

Creare Mundum
L'Ère raciale
Devel

The Creare Mundum Project

4 *avril* 2015

Sommaire

I	L'ère raciale	5
1	Géographie de l'ère Raciale	7
1.1	Thorneye	7
1.2	Kazadren	7
1.2.1	Dren	8
1.3	Le Désert Orque	8
1.4	La Faille Gobeline	8
1.5	Les Clans Humains	8
1.6	Les Terres inhabités	9
1.7	Les Territoires Nalfein	9
1.8	Transition	9
2	Histoire de l'ère Raciale, ou la chute des grands empires	11
2.1	Les guerres Nalfein	11
2.2	Expansions humaines et colonisations elfiques	13
3	Races originelles	15
3.1	Les Humains	15
3.2	Les Elfes	15
3.3	Les Nains	15
3.4	Les Nalfein	16
3.5	Les Orques	16
3.6	Les Gobelins	16
3.7	Participation au projet	17
3.7.1	Comment ?	17
3.7.2	Les créateurs	17
3.7.3	Remerciements	17
3.7.4	Licence	17

SOMMAIRE

Première partie

L'ère raciale

Chapitre 1

Géographie de l'ère Raciale

1.1 Thorneye

Thorneye est le berceau de la race des Elfes. 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, il est dit que les palais des Elfes rivalisent de beauté et de splendeur, et que les notables de la société Elfe se font un devoir d'entretenir une ou plusieurs demeures les plus splendides possibles.

1.2 Kazadren

Kazadren, le pays des nains, 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.

Les demeures souterraines des Nains sont en effet réputées pour leur somptuosité. Les réseaux de couloirs longs de kilomètres, les salles titanesques 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 titanesques, tantôt léger et aériens, ne sont que quelques exemples des merveilles du royaume de Kazadren. 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 Aérodefs de combat confèrent à cette armée une mobilité et une réactivité sans faille, ainsi qu'une puissance de feu impressionnante.

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

Les grottes de Kétédren

Ces grottes sont connues pour être magnifiques et somptueuses, même selon les critères des nains. Sur plusieurs centaines de mètre de haut, cette trouée est comme une balafre 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.

1.3 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.

1.4 La Faille Gobeline

La Faille est une balafre dans le Désert, inhabitée à première vue. Cependant, une colonie de Gobelins y vit, et y prospère à l'abri du regard des autres races. La seule ville réellement importante est Vrag, et même le terme de ville semble excessif.

1.5 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.

1.6 Les Terres inhabitées

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.

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

1.8 Transition

Sur la mer de Tarek Eredron (l'Étendue Glacée en langage nain) se trouve une cité. Cette cité, perchée sur un pic rocheux, a pour nom Elleanol (Transition en elfique). Transition est habitée en majorité par des Elfes. 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, et la vie suit son cours là-bas.

Au sommet du pic, orienté vers le sud-ouest, se trouve un manoir blanc. Ce dernier n'a aucune entrée, et nul ne sait qui y vit, ou même si quelqu'un y vit.

1.8. TRANSITION

A vrai dire, nul ne s'en préoccupe non plus. C'était comme si la question n'avait aucune importance, et elle n'a jamais été posée, tout comme celle de la création de la ville ou du premier portail. La vie se déroule à Transition, avec le manoir ou sans.

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 déprédations les ont conduits jusqu'aux limites des colonies humaines, et même aux frontières de l'empire Elfe. Les Nalfein ont ensuite commencé à faire ce qu'ils faisaient de mieux : piller. Leurs rapines ont commencé à agacer les Elfes, 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'Elfes fut montée, menée par le général Eden-Atil. Eden-Atil était un Elfe 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 Elfes, tenant bon au départ, commencèrent rapidement à ployer sous le nombre croissant d'ennemis. Un régiment de quelques centaines de soldats Elfes fut coupé du reste de l'armée par un groupe de Nalfein. Ces soldats, menés par le capitaine Edra Ellarann, une Elfe réputée pour son indépendance, luttèrent pendant des jours contre les Nalfein pour rejoindre le corps d'armée principal. Cependant, il devint 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 nain 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 Elfes, 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 Elfes déjà affaiblies par des semaines de combats éreintants. Les nains 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 Elfes et des Nains 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 Elfes 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 Elfes et les Nains 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.

Les armées naine et elfe 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 Elfes. 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, les Elfes se replièrent dans leur capitale à Thorneye et à ses environs, abandonnant une vaste partie de leur domaine. Les nains, 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 Elfes 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 Elfes 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.

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 fioriture. 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 Elfes

Les Elfes 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 Elfes sont la race dominante de ce monde, et ils semblent appelés à régner sur les décennies à venir.

3.3 Les Nains

Les Nains, 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 Elfes car il est dit que les nains possèdent toujours une armée impressionnante, composée de soldats hautement entraînés et équipés des meilleures armes jamais forgées,

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

3.4 Les Nalfein

Les Nalfein 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 Nalfein 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 Elfes, mais les hommes, de plus en plus opprimés, ont commencé à fuir leur terres natales et les attaques des Nalfein doivent bien trouver une nouvelle cible...

3.5 Les Orques

Les Orques sont une peuplade mineure, des barbares dégénérés qui sont tolérés par les Elfes 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 Nalfein les gêne, mais ils ne sont pas en mesure d'agir seuls ou de déclarer une guerre ouverte à ces derniers.

3.6 Les Gobelins

A l'abri de la faille Gobeline, 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.

3.7 Participation au projet

3.7.1 Comment ?

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

Contactez-nous sur la mailing list : crearemundum@lists.tuxfamily.org

Ou rendez vous sur notre site : <http://create-mundum.tuxfamily.org/>

3.7.2 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
- Elliott 'Sulf' Filippi
- Émiland 'Derec' Garrabé
- Luc H.

3.7.3 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).

3.7.4 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.