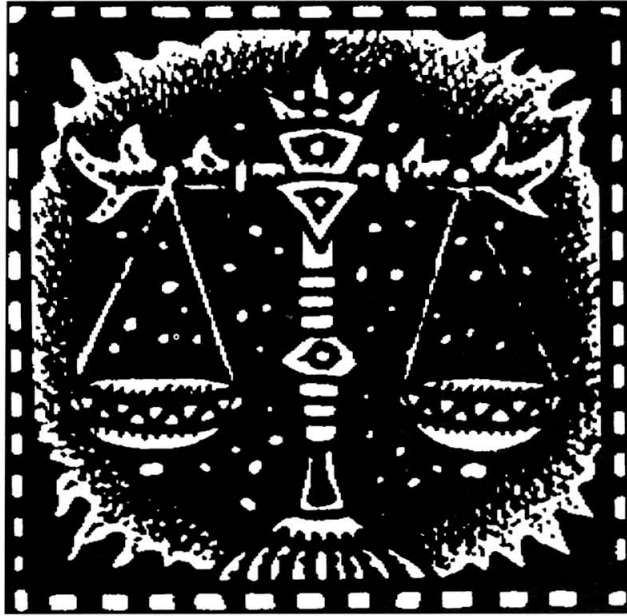
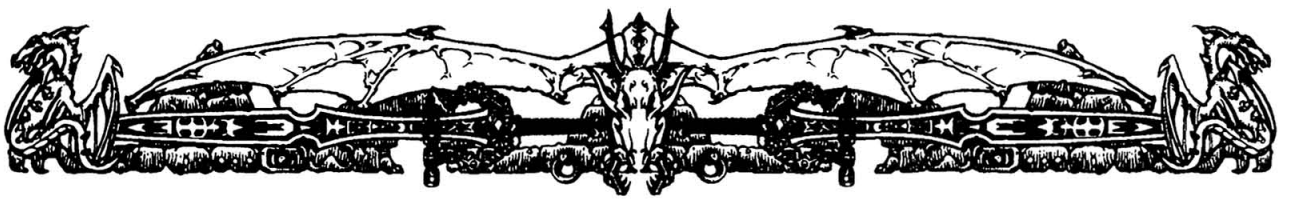


ELRIC

Les Jeunes Royaumes
le Continent Nord, volume 1





L'Empire de Lumière s'évanouissait et, au fur et à mesure que son éclat reflétait vers les rivages de Melniboné la dégénérée, un millier de foyers secondaires apparut dans les ténèbres qui dominait le monde. Ces points de lumière vacillante illuminèrent à nouveau le monde. Il ne s'agissait plus des flammes des dragons de l'Empire de Lumière mais des feux de la Terre, des demeures et des activités humaines. Les Jeunes Royaumes s'arrachèrent aux rêves de Melniboné et découvrirent leur puissance en ces dernières années de la Terre.

Chronique de l'Epée Noire





Le Continent Nord

Atlas des Jeunes Royaumes vol. 1

Richard Watts

Org et Troos : Mark Morisson

Matériel Additionnel : Lawrence Whitaker, Lynn Willis

Traduction : Jean Marc Gazo

Relecture : Isabelle Vernet

Correction : Sylvain Cordurié

Maquette : Philippe Dohr

Illustration de Couverture : Alain Gassner

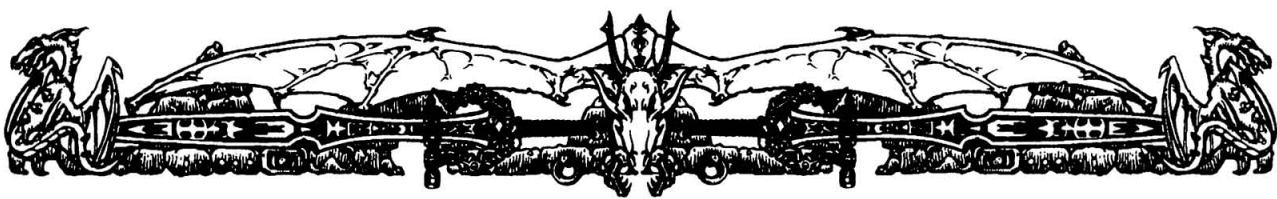
Carte des Jeunes Royaumes : Th. Darkhem

Illustrations et Cartes : Pascal Thiebaut, Eric Floquet,

Sylvain Cordurié, Mark Ryberg, Dreyfus

Production : Philippe Dohr





Sommaire



Introduction	5
Vérités Cachées	6
La Création	8
Histoire	10
Vilmir	15
Histoire	15
Les Duchés du Vilmir	18
Sites Remarquables	26
Société	28
Gouvernement	30
L'Eglise de la Loi	33
Vilmiriens Eminents	34
Ilmiora	39
Histoire	39
Les Cités Etats	45
Sites Remarquables	55
Société	58
Ilmiorans Eminents	64
Le Désert des Larmes	71
Histoire	71
Sites Remarquables	75
Les Coutumes du Désert	76
Individus et Créatures	82

