

L'ÉTAT DU MONDE

Nous sommes en l'an 1130 de l'âge des mortels (ADM). Cela fait plus d'un millénaire que les dragons ont été chassés du monde et les civilisations libérées de leur joug sont maintenant prospères, bien que faisant face à de nombreux problèmes internes ou frontaliers.

Les différents peuples, essentiellement concentrés sur Hereklyon, se sont pour la plupart rencontrés et pratiquent un commerce de grande échelle le long de la côte du Crépuscule et à travers la mer Chûtoilante.

Le monde a oublié l'origine du mal qui corrompt aujourd'hui encore les terres dévastées du nord, mais peu de gens s'en soucient vraiment dans la mesure où elles ne présentent aucune menace directe ni intérêt pour les habitants.

La péninsule sauvage au sud-est encore peu explorée au-delà de ses côtes. Le territoire sauvage est habité par de nombreuses créatures voraces et puissantes avec lesquelles seuls quelques élus parviennent à cohabiter. Les plus connus d'entre eux étant les elfes, les félinins et les orcs.

Enfin, le continent tropical de Mornaris à l'Ouest et sujet à de nombreuses spéculations. Des promesses de richesses ou de pouvoir courent les ports de la côte Ouest d'Hereklyon, mais leur crédibilité est souvent remise en question et l'enthousiasme tempéré par de nombreuses disparitions d'expéditions.



HEREKLYON

Hereklyon est le continent considéré comme le plus civilisé. Ormis quelques régions hostiles, la plupart du territoire aujourd'hui est habité. Lourd d'histoire, ce continent a vu passer de nombreuses civilisations, chacune ayant laissé ses marques. Des pierres runiques de Lanumare aux caveaux de Hraatim'Mazer en passant par les ruines maudites de Mord'Ara, les opportunités d'aventures ne manquent pas non plus sur ce continent. C'est sans compter les troubles qui sévissent de toutes parts, qu'il s'agisse de conflits frontaliers des différentes nations cherchant à étendre leur influence ou de cultes obscurs complotant pour réveiller des divinités oubliées profitants de l'instabilité des royaumes pour renverser l'ordre des choses.



LES ROYAUMES HUMAINS

Sur le nord-est du continent, les humains se sont imposés en maître. Ce peuple très jeune s'est rapidement développé au cours du dernier millénaire. D'un ensemble de tribus dispersées sur les hautes terres de Demerantes et chassés par les dragons, peu auraient pu les imaginer capables de renverser leurs tirants et s'élever au point de former un société prospère. Les royaumes humains s'étendent des hautes-terres au cap de Temerante jusqu'à la lisière de Iona'Thylis. L'histoire de ce peuple à la vie éphémère est encrée dans des traditions occultes et primordiales. On ne décompte plus le nombre d'incidents magiques causé par des mages un peu trop enthousiastes. Le Royaume d'Hiltharion en a fait sa marque de fabrique par le passé, jusqu'au jour où l'Académie a été fondée en l'an 735 par l'archimage Nicodemus dans le but de modérer son utilisation. Dans ce même esprit, la formation récente de l'Empire Temerantien et l'ascension de l'église Septimale qui l'a accompagné ont promu une utilisation réglementée de la magie pour le bien de tous.

LES DIX ROYAUMES

L'humanité est répartie en dix grands Royaumes situés dans les hautes terres des Demerantes et au cap des Temerantes.

Au nord, les hautes terres des Demerantes - berceau de l'humanité moderne - a vu naître les premiers rois et reines qui se sont dressés contre leurs oppresseurs. Ces figures mythiques du folklore hormanien sont aujourd'hui encore vénérées dans le cadre de traditions qualifiées de païennes par les impériaux.

Cependant les anciennes cités souterraines qui jonchent les collines tombales et les dolmens se dressant toujours fièrement dans les forêts et sur les hauts plateaux créent un sentiment de proximité entre ses habitants et leurs ancêtres. Cette fierté du peuple ne saurait être balayé simplement par la force, quelque chose que l'Empire a été forcé d'admettre au cours de son occupation des royaumes le plus au sud, à son grand désarroi.

Pour ces raisons, les habitants des royaumes de Lanumare, Drumelton, Normor, Dunalgol et du Sidmorant, ainsi que d'Auberive dans une moindre mesure, sont considérés comme plus spirituels et attachés aux traditions. Un contraste clivant avec leurs cousins du Sud.

En effet à l'inverse, les habitants des royaumes de Chomarantes, Hiltharion, Temelac et Gilbragnan encouragent le progrès et la poursuite d'un meilleur lendemain. Cet idéal est poussé à l'extrême à Hiltharion, où les gens sont libres de poursuivre des études et dont les dirigeant travaillent toujours pour encourager la communication avec les autres peuples du monde. Les prouesses en termes de navigation ont fait de l'Empire la première puissance navale, et l'un des premiers peuples à avoir établi un contact avec le reste du monde. Aujourd'hui, l'académie et les grandes villes accueillent des habitants originaires des quatre coins du monde, faisant de Temerantes le territoire le plus hétéroclite au monde.

L'EMPIRE TEMERANTEN

L'empire Temerantien, formé en l'an 926 de notre ère par l'unification des royaumes de Temelac et Chomarantes est aujourd'hui un bastion de progrès et de prospérité dans le monde troublé de Gribadia. En effet, l'Empire a connu une rapide croissance. La région est passée en l'espace de deux siècles d'un ensemble d'états décadents rongés par la guerre et pillé par des brigands en un Etat de droits où chacun est libre de suivre sa voie, pourvue qu'elle contribue au bien-être de l'Empire.

Principalement établi sur le Cap Temerantes, ses dernières conquêtes ont étendu ses frontières au-delà de la chaîne des Géminis au nord jusqu'à la lisière du Drumelton et pousse aujourd'hui avec difficulté à l'ouest dans Iona'Thylis.

L'empire Temerantien est une méritocratie culturellement poussé par un sentiment d'équilibre enseigné par l'église Septimale dont les dieux représentent chacun un aspect de la vie sous deux angles antagoniste. Pour les Temerantiens, le bonheur se trouve sur un bon équilibre entre la satisfaction personnelle et l'utilité à la société. Tout citoyen de l'Empire est attendu de lui apporter quelque chose pour pouvoir profiter de ses richesses.

L'ACADEMIE D'HILTHARION

L'académie d'Hiltharion est aujourd'hui célèbre dans tout le continent d'Hereklyon et au-delà. Ce centre d'apprentissage accueille toute personne avide de connaissance et de savoir-faire, indépendamment de son origine ou de sa classe sociale. Évidemment, certains cursus nécessitent de posséder de fonds suffisants pour pouvoir les suivre, mais la plupart des formations généralistes sont financées intégralement par l'Empire.

Historiquement, l'Académie ne formait que des mages et sorciers afin de mieux contrôler la magie et de limiter les incidents provoqués par des magiciens renégats. Aujourd'hui, cependant, elle propose des formations aussi bien dans le domaine de la magie que dans l'artisanat, la religion, l'armée et la politique. Les étudiants obtenant leur diplôme sont souvent au service de l'Empire pendant quelques années, mais certains trouvent des opportunités ailleurs.

De plus, le domaine de l'Académie est considéré comme un territoire neutre ouvert à tous, y compris pour des gens recherchés par l'Empire. L'Académie garantie un droit d'asile tant que le réfugié suit un des cursus. Il n'est d'ailleurs pas rare que certains criminels soient envoyés à l'Académie pour réinsertion dans la société.



LES MONTS GORIAKIS

Les hautes montagnes enneigées sur le nord du continent forment la chaîne Goriak, aussi connus sous le nom de monts Goriakis. Nommés ainsi après les nains installés dans la région, ces vallées et sommets frigorifiés testent l'endurance des voyageurs les plus aguerris. En effet, il est dit qu'il n'y a pas un instant sans qu'au moins une vallée ne soit couverte par un blizzard. Ce climat difficile a forgé l'endurance des nains sur les quelques millénaires qui on suivit leur émergence de la terre. Les chemins sillonnant les cols sont entrecoupés de passages souterrains très souvent complétés d'une ville. Ces "Harkuses", connectent toutes les vallées et tous les réseaux de souterrains. Peu de nains osent explorer en profondeurs ces galeries sillonants à l'infini sous la montagne, bien que creusés par leurs ancêtres et regorgeant de richesses. Elles sont aujourd'hui envahis par des créatures des profondeurs tels que les troggs, gobelins et trolls. Certains rapportent même la présence de génies de feu et de démons ayant bâti leur domaine sur les ruines d'anciennes cités.

LES CLANS NAINS

Le peuple nain est divisé en trois clans principaux chacun établi dans un des trois domaines des monts Goriakis. Ils coopèrent dans la poursuite de la richesse et de la prospérité, chacun spécialisé dans un domaine précis de leur société.

Le cœur de la société naine se trouve à Blanchedepierre, capitale située sous le mont éponyme, au centre des monts Goriakis et des trois vallées. C'est ici que s'établissent la plupart des échanges entre les trois clans et que sont prises les décisions politiques dans le "Balgoründ", un genre de grand sénat taillé à même la roche et permettant de réunir des représentants de chaque faction de façon équilibrée, ainsi que les conseillers du roi sous la montagne.

CLAN MERED

Le clan Mered habite les contreforts et est spécialisé dans l'artisanat et la forge. Ces nains fabriquent les outils réputés comme les plus résistants et durables au monde. Les traditions Meredianes sont centrées sur l'art de la guerre et de l'armement. Ils vénèrent Dolmangur, le porte-flamme, dieu des flammes et de la destruction dans la culture naine. Les grandes forges sous la montagne sont alimentées par des rivières de magma qui parcourent les parties les plus basses du sous-sol montagneux.

CLAN VOLTUR

Le clan Voltur habite les plateaux et les cavernes et est spécialisé dans la maçonnerie et la prospection. Principaux fournisseurs de minerais précieux, leurs produits sont vendus à travers le monde pour un prix d'or. Le mithril extrait des veines les plus profondes est leur fierté. Mais réduire ce clan à l'extraction de métaux précieux serait ignorer leur génie architectural. En effet, il n'y a pas mieux qu'un nain du clan Voltur pour bâtir une cathédrale ou tailler un haut-relief dans la roche. Ils vénèrent Rebethan, la forme-terre, déesse de la terre et de la création dans la culture naine.

CLAN AEDRU

Le clan Aedru habite les sommets et est spécialisé dans le spiritisme et la magie élémentaire. Ces nains au service de Bordéa, la tisse-tempêtes, déesse du blizzard et des prophéties, parcourent les sommets les plus hauts des monts Goriakis en pèlerinages pour honorer leur déesse et calmer le blizzard qui traverse les monts Goriakis. Ils communiquent avec les esprits élémentaires qui leur offrent des visions du monde et des destins possibles. L'Oracle, une sorte de figure d'autorité serait en mesure de prédire le destin d'une personne si elle vient le chercher.

LE ROI SOUS LA MONTAGNE

Bien que la plupart des nains fassent partie d'un des trois clans cités précédemment, il existe une caste différente. Habitant la cité de Blanchedepierre, ces nains sont relégués à la charge administrative et politique des monts Goriakis. Le roi sous la montagne décide avec son sénat des actions à prendre. En particulier, il cherche les conseils des prophètes aedrus pour allouer correctement les ressources des bâtisseurs volturis et les armées meredianes pour repousser les diverses incursions venant des galeries profondes sous la montagne. Ce pouvoir en place depuis cent générations naines n'a jamais été contesté par d'autres nains, malgré les nombreuses guerres avec les peuples d'en bas déclarée pour la poursuite de la quête du cœur de la montagne.

LES ANCIENNES GALERIES DE SVARTAM

On raconte que les nains ont émergé de ces galeries il y a de cela quelques millénaires. S'enfonçant dans les profondeurs les plus obscures de la terre, et s'étalant sous l'ensemble de la montagne, elles sont habitées en surface par les Volturis et en profondeur par les "peuples d'en bas", un terme regroupant l'ensemble des créatures vivant dans ces cavernes, incluant notamment gobelins, trolls, élémentaires et démons.

La légende raconte qu'au plus profond de ce dédale se trouve le cœur de la montagne, une pierre située à l'intersection de toutes les veines de mithril. Ce trésor, recherché par des générations de rois sous la montagne, a attisé les convoitises. Mais pour l'atteindre, il faudrait déloger des hordes entières de gobelins, braver les grandes parois verticales et glissantes des tunnels et affronter des démons et d'autres créatures natives des abstractions du feu et de la terre. Cette entreprise a malheureusement provoqué de nombreuses guerres de territoires entre les nains et les peuples d'en bas.



IONA'THYLIS

Certainement la forêt la plus grande et la plus ancienne au monde, Iona'Thylis a acquis à travers les âges la réputation de forêt maudite. Un surnom octroyé par les nombreux peuples qui ont tenté de traverser ses sentiers tortueux parsemés de dangers. De nombreuses histoires circulent à propos d'arbres murmuran des vérités troublantes, de bêtes féroces tapies dans l'ombre des broussailles et d'esprits maléfiques de divinités vengeresses.

Malgré ces histoires troublantes, il existe deux peuples qui ont su s'établir dans cette forêt : les elfes de Dunelbar et leurs cousins hybrides de Lemeraudes. Comment ils ont réussi à prospérer dans un environnement aussi hostile reste aujourd'hui un grand mystère, bien que les quelques habitants voyageant à travers le monde font référence au "Pacte Symbiotique", supposément un genre de rituel inconnu du reste du monde assurant leur sécurité dans la forêt.

DUNELBAR, LEMERANDES ET LE PACTE SYMBIOTIQUE

Les premiers habitants connus de la forêt sont les elfes de Dunelbar. Ayant migré il y a de cela quatre mille ans depuis la péninsule sauvage, la forêt leur offrait une couverture idéale contre les attaques des dragons qui régnait à l'époque en maître sur le continent.

On raconte que lorsque les humains fraîchement libérés du joug des dragons se sont aventuré au-delà de la lisière, une partie des elfes les ont accueillis dans la forêt et leur ont enseigné le Pacte Symbiotique, les permettant de vivre en toute sérénité. Avec le temps, les deux communautés se sont rapprochées au point de former une communauté mixte qui deviendra par la suite connue sous le nom de Lemerandes. Aujourd'hui, leur sang est lié au point de n'abriter que des demi-elfes.

Il est de notoriété publique cependant que les elfes de Dunelbar réprouvent aujourd'hui les demi-elfes de Lemerandes, considérant que leur sang a été gâché sur ces hybrides, utilisant parfois le terme de demi-sang.

TYRNAGOL ET LES DIEUX SAUVAGES

Au cœur de la forêt, se trouve un arbre gigantesque du nom de Tyrnagol. S'élevant sur mille mètres de haut, ses branches couvrent une bonne portion de la forêt. Il est dit que chacun des arbres de Iona'Thylis est né d'une graine de Tyrnagol et que leurs racines sont toutes reliées à lui, telle une toile d'araignée. Chaque arbre coupé est ressenti par l'ensemble de la forêt. Pour les protéger, les esprits envoient alors le gardien de la clairière attaquée : un dieu sauvage. Ces créatures, vénérées par les cercles druidiques, sont des entités à l'apparence de bêtes représentant leur nature et leur tempérament. À ce jour, seulement une dizaine de ces créatures sont connues, mais l'Académie d'Hiltharion estime qu'il pourrait en exister une centaine à travers toute la forêt. Cette dernière compare d'ailleurs la forêt à une fourmilière, dont les dieux sauvages seraient les sentinelles.

LES RUINES DE MORD'ARA

Dans les fourrés les plus sombres de Iona'Thylis, au sud, trônent les ruines de Mord'Ara. Nul ne sait vraiment de quelle époque et civilisation elles proviennent, mais elles sont aujourd'hui habitées par les créatures les plus redoutées de la forêt. Parmi elles, on compte des araignées géantes, des âmes errantes et des monstruosités aberrantes, sans doute résultats d'une expérience qui aurait mal tournée (et sûrement provoqué la chute du peuple habitant alors les lieux). Les elfes de Dunelbar craignent les ruines, de peur de libérer un mal plus grand encore. Par conséquent, la plupart du monde laisse ces ruines à leur triste sort et se contente de repousser les quelques menaces débordant parfois sur les bosquets plus verdoyants de la forêt.

Il arrive cependant que quelques aventuriers et explorateurs téméraires aient la mauvaise idée de s'y aventurer et de révéler au monde des artefacts anciens. À en croire les archives de l'Académie, la malédiction qui affectait la région d'Hiltharion avant l'arrivée de l'Archimage Nicodemus viendrait d'un artefact de la sorte ramené par un aventurier cupide l'ayant revendu à prix d'or au despote de l'époque. Une malédiction qui avait valu son surnom de "Royaume du désespoir" pendant près de trois siècles à toute la région.

BÉLDRAZYON

À l'extrême occident de la forêt, la faune et la flore prennent un aspect bien plus enchanté. On trouve à cet endroit la plus grosse concentration de faë qui bénissent les eaux de la rivière coulant jusqu'à Tyrnagol. Si les elfes ont planté l'arbre géant, ce sont les faë qui entretiennent sans le savoir sa croissance et sa pérennité. Certains érudits soutiennent que sans les faë, Iona'Thylis ne serait pas la forêt qu'on connaît aujourd'hui.

Il ne faut cependant pas se fier aux apparences. Il apparaît que Beldrazyon est la région la plus dangereuse à explorer. La raison étant que nous n'avons que trois écrits dont l'authenticité a été vérifiée relatant l'aventure d'individus étant entrés et sortis de la région, le temps de quelques heures. Le reste n'est que spéculation et fariboles d'individus désabusés cherchant à attirer l'attention. Un des écrits rapporte comment un groupe d'explorateurs égarés ont rencontré un groupe de faë draconiques et se sont vu offrir de jouer avec elles au "Goëlf". Seul le dirigeant de la dite expédition s'en sortit en utilisant un sort d'illusion faisant croire aux faë qu'elles avaient réalisé un "magnifique birdie en shootant sa tête de blaireau avec le driver de célérité verdoyante". Il prit la poudre d'escampette avant que les fourbes chenapans ne se rendent compte de la supercherie.



LES ÎLES PYRALIENNES

**L'ÎLE KRAATOA ET LA CEINTURE D'ASTRENOIRE
LES HABITANTS DE L'ARCHIPEL
LE PALAIS DES CHANTS PERDUS**



LE GRAND CANYON

**TOPOGRAPHIE DU TERRITOIRE
LE PROMOTOIRE DES CHIMÈRES
L'AVALORIN**



LES RIVAGES DU CRÉPUSCULE

**LES PRAIRIES DE PALMARÈNE
COMMERCE ET DANGERS DES RIVAGES
LE RIVAGE DÉCHIQUETÉ ET LE GOUFFRE MONDE**



LES TERRES DES DRAGONS

**CLANS BARBARES DE LA VALLÉE DE LA DURAMMIR
LE PERCHOIR DES DRAGONS
LES CITÉS-ÉTATS DU GOLFE DE LA SOIE**



LES CONFINS FOUDROYÉS

**LES PERCHOIRS DES STRIGIDES
LES MARAIS D'ALKHAZAR
LE CONFLUX**



SABLEDOR

**LA GRANDE CITÉ DE SOLARION
LE DÉSERT DES VERS : PÉRIPLE ET RICHESSE
LES RAVINS LUXURIANTS**