

Creare Mundum Devel

The Creare Mundum Project

6 mars 2016

Sommaire

| | |
|--|-----------|
| Première partie I. L'ère raciale | 9 |
| 1 Géographie de l'ère Raciale | 11 |
| 1.1 Introduction | 11 |
| 1.2 Thorneye | 11 |
| 1.3 Kazadren | 11 |
| 1.3.1 Dren | 12 |
| 1.4 Le désert Orque | 12 |
| 1.5 La faille | 12 |
| 1.6 Les clans humains | 12 |
| 1.7 Les Terres inhabitées | 13 |
| 1.8 Les territoires Nalfein | 13 |
| 1.9 Transition | 13 |
| 2 Histoire de l'ère Raciale, ou la chute des grands empires | 15 |
| 2.1 Les guerres Nalfein | 15 |
| 2.2 Expansions humaines et colonisations elfiques | 17 |
| 3 Races originelles | 19 |
| 3.1 Les Humains | 19 |
| 3.2 Les Alvénis | 19 |
| 3.3 Les Mauriacs | 19 |
| 3.4 Les Nalfeins | 20 |
| 3.5 Les Orques | 20 |
| 3.6 Les Skhos | 20 |
| Deuxième partie II. L'ère médiévale | 21 |
| 4 Histoire médiévale | 23 |
| 4.1 Introduction | 23 |
| 4.2 Ermudor le Grand | 23 |
| 4.2.1 De l'unification des clans humains | 23 |

SOMMAIRE

| | |
|--|-----------|
| 5 Géographie médiévale | 25 |
| 5.1 Les différentes zones d'influences | 25 |
| 5.2 Kazadren | 26 |
| 5.2.1 Les arodef | 26 |
| 5.2.2 Dren | 26 |
| 5.2.3 Dûn Antil | 28 |
| 5.3 Les zones à influences humaines | 28 |
| 5.3.1 Sombre-Cime | 28 |
| 5.3.2 Les Plaines de Sang | 31 |
| 5.3.3 Darkhaven | 32 |
| 5.3.4 La Mer Intérieure | 32 |
| 5.3.5 Le grand fleuve | 32 |
| 5.3.6 Anksfall | 32 |
| 5.3.7 La Noble Mer | 34 |
| 5.3.8 Les monts mineurs | 34 |
| 5.3.9 Grahyst | 34 |
| 5.3.10 Leheath | 34 |
| 5.4 Thargelon | 35 |
| 5.4.1 Ketelundr | 35 |
| 5.5 Le désert orque | 36 |
| 5.5.1 Les côtes ardentes | 36 |
| 5.5.2 Les chutes d'Amalrik | 36 |
| 5.5.3 Mauhagr | 36 |
| 5.6 La faille skhos | 37 |
| 5.6.1 Vrag | 37 |
| 5.7 Rinam | 38 |
| 5.8 Les forêts | 38 |
| 5.8.1 Thorneye | 38 |
| 5.8.2 Aegnord | 39 |
| 5.9 Les contrées barbares | 39 |
| 5.10 Dagat-Ys | 40 |
| 5.10.1 Transition | 40 |
| 5.11 Les guildes | 41 |
| 5.11.1 La guilde des voleurs | 41 |
| 5.11.2 La guilde des magiciens | 41 |
| 5.11.3 La guilde des guerriers | 41 |
| 5.11.4 La guilde de l'ombre | 42 |
| 6 Au delà de la conscience | 43 |
| 6.1 Religion | 43 |
| 6.1.1 Le Démiurge | 43 |
| 6.1.2 Les règles de création | 43 |
| 6.1.3 Vénération | 43 |
| 6.1.4 Les Églises | 44 |
| 6.1.5 La grande Bibliothèque | 44 |
| 6.2 Les âmes | 44 |

SOMMAIRE

| | | |
|--|--|-----------|
| 6.2.1 | Exemples d'âmes | 44 |
| 6.2.2 | Assimilation des âmes | 45 |
| 6.2.3 | Abandonner son âme | 45 |
| 6.2.4 | Les faveurs du Démurge | 45 |
| 6.3 | Magie | 45 |
| 6.3.1 | L'Énergie | 45 |
| 6.3.2 | Les 4 éléments | 46 |
| 6.3.3 | Le cas de la lumière et des ténèbres | 46 |
| 7 | Les races médiévales | 49 |
| 7.1 | Les Humains | 49 |
| 7.1.1 | Caractéristiques physiques | 49 |
| 7.1.2 | Us et coutumes | 49 |
| 7.2 | Les Mauriacs | 50 |
| 7.2.1 | Caractéristiques physiques | 50 |
| 7.3 | Les Skhos | 50 |
| 7.3.1 | Caractéristiques physiques | 50 |
| 7.3.2 | Métissage | 50 |
| 7.3.3 | Organisation | 51 |
| 7.3.4 | Les skhos sauvages | 51 |
| 7.3.5 | Les grands skhos | 51 |
| 7.4 | Les Dalcés | 51 |
| 7.4.1 | Caractéristiques physiques | 51 |
| 7.4.2 | Origines | 51 |
| 7.4.3 | Hiérarchie | 52 |
| 7.5 | Les Alvénis | 52 |
| 7.5.1 | Caractéristiques physiques | 52 |
| 8 | Ressources médiévales | 53 |
| 8.1 | Musique d'ambiance | 53 |
| 8.1.1 | Tonnerre | 53 |
| 8.1.2 | Forêt | 53 |
| 8.1.3 | Vent | 53 |
| 8.1.4 | Pluie | 53 |
| 8.1.5 | Loups | 53 |
| 8.1.6 | Ville | 53 |
| 8.2 | L'Assistant | 54 |
| Troisième partie III. L'ère technologique | | 55 |
| 9 | Histoire et Géographie technologique | 57 |
| 9.1 | Introduction | 57 |
| 9.2 | Les Terres Humaines | 57 |
| 9.2.1 | Sombre-Cime | 57 |
| 9.2.2 | Anksfall | 57 |

SOMMAIRE

| | | |
|---|-----------------------------------|-----------|
| 9.2.3 | Grahysrt | 58 |
| 9.2.4 | Leheath | 58 |
| 9.3 | Thargelon | 59 |
| 9.3.1 | Ketelundr | 59 |
| 9.4 | Kazadren | 59 |
| 9.4.1 | Dren | 59 |
| 9.5 | Le désert Orque | 60 |
| 9.5.1 | Mauhagr | 60 |
| 9.6 | La faille Skhos | 60 |
| 9.6.1 | Vrag | 60 |
| 9.7 | L'eau et la terre | 60 |
| 9.7.1 | Rinam | 60 |
| 9.7.2 | Thorneye | 61 |
| 9.7.3 | Aegnord | 61 |
| Quatrième partie IV. L'Apocalypse | | 63 |
| 10 Now ! | | 65 |
| 10.1 | Introduction | 65 |
| 10.2 | Récit historique | 65 |
| 10.2.1 | Introduction | 65 |
| 10.2.2 | La goutte d'eau | 65 |
| 10.2.3 | Le monde s'embrase | 66 |
| 10.2.4 | Traison ? | 66 |
| 10.2.5 | Explosion | 66 |
| Cinquième partie V. L'ère post-apocalyptique | | 69 |
| 11 Histoire et Géographie post-apocalyptique | | 71 |
| 11.1 | Introduction | 71 |
| 11.2 | Territoires à influences humaines | 71 |
| 11.2.1 | Anksfall | 71 |
| 11.2.2 | Tanok (ancienne Sombre-Cime) | 71 |
| 11.2.3 | Les territoires dévastés | 72 |
| 11.2.4 | Grahyst | 72 |
| 11.3 | La faille Skhos | 72 |
| 11.3.1 | Vrag | 72 |
| 11.4 | L'Eau et la Terre | 72 |
| 11.4.1 | Leheath | 72 |
| 11.4.2 | Natskhaz | 73 |
| 11.4.3 | Darkhaven | 73 |

SOMMAIRE

| | |
|--|---------------|
| 12 Les races post-apocalyptiques | 75 |
| 12.1 Les Skhos | 75 |
| 12.1.1 Caractéristiques physiques | 75 |
| 12.2 Les Orques | 75 |
| 12.2.1 Caractéristiques physiques | 75 |
| 12.2.2 Hiérarchie | 75 |
| 12.3 Les Humains | 75 |
| 12.3.1 Caractéristiques physiques | 75 |
| 13 La faune et la flore post-apocalyptiques | 77 |
| 13.1 Faune | 77 |
| 13.1.1 Agont | 77 |
| 13.2 Flore | 77 |
| 13.2.1 Enylà | 77 |
| 14 Ressources post-apocalyptiques | 79 |
| Sixième partie VI. Ressources générales | 81 |
| 14.1 Chronologie | 83 |
| 14.1.1 Frise chronologique | 83 |
| 14.2 Participation au projet | 84 |
| 14.2.1 Comment ? | 84 |
| 14.2.2 Les créateurs | 84 |
| 14.2.3 Remerciements | 84 |
| 14.2.4 Licence | 85 |

SOMMAIRE

Première partie

L'ère raciale



Chapitre 1

Géographie de l'ère Raciale

1.1 Introduction

Vers l'an 0. L'apogée des civilisations naines et elfiques. En dehors de ces mondes civilisés, c'est la loi du plus fort, et elle est rarement drôle.

1.2 Thorneye

Thorneye est le berceau de la race des Alvénis. A l'époque de leur apogée, cette forêt s'étend sur une superficie extraordinaire, englobant une bonne partie des régions alentours, et s'étendant d'Est en Ouest du continent. En son centre, les palais des Alvénis rivalisent de beauté et de splendeur, et que les notables de la société Alvénis se font un devoir d'entretenir une ou plusieurs demeures les plus splendides possibles.

1.3 Kazadren

Kazadren, le pays des mauriacs, est une forteresse géante, bastion imprenable perché sur les pics de la chaîne de montagnes éponyme. Les tours et les remparts semblent se fondre avec le roc environnant, et donnent l'impression d'être à l'abri de tout. Cependant, l'impression que dégage la forteresse vue de loin n'est qu'un pâle aperçu de son aspect intérieur.

En effet, toute la montagne est utilisée par les architectes nains. Les pics rocheux sont creusés et transformé en somptueuses demeures. Les réseaux de couloirs longs de kilomètres, les maisons titaniques décorées avec ostentation, tout à Kazadren renvoie une impression de luxe et de faste, couplé avec une efficacité et un souci du détail sans pareil. Les forêts pétrifiées souterraines, les cavernes dont les murs scintillent de pierres précieuses, les ponts entre les niveaux, tantôt titaniques, tantôt léger et aériens, ne sont que quelques exemples des merveilles du royaume de Kazadren.

1.4. LE DÉSERT ORQUE

1.3.1 Armée

Cependant, s'il existe une chose qui peut se mesurer au luxe des galeries de Kazadren, c'est son armée. Des soldats innombrables, bien équipés, bien entraînés, qui ne craignent aucun ennemi forment la plus efficace ligne de défense jamais vue dans ce monde. Les Arodef de combat confèrent à cette armée une mobilité et une réactivité sans faille, ainsi qu'une puissance de feu impressionnante.

1.3.2 Dren

La capitale de Kazadren est aussi sa plus merveilleuse gemme. Ses portes, monstres de bois millénaires incrusté de granit, s'ouvrent vers les plaines au sud des montagnes. Les galeries de Dren ont été creusées sur plusieurs dizaines de niveaux, reliées entre elles par des centaines d'escaliers, de passages et d'accès dérobés. Ces galeries, toutes somptueuses et grandioses, lient des différents palais de la ville.

La salle du trône

De nombreuses salles sont décorées avec faste, mais nulle n'égale la salle du trône. Ses dimensions exactes sont connues de peu, mais elle est réputée pour son gigantisme. Les colonnes, sur deux rangées parallèles, mènent jusqu'au trône, monolithe de marbre mesurant plusieurs mètres de haut.

Le tout s'ouvre, derrière le trône, sur les grandes plaines gelées des territoires barbares. Une immense baie vitrée emplit la salle d'une lumière blanche. À midi, le marbre du trône royale se mettent à scintiller de milles feux.

Les grottes de Kétédren

Ces grottes sont connues pour être magnifiques et somptueuses, même selon les critères des mauriacs. Sur plusieurs centaines de mètre de haut, cette trouée est comme une balafré dans la montagne de Kazadren. La roche, couverte d'une végétation luminescente, éclaire l'endroit d'une pâle lueur. Cette lueur éclaire les environs et permet de discerner la splendeur du lieu. La grotte abrite en effet une chute d'eau d'une beauté incommensurable. L'eau ruisselle et dévale les pentes en de multiples cascades, rugissant et glougloutant jusqu'à se perdre dans les tréfonds de la montagne.

1.4 Le désert Orque

Aride et cruel, le Désert Orque est impitoyable envers ceux qui y pénètrent, et il ne fait pas d'exception pour les autochtones. De ce fait, les Orques souffrent de mauvaises conditions de vie. Ils sont réduits à un mode de vie nomade, vivant de rapines occasionnelles sur les clans humains.

1.5 La faille

La faille est une balafré dans les plaines. Ses rochers ont une bien mauvaise réputation, et les voyageurs l'évitent, certains n'en étant jamais revenus.

1.6 Les clans humains

Répartis sur les côtes de la Mer Noble, et pour quelques un empiétant sur les Monts Mineurs, les hommes vivent pauvrement, à l'ombre des autres races de ce monde. Ils vivent de chasse et d'une agriculture timide, mais leurs conditions de vie sont mauvaises. L'espérance de vie est faible, le niveau technologique bas, et les rapines des Nalfein et des Orques les maintiennent à l'échelon le plus bas de la civilisation. Les hommes maîtrisent à peine la métallurgie, et leurs armes sont de mauvaise qualité. Cependant, toutes ces privations ont eu un effet inattendu : elles ont forgé une race d'hommes forts et endurants, qui résistent bien aux privations et qui sont assez robustes pour ne pas disparaître en quelques années.

1.7 Les Terres inhabités

Les montagnes de Thargelon, la forêt d'Aegnord et l'île de Rinam sont encore à l'état sauvage, inhospitalières et désertes. Les montagnes ont un climat froid et austère. Quant à elle, Aegnord est sauvage et dangereuse. Son climat est chaud et humide, la végétation exubérante.

Rinam est une île quasi-déserte, sèche et aride. Quelques buissons y poussent, ainsi qu'une herbe sèche et rase. Les côtes nord et ouest de l'île sont couvertes de falaises abruptes, surplombant des plages fines et entrecoupées de sentiers abrupts. Les tempêtes agitent souvent cette partie de l'île, et des vagues de plusieurs mètres accompagnées de vents violents frappent souvent les falaises avec force. A l'inverse, les côtes sud et est sont en pente douce, le climat y est plus calme.

1.8 Les territoires Nalfein

Au sud de Thargelon, la race des Nalfein prospère et s'étend de plus en plus, envahissant les territoires des hommes et ravageant leurs terres. Les Nalfein, agressifs par nature, vivent en société régie par une sorte d'esprit de communauté, sans chef apparent. Ils agissent d'un commun accord pour le bien de leur race, et la vie d'un individu ne vaut rien si son sacrifice permet d'en sauver deux. Les Nalfein vivent dans des abris primitifs, organisés en cercles concentriques autour d'une place, ce qui fait ressembler leurs campements à des parodies de villages organisés. Les abris sont construits avec les matériaux disponibles sur place, et quand une région manque de ressources, les Nalfein se déplacent. Ils

1.9. TRANSITION

vivent ainsi dans un état semi-sédentaire, et détruisent tout ce qui se met sur le passage de leur migration.

1.9 Transition

Sur la mer de Tarek Eredron (l'Étendue Glacée en langage mauriac) se trouve une cité. Cette cité, perchée sur un pic rocheux, a pour nom Elleanol (Le Joyau en elfique). Transition est habitée en majorité par des Alvénis. Ces derniers sont des nobles, des penseurs et des artistes en majorité. Ils restent liés à Thorneye grâce à un portail magique, reliant le palais royal à un grand hall à Transition. Cette communauté est assez indépendante du pouvoir royal.

Au sommet du pic, orienté vers le sud-ouest, se trouve un manoir blanc. Ce dernier constitue une petite bibliothèque regroupant les savoirs elfiques et mauriacs, écrit par leurs sages respectifs. Les autres peuples préfèrent l'oralité, ou n'ont tout simplement pas la connaissance de l'écriture.

Chapitre 2

Histoire de l'ère Raciale, ou la chute des grands empires

2.1 Les guerres Nalfein

Au fur et à mesure qu'ils épuisent les ressources environnantes, les Nalfein se déplacent et cherchent de nouvelles zones à piller. C'est ainsi que leurs dégradations les ont conduits jusqu'aux limites des colonies humaines, et même aux frontières de l'empire alvénis. Les Nalfein ont ensuite commencé à faire ce qu'ils faisaient de mieux : piller. Leurs rapines ont commencé à agacer les alvénis, et ces derniers ont lancé quelques campagnes de représailles, rasant des campements Nalfein les plus proches. Cependant, au lieu de se laisser dissuader, les Nalfein ont augmenté l'intensité de leurs raids. S'ensuivit rapidement une guerre ouverte. Une force punitive d'alvénis fut montée, menée par le général Eden-Atil.

Eden-Atil était un alvénis grand, altier et aimé par ses pairs. Il était vu comme un bon stratège, quoi qu'un peu borné parfois. Il ne manquait pas non plus de courage au combat, et n'hésitait pas à mener ses hommes depuis la première ligne. Levant une force de milliers de soldats, Eden-Atil se lança dans ce qui devait être un massacre rapide et facile. Les premiers campements Nalfein ne résistèrent pas longtemps, submergés sous le nombre. Cependant, une fois qu'elle eut dépassé le désert Orque, l'armée se heurta à un plus grand nombre d'ennemis. Des groupes entiers de Nalfein, mus par un instinct mystérieux, commencèrent à converger vers la zone des combats. Individuellement, les Nalfein étaient dangereux. En groupe, ils étaient terrifiants. Malgré leur manque de coordination, ils se battaient farouchement, sans pitié. Les alvénis, tenant bon au départ, commencèrent rapidement à ployer sous le nombre croissant d'ennemis. Un régiment de quelques centaines de soldat alvénis fut coupé du reste de l'armée par un groupe de Nalfein. Ces soldats, mené par le capitaine Edra Ellarann, une alvénis réputée pour son indépendance, lutta pendant des jours contre les Nalfein pour rejoindre le corps d'armée principal. Cependant, il devint

2.1. LES GUERRES NALFEIN

vite évident que les ennemis étaient trop nombreux pour réussir un tel exploit. Le régiment se borna donc à quelques opérations d'arrière-garde pour tuer un maximum de créatures. Au bout de plusieurs dizaines d'opérations discrètes, Ellarann décida de lever le camp. Ses soldats étaient portés pour morts et ils commençaient à manquer de vivres et d'équipement en bon état. Ils longèrent donc la côte de la Noble Mer, espérant trouver un refuge où attendre des jours plus propices.

Au bout de deux mois d'affrontements acharnés, les Nalfein avaient clairement pris l'avantage. Une fois que cette information fut portée aux oreilles des nobles de Thorneye, une délégation fut envoyée dans le palais royal de Dren pour demander des renforts. Dran Arkh'Akkor, le roi mauriac de l'époque, était conscient du danger représenté par les Nalfein et fut prompt à réagir. Les portes de la montagne s'ouvrirent en grand pour la première fois depuis des éons et la terre trembla sous les pas de l'armée la plus nombreuse qui fut jamais levée. Sans perdre de temps, et soutenues par l'important réseau de ravitaillement des alvénis, les phalanges naniques traversèrent le continent sans encombre. Menées par le général Edren Arkh'Akkor, le fils du roi, elles se joignirent rapidement aux forces alvénis déjà affaiblies par des semaines de combats éreintants. Les mauriaca se précipitèrent au combat sans tarder, avec une bravoure et une efficacité sans pareilles. La progression de l'armée coalisée reprit rapidement, exterminant toujours plus de Nalfein, subissant toujours plus de pertes. Les steppes arides du sud du Désert Orque se couvrirent rapidement des corps enchevêtrés des trois races.

Après deux mois de combats acharnés, le front s'enlisa. La technique et l'armement des alvénis et des mauriaca se heurtait à la force brute et à l'instinct des Nalfein. De nombreux campements avaient été détruits, mais les forces s'épuisaient, et le ravitaillement se faisait de plus en plus difficile, les Orques s'enhardissant et organisant de plus en plus de raids. La guerre n'était qu'une succession de batailles sanglantes, ne s'interrompant que quand un des deux partis était exterminé. aucune stratégie n'était de mise, aucun prisonnier n'était épargné. Le moral était très bas chez les coalisés, les soldats ayant l'impression de participer à une boucherie sans fin. Quant à eux, les Nalfein ignoraient jusqu'au concept de moral, ils combattaient car leur instinct le leur dictait et ils y mettaient toutes leurs forces, participant parfois à des combats jusqu'à tomber d'épuisement.

Les semaines qui suivirent furent aussi violentes que les précédentes. Les trois armées s'amenuisaient petit à petit. Un tournant majeur du conflit fut la mort du général Eden-Atil, le crâne défoncé par le puissant coup de gourdin d'un Nalfein. La chaîne de commandement des alvénis étant stable et bien définie, un nouveau général fut promptement nommé, du nom de Tal'Angmar. Il était également compétent, mais contrairement à son prédécesseur il préférait les réunions stratégiques aux champs de bataille. Cependant, les alvénis et les mauriaca continuaient à périr, en emportant bien sûr leur comptant de Nalfein dans la tombe. Cependant, alors que les généraux commençaient à douter de leur capacité à poursuivre le conflit, les monstres commencèrent à refluer. En effet, ces derniers avaient également perdu "espoir", et la préservation de leur race leur dictait de se replier.

2.2. EXPANSIONS HUMAINES ET COLONISATIONS ELFIQUES

Les armée mauriacs et alvénis purent alors se replier, après des mois de campagne éreintante. Cependant, Tal'Angmar décida de profiter de sa présence au sud du continent pour organiser une série de frappes de représailles sur les pillards Orques qui avaient commencé à cibler de petites communautés alvénis. Malgré la fatigue accumulée lors des dernières semaines, les troupes de Tal'Angmar n'eurent aucune difficulté à exterminer les bandits qui rôdaient dans la région. Exsangues, le alvénis se replièrent dans leur capitale à Thorneye et à ses environs, abandonnant une vaste partie de leur domaine. Les mauriacs, quant à eux, se replièrent à nouveau sous leur montagne, léchant leurs blessures dans leur domaine souterrain.

2.2 Expansions humaines et colonisations elfiques

Avec les forêts alvénis soudainement libérées, les humains purent s'étendre et prospérer. Ils envahirent les abords de la forêt, et commencèrent à gagner du terrain sur les bois. Réunis sous la coupe d'un certain Ermudor, les humains devinrent assez forts pour résister aux raids Orques. Ils formèrent rapidement une nation, croissant en influence, et Ermudor fut nommé premier Empereur des hommes. Quant à eux, les alvénis d'Ellarann étaient toujours sur la côte de la Noble Mer. Ils avaient établi un campement quasi-permanent et s'étaient habitués à leur mode de vie. Certains se sentaient abandonnés par Thorneye, d'autres avaient toujours douté du système monarchique. Finalement, il fut décidé qu'ils ne rejoindraient pas leurs compatriotes. Ils commercèrent avec les clans humains, échangeant du bois pour construire des navires contre des armes et de l'équipement. Ils prirent finalement la direction de l'île de Rinam, posant là-bas les bases d'une société démocratique. Ils choisirent leur capitaine comme dirigeante de cette nation naissante, et commencèrent à apprivoiser la mer et ses caprices.

2.2. EXPANSIONS HUMAINES ET COLONISATIONS ELFIQUES

Chapitre 3

Races originelles

3.1 Les Humains

Durant l'ère raciale, les humains sont une minorité. Faibles et désorganisés, les quelques clans sédentaires vivent sur les bords de la Mer Noble, vivant de chasse et de pêche. Selon les lieux, la hiérarchie et les traditions varient beaucoup, mais toutes sont axées sur la survie à court terme et sans floriture. Le niveau technologique humain est faible, les rares d'entre eux qui maîtrisent la métallurgie doivent se contenter d'objets de bronze de piètre qualité. L'espérance de vie est courte, mais les hommes de l'époque sont forts et endurants, et supportent bien les privations.

3.2 Les Alvénis

Les Alvénis de l'ère raciale bénéficient de conditions de vie suffisamment bonnes pour vivre sans se préoccuper sans cesse du lendemain, et ont alors quelque temps à consacrer à l'art et aux sciences. Ils forment une société structurée, et leur maîtrise des alliages leur permet d'entretenir une armée puissante, soutenue par des mages d'un rang supérieur et par des stratèges supérieurs. Leur empire s'étend de Thorneye aux Monts Mineurs, et englobe les plaines de sang. Les Alvénis sont la race dominante de ce monde, et ils semblent appelés à régner sur les décennies à venir.

3.3 Les Mauriacs

Les Mauriacs, race déjà ancienne qui a connu son heure de gloire, forment un peuple plus réservé qui ne se mêle pas des affaires extérieures. Repliés dans les montagnes de Dren, ils vivent leur vie à l'écart, et cela sied très bien aux Alvénis car il est dit que les Mauriacs possèdent toujours une armée impressionnante, composée de soldats hautement entraînés et équipés des meilleures armes jamais

3.4. LES NALFEINS

forgées, ce qui en fait un peuple à craindre. Il est dit que le jour où les Mauriacs sortiront de leurs demeures alpines, le mode entier sera menacé par la guerre.

3.4 Les Nalfeins

Les Nalfeins sont une race aux coutumes étranges et belliqueuses. Humanoïdes, ils sont grands (presque deux mètres) et musculeux. Leur peau est brune, parcheminée, et d'une épaisseur telle qu'ils n'ont presque pas besoin de vêtements, un pagne leur convenant très bien. Ils sont peu armés, leurs griffes et leur poigne puissante leur suffisent pour dépecer la plupart de leurs adversaires. Leurs pieds sont protégés par une épaisse couche de corne, qui leur sert de chaussure naturelle. Leur tête est ovale, surmontée d'une crête en os, et leur bouche est protégée par une sorte de peigne de la même matière. Leurs yeux se résument à deux fentes noires, et leurs oreilles ne sont que deux trous sur les côtés de leur tête. Les Nalfeins vivent principalement au sud du continent, les plus avancés d'entre eux ayant établi des colonies au nord de Thargelon, au sud du désert Orque, et même en remontant la côte de la mer noble. Ces colons vivent entre autre du pillage, et ne rechignent pas à organiser un raid sur une communauté humaine peu protégée de temps à autre. Cette situation préoccupe peu les Alvénis, mais les hommes, de plus en plus opprimés, ont commencé à fuir leur terres natales et les attaques des Nalfeins doivent bien trouver une nouvelle cible...

3.5 Les Orques

Les Orques sont une peuplade mineure, des barbares dégénérés qui sont tolérés par les Alvénis seulement dans la mesure où ils restent tranquilles. Ils se terrent donc au fin fond de leur désert, pillant de temps en temps un village humain quand la nourriture se fait rare. La concurrence croissante des Nalfeins les gène, mais ils ne sont pas en mesure d'agir seuls ou de déclarer une guerre ouverte à ces derniers.

3.6 Les Skhos

A l'abri de la faille skhos, ces petits êtres vivent et commercent entre eux, sans d'occuper des autres races et de la course du monde extérieur. Quelques champs aux alentours de leur capitale leur fournissent largement de quoi se nourrir, et même un surplus que les plus courageux d'entre eux essaient d'exporter.

Deuxième partie

L'ère médiévale





FIGURE 3.1 – La carte du monde en l'an 500

Chapitre 4

Histoire médiévale

4.1 Introduction

Nous sommes proches de l'an 500. La civilisation humaine est en pleine construction et est appelée à diriger. Toutes les races cohabitent sur ce monde relativement bien, quoique avec quelques tensions tout de même. La magie est présente et beaucoup utilisée.

4.2 Ermudor le Grand

4.2.1 De l'unification des clans humains

L'histoire d'Ermudor

Voir la note n° 52 de Milan de Garabe sur ce grand homme.

4.2. ERMUDOR LE GRAND

Chapitre 5

Géographie médiévale

5.1 Les différentes zones d'influences

Voici un schéma résumant les zones d'influences des différents peuples en 500

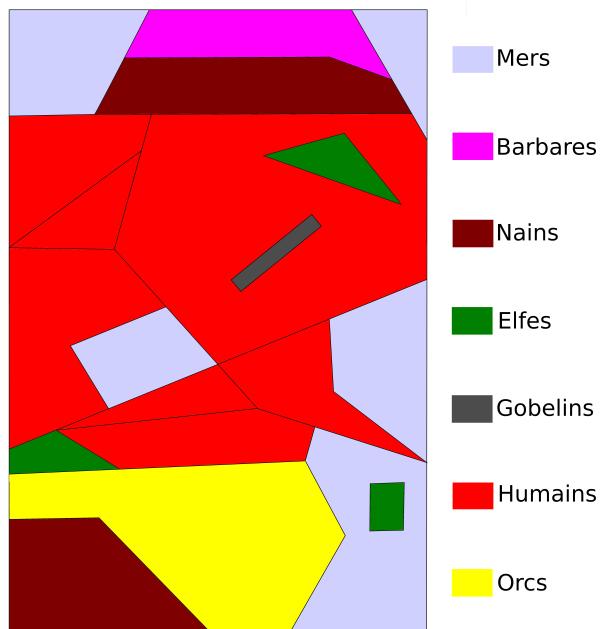


FIGURE 5.1 – Les zones d'influences en 500

5.2 Kazadren

Description

Littéralement maison de Dren cette chaîne de montagnes, au nord de l'empire humain, renferme un des plus grands royaumes mauriacs de ce monde. Elles regorgent de minéraux et de pierres précieuses. Ces montagnes sont remarquablement froides et toujours recouvertes de neige. L'extrême ouest est inhabitée car souffrante en permanence par des vents violents. Kazadren est actuellement dirigé par Folii, qui gouverne depuis Dren, capitale du royaume.

5.2.1 Les arodef

Description

L'arodef est une sorte de croisement entre un cheval, un rhinocéros et un mammouth. Il pèse dans l'ordre de 500 kilos et mesure d'un mètre vingt à un mètre cinquante pour les plus hauts. Il possède un pelage laineux, ainsi que plusieurs cornes sur le museau et autour du cou. Les arodef vivent dans des longs tunnels sous terre, juste assez profond pour manger les racines des arbres. Du fait de leur vie souterraine, les arodef sont à peu près aveugles, mais leurs autres sens sont sur-développés. Ils vont donc principalement se déplacer grâce à leur ouïe, leur odorat et leur sens du toucher. Ce sont les seules montures à pouvoir se déplacer de jour comme de nuit, bien qu'ils soient assez lents. Les arodef sont beaucoup utilisés pour les transports ainsi que pour la guerre, ils sont effectivement très résistants et combattifs. Ce dessin d'un arodef de guerre avec son cavalier vaut mieux que de longues descriptions (bien que l'arodef présent ait un air particulièrement haineux).

Histoire

Présent depuis longtemps sur les cimes des montagnes, les arodef ont été domestiqués par le peuple mauriac. Ces derniers s'en servent essentiellement en tant que monture, que ce soit de voyage ou de guerre.

Élevage

Les arodef sont élevés par les mauriacs dans de très grandes caves, afin que les bêtes puissent manger les racines des plantes situées au-dessus. Les palefreniers mauriacs sont très réputés de part le monde.

5.2.2 Dren

Description

Capitale du royaume mauriac de Folii, peu de gens ont eu la chance de la voir. Elle est cachée dans les sommets brumeux de Kazadren. Le petit nombre de personnes qui y sont rentrées dépeignent une superbe, magnifique et immense. Les

5.2. KAZADREN



FIGURE 5.2 – Un arodef de guerre

murs seraient même couverts d'or ! Son sous-sol renfermerait un des plus gros filon de fer du monde connu. Les trésors qui y sont entreposés ont attirés bien des convoitises, mais les rois mauriacs ont toujours su les garder. Peu de marchands s'y rendent, en effet, pour y rentrer, il faut qu'un mauriac de Dren vous y invite, sinon la porte reste close. C'est pourquoi Sombre-Cime a été construite, pour servir d'intermédiaire entre les mauriacs de Dren et les Hommes.

Évolution depuis l'ère raciale

Il se trouve que Dren n'a pas évolué depuis l'ère raciale. Cela ne pose pour l'instant aucun problème, même si certaines maisons commencent déjà à se fissurer.

Accès

Pour parvenir à la belle Dren, il faudra suivre une longue route qui serpente à flanc de montagne. Elle se termine net devant une des portes de la cité, qui prolongent la montagne. Il faut alors attendre qu'un résident décide de vous laisser rentrer, les portes ne s'ouvrant que de l'intérieur. Une fois l'ordre donné, la porte s'ouvre, mue par de puissants arodef. La porte fait environ deux mètres d'épaisseur, et est taillé à même la montagne, c'est une prouesse technique et artistique, l'intérieur étant somptueusement décoré.

5.2. KAZADREN

Les résidents

Ce titre permet bien des choses à celui qui le porte dans le territoire mauriac, ainsi qu'un grand respect. Il est automatiquement accordé aux propriétaires des maisons de Dren, et est lié à ces maisons. Il suffit de porter la clé (unique, chef d'oeuvre du savoir faire mauriac), pour avoir accès aux priviléges de ce titre. Ils sont :

- Le droit de faire entrer quelqu'un en ville (le détenteur en prends alors l'entièvre responsabilité).
- Le droit de siéger aux banquets du roi.
- Un accès complet à tout le territoire mauriac des montagnes de Kazadren.
- Un droit de parler pour les questions concernant la ville.
- Un coffre à la banque royale.

Personalités

Folii Roi sous les montagnes de Kazadren, il dirige avec aisance et bonté sa somptueuse capitale, Dren. Folii est petit et corpulent (du moins, plus que la normale chez les mauriacs). Il est beaucoup aimé de son peuple et des hommes. Il est à l'origine de la construction de [Sombre-Cime](#), pour une meilleur communication entre mauriacs et hommes. C'est un fervent opposant de Dwali, car pour un libéralisme des mauriacs.

Relations

- Aegnord : Aucune relation, Méfiant
- Anksfall : Commerce, Bonne relation
- Grahyrst : Assez bonne relation
- Ketelundr : Hostile
- Leheath : Assez bonne relation
- Mauhagr : Méfiant
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Sombre-Cime : Commerce, Très bonne relation
- Thorneye : Aucune relation, Méfiant
- Vrag : Commerce, Méfiant

5.2.3 Dûn Antil

Dûn Antil est en langue mauriac et signifie 'Vieux château' en commun. Depuis longtemps inhabité, Dûn Antil est une ancienne place forte mauriac, du temps de leur possession des plaines de sang. Elle se trouve sur les contre-forts des montagnes de Kazadren. Elle fut détruite par les mauriacs, ne voulant pas laisser une telle place forte aux humains lors de leur départ de ces terres. C'est un lieu oublié et peu de personnes s'y rendent.

5.3. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

5.3 Les zones à influences humaines

5.3.1 Sombre-Cime

Politique

Sa construction a été ordonnée par Ermudor lui même, qui souhaitait un rapprochement avec les mauriacs du nord à la sortie de la guerre. Elle fut achevée en l'an 552. Elle restât un duché de l'empire jusqu'à l'explosion de ce dernier. Depuis, Sombre-Cime est la capitale du royaume humain du nord. Le dirigeant de la ville a néanmoins gardé le titre de "Duc".

Description

Perchée sur les hauteurs de Kazadren, cette ville fait office d'ambassade humaine auprès du royaume Mauriac de Kazadren. Sombre-Cime est aussi un exemple de diversité, mauriacs, hommes, orques, alvénis, toutes les races y sont représentées. Sombre-Cime est aussi très réputée pour sa foire annuelle, puisqu'elle regroupe les meilleurs artisans mauriacs et humains. Un épais brouillard y règne une grande partie de l'année. La ville est actuellement dirigé par le duc Lasym, qui est bon et juste.

Population

Sombre-Cime est une ville assez cosmopolite, car elle est à la croisée de plusieurs pays. Il y a environ 45% d'humains, 35% de mauriacs, 15% de barbares, et 5% de divers peuples.

Ambiance

La ville de Sombre-Cime est, comme son nom l'indique, pas très joyeuse. Les températures rigoureuses, ainsi que les vents violents expliquent en partie cette morosité ambiante. Mais, une semaine par an, lors de la grande foire, Sombre-Cime devient une des villes les plus agréables de l'empire ! Les maisons et les rues sont faites en bonne pierres de taille, ce qui en fait une ville assez belle. La vue est assez magnifique sur les plaines de sang. Mais le brouillard quasi-permanent empêche de profiter du paysage.

Lieux

Chez Bömur Bömur est un descendant de mauriacs et d'humain (et oui, ça existe). Il tient sa petite auberge seul, sa femme ayant été emportée par la fièvre. Beaucoup d'habitants de Sombre-Cime aiment s'y retrouver une fois la nuit, et la brume, tombées sur la ville. Son auberge est relativement petite, il n'y a que chambres, mais Bömur a une grande salle où il tiens son bar et sert son dîner. Il fait tout lui-même.

5.3. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

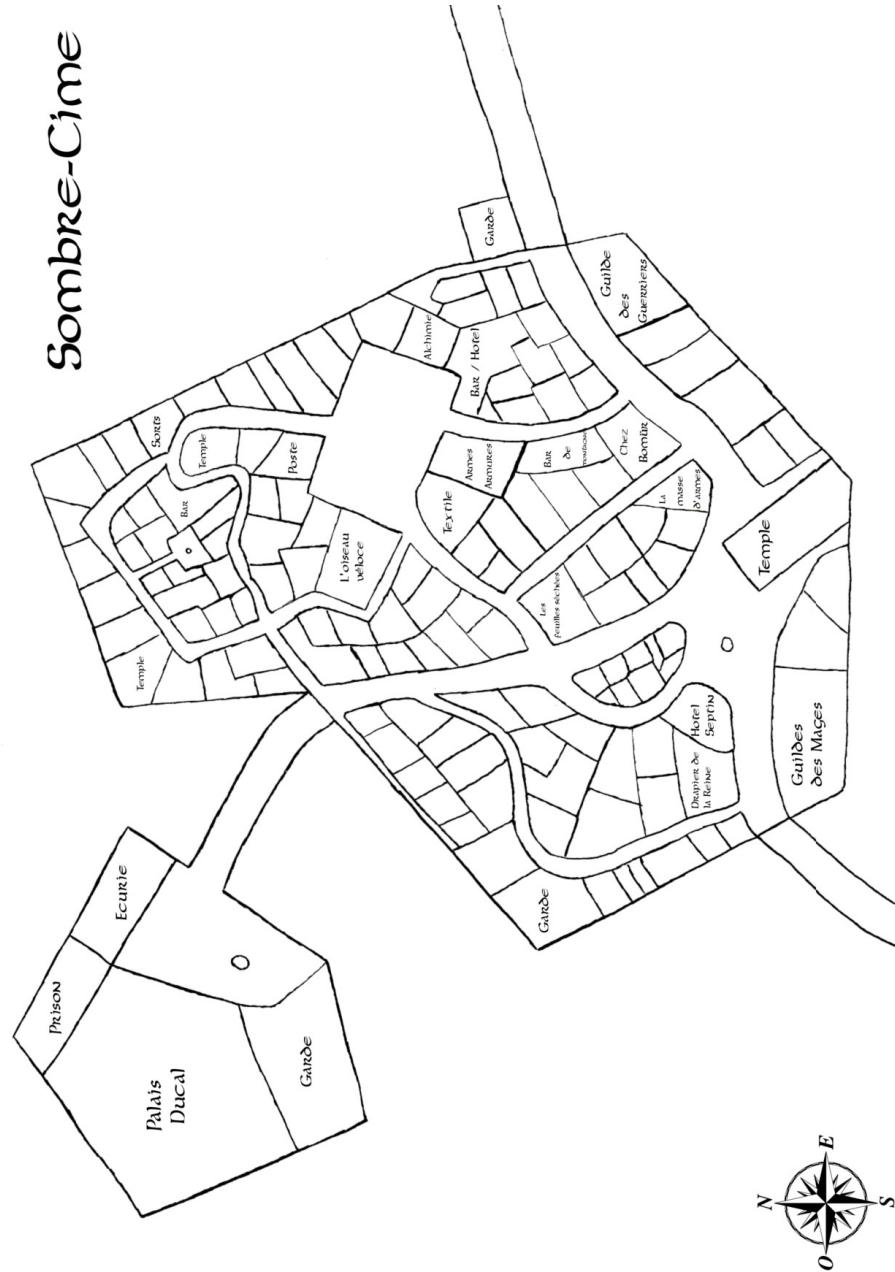


FIGURE 5.3 – Carte de Sombre-Cime en l'an 512

5.3. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

Les feuilles séchées Les feuilles séchées est une petite boutique d'alchimie, tenue par Mme. Liro, une vieille femme humaine. Une forte odeur de lavande règne perpétuellement dans l'air vicié de la boutique. Son stock est relativement bon, et tout petit herboriste y trouve son bonheur.

Les guildes

La guilde des guerriers La guilde des guerriers est dirigé par le duc Lasym en personne. De ce fait, elle est assez apprécié et jouit d'une aide sans réserve de la garde de la ville.

La guilde des mages La guilde des magiciens est dirigée par un mage de petite renommée depuis longtemps aveugle. Elle n'est pas encore très bien acceptée, les mauriacs étant assez hostile à ce genre de pratique.

Personalités

Tasach Lasym Premier duc de Sombre-Cime, il d'abord servit longtemps dans l'armée, sous le grade de général. Puis, une fois à la retraite, l'empereur lui a offert le nouveau duché de Sombre-Cime. Il l'administrait avec bonté et bienveillance. Le duc était relativement âgé, environ 50 ans et plutôt de grande stature. Il arborait fièrement une barbe blanchissante. Il possédait une balafre sur la joue, souvenir d'un adversaire plutôt téméraire.

Relations

- Aegnord : En paix
- Anksfall : Commerce, Très bonne relation
- Dren : Commerce, Très bonne relation
- Grahyrst : Excellente relation
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant
- Lehealth : Commerce, Assez bonne relation
- Mauhagr : Hostile, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Thorneye : Assez bonne relation
- Vrag : Assez bonne relation

5.3.2 Les Plaines de Sang

Description

Les plaines de sang sont le grenier des humains. Un blé rouge y pousse, et, vu de des montagnes de Kazadren, les plaines sont semblables à des rivières de sang.

Légendes

Voir la note n° 236, la chute de Dolgarur, par Milan de Garabe.

5.3. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

Personalités

Dolgarur Dolgarur fut un des rois mauriacs les plus respectés de l'histoire, mais il sombra dans la folie, sous l'emprise d'un mystérieux sort. Il se mit alors en guerre contre les alvénis. Il mourut sur le champ de bataille des Plaines de Sang.

5.3.3 Darkhaven

Description

Cette sombre forêt a longtemps été réputée maudite, mais c'est sans doute [la guilde des voleurs](#) qui fait courir ce bruit pour décourager les intrus. Elles abrite le quartier général de la guilde des Voleurs, ainsi que la racine de leur salle de communication. On dit que n'importe quel voleur peut y entrer, les autres se font tuer dès qu'ils posent un pied dans la forêt.

5.3.4 La Mer Intérieure

Description

Cette mer d'huile est sans danger. Il arrive cependant qu'elle se mette en furie et elle fait alors de monstrueux ravage. Ce phénomène est inexplicable à ce jour. Beaucoup de petits villages de pêcheurs l'entourent.

5.3.5 Le grand fleuve

Le Grand Fleuve sépare littéralement l'ancien empire en deux. Il prend ses sources dans les sommets des montagnes de Kazadren, puis descend jusqu'à Darkhaven, se jette dans la mer intérieure pour ensuite traverser Grahyrst et enfin se jeter dans la mer.

5.3.6 Anksfall

Description

Capitale de l'empire humain, cette ville est réputée pour sa grande beauté, notamment le grand dôme qui surplombe le palais de l'empereur. La ville est divisée en deux grandes parties : La Haute-Ville (où loge l'empereur, le duc d'Anksfall, les bourgeois et les notables) et la Basse-Ville qui regroupe tous les quartiers pauvres et le port. Il ne fait pas bon y aller une fois la nuit tombée. Ces quartiers abriteraient même une des salles de communications de [la Guilde des voleurs](#).

Hiérarchie

En haut de toute l'organisation sociale se trouve bien évidemment l'empereur, puis vient le duc d'Anksfall, traditionnellement son fils. En l'absence d'un héritier de la couronne, la place est assurée par un membre de la famille impériale.

5.3. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

C'est à ce dernier que revient l'administration de la ville, l'empereur s'occupant de choses plus importantes que les menus problèmes de la cité. La suite reprend le modèle classique d'une ville.

Le Festival d'Anksfall

Tous les ans à Anksfall se tient une célébration reconnue dans tout le pays et même au-delà comme un évènement des plus spectaculaires de ce monde. Créé à l'origine pour fêter l'arrivée de la nouvelle année et par conséquent les nouvelles semaines, le festival est une occasion pour tous de se changer les idées pendant une semaine, d'oublier ses soucis et parfois même d'essayer de faire quelques affaires en or. Les festivités sont ouvertes par un grand banquet pour les nobles, et par une beuverie pour les moins riches. S'ensuivent ensuite des joutes permanentes visant à déterminer les meilleurs escrimeurs de la cité et de ses alentours.

Les combats Nombreuses sont les épreuves qui prennent place lors du festival d'Anksfall. Parmi elles, les plus attendues sont les épreuves d'escrime, de tir à l'arc, de force (qui consiste à scier un tronc en le plus petit nombre de coups de hache possible), et les joutes équestres. Ce ne sont jamais des combats à mort, mais des accidents arrivent et rarement un participant sera blâmé pour ce genre de tragédie.

Une des particularités les plus notables de ce tournoi est qu'ils est ouvert à tous, et qu'un roturier qui brillera dans au moins trois épreuves pourrait se voir offrir un titre de noblesse, et un pécule suffisant pour vivre à l'abri du besoin à jamais. Comme tout le festival, cette dot est financée par le trésor de la ville, de l'empereur et du baron. Cependant, il est rare que le tournoi soit le cadre d'une telle ascension sociale, les nobles mieux entraînés et équipés étant de très loin favorisés lors des épreuves.

Emplacement des festivités Le tournoi prend place en majorité dans la Basse-Ville, la majorité des échoppes et étals étant ouverts dans le quartier marchand. Les joutes prennent place au bas des remparts de la Haute-Ville, et les Nobles festoient -sous haute protection militaire- au pied de ces murailles.

Dates marquantes Le premier festival eut lieu lors de la première année de stabilité de l'empire humain, sous le règne d'Ermudor le Grand, en 512. En l'an 1354, une tentative de meurtre cibla Julianor, l'actuel duc de la cité. L'assassin, au nom à jamais méconnu, était probablement un révolutionnaire, un libre penseur qui voulait clamer le mécontentement du peuple. Il réussit grâce à une brèche dans la sécurité à s'infiltrer jusqu'au duc et à le poignarder, perforant son poumon droit. Cependant, des fidèles du Temple de la Guérison réussirent à rétablir le duc, ce dernier ne gardant qu'une cicatrice et une toux en souvenir. Il participa à la suite des festivités, sous bonne garde cette fois.

5.3. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

5.3.7 La Noble Mer

Description

Lors du temps des premiers empereur, à Anksfall, on enleva le fils de l'empereur. Personne n'avait rien vu venir et les kidnappeurs étaient partis par la mer. Le lendemain, on retrouva le nourrisson sain et sauf sur une plage, et aucune trace des malfrats. Depuis ce temps, on l'appelle la Noble mer. Cette mer regorge de poisson et a permis aux villes tel qu'Anksfall de se développer.

5.3.8 Les monts mineurs

5.3.9 Grahyrst

Description

Cette ville est un passage obligatoire dans la vie de quelqu'un. En effet, elle est construite sur la rivière et sa beauté est renommée dans le monde entier. Édifiée par on ne sait quelle puissance, cette ville est entièrement construite sur l'eau. Ici pas de route, les canaux sont obligatoires. Grahyrst possède aussi un des chantiers navals les plus réputés du monde, toute la flotte de l'empereur y a été construite. Malheureusement, son actuel duc est affreusement sévère et fait payer des taxes absurdes pour le passage de la rivière. La révolte gronde...

Relations

- Aegnord : En paix
- Anksfall : Commerce, Très bonne relation
- Dren : Assez bonne relation
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant
- Leheath : Commerce, Bonne relation
- Mauhagr : Hostile, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Thorneye : En paix
- Sombre-Cime : Excellente relation
- Vrag : Commerce, Assez bonne relation

5.3.10 Leheath

Description

Cette ville multiculturelle est très appréciée. Il y fait bon vivre, ses habitants sont très agréables. Sa position près de la mer intérieure est très avantageuse, son port est très lucratif. L'empereur y a même une maison de campagne.

Relations

- Aegnord : En paix
- Anksfall : Assez bonne relation
- Dren : Assez bonne relation
- Grahyrst : Commerce, Bonne relation
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant
- Mauhagr : Hostile, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Thorneye : En paix
- Sombre-Cime : Commerce, Assez bonne relation
- Vrag : Commerce, En paix

5.4 Thargelon

Description

Ces montagnes constituent le deuxième grand royaume mauriac de ce monde. Elles sont actuellement dirigées par Dwali, roi sous la montagne. Celui-ci est très conservateur et ne permet à aucune autre race de pénétrer dans son royaume. C'est un fervent opposant de Folii, beaucoup plus libéral. On sait donc très peu de chose sur ces montagnes.

5.4.1 Ketelundr

Description

Capitale du royaume de Dwali, on ne sait rien sur cette ville, a part qu'elle abriterait une des salles de communication de la guilde des voleurs. Elle est caché dans le sommets des montagnes de [Thargelon](#). Elle renfermerait un filon d'argent assez important. On n'en sait guère plus. Récemment, de légers tremblements de terre y ont été ressentis.

Personnalités

Dwali Dwali est roi sous les montagnes de Thargelon. Il réside dans sa ville principale, Ketelundr. Il est de taille moyenne et relativement musclé, comparé à la corpulence de ses compatriotes. Bien aimé de son peuple, Dwali gouverne avec une poigne de fer. Grand opposant de Folii, il est pour une sécularisation du peuple mauriac 'C'est à nous, gardons-le!', proclame-t-il devant le concile mauriac.

5.5. LE DÉSERT ORQUE

Relations

- Aegnord : Aucune relation, Méfiant
- Anksfall : Aucune relation, Méfiant
- Dren : Hostile
- Grahyrst : Aucune relation, Méfiant
- Leheath : Aucune relation, Méfiant
- Mauhagr : Aucune relation, Méfiant, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, Méfiant
- Thorneye : Aucune relation, Méfiant
- Sombre-Cime : Aucune relation, Méfiant
- Vrag : Aucune relation, Méfiant

5.5 Le désert orque

Description

Comme son nom l'indique, ce désert de Sable est peuplé de tribus orques. Les hommes ni aucune autres races n'ont réussi à les détruire. Ces tribus sont très dispersées, mais redoutables. Il paraît qu'elles sont capables de tuer un dragon à elles seules. Elles n'ont aucun chef, mais répondront à l'appel du Champion de Mauhagr, si il les appelait.

5.5.1 Les côtes ardentes

Description

Depuis l'île de Rinam, le soir, on croit voir la côte brûler. C'est en fait les feux des pirates et autres bandits qui donne cette illusion. Ces côtes sont réputées pour être très dangereuses et peu de marchand s'y risquent. Les pirates qui y logent sont principalement des dalcés, mais il y a aussi des orques, qui se sont reconvertis dans la piraterie.

5.5.2 Les chutes d'Amalrik

Description

Ces chutes sont tout simplement majestueuses. Nommées en hommage au premier empereur, c'est une destination touristique de choix.

5.5.3 Mauhagr

Description

Cette ville est la définition même de l'horreur. Elle est faite d'habitation les unes sur les autres, sans aucun ordre. Ces aussi la principale ville où l'on pratique encore l'esclavage. La ville est dirigée par un champion qui remet son titre en jeu tous les deux ans. Ce titre est disputé en combat à mort. Il est

5.6. LA FAILLE SKHOS

fortement déconseillé d'y aller sans guide...

Relations

- Aegnord : Aucune relation, Suscite la peur
- Anksfall : Hostile, Suscite la peur
- Dren : Méfiant
- Grahyrst : Hostile, Suscite la peur
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant, Suscite la peur
- Leheath : Hostile, Suscite la peur
- Rinam : Aucune relation, Suscite la peur
- Thorneye : En paix, Suscite la peur
- Sombre-Cime : Hostile, Suscite la peur
- Vrag : Commerce, Très bonne relation

5.6 La faille skhos

Description

Cette grande crevasse a longtemps été inhabité. Mais, depuis une cinquantaine d'années, des skhos s'y sont installés, prospérant autour de Vrag, leur capitale.

5.6.1 Vrag

Description

C'est la seule ville skhos de cette terre qui est à peu près organisée et qui mérite d'être mentionnée sur une carte. Elle se situe dans les entrailles de la faille skhos. Vrag regroupe la presque totalité des skhos, qui prospèrent, car la route impériale reliant les plaines de sang à Anksfall passe juste à côté. Elle n'a pas de chef officiel, mais on soupçonne une simili mafia aux rennes de la ville. Bien que les skhos soit de petits être répugnant, Vrag est assez réputée pour la qualité des services présent.

Relations

- Aegnord : Aucune relation, Méfiant
- Anksfall : Commerce, Bonne relation
- Dren : Commerce, Méfiant
- Grahyrst : Commerce, assez bonne relation
- Ketelundr : Aucune relation, Armes à la main
- Leheath : Commerce, En paix
- Mauhagr : Commerce, Bonne relation
- Rinam : Aucune relation, Méfiant
- Thorneye : Aucune relation, Armes à la main
- Sombre-Cime : Commerce, Bonne relation

5.7 Rinam

Description

(nom de l'île et de sa capitale) Cette petite île est une des seules communautés démocratiques de ce monde. C'est aussi le berceau de la race des dalcés. Leur capitale est une petite ville, avec un grand manoir qui sert de résidence au président. Les dalcés y vivent refermée sur eux-mêmes et donc, nous savons peu de chose sur eux et sur leur île.

Relations

- Aegnord : Aucune relation, En paix
- Anksfall : Aucune relation, En paix
- Dren : Aucune relation, En paix
- Ketelundr : Aucune relation, En paix
- Leheath : Aucune relation, En paix
- Mauhagr : Aucune relation, Méfiant, Inspire la peur
- Grahyrst : Aucune relation, En paix
- Thorneye : Aucune relation, En paix
- Sombre-Cime : Aucune relation, En paix
- Vrag : Aucune relation, En paix

5.8 Les forêts

5.8.1 Thorneye

Description

Cette forêt abrite les derniers alvénis séculaires. Peu de gens y sont allés, mais on dit la forêt magnifique, et le palais alvénis splendide, encastré dans un chêne millénaire. La plupart des hauts alvénis que l'on peut croiser viennent de cette forêt, mais ils n'en parlent jamais.

Relations

- Aegnord : Commerce, Très bonnes relations
- Anksfall : Aucune relation, En paix
- Dren : Aucune relation, Méfiant
- Grahyrst : Aucune relation
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant
- Mauhagr : Aucune relation, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Leheath : Aucune relation, En paix
- Sombre-Cime : Aucune relation
- Vrag : Hostile

5.9. LES CONTRÉES BARBARES



FIGURE 5.4 – Une habitation de Thorneye crayonnée par un visiteur

5.8.2 Aegnord

Description

Un des derniers royaumes alvénis, cette forêt est en pleine expansion. La ville principale est resplendissante. Elle est habitée par des alvénis gris qui loge dans les racines des arbres. Le palais royal est situé sous un chêne millénaire, tout simplement splendide. On dit que ce chêne est à l'origine de la magie des alvénis. C'est aussi le centre de la forêt. Les alvénis gris sont très pacifique et il n'ont participé à aucune guerre à ce jour.

Artisanat

Aegnord est aussi une des vitrines de l'artisanat alvénis, qui travaille l'ensemble des matériaux d'origines naturelles. Cette dague en os est un bon exemple du l'art alvénis.

5.9 Les contrées barbares

Description

Le froid, ou le l'éloignement de toute civilisation, a entraîné la séparation des ces terres du pouvoir impérial. Les humains présent ont donc commencer à

5.10. DAGAT-Y'S

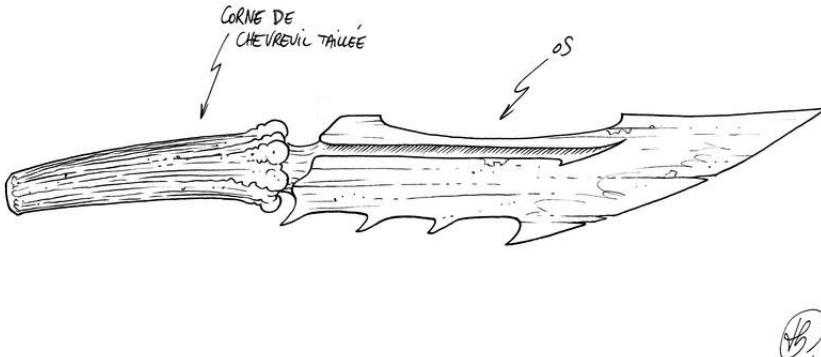


FIGURE 5.5 – Une dague en os made in Aegnord

s'adapter à leur milieu de vie, à tel point qu'aujourd'hui l'empire les qualifie de "barbares", bien que leur civilisation soit assez évoluée. Les barbares sont des peuples nomades. Il n'y a donc pas de villes à proprement parler, si ce n'est d'immenses caravanes qui parcours ces steppes froides et arides. La terre est en effet assez pauvre, mais suffisamment riche pour qu'arbustes et autres petites plantes, ce qui attire nombre de gibier. Ces derniers constituent la base de l'alimentation des locaux, mêlées à quelques baies et végétaux récoltées en voyage.

5.10 Dagat-Y's

Description

Dans la langue barbare, Dagat-Ys signifie 'mer de cristal'. En effet, cette mer n'est qu'une étendue d'eau gelée, scintillante de milles feus sous le soleil d'hiver. Les peuplades barbares ont beaucoup de respect pour cette mer.

5.10.1 Transition

Description

Transition est une grande ville qui se situe dans les confins de Dagat-Ys, la mer gelée. Cette ville est magique. Littéralement posée sur la mer gelée, elle est d'une beauté suprême. Durant les longs couchés de soleil d'été, la lumière rouge se reflète sur la glace et produit une ambiance fantastique. Elle se construit sur une solide base rocheuse, puis monte vers le ciel. Elle est dominée par un grand palais, celui du Démurge. Mais aucun être vivant n'y est jamais rentré. Transition est aussi la plus grande ville de commerce d'âme. Peu de gens y habitent réellement. Elle est surtout constituée de "gens de passage", plus ou moins long.

Accès

Pour se rendre à Transition, rien de plus simple, il suffit de se rendre dans un des chefs lieu d'une région. Une porte magique s'y trouve forcément (la plupart du temps dans les églises locales), et permet d'accéder à Transition, instantanément. L'arrivée se fait dans la salle des portes, une grande salle circulaire dans le quartier marchand. Dans cette salle sont rassemblés l'ensemble des portails vers les grandes villes de ce monde. La milice locale y fait respecter une loi stricte.

Hiérarchie

Il n'y a ni maire, ni roi, ni prince à Transition. La ville s'auto-gère dans tous les domaines, elle possède une milice étrangement efficace.

La grande maison blanche ou la Bibliothèque du monde

Transition est dominée par une grande maison blanche, à l'extrême pointe sud-ouest de la ville. Cette grande maison abrite la plus grande bibliothèque de ce monde. Durant l'époque médiévale, la Bibliothèque est un haut lieu d'érudition, et reste assez calme, malgré les conflits moraux qui y prennent place, notamment dans la société humaine.

Pour plus d'amples informations, voir la partie [qui lui est consacrée](#) dans le chapitre sur les religions.

5.11 Les guildes

5.11.1 La guilde des voleurs

Cette guilde de l'ombre est très répandue dans le monde. Son but officiel est de voler aux riches et de le redonner aux pauvres, mais le peuple en doute et se méfie de ses membres. Elle est dirigée par 8 grands voleurs. Ce sont les voleurs les plus talentueux que l'on puisse trouver. Ce poste est aussi à vie. Il est impossible d'en démissionner, sous peine de mort. La guilde des voleurs possède aussi des salles de communication.

5.11.2 La guilde des magiciens

Cette guilde est la guilde officielles des magiciens, que tout bon sorcier se doit d'incorporer. Leur université se trouve à [Grahyrst](#). La guilde tolère tous les types de magie, bien que la Nécromancie soit interdite, peu des ses pratiquants sont réprimandés. La guilde dispose de succursale dans toutes les grandes villes. C'est dans ces succursales qu'il faut aller pour toutes demandes de sort.

5.11.3 La guilde des guerriers

Cette guilde regroupe tous les guerriers. Pour y rentrer, il suffit de n'avoir commis aucun délit reconnu, et de se présenter dans une succursale. Comme les

5.11. LES GUILDES

autres guildes, elle est bien représentée dans tous le pays. Il faut s'y rendre pour des demandes de protections, d'entraînement, etc.

5.11.4 La guilde de l'ombre

Cette guilde regroupe toute les pratiques interdites. Fortement réprimandé par l'empereur, elle est très discrète. Personne n'en sait et ne veut en savoir plus.

Chapitre 6

Au delà de la conscience

6.1 Religion

6.1.1 Le Démiurge

Le monde a été formé par une entité créatrice que l'on nomme Démiurge (dans le langage humain tout du moins). Cette entité n'a qu'un but : écrire des histoires. C'est pour cette raison qu'il a créé le monde, et surtout la vie à l'intérieur. Cette source infinie de contes à écrire le ravit au plus haut point, il n'a qu'à saisir sa plume et écrire ce qu'il voit. On ne lui connaît aucune apparence physique précise. Tout le monde sait qu'il réside (si une telle entité peut avoir un lieu de résidence) dans la grande maison blanche qui domine [Transition](#).

6.1.2 Les règles de création

Le Démiurge a créé des règles pour régir la vie dans son monde, et favoriser les récits épiques. La plupart des gens ont une envie de justice, de "bien", et ces derniers vivent plus vieux que la moyenne. Les grands héros, avec un certain idéal de la vie, sont donc vénérés comme des sortes de saints, les gens cherchant à les imiter et à atteindre leur longévités.

6.1.3 Vénération

Les gens ne vénèrent ni ne haïssent le Démiurge : Il est la source de leur existence ainsi que de leurs malheurs, la balance s'équilibre, et ne penche d'aucun côté. Personne ne le vénère donc directement (on ne vénère pas les écrivains). Quelques fous s'y essayent cependant, et les groupes qu'ils forment sont réputés très dangereux, ce qui ravit encore plus leur Dieu. Les humains communs y préfèrent les églises traditionnelles.

6.2. LES ÂMES

6.1.4 Les Églises

Il existe beaucoup d'ordre différent qui utilisent les règles de créations. Beaucoup sont de petites églises locale, qui demandent une offrande ou une simple hygiène de vie pour de meilleures récoltes. Il existe cependant 3 grandes églises :

- Saar : Prêche pour une vie d'érudition.
- Athumar : Prône une philosophie de vie très simple, en l'échange d'une grande félicité.
- Tanpphir : Ordre du soin, fait office "d'hôpital".

6.1.5 La grande Bibliothèque

La grande Bibliothèque est un bâtiment qui domine Transition. Elle renferme l'ensemble des écrits de Milan de Garabe, ainsi que de nombreux livres de sages de toutes races et de toutes les époques. Nombre d'érudits de toutes races et nationalités viennent y consulter les grands récits.

Ces érudits se constituent gardes de la bibliothèque, et ils se partagent la charge de surveiller qu'aucun livre ne sorte, ni qu'aucun conflit n'éclate. On les appelle, justement, les *conservatoris*. Le fanatisme est de rigueur entre eux. Une grande partie des *conservatoris* est issue de l'ordre de Saar.

Régulièrement, de nouvelles pièces sont ouvertes, contenant un nombre incroyable de livres.

Conflits

La rumeur court que le Démiurge aurait pris de l'avance dans l'écriture de ses notes, et donc que certains livres renfermeraient l'avenir... Malheureusement, personne ne sait si cela est vrai ou pas, et régulièrement, des personnes fouillent la bibliothèque et les livres non répertoriés à la recherche du si précieux livre.

6.2 Les âmes

Les âmes sont des sortes de clés produites par le Démiurge, qui permettent d'appréhender son monde d'une autre manière. Grâce à cette nouvelle vision, le héros va acquérir de meilleures capacités physiques ou psychiques. Les âmes sont, sous leur formes physiques, de petites pierres d'un noir profond. Le commerce d'âmes se pratique que dans la ville de Transition.

6.2.1 Exemples d'âmes

Par exemple, les âmes peuvent conférer :

- Une rapidité accrue
- Une vision accrue
- Une plus grande force
- Une plus grande intelligence
- L'apprentissage de nouveaux sorts

6.3. MAGIE

- La capacité de parler à certains animaux

Le maître de jeu est libre d'inventer de nouveaux pouvoirs, la liste n'est proposée qu'à titre indicatif.

6.2.2 Assimilation des âmes

Pour que le propriétaire utilise réellement son âme, il doit fusionner avec elle. À l'aide d'une phrase d'incantation ("Kaparushan palkinon Viha"). La petite pierre noire va alors disparaître en une sorte de gaz de la même couleur va pénétrer dans le sujet (par les yeux, les oreilles, la bouche). Cette nouvelle vision du monde est dure à supporter, le héros va mettre du temps à s'en remettre et a totalement appréhender son âme. On fonctionnera ici tel l'expérience.

6.2.3 Abandonner son âme

Il est impossible d'abandonner une âme que l'on a assimilé. À la mort du propriétaire, son âme disparaît avec lui. Elle réapparaît quelques temps après dans les magasins de Transition.

6.2.4 Les faveurs du Démiurge

Certaines personnes semblent avoir intéressé le Démiurge, et ont bénéficié de faveurs de ce dernier : l'effet de leur âme a été décuplé, et pas que peu. Cependant, on ne trouve jamais d'âmes surpuissantes dans les magasins de Transition.

6.3 Magie

Introduction

La Magie se présente sous trois grandes formes :

- L'Énergie, la magie originelle, forme pure de la puissance du démiurge.
- Les 4 éléments, une évolution de la magie originelle, synthétisés dans le vent, la terre, l'eau et le feu.
- La lumière/les ténèbres, utilise les règles de création du démiurge.

Chaque personnage devra choisir lors de sa création le type de magie qu'il souhaite pratiquer.

6.3.1 L'Énergie

L'Énergie est la forme de magie la plus pure. Elle se présente sous forme d'une très forte lumière. Son utilisation est assez basique, mais puissante. Une attaque se fait en concentrant sa pensée sur l'objet/l'ennemi que l'on veut atteindre. L'énergie peut aussi servir à se protéger des attaques magiques. Il suffit alors de se concentrer sur l'objet qui menace. Nous parlerons alors de 'dés-énergie' car deux rayons énergétique s'annihilent.

6.3. MAGIE

Pour le MJ

Pour incorporer la magie énergétique dans votre campagne, rien de plus simple. Son utilisation est totalement similaire à celle des armes de distance (arc/arbalète). Utilisez les mêmes règles pour les armes de distances que pour la magie énergétique. Les munitions sont quant à elles fixés par rapport au nombre de flèches disponible dans un carquois classique.

Pour la dés-énergie, le sort adverse est tout simplement annulé (sauf en cas de très gros écart de niveau. Dans ce cas là, les dégâts seront justes réduit). Le joueur doit par contre pouvoir voir l'attaque, et dire qu'il s'en prévaut.

Les sorts

Les sorts peuvent s'acheter auprès de marchand ou être trouver dans des donjons. Ils se présentent sous forme de parchemin, que le joueur peut apprendre. Concrètement, ils apprennent une nouvelle façon de concentrer son esprit.

6.3.2 Les 4 éléments

Après avoir créé l'énergie brute, le démiurge l'a fait évolué vers autre chose : les 4 éléments. C'est le type de magie le plus pratiqué. Elle utilise la puissance naturelle qui maintient le monde en place. Chaque mage choisit les éléments qu'il va apprendre, et peu donc se spécialiser plus ou moins.

Pour le MJ

Le mage élémentaire se conçoit de manière un peu plus complexe. Chaque joueur va choisir quel élément lui plait le plus. Pour ça, il dispose de 4 points de "spécialisation" à répartir entre les 4 éléments (eau, feu, terre et air). Chacun de ces point bonus ajoute un cercle aux sorts maîtrisés. Par exemple, un joueur voulant bien maîtriser le feu et un peu l'eau aura 3 points de Spécialité dans le feu et 1 dans l'eau. Ce qui fait qu'il aura le droit d'apprendre des sorts de cercle 4 en feu (il est niveau 1, plus ses 3 points), et de cercle 2 en feu (Il est niveau 1, plus 1 points).

Les sorts

Les sorts se répartissent par Éléments puis en Cercle. Chaque mage a la capacité, et le droit, d'apprendre des sorts de son Cercle. Son cercle se calcule très simplement : Cercle=Niveau+Points de Spécialité.

6.3.3 Le cas de la lumière et des ténèbres

Le lumière et les ténèbres sont deux types de magie particulières. En effet, elles détournent certaines règles établies par le démiurge pour contrôler sa créativité. Cette magie, si ce mot convient encore, a donc surtout des valeurs

6.3. MAGIE

curatives pour la lumière, et maladives pour les ténèbres. Ces types de magies sont praticables par quiconque le veut, pour peu qu'il connaisse les sorts.

Pour le MJ

La magie lumière/ténèbres n'est pas un type de magie à proprement parler, et donc un joueur ne pourra pas être lumière ou ténèbres. Chacun (même les guerriers) est libre d'utiliser cette magie, pour le prix d'une action simple. Les sorts s'apprennent quant à eux dans les livres ou de la bouche de quelqu'un.

Exemple de sorts

De lumière

- Lumière curative : Le lanceur se retrouve baigné d'une douce lumière, et soigne un peu ses blessures
- Imposition des mains : Le lanceur, par contact corporel, peut soigner quelques blessures d'un autre individu
- Source lumineuse : Le lanceur produit une faible lumière du bout de son index

De ténèbres

- Nécrose : Par contact corporel, le lanceur peut détruire n'importe quelle plante ou animal de petite taille
- Peur : Le lanceur peut faire peur à un autre individu
- Voile de ténèbres : Le lanceur obscurcit l'atmosphère
- Toucher prédicteur : Par contact corporel, le lanceur sait si le sujet va mourir de causes naturelles dans les prochaines 24 heures

6.3. MAGIE

Chapitre 7

Les races médiévales

7.1 Les Humains

7.1.1 Caractéristiques physiques

Les humains sont assez différents des ce côté-là. Il peuvent mesurer de 1m60 à 2m10. Les humains du nord, du fait de croisement avec les mauriacs, sont de plus petite taille. Par contre, les humains de sud, qui connaissent mieux les orques et les alvénis, sont relativement plus grand. La plupart des personnes ont les yeux et les cheveux d'un brun profond. Les humains ne tendent pas à avoir un corps athlétique naturellement, bien que la plupart s'entraîne rigoureusement dans ce but.

7.1.2 Us et coutumes

Mariage

Les hommes se marient vers l'âge de vingt ans avec des jeunes filles de quinze ans. Ils se font souvent par intérêt financier, la marié amenant sa fameuse dot. Les mariages 'amoureux' sont assez mal vu, car synonyme la plupart du temps de pauvreté.

Héritage

Les biens se transmettent de père en fils (ou fille s'y il n'y a pas de fils), par testament. La loi oblige le testamentaire à signer de son propre sang, pour assurer son consentement.

Repas

Les humains prennent leur repas à heure fixe : 7h le matin, 11h le midi et 19h le soir. Ils mangent relativement copieusement, même les pauvres. C'est une chose sacré dans leur tradition. Mais il est vrai que les nordiques affectionnent

encore plus les repas, étant indispensable à leur survie en extérieur. Ils y voient un véritable culte et il serait impensable ne serait-ce que d'arriver en retard à un des dîner.

Hiérarchie

Les hommes apprécient beaucoup être classé selon leur place dans la société. Le plus haut rang est celui d'empereur, puis viennent les titres de noblesses (dans l'ordre : Duc, Marquis, Comte, Vicomte et Baron). Ensuite vient l'armée, très appréciée et respectée chez les humains. Puis apparaît la bourgeoisie. Là, l'ordre se fait en fonction de la richesse, et des relations (les deux n'étant pas souvent séparés). Enfin, le gros de la masse, le peuple, où comme pour la bourgeoisie, la place se fait en fonction de la fortune. Certains se trouvent en dessous du peuple, comme les bourreaux, les repris de justice et les vagabonds.

Relations aux autres peuples

Les humains sont très accueillants et ouverts aux autres peuples et coutumes. Tous les postes leurs sont accordés, sauf dans la noblesse (encore qu'il y ait quelques exceptions).

7.2 Les Mauriacs

7.2.1 Caractéristiques physiques

Les mauriacs sont de petits êtres, leur taille varie entre 80 centimètres et 1 mètre 50. Ils vivent exclusivement dans les montagnes (notamment celles de Kazadren et de Thargelon). C'est un peuple semi-troglodytique.

7.3 Les Skhos

7.3.1 Caractéristiques physiques

Les skhos sont des créatures pouvant mesurer de 95 cm à 1m45, bien que ceux des montagnes soit généralement plus petits et ceux des plaines (ces derniers utilisent aussi plus de leur bipédie, afin de voir plus loin). Ils possèdent une peau différente selon l'habitat d'origine : ocre pour le désert, vert, brun, marron pour les forêts et les plaines grises, noire pour les terrains rocheux ou blanche pour les lieux enneigés. Les skhos s'adaptent étonnamment bien à ces différents milieux. Ils ont néanmoins tous des yeux d'un orange vif.

7.3.2 Métissage

Certains skhos se sont mélangés avec d'autres races. Ce métissage est très mal vu et les "balzaf", comme ils sont appelés, sont souvent expulsés des communautés skhosasiennes.

7.3.3 Organisation

Il existe deux types de sociétés skhos, très différentes, et il est fortement déconseillé de prendre les uns pour les autres.

7.3.4 Les skhos sauvages

Les gobelins sauvages, qui ont un comportement tribal. Leurs sociétés varient, mais on retrouve généralement une forme clanique. Ces clans sont souvent isolés, mais ont la particularité d'être très agressif, et quelque soit la créature adverse. Ils se font souvent la guerre entre eux, mais il arrive qu'ils attaquent des petits villages humains isolés.

7.3.5 Les grands skhos

Les grands skhos vivent en grande communauté, en grande majorité à Vrag. Leur intelligence supérieure à celle de leurs confrères provient d'expériences magiques pratiquées par des sorcier aux abords de l'actuel faille de Skhos, il y a bien longtemps. Leur dirigeant est d'ailleurs par tradition un sorcier. Ils souffrent cependant qu'on les y associe. Les grands skhos possèdent des lois strictement établies.

Hiérarchie

Tout en haut de l'échelle se trouve le roi-sorcier, puis... Plus rien. Les grands skhos ne reconnaissent officiellement que ce grand chef. Il s'agit après d'une hiérarchie officieuse, surtout basée sur la renommée marchande.

Le commerce

Quelque soit leurs origines, les grands skhos vouent un grand culte à ce qui est pour eux un art : le commerce.

7.4 Les Dalcés

7.4.1 Caractéristiques physiques

Les dalcés sont plutôt de haute stature, environ 1 mètre 80. Ils ont la peau d'un bleu très pale.

7.4.2 Origines

Les dalcés sont issus d'une très vielle migration d'alvénis.

7.4.3 Hiérarchie

Le président

Les dalcés ont un système démocratique, et donc élisent un président. Tous les 10 ans, de grandes élections ont lieu sur l'île, et c'est un moment de grande réjouissance.

7.5 Les Alvénis

7.5.1 Caractéristiques physiques

Les Alvénis sont d'une taille moyenne, environ celle d'un humain. Ils sont particulièrement proche de la nature.

Chapitre 8

Ressources médiévales

8.1 Musique d'ambiance

8.1.1 Tonnerre

Un orage gronde au loin, avec un peu de pluie, 3 :30 min : [Lancer](#)

8.1.2 Forêt

Une forêt en automne, quelques corbeaux croassent, 11 :38 min : [Lancer](#)

8.1.3 Vent

Le vent souffle, 3 :39 min : [Lancer](#)

8.1.4 Pluie

Une pluie torrentielle, 30 sec : [Lancer](#)

8.1.5 Loups

Les loups se préparent à attaquer, 6 :24 min : [Lancer](#)

8.1.6 Ville

Brouhaha

La vie d'une ville, 1 :45 min : [Lancer](#)

Attroupement

Les choses étranges ameument la plèbe, 30 sec : [Lancer](#)

8.2 L'Assistant

Linux

Voici un petit programme comprenant un lanceur de dés ainsi qu'un petit éditeur de texte, afin de vous aider à mener vos parties. (il nécessite gtk) : [Lancer](#)

Windows

ToDo

Troisième partie

L'ère technologique



Chapitre 9

Histoire et Géographie technologique

9.1 Introduction

An 2500. Les différents peuples sont arrivés à l'apogée de leurs savoirs-faire. Le monde est globalement en paix, sous l'égide humaine.

9.2 Les Terres Humaines

9.2.1 Sombre-Cime

Description

La population de la cité s'est de plus en plus rapprochée des mauriacs, la plupart des humains ayant choisi l'exode face au racisme croissant exprimé par les habitants du royaume voisin. La technologie de la cité est donc très proche de celle des mauriacs. La cité s'éloigne de plus en plus des autres cités humaines, et a maintenant des relations plus que froide avec Anksfall. On peut par exemple citer le conflit des 30 jours, durant lequel Sombre-Cime fut sous blocus de la part de l'imposante cité humaine d'Anksfall.

9.2.2 Anksfall

Description

La ville est assez avancée technologiquement, principalement dans le domaine des armes et de la production d'énergie. La découverte d'explosifs bon marché et faciles à produire a permis de créer des armes à feu très modernes et puissantes. C'est le fleuron de la technologie humaine.

9.2. LES TERRES HUMAINES

Direction politique

Anksfall se réclame encore et toujours capitale de l'empire humain, et un empereur y vis toujours. Ce dernier na cependant plus aucun pouvoir en dehors des frontières de la cité et des plaines avoisinantes. Seuls les cités de Grahysrt en en moindre mesure Leheath conservent des liens puissants avec Anksfall, notamment économiques.

9.2.3 Grahysrt

Description

Les luttes de pouvoir incessantes qui ont pris place dans la cité ont lourdement freiné son économie, mais cette dernière commence à se relever et ses chantiers navals se remettent en marche, l'industrie de la cité étant de nouveau entièrement tournée vers la production de navires. On murmure que les chantiers navals tournent à plein régime et que des navires de guerre dotés des dernières innovations techniques commencent à sortir de la cité. Cette dernière est très proche du pouvoir central d'Anksfall, et la reconnaissance de l'empereur d'Anksfall par la cité-état revient régulièrement sur la table des dirigeants de la ville.

Direction politique

La direction de la ville est assurée par un conseil de marchands, qui reignent ici en rois. À tour de rôle, ces derniers se répartissent l'exécutif.

9.2.4 Leheath

Description

La cité est restée relativement en marge du développement scientifique, et n'a pour ainsi dire fait aucune découverte majeure récemment. Cependant, elle reste la capitale des plaisirs, et ne se prive pas de profiter des innovations techniques de ses voisins... À sa manière.

Direction politique

Ici, c'est le prince qui dirige. Dans une vie de débauche et de luxures délicieuses, ce dernier assure l'exécutif de la cité-état. Il est heureusement secondé par nombre de conseillers, qui assurent le reste de la politique de l'état.

Le solarium

Il s'agit du joyau de la cité. Une immense baie vitrée, où régne en permanence 35 °. Transats, bars et autres piscines se succèdent sur quelques kilomètres, assurant des vacances inégallées sur tout le monde humain.

9.3 Thargelon

9.3.1 Ketelundr

Description

Progressivement, les mauriacs de ce royaume se sont ouverts au monde et leurs relations avec les humains se sont améliorées. Ce regain de l'entente locale a avantagé les mauriacs de Thargelon puisque la cité est devenue plus puissante que jamais et connaît son âge d'or.

Technologie

La technologie de ce royaume mauriac est assez orthodoxe, bien que très avancée. Les ingénieurs de Thargelon sont passés maîtres dans l'art de la miniaturisation, si bien que la plupart des mauriacs du royaume délaisse les tâches manuelles au profit d'une grande compétence en ingénierie. Cela ne se fait pas sans problème, et les mauriacs ont parfois recours à l'utilisation de procédés douteux pour subvenir à leur besoin en main d'œuvre. L'armée, quant à elle, préfère les affrontements à distance utilisant drones et missiles à un combat rapproché. Les générateurs de la cité, merveilles technologiques, utilisent les forces naturelles et les convertissent en énergie utilisable au quotidien.

9.4 Kazadren

9.4.1 Dren

Description

Au fur et à mesure du temps, les mauriacs de Kazadren se sont repliés sur eux-mêmes, et un racisme croissant envers toutes les autres races les a entraînés à haïr les mauriacs de Thargelon qui acceptent de commercer avec le reste du monde.

Le géranium

Un nouveau minerai découvert dans les montagnes voisines de la cité est désormais utilisé par les ingénieurs mauriacs : ils s'agit du géranium (Certains lui préfèreront sa dénomination scientifique de "Môr-ladron"). Ce métal est utilisé pour produire des armes dévastatrices mais à la manipulation très risquée. Ce Môr-ladron peut également servir de source d'énergie car il dégage une chaleur intense. Cette énergie peut être utilisée pour alimenter des véhicules par exemple. Des décennies d'expérimentation, ainsi que de nombreux décès, ont été nécessaires afin de mettre au point ces armes, et de nombreux mauriacs ont trouvé la mort en testant ce genre d'engins. Récemment, les mines de géranium ont commencé à fourmiller d'activité, et les usines tournent en permanence à produire un débit ahurissant de technologie letale.

9.5 Le désert Orque

9.5.1 Mauhagr

Description

Les Orques possèdent peu de technologie, se contentant de piller celle des humains lorsque l'occasion se présente. Ils sont depuis longtemps repliés sur eux-mêmes, organisant des raids de temps en temps.

9.6 La faille Skhos

9.6.1 Vrag

Description

Les Skhos étant de grands marchands, Vrag a connu un important développement et est progressivement devenue une plaque tournante du commerce mondial. Cette situation satisfait grandement la mafia locale, car elle n'hésite pas à taxer à volonté le commerce international qui transite par Vrag. Correctement avancés technologiquement, les skhos privilégient le commerce pour se fournir ce dont ils ont besoin. Ils sont peu orientés vers les armes, et seront sans doute les premières victimes collatérales si une guerre éclate.

Direction politique

Vrag, la capitale skhossienne, est dirigée par sa mafia, du moins officieusement. Il existe bien un grand roi skhos, mais ce dernier ne fait pas un pas sans l'assentiment des barons de la mafias locale.

9.7 L'eau et la terre

9.7.1 Rinam

Description

Les Dalcés, de plus en plus tournés vers la piraterie et la violence, augmentent la fréquence et l'intensité de leurs attaques pour alimenter leurs velléités expansionnistes. Ils méprisent le combat à distance, privilégiant une approche furtive suivie d'un assaut foudroyant. C'est pour cette raison que leurs véhicules légers, leurs armes de poing et de corps-à-corps sont aussi réputées que convoitées.

Direction politique

Rinam demeure une démocratie, et en est très fière ! Le président ne cesse d'ailleurs de mettre en oeuvre un "soft-power" redoutable, et on peut observer dans toutes les villes possédant un régime autoritaire, notamment les villes humaines, la naissance de cellules républicaines.

9.7.2 Thorneye

Description

Les Alvénis bruns renient et méprisent toute technologie. Un prétendu guide spirituel affermit son emprise sur la société et la race entière périclite, s'accrochant désespérément aux derniers restes de sa civilisation.

9.7.3 Aegnord

Description

Les Alvénis Gris ont vite compris qu'ils pourraient tirer profit de la technologie. Alors que certains d'entre eux restent méfiants par nature, d'autre se vouent corps et âme à la recherche sur les Intelligences Artificielles (IA). Certains d'entre eux devinrent même addict à l'utilisation de gadgets technologiques et basèrent leur vie sur leur utilisation. Leur civilisation commença à dépérir lentement mais sûrement et la technologie sur laquelle ils se reposaient signa leur perte, après des années de prospérité et de leadership dans le domaine de la technologie et de l'IA.

9.7. L'EAU ET LA TERRE

Chapitre 10

Au delà de la conscience

10.1 Magie

Introduction

Au fil des ans, la magie a été oubliée, au profit des nouvelles technologies. Seul les elfes de Thorneye sont resté des maîtres dans cet art. Les humains n'utilisent actuellement qu'une fraction de leur potentiel magique, notamment à travers la production de lumière.

10.1. MAGIE

Quatrième partie

L'Apocalypse



Chapitre 11

Now !

11.1 Introduction

An 2863. Le monde s'enflamme. Les peuples combattent. Les pleurs et le sang remplacent les sourires et le vin. C'est la guerre, la véritable guerre.

11.2 Récit historique

11.2.1 Introduction

Nous sommes en 3021, le monde est à son apogée technologique, mais de fortes tensions diplomatiques se font de plus en plus ressentir .

11.2.2 La goutte d'eau

Après une course à l'armement entre les différentes nations du monde, l'Empereur d'Anksfall, Eson Yrcert, décide de stopper les raids des pirates Dalcés et Orcs qui sévissent sur les côtes, et s'enhardissent de plus en plus. Les bateaux de guerre fraîchement construits s'ébranlent et des divisions entières sont mobilisées. Cependant, au lieu de la victoire rapide escomptée, les troupes humaines échouent dans leur entreprise de forcer les pirates à livrer bataille, et la guérilla meurtrière que choisissent de mener les pirates s'avère fatale aux humains. Les assauts sont menés là où les troupes sont les plus vulnérables, puis les assaillants disparaissent avant que les renforts n'aient le temps de s'organiser. Plusieurs frégates et autres navires lourds sont ainsi capturés ou coulés, les affrontements s'éternisent. C'est à ce moment que les mauriacs de Kazadren, après des décennies passées à se préparer au fin fond de leurs montagnes, choisissent de sortir de leurs cités pour attaquer Anksfall, enfin plus précisément les banques de la cité. Les humains, affaiblis par la guerre qu'ils mènent contre les pirates, sont balayés par les armes de destruction massive déployées par les troupes naines.

11.2. RÉCIT HISTORIQUE

Le roi sous les montagnes de Thargelon, allié des humains, est forc  de r agir face   cette attaque, et de marcher contre les repr sentants de sa propre race.

11.2.3 Le monde s'embrase

Les missiles sol-sol pleuvent sur la cit  de Dren. Les armes surpuissantes utilis es par les bellig rants causent rapidement un raz-de-mar e de destruction qui d ferle sur le continent. Les Orques, engag s comme mercenaires par les deux camps, ravagent, pillent et d truisent tout sur leur passage. Les alv nis, pourtant neutres, subissent des attaques face auxquelles ils sont impuissants, ayant n glig  de se pr parer militairement. Les alv nis Gris sont rapidement extermin s, les derniers survivants des bombardements, condamn s   l'exil, se font massacrer aveugl ement d s qu'ils croisent soldats ou pillards. Au contraire, les alv nis de la Terre opposent une r sistance farouche, leurs mages de combat partent en campagne afin de d fendre leurs terres. Cependant, m me leur puissante magie est balay e par la technologie avanc e des autres races, et ils sont massacr s par l'artillerie naine, rejoignant leurs cousins Gris dans la tombe.

La cit  de Transition est rapidement isol e du reste du monde, les portails magiques  tant pour la plupart d truits lors d'affrontements au sein des cit s qui les abritent. L'existence d'une ville situ e sur la Mer de Cristal et d'une entit  magique sup rieure deviennent rapidement des mythes.

T s vite, chaque humain et chaque nain est mobilis , des cit s enti re sont ras es. Rinam et l' le enti re sur laquelle la cit  se trouve sont ray es de la carte par un bombardement intensif qui dure pr s de trois jours, ce qui entra ne la perte de la race des Dalc s.

11.2.4 Trahison ?

Un v nement notable de cette guerre est la trahison d'une petite arm e de mercenaires orques, se battant aux c t s des troupes de Kazadren. En effet, leur leader, Morkhar le puissant, renonce   combattre sous les ordres de ses employeurs et lance ses troupes dans une campagne de pillages et de massacres qui laisse une balafre sanglante sur le continent. Cette trahison impromptue d sorganise Kazadren tout entier, ce qui permet aux alli s humains et mauriacs d'enfoncer la ligne de front de plusieurs kilom tres.

Inquiets de la chute progressive de la race humaine, les dirigeants de la province au sud de Darkhaven d cident de faire s cession et d clarent leur ind pendance vis- -vis de toute forme de pouvoir. Les difficult s rencontr es par leur ancienne patrie emp che cette derni re de mener une campagne de repr sailles, mais les raids orques subis par l' tat naissant le r duisent presque   n ant dans les semaines qui suivent son apparition.

11.2.5 Explosion

Enfin, les services de renseignements de Thargelon localisent les stocks de g ranium gr ce au d sordre qui r gne chez leurs ennemis et bombardent inten-

11.2. RÉCIT HISTORIQUE

sivement la zone, ce qui entraîne un cataclysme sans précédent. Le royaume de Kazadren est dévasté et sa population exterminée, à l'exception de quelques survivants qui subissent rapidement les radiations dégagées par la zone désormais inhabitable. Les armées naines, parties en campagne lors du cataclysme, se lancent dans une campagne de destruction aveugle et ravagent la moitié du royaume humain avant qu'une contre-offensive désespérée ne les stoppe. La guerre de positions qui s'ensuit saigne chaque armée aux quatre veines, mais les mauriacs de Kazadren commencent à déserter en masse, et leur armée s'effiloche.

Alors que la guerre se termine, la conjonction des dépenses de guerre, des ravages et des retombées radioactives cause une famine terrible qui achève de précipiter la civilisation vers son déclin. Les cultures pourrissent sur pied, les survivants de chaque race s'entredéchirent pour quelques miettes de nourriture, et le continent se retrouve de nouveau à feu et à sang. La période qui s'ensuit voit la culture des survivants se déliter et chaque population retomber dans un nouvel âge de pierre.

11.2. RÉCIT HISTORIQUE

Cinquième partie

L'ère post-apocalyptique



Chapitre 12

Histoire et Géographie post-apocalyptique

12.1 Introduction

Nous sommes en l'an 3000. Les civilisations se sont détruites après des siècles de combat. Il ne reste que quelques débris de l'ancien monde. La magie a disparu depuis des lustres, mais quelques signaux anormaux commencent à être perçus.

12.2 Territoires à influences humaines

12.2.1 Anksfall

Description

La guerre n'a pas épargné l'ancienne capitale humaine. Elle n'est plus qu'un monceau de débris, sans forme. La nature reprends petit à petits le dessus : plusieurs quartiers ont été inondés, d'autres devenus forêts.

Vie quotidienne

La haute-ville est elle bien habitée par des humains, retournés au clanisme. Ils vivent dans les anciens buildings, qui leur assurent une certaine protection. Le véritable problème est l'accès à l'eau potable, et c'est une lutte quotidienne que de ne seraient-ce que satisfaire ses besoins vitaux.

12.2.2 Tanok (ancienne Sombre-Cime)

Description

La ville a été totalement rasée dans le conflit. Cependant, dans les débris, les barbares du nord ont commencés à s'établir, à reconstruire presque un semblant

12.3. LA FAILLE SKHOS

de cité. Il s'agit désormais d'un endroit assez violent, mais qui bénéficie d'une certaine stabilité, si l'on oublie les querelles internes.

12.2.3 Les territoires dévastés

Description

Les anciennes plaines de sang sont devenues stériles suite à une sur-exposition au géranium. Pire, aucun être vivant ne réussit à s'y implanter durablement. La terre y est ici véritablement nocive, et on raconte que boire de l'eau de ces terres condamne à une mort lente et douloureuse.

Tout ceci a pour conséquence une certaine division des zones humaines : le nord est durablement séparé du sud, et il n'existe aucune route qui relie désormais la zone d'Anksfall à celle des montagnes de Kazadren.

12.2.4 Grahyrst

Description

La ville a été relativement épargnée par les bombardements. Actuellement, les chefs de guerre, descendants des généraux de l'armée humaine, règnent en maîtres sur la ville. Ces derniers se sont rendus maître de l'eau, et l'utilisent pour faire des raids sur certains villages de pêcheurs de la mer intérieure.

12.3 La faille Skhos

12.3.1 Vrag

Description

Les skhos ont particulièrement bien résisté à l'apocalypse. Vrag aurait presque prospéré vu la manne financière liée à l'armement qui s'y était développée. Maintenant, la vie est quand même nettement plus difficile, car plus aucune matière première n'est disponible. Les skhos locaux se sont donc reconvertis dans le troc de récoltes, et constituent la plaque tournante des quelques denrées alimentaires qui sont échangées sur ce monde.

12.4 L'Eau et la Terre

12.4.1 Leheath

Description

La ville est désormais inhabitée. Seuls subsistent les ruines de la décadence humaine.

12.4.2 Natskhaz

Histoire

L'ancienne forêt de Thorneye a été rasé par une gigantesque explosion. Rien n'en est restée. Maintenant, une grande plaine totalement stérile a pris la place. Seules une faune et une flore très rustiques réussissent à survivre.

12.4.3 Darkhaven

Description

Drakhaven est devenu le refuge d'une communauté humaine que l'on connaît sous le nom de "charbonniers". Ils vivent exclusivement des ressources de la forêt, et n'ont que peu de contact avec l'extérieur.

Organisation politique

Les charbonniers vivent en anarchie. Une démocratie directe s'y exerce, masculine, pour les plus de 20 ans.

12.4. L'EAU ET LA TERRE

Chapitre 13

Les races post-apocalyptiques

13.1 Les Skhos

13.1.1 Caractéristiques physiques

Les skhos ont étonnamment bien résisté à l'Apocalypse. Leur petit corps ne s'est que rabougrí un peu plus (chose déjà extraordinaire). Il reste que ces créatures débrouillardes ont la plus part du temps subit de petites opérations afin d'améliorer leur corps. Ainsi, il n'est pas rare de croiser un skhos avec une bourse cousue dans le corps, bien plus pratique à transporter, et on ne risque pas de se la faire voler.

13.2 Les Orques

13.2.1 Caractéristiques physiques

Les orques sont étonnements résistants aux radiations, ils ont donc relativement peu souffert de la guerre nucléaire.

13.2.2 Hiérarchie

Depuis la nuit des temps, la politique orque se réduit à celle du plus fort. Ils s'accoutumant donc admirablement bien de l'absence totale d'ordre.

13.3 Les Humains

13.3.1 Caractéristiques physiques

Les humains ont largement souffert de l'apocalypse. Leurs corps aussi. Les humains ont globalement rétrécis, et ne mesurent plus qu'entre 1m40 et 1m80.

13.3. LES HUMAINS

Chapitre 14

La faune et la flore post-apocalyptiques

14.1 Faune

14.1.1 Agont

L'Agont est un petit animal, proche d'une souris, mais contrairement à cette dernière, il est ovipare. Il se nourrit principalement de baies sauvages. Il se cache dans de petits terriers, qu'il a lui même creusé dans les basses plaines.

14.2 Flore

14.2.1 Enylà

L'Enylà est une plante très rustique. Elle affectionne particulièrement les zones humides et dépourvues de toutes autres plantes. Sa couleur terre la dissimule parfaitement aux yeux des herbivores. Par contre son petit fruit rond est d'un bleu profond ce qui attire les animaux. Elle recouvre des collines entières notamment dans la région de Natskhaz.

14.2. FLORE

Chapitre 15

Ressources post-apocalyptiques

Sixième partie

Ressources générales



Ressources générales

15.1 Chronologie

15.1.1 Frise chronologique

Voici une frise chronologique des différentes ères, qui résume les évènements historiques de Creare Mundum.

| | |
|-----|--|
| 198 | Mort de Dolgarur (cf Note n° 236) |
| 500 | Les hommes dominent le monde connu, fin de l'ère raciale |

FIGURE 15.1 – L'ère raciale

FIGURE 15.2 – L'ère médiévale

| | |
|------|-----------------------------|
| 2500 | Découverte de l'électricité |
|------|-----------------------------|

FIGURE 15.3 – L'ère moderne

| | |
|------|--|
| 2800 | Premières recherches sur l'énergie nucléaire |
| 2825 | Unification sacrée des peuples humains craignant leur annihilation |

FIGURE 15.4 – L'ère technologique

15.2. PARTICIPATION AU PROJET

| | |
|------|---|
| 3010 | Unification des clans pirates |
| 3021 | Début de l'Apocalypse, l'ensemble des peuples entre en guerre |
| 3025 | Chute d'Anksfall |
| 3030 | Fin de l'Apocalypse, chute de l'empire humain |

FIGURE 15.5 – L'Apocalypse

| | |
|------|------------------------|
| 3030 | Fin du conflit armé |
| 3044 | Arym arrive au pouvoir |

FIGURE 15.6 – L'ère post-apocalyptique

15.2 Participation au projet

15.2.1 Comment ?

Creare Mundum vous a plu ? Envie de partager vos scénarios, vos suggestions ou vos idées ?

Contactez-nous via l'interface github : <https://github.com/nobrakal/crearemendum>
Ou rendez vous sur notre site : <https://nobrakal.github.io/crearemendum/>

15.2.2 Les créateurs

Voici la liste de ceux qui ont participé au projet Creare Mundum. Leur aide fut, est et sera toujours très précieuse au projet. Merci encore !

- Alexandre 'Nobrakal' Moine
- Philippe 'Tymophil' Aubé
- Eliott 'Sulf' Filippi
- Émiland 'Derec' Garrabé
- Luc H.

15.2.3 Remerciements

Voilà maintenant la liste de ceux qui ont contribué à plus petite mesure, et souvent sans le savoir.

- Dan Scott, pour l'image d'arodef.
- Les artistes du MMORPG Ryzom, pour l'habitation de Thorneye ainsi que la dague d'Aegnord (modifiée).

15.2.4 Licence

Creare Mundum est un projet libre de droit, publié sous la licence Creative Commons BY-SA. C'est à dire que quiconque a la possibilité d'utiliser ce document (ainsi que toute les autres parties du projet), de le redistribuer et de le modifier. La seule obligation est de redistribuer le contenu (modifié ou non) sous les mêmes conditions.