Nadsokor	86
Histoire	86
Sites Remarquables	89
Mode de Vie	91
Les Puissants	95
Org et Troos	97
Histoire	97
Sites Remarquables	103
Mode de Vie	105
Nobles	134
Le Désert des Soupirs	111
Histoire	111
Sites Remarquables	114
Le Peuple du Désert	121
Personnalités	127
Tanelorn	133
Histoire	133
La Cité	135
Habitants	137
Histoires en Herbe	143
Calendrier des Jeunes Royaumes	148

Epoque du Supplément

Les événements de ce livre se déroulent un an avant l'avènement des situations décrites par Moorcock dans le roman Elric des Dragons. Les publications intitulées les Sorciers de Pan Tang, Périls dans les Jeunes Royaumes, les Seigneurs des Mers, Melniboné, la Nef des Fous, les Versets Impies et l'Est Inconnu proposent un décor et des aventures intervenant au cours de cette période.





Introduction



Ce livre est le premier d'une série de quatre ouvrages consacrés aux Jeunes Royaumes. Chacun d'eux vous offrira un luxe de détails qu'il était impossible d'atteindre dans le livre de règles.

Le premier volume de l'*Atlas des Jeunes Royaumes* décrit la moitié occidentale du Continent Nord. Cette vaste superficie abrite l'inquisition vilmirienne, la guilde des assassins d'Ilmiora (les Mereghn) et les mendiants immondes de Nadsokor. Elle comprend le Désert des Soupirs, la terre perdue de Quarzhasaat et l'heureuse cité sans racines de Tanelorn l'Eternelle.

Chacun des chapitres de ce tome dépeint l'histoire, la géographie, la culture et la société de contrées telles que le Vilmir pieux, le Désert des Larmes et ses pluies, ainsi que le Désert des Soupirs. Autant que possible, ces données s'appuient sur le texte même de la saga de Michael Moorcock.

Parfois, elles sont minimales ou inexistantes. Dans certains cas, nous avons recréé des cités et des civilisations entières dans le plus pur style d'*Elric*.

Les deuxième et troisième tomes de cet atlas décriront respectivement le Continent Sud et le Continent Occidental. Le quatrième et dernier traitera des océans, de leurs îles et du Continent Sans Nom (loin au sud-ouest). Nous espérons qu'ils permettront au lecteur de mieux comprendre les Jeunes Royaumes, leurs turbulences et leurs conflits incessants. Nous espérons également qu'ils le pousseront à relire la superbe saga de Moorcock.

L'Est Inconnu, l'excellent supplément de Lawrence Whitaker, détaille déjà la moitié Est du Continent Nord, par-delà les Piliers Déchiquetés : l'Eshmir, le Changsaï, le pays replié de Phum et d'autres endroits légendaires. Tout comme l'Occident, ces nations ont connu le joug des Melnibonéens, mais les obstacles géographiques qui s'étendent entre l'Orient et l'Occident font que ces deux régions ignorent leur existence réciproque. Dans l'imagination des Occidentaux, l'Orient est devenu mythique et proverbial.

Les maîtres de jeu souhaiteront peut-être restreindre les informations accessibles à leurs joueurs afin d'entretenir le côté mystique des Jeunes Royaumes. Un joueur pourra seulement lire le chapitre consacré à sa terre natale, sinon le sens du merveilleux nécessaire au jeu de rôle risque d'être entaché... même si, en tant qu'écrivain, je ne serai pas fâché d'apprendre que tout le monde a lu mon livre de bout en bout !

Pour la rédaction de cet ouvrage, j'ai rencontré bien plus de problèmes que je ne l'aurais pensé. J'aimerais remercier Lynn Willis pour sa patience et ses conseils illimités, Mark Morrison pour ses avis et sa camaraderie infaillible, ainsi que Penelope Love, Nick Haggard, Ian Harrison, Martin Liedke, Mark Holsworth, Phil Anderson et Liam Routt pour leurs soutiens, leur amitié, leurs bonnes suggestions et leur encouragements permanents au cours de l'année nécessaire à la réalisation de ce livre. En vérité, celui-ci n'aurait pas été possible sans eux.

Richard Watts



	Cités		Villes		Villages
	Forêts		Monts		Temples
	Eaux d'eau		Mines		

**Orchis de la
Fleur d'Argent**

6076

MIORA

Utiato
DÉTROIT DE VILMIR

VIEIL Océan





Vérités Cachées



- *Je cherche... la vérité, dit prudemment Elric.*

- *Il n'y a de vérité que la lutte Eternelle, répondit avec conviction le géant auréolé de flammes écarlates.*

Elric le Nécromancien, 1, 3

Dans les Jeunes Royaumes, rares sont ceux qui connaissent la véritable nature du multivers. Même à Melniboné, on devine plus qu'on est informé. Seuls les plus sages d'entre les sages savent qu'il existe en fait une succession de mondes dans une succession d'univers, un univers dans chaque sphère du Million de Sphères, comme on appelle parfois le multivers, et que tous s'imbriquent en une grande danse complexe de possibilités. Parfois, après un nombre d'ères incalculable, une vaste conjonction se produit dans le multivers, alignant toutes les sphères et précipitant un grand changement.

La Conjonction du Million de Sphères, comme on nomme ce phénomène, annonce les hauts faits des héros et la mort des dieux. Les événements de la saga d'Elric reflètent le tumulte de la Conjonction et du multivers tout entier. Dans d'autres sphères, d'autres représentations du Champion Eternel mènent des luttes semblables à celle d'Elric. Moorcock conte ces histoires dans la Saga des Runes et les Livres de Corum.

D'après les érudits melnibonéens, la Balance Cosmique aurait créé le multivers et tout ce qu'il renferme. Elle aurait également engendré les Seigneurs de la Loi et du Chaos qui, à l'origine, ne formaient qu'une seule espèce. On raconte que les Seigneurs Élémentaires, les Seigneurs des Bêtes et des Plantes et les Seigneurs Gris sont les serviteurs ou l'oeuvre de la Balance. On dit aussi qu'ils représentent divers aspects de l'harmonie naturelle universelle de cette dernière.

En cette époque lointaine, les Seigneurs des Mondes d'En-Haut, ainsi qu'on appelait alors la Loi et le Chaos, ont entrepris l'agencement du multivers. Ce faisant, ils ont obéi au

décret de la Balance, qui n'a parlé qu'une seule fois pour leur donner ses instructions. Puis le silence est retombé. Ensuite, les Seigneurs d'En-Haut se sont disputés. Il en est ressorti deux façons dominantes de voir le multivers : certains d'entre eux ont cherché à parfaire leur domination de toutes les façons tandis que d'autres ont voulu varier leur création pour l'embellir.

C'est ainsi que la Loi et le Chaos ont pris naissance et se sont alignés. Alors, un grand conflit les a opposés pour remporter le contrôle du Million de Sphères. Ce combat aux proportions inimaginables se poursuit ouvertement et discrètement de nos jours, avec toute la subtilité des atomes et des distances qui les séparent. Tension et guerre infinie s'inscrivent directement dans le tissu du multivers et ce choc sans fin est représentatif de la volonté et des intentions de la Balance. Mais cette dernière est la seule à savoir tout cela, et elle n'a toujours pas repris la parole.

Le Monde Physique

Le plan des Jeunes Royaumes consiste essentiellement en un disque plat et ovale mesurant près de 24 000 km d'est en ouest et 8 000 km du nord au sud. En tant que création du Chaos, l'influence de cette force y reste puissante et la terre ne se conforme pas toujours aux lois naturelles. Toundra et forêt pluviale tropicale peuvent très bien être voisines l'une de l'autre. La magie existe et produit un effet palpable sur le monde et ses habitants.

Sur ce plan, les confins de la terre sont réels et non le produit de quelque superstition. C'est un endroit terrifiant où l'eau se précipite dans le vide ; peu de gens l'ont vu. Autrefois, quand le monde était plus petit qu'il ne l'est à présent, ses confins débouchaient sur le chaoplasme, une mer tourbillonnante et informe de pur Chaos. C'est à partir de cette substance que, il y a fort longtemps, le Comte Aubec de





Malador a façonné le Dorel et d'autres pays. Aujourd'hui, une barrière de la Loi isole la terre du chaoplasme. Par-delà les confins du monde ne subsistent que l'espace froid et les étoiles lointaines.

A l'est et à l'ouest des Jeunes Royaumes s'étendent d'autres contrées inconnues. Seuls leurs mystérieux habitants en ont tracé des cartes. Comme elles sont plus près du levant et du couchant, elles sont plus chaudes que les Jeunes Royaumes. En effet, on dit que les terres de l'extrême occident ont été réduites en un désert de cendres en raison de leur proximité avec le couchant, dont la chaleur est des plus intenses.

Nul ne connaît la véritable nature du soleil, mais la plupart des cultures des Jeunes Royaumes affirment qu'il s'agit du palais de Kakatal, le Seigneur Élémentaire du Feu. Tout comme les flammes qui vacillent et ne restent jamais immobiles, le palais de Kakatal ne demeure jamais au même endroit. On raconte des mythes semblables à propos de la lune. La plupart des gens pensent qu'elle trouve son origine dans le Chaos car sa forme est sujette à des changements constants. Il est possible de gagner la lune et le soleil à dos de dragon puisque la domination aérienne de Lassa s'étend jusqu'à la barrière de la Loi. Ce qu'on y trouvera risque fort de dépendre de ce qu'on y cherchera. A l'instar des dieux, le monde est en grande partie le produit des rêves et des désirs de l'humanité.

Les érudits de la Loi prétendent que les étoiles sont les âmes des purs ; les Seigneurs Blancs les auraient placées au-dessus de la terre pour pousser l'humanité à accomplir de plus grands exploits en leur nom. Quand une étoile tombe, disent-ils, c'est parce que le Chaos a corrompu une nouvelle âme.

Au contraire, les érudits du Chaos soutiennent que les étoiles sont les âmes des champions de l'Entropie, expliquant ainsi pourquoi leur lumière n'est pas constante, car elles vacillent et dansent au gré du Chaos. En Oin et en Yu, on croit qu'elles représentent les feux de camp des morts.

Un des cultes que les Pan Tangiens vouent à Chardros considère que le crâne de leur dieu contient le monde entier et que les étoiles correspondent à ses pensées. On peut interpréter le futur en fonction de leurs mouvements.

La Création

Le peuple des Jeunes Royaumes n'est pas aussi cultivé que les pré-humains de Melniboné. Il a développé de nombreuses notions sur les origines du monde et de l'univers, et sur les répercussions de ces croyances sur la vie des mortels.

Le Chaos

Voici le dogme tel qu'il est décrit dans la *Tablature des Vives Souffrances*, un livre entreposé dans la Bibliothèque des Larmes de Hwamgaarl. Son auteur demeure inconnu.

Créés à partir du potentiel brut qui a précédé le temps, nos Seigneurs du Chaos ont pris naissance de façon spontanée. Quand le Chaos s'est formé, le néant a connu la douleur et, ce faisant, la conscience. Cette conscience était la Balance Cosmique. Cette souffrance s'accompagna d'un cri, un cri primal dont on dit qu'il résonne encore dans les recoins les plus éloignés du Million de Sphères. Ainsi, la Balance est née en gémissant. Comme bon nombre de parents qui ont des enfants trop tôt, la Balance Cosmique a rejeté le Chaos, son premier rejeton.

La lumière de la Balance est tombée sur les Seigneurs du Chaos, dont la forme ne cessait de fluctuer et projetait des ombres derrière elle. Alors que le Chaos était fluide et inconstant, les ombres des Seigneurs de l'Entropie s'avéraient nettes et précises, à jamais figées en une forme unique. Les ombres du Chaos comprirent ce qui les différenciait de ceux qui les projetaient et, prenant leurs distances avec eux, elles se proclamèrent leur contraire éternel. C'est ainsi que la souillure de la Loi entra en ce monde. Alors, le Chaos créa la terre, la façonna, tirant sa substance de l'entropie la plus pure. La Loi stérile envia le Chaos et chercha - et cherche encore de nos jours - à l'étouffer pour que toute création ne possède qu'une seule forme et qu'un seul style. Tandis que le Chaos a engendré la vie et prend plaisir à voir sa nature en perpétuelle mutation, la Loi cherche à lier l'existence, à prendre la vie au piège et à tuer la magie, l'art et toute beauté. Sachez qu'il existe d'autres mondes. Comme le nôtre, ils sont l'oeuvre des Seigneurs du Chaos. Certains sont régis par la Loi et d'autres par la Balance, mais la majorité d'entre eux dépendent du Chaos. Chaque monde appartenant au Chaos est gouverné par un des Seigneurs ou une des Dames de l'Entropie que nous servons. Parfois, on peut faire venir des créatures du Chaos - que les idiots appellent des démons - de ces mondes.

Grâce aux rituels appropriés, un sorcier fidèle aux Seigneurs de l'Entropie peut même se rendre librement dans l'un de ces autres mondes. Les adeptes de la Loi se refusent à considérer les vