Cynwäll eux-mêmes ne se sont jamais déplacés pour attaquer ou défendre la cité franche pourtant enchâssée sur un point stratégique de leur territoire. Cadwallon est peut-être encore maudite... et elle sait bien se défendre elle-même.





LE TAROT DE VANIUS



L'histoire des origines du Tarot de Vanius remonte à l'époque où le sort de Cadwallon se jouait entre les Chiens de Guerre et la Baronnie d'Achéron.

La vanité de Sophet Drahas avait entraîné la destruction de Erciles De Vanth et de Vejovith De Sarlath, les deux autres Liches venues l'aider à conquérir la cité en ruines, lorsque le Roi des Cendres se décida enfin à réclamer de l'aide à Feyd Mantis. Les Chiens de Guerre étaient déjà ancrés dans l'enceinte de la cité, alors Drahas leur déclara une terrible guerre sur deux fronts : à l'extérieur et en dessous de la cité. Tôt ou tard les Chiens mourraient de faim... mais c'était sans compter sur une intervention du destin.

Vanius, meneur des Chiens de Guerre et futur premier Duc de Cadwallon, se réveilla un matin en trouvant un magnifique jeu de tarot posé à son chevet. Grande fut sa stupéfaction en voyant que ses meilleurs guerriers et lui-même étaient représentés sur les Arcanes majeures des lames ! La Force, la Roue de la Fortune, l'Etoile... et lui, le Pape. Même Drahas, son adversaire, était représenté dans toute sa sinistre gloire : il était l'Empereur. Sentant l'immense pouvoir inhérent à chaque Arcane, il dissimula la carte de l'Empereur dans sa poche et distribua les cartes à ceux à qui elles étaient destinées. Chacun devina instinctivement quel était l'incroyable pouvoir de sa carte. Alors, avec l'énergie du désespoir, les Chiens de Guerre se lancèrent dans un ultime assaut et brisèrent le siège lors de la bataille du Mur de la Terre. Les armées de la Lumière arrivèrent peu après pour constater que Vanius et ses deux cents mercenaires avaient repoussé la plus grande horde de morts-vivants qu'on ait vue depuis Kaïber. Le pouvoir des Arcanes semblait si grand que les généraux de la Lumière y réfléchirent à deux fois avant de déloger les guerriers de Vanius : finalement, un arrangement fut trouvé avec les Elfes Cynwäll et la ville acquit sa liberté.



C'est à la suite de ce cuisant échec que Sophet Drahas fut lié à son trône par son maître, Feyd Mantis. Le Divin Baron condamna son serviteur à rester à Cadwallon jusqu'à ce qu'il l'ait conquise. Tel était le prix de son orgueil.

Mais la fraternité des Chiens de Guerre ne résista pas à la victoire. Les Arcanes du Tarot de Vanius s'éparpillèrent à travers Aarklash en même temps que leurs propriétaires. Depuis, leurs pouvoirs et l'histoire des individus qu'elles représentent alimentent les récits des troubadours. On raconte que l'Arcane du Diable représentait autrefois Aghovar, le maître de la Guilde des

Voleurs de Cadwallon. Depuis sa disparition, le Diable aurait pris le visage du très saint pape d'Akkylannie, Innocent. Humour symbolique ou révélation cuisante ?

Cette version de l'histoire du Tarot de Vanius est la plus couramment racontée par les Cartomanciens de la Cité des Voleurs. Il est vraisemblable que la réalité ait été quelque peu différente, mais qu'importe... Le pouvoir des Arcanes a éveillé et inspiré la Magie de la Cartomanie à Cadwallon. Les véritables Mages-Tarot sont beaucoup moins nombreux qu'ils le prétendent et suivent tous l'adage... le Mystère est la source du Pouvoir.



LE SECRET DES ANCIENS



Explorer Aarklash demande en soi l'abnégation de plusieurs vies. Certains individus ont le privilège de savoir que Aarklash n'est qu'un Royaume parmi tant d'autres. Visiter un Royaume Extérieur est déjà une preuve de grand pouvoir, alors en conquérir un...

Néanmoins, même le plus humble des hommes peut deviner que dans l'ombre d'un Royaume connu, dix milles autres attendent aux frontières de la perception des mortels.

L'Histoire d'Aarklash suit la même logique. Elle a été écrite et déformée par les vainqueurs ou les survivants d'innombrables guerres. Comme pour les Royaumes, chaque empire d'Aarklash s'est étendu au prix de milliers de sacrifices qui resteront à tout jamais inconnus. Des nations entières ont été effacées des annales de l'Histoire au nom de la seule vanité des mortels et des immortels confondus. Derrière un mensonge peuvent se terrer dix milles vérités. Les fantômes du passé pourraient ressurgir à tout instant... et modifier à leur tour le cours de l'Histoire en prenant une revanche sanglante !

Les livres d'Aarklash n'enseignent qu'une seule et unique manière de voir les choses. Ceux qui ont vécu les terribles batailles du passé et qui ont transmis leur savoir à leurs descendants savent que les vérités de l'Histoire servent les puissants.

Nulle institution ne peut contrôler les mille et unes rumeurs qui abondent dans toutes les tavernes d'Aarklash. Celles-ci font sourire bien des ignorants... et préoccupent bien des seigneurs. Examinons-en quelques unes !

Que sont devenus les Serpents de l'Alliance Ophidienne et les idéalistes de l'Utopie du Sphinx ? On prétend qu'ils se sont annihilés dans une guerre qui a duré à peine une semaine et qu'ils ne laissèrent que des cendres derrière eux. Qui sait où se trouvent les vestiges de leurs domaines et quels trésors ils abritent ? Une rumeur persistante fait état d'une bien étrange attaque d'hommes-serpents à la frontière de Diisha et de Bran-Ô-Kor... Quel rapport peut-il y avoir entre ces peuples disparus et les ruines de Lanever ?



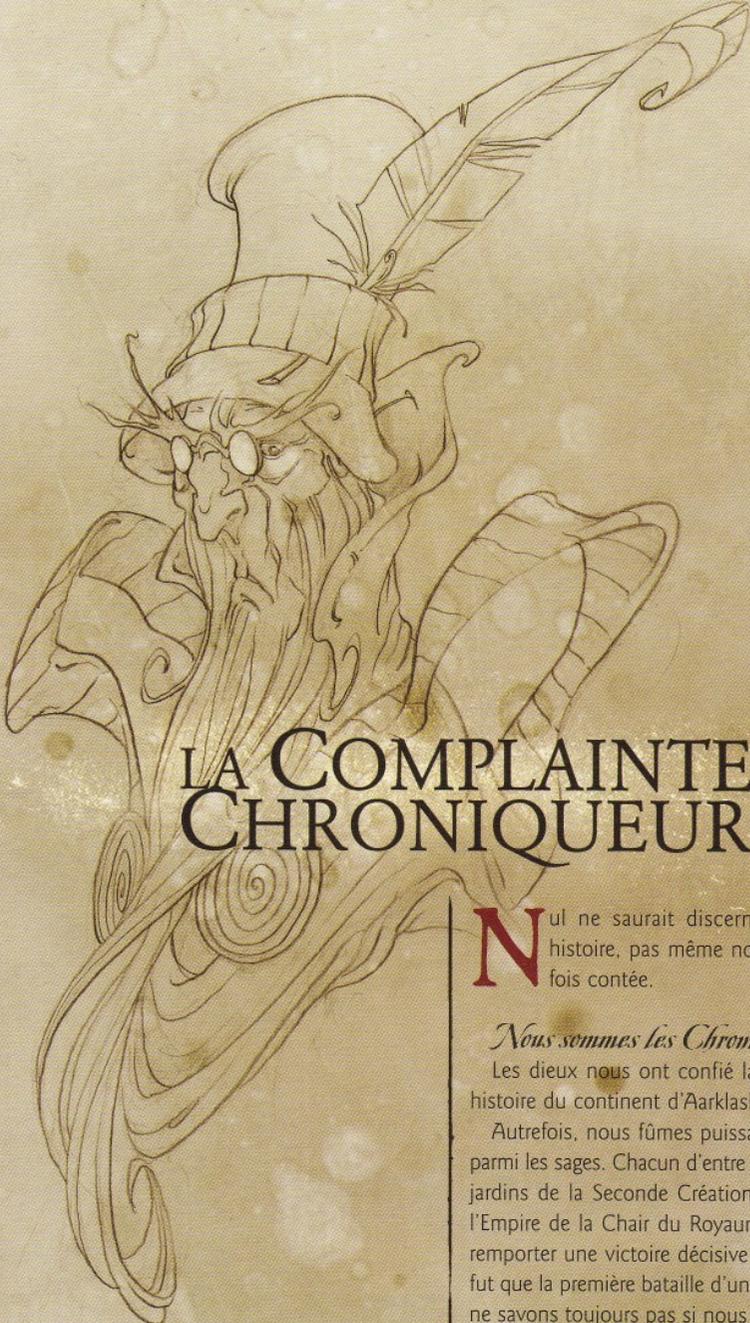
Qui sont les Chroniqueurs ? La simple mention de ce nom provoque une ignorante indifférence ou la méfiance la plus totale ! On dit que cette mystérieuse assemblée existerait depuis des siècles... Où sont-ils et qui sont-ils ? Pourquoi ont-ils interdit la Nécromancie ? Ont-ils réellement quelque chose à voir avec la discrète disparition de certains Prélats d'Akkylannie et la naissance des Elfes ?

On prétend qu'Aarklash est près du centre de la Création. Qu'y a-t-il réellement au centre ? Dans ce cas, pourquoi Aarklash est le nexus des forces élémentaires de tous les Royaumes ? Pourquoi les divins Immortels observent-ils le continent avec anxiété et délectation ? Quel rôle Aarklash va jouer dans le destin de la Création ?

D'où vient l'étrange pouvoir des Sélérites ? Quels insondables secrets cache le Temple du Griffon ? D'où vient la Bête, le dieu inconnu des Dévoreurs ? Qu'est-il advenu du Haut-Roi des Keltois ? Que cherchent les Nains de Mid-Nor ? D'où viennent les Gobelins Mutants ? Le Grand Crâne d'Achéron est-il réellement un ancien Immortel ? Qui a détruit la première Shamir ?

Le RAG'NAROK signifie t'il la fin d'Aarklash ?





LA COMPLAINTÉ DES CHRONIQUEURS

Nul ne saurait discerner le début et la fin de cette histoire, pas même nous qui l'avons pourtant maintes fois contée.

Nous sommes les Chroniqueurs.

Les dieux nous ont confié la tâche de compiler la fabuleuse histoire du continent d'Aarklash pour leur seul plaisir.

Autrefois, nous fûmes puissants parmi les puissants et sages parmi les sages. Chacun d'entre nous a parcouru les innombrables jardins de la Seconde Création. En abattant le mur qui sépare l'Empire de la Chair du Royaume des Ombres, nous avons cru remporter une victoire décisive et atteindre l'immortalité. Ce ne fut que la première bataille d'une longue guerre... À ce jour, nous ne savons toujours pas si nous en sortirons vraiment victorieux.

Au nom des dieux, nous avons inlassablement imaginé et écrit la destinée de millions d'individus, de nations, de mondes. Puis nous l'avons effacée autant de fois avant de reprendre notre interminable tâche. Nous avons puisé notre inspiration dans vos rêves les plus fous et dans vos cauchemars les plus sombres.

Notre puissance et notre sagesse symbolisaient le couronnement de la Création. Jadis, le sort des Royaumes reposait entre nos mains. Nous voilà à présent devenus les scribes de dieux insatiables et cruels.

Parfois, lorsque nous sommes condamnés à écrire une fois encore un chapitre de votre histoire, nous nous plaisons à croire que, peut-être, la nôtre se terminera un jour. De la manière dont elle finira dépendra notre salut.

Un page va être tournée.

Est-ce la fin, ou le commencement ?

La décision n'appartient qu'à vous... car c'est vous qui allez écrire cette page de l'histoire de tout un monde.

LE RITUEL DE L'AUBE (S U I T E)

Très loin de Shamir, dans une vaste pièce sombre mais richement décorée : la salle du trône du Roi Gorgyn le Lion, à Kallienne, capitale d'Alahan.

- « Les augures sont formels, Majesté. Le Rituel de l'Aube a bien eu lieu aujourd'hui. »

- « Quelle est la progression de l'ennemi ? »

- « Nul ne le sait encore, Majesté. Même les Syhars ne doivent pas le savoir. La progression du mal sera lente, la terre d'Aarklash va se défendre. »

- « Nous devons en avertir nos alliés. »

- « Nos représentants en Akkylannie nous ont fait savoir que le Griffon considérait cette menace comme irréaliste, Majesté. Votre lettre a été à peine portée à la connaissance du Pape Innocent. Les Légats ont ri aux déclarations de nos diplomates. »

- « Leur fierté peut tous nous conduire à notre perte, chambellan. Lorsqu'ils ouvriront enfin les yeux, il sera peut-être trop tard. Qu'en est-il de nos contacts dans l'Inquisition ? »

- « L'accueil y a été pire, Majesté. Eux n'ont pas ri, ils ne pouvaient simplement pas y croire. L'Inquisition ne peut concevoir un tel déferlement de puissance. »

- « Leur foi les aveugle. Il nous faut avertir, s'ils ne le savent déjà, les Dragons de Laroq. »

- « Il en sera fait selon vos désirs, Majesté. »

- « Il nous faut également trouver un homme qui connaisse bien Shamir, ses habitants et leurs coutumes. »

- « L'Ambassadeur Brehnan, en poste à Cadwallon, fut le dernier Ambassadeur du Royaume dans la capitale Alchimique avant que les représentations diplomatiques n'y fussent fermées... »

- « Rappelez-le. Qu'il vienne me voir le plus rapidement qu'il soit possible de voyager depuis la Cité Franche. »

- « Très bien, Majesté. »



À Cadwallon, au Palais ducal. Den Azhir, le maître des lieux, offrait une réception pour célébrer l'anniversaire de la victoire des fondateurs de la cité sur les hordes maudites du Nécromancien Sophet Drahas.

Tous les ambassadeurs de la cité y étaient présents, vêtus de leurs plus riches vêtements et accompagnés d'impressionnantes suites. Les femmes et les hommes qui y assistaient étaient également magnifiquement vêtus, mais toujours dans le style inimitable propre à Cadwallon. Quelques gardes aux lourdes capes rouges y assuraient la sécurité des invités et, surtout, de l'hôte.

Nul ne pouvait, ni ne devait, ignorer les représentants des ambassades : Brehnan le Lion d'Alahan, Iraem le Griffon d'Akkylannie, Zakin le Gobelin de No-Dan-Kar, Dyrsin le Cynwäll de Lanever et Shaïan Alud, l'Alchimiste de Dirz. Les échanges entre les diplomates et leurs suites étaient quelque peu vifs, mais restaient courtois. Les gardes du corps restaient à bonne distance derrière les ambassadeurs des grandes puissances d'Aarklash. En revanche, les porteurs d'armes étaient partout. Surtout autour des diplomates, mais ils ne se montraient pas hostiles, même s'il essayaient de se faire quelques mauvais coups en douceur, ou quelques grimaces.

Dans l'ombre, tranquille mais observatrice, se tenaient Isabeau et son porteur. À son habitude, la Secrète portait son armure rouge marquée par de nombreux duels dans la Cité des Voleurs. Son attention semblait être focalisée sur un jeune Lion raffiné autour duquel papillonnaient quelques-unes des plus jolies femmes de la cité. Même des princesses Cynwäll en visite ne purent résister à ses charmes, elles qui se montraient d'ordinaire indifférentes... Celui qui attirait toutes ces convoitises n'était autre que le jeune neveu de l'ambassadeur du Lion.

En écoutant le jeune homme déclamer quelques vers aux demoiselles, Isabeau ne put réprimer un rictus de mépris. Ces simagrées étaient bien inutiles, surtout pour mettre une de ces écervelées dans son lit... Mais la Secrète était chargée de la protection de l'adolescent pour le compte de son oncle, aussi elle s'acquittait de sa mission avec toute l'efficacité que sa réputation réclamait.

Enfin, ce n'était pas avec une de ces pies que le jeune Lion risquait quelque chose...

Malgré tout, elle remarqua l'arrivée inopinée d'un invité qui n'avait rien à faire ici : il s'agissait d'Alahel le Messager. Sa présence était incongrue en ces lieux. Son porteur appartenait à l'ambassade : le Messager devait y être passé pour qu'on lui donne ainsi l'autorisation de déranger ces festivités. Brehnan détestait être perturbé pendant ses représentations diplomatiques, surtout par un individu de son propre camp.

Alahel jeta rapidement un coup d'œil dans la salle, puis se dirigea vers Brehnan. Mais le garde du corps de ce dernier l'avait également repéré et allait pour l'intercepter. Il l'arrêta en posant une main sur sa poitrine. Les deux hommes souriaient, mais leurs paroles étaient acerbes. Alahel menaça de se frayer un chemin jusqu'à Brehnan si on ne le laissait pas passer immédiatement !

Finalement l'ambassadeur, qui avait suivi la scène du coin de l'œil, s'excusa auprès de ses pairs, non sans provoquer leur interrogation, ainsi que celle de Den Azhir. Les deux hommes sortirent sur le balcon puis se dirigèrent vers un coin tranquille de la terrasse. Seul un jeune couple de nobles de Cadwallon y discutait amoureusement. De la terrasse, on avait une vue magnifique de la cité, certainement la plus belle qu'il fut donnée d'admirer.

- « Il est difficile, quand on vient de la Ville Basse, de deviner quelle belle nuit s'étend sur la cité, ambassadeur. »

- « Celle-ci est certainement gâchée par votre arrivée, Messager. »

- « Certes oui. L'ombre approche avec son lot de malheurs et de tristesse. »

- « Vous êtes bien poète, pour une fois. Mais je vous serais gré d'abrèger vos élucubrations et d'en venir au sujet de votre présence ici. La situation est suffisamment tendue entre les ambassadeurs et je ne dois pas trop m'éloigner des festivités. »

- « Il y a eu une grande cérémonie à Shamir, conduite par le Basyleüs Villa, il y a six jours. Elle porterait le nom de Rituel de l'Aube. »

Toute trace de sérénité avait désormais disparu du visage du vieux Lion.

- « Qu'en est-il ? »

- « Nous ne savons pas encore, Brehnan. Nous avons envoyé un message à Tir-Nâ-Bor d'où l'un de nos agents est parti pour le désert. Mais nous n'avons pas plus d'informations pour l'instant. »

- « Que me veut Sa Majesté ? »



- « Le Lion vous ordonne de rentrer directement à Kallienne. Vous avez une parfaite connaissance des Alchimistes de Dirz et de leur capitale. Vous seul pourriez organiser une éventuelle opération dans la Tour Alchimique. »

- « Je ne peux quitter Cadwallon. À aucun prix. »

- « Même pour aider votre patrie à contenir la menace du désert ? »

- « Si je pars maintenant, notre... ami... Shaian Alud risque de créer une situation presque similaire ici, mais bien plus près de nos frontières. »

- « Qui me conseillez-vous ? »

- « Hmm. Je ne sais pas encore. Nous en discuterons demain à l'ambassade. »

- « Je dois immédiatement rentrer à Kallienne... et vous venez avec moi. »

- « Vous n'êtes pas à quelques heures près. J'ai lu des versions simplifiées des Tablettes de Zahar, je connais les effets du Rituel. Nous avons le temps d'en sentir les effets. Vous partirez pour notre royaume demain, cela sera bien suffisant. »

Discrètement cachée dans l'embrasure de la porte, Isabeau avait assisté à toute la scène. Elle n'avait rien entendu des paroles échangées, mais ne pouvait contenir la surprise que lui avait inspiré un échange aussi long entre les deux hommes.

La situation devait être grave.

CHRONOLOGIE D'AARKLASH

Tenter de dater certains événements avec précision relève parfois de l'impossible. Les différents peuples d'Aarklash n'utilisent pas tous le même calendrier et les tables de conversion sont loin d'être exactes. Kyllion l'Ancien s'est pourtant attelé à cette tâche et a livré à la postérité une chronologie approximative basée sur le calendrier le plus universel qui soit : le calendrier solaire, qui compte les révolutions de la planète autour de Lahn. Kyllion fait débiter la chronologie à l'Hiver des Batailles. Le Mage Aventurier étant Barhan, nous pouvons remarquer une datation plus précise à partir de la fondation de son pays natal. Son travail, ainsi que celui de ses disciples après lui, souffre de quelques incohérences et surtout des protestations des universitaires du continent. Mais nous pouvons être sûr que Kyllion a travaillé avec toute l'application qui le caractérisait.

La version ci-dessous est loin d'être complète. Elle permet néanmoins au lecteur de situer les principaux événements des quatre Âges du passé d'Aarklash.

L'ÂGE DES BATAILLES

- ? - APPARITION DES WOLFEN
- ? - EXIL DES DIEUX
- 0 - L'HIVER DES BATAILLES

L'ÂGE DE LA RENAISSANCE

- 1 - COLONISATION DE L'ÆGIS PAR LES NAINS
- ARRIVÉE DU PEUPLE DE KEL
- 20 - SCISSION DES DRUNES DU PEUPLE DE KEL
- 100 - DÉCOUVERTE DES GOBELINS PAR LES NAINS
- 150 - APPARITION DES ELFES

L'ÂGE D'OR

- 50 - ? - DIVISION DU PEUPLE DE KEL EN DIFFÉRENTS CLANS MINEURS
- 200 - EMERGENCE DES CLANS LAHNHARS ET YLLIAAR
- 250 - EMANCIPATION DES GOBELINS
- 255 - DISPARITION DE L'ALLIANCE OPHIDIENNE
ET DE L'UTOPIE DU SPHINX
- 270 - FONDATION DE KLÛNE
- 419 - FONDATION DU ROYAUME D'ALAHAN
- 558 - SERRELIS, CONFLIT DE SUCCESSION ENTRE ELHAN ET SILMAË
- 573 - FONDATION DE L'AKKYLANNIE

L'ÂGE D'ACIER

- 675 - TRAHISON DE LA BARONNIE D'ACHÉRON - BATAILLE DE KAÏBER
- 676 - DÉCOUVERTE DE L'HERÉSIE DE DIRZ
- 684 - AVÈNEMENT DU DESPOTE
- 701 - INVASION D'ASHINÂN - DÉBUT DU RÈGNE DE SCAËLIN
- 706 - ALLIANCE ENTRE TIR-NÂ-BOR ET L'AKKYLANNIE
- 808 - CRÉATION DES ORQUES À SHAMIR
- 832 - BATAILLE DU MUR DE LA TERRE - INDÉPENDANCE DE CADWALLON
- 852 - REVOLTE DES ORQUES
- 999 - PREMIERS TÉMOIGNAGES SUR LES DEVOREURS
- 1000 - RITUEL DE L'AUBE À SHAMIR

*Le temps a fait son œuvre et les haines du passé ressurgissent.
Les immortels aux mille noms reviennent parmi leurs adorateurs pour livrer
l'ultime bataille, celle qui décidera de l'avenir de la Création.
Le Dernier Âge, celui des Ténèbres, vient de s'abattre sur Arkflash.
C'est une ère nouvelle qui s'annonce. Une ère dont personne ne sortira indemne,
pas même les dieux. L'ère du Rag'Narok.*



RACKHAM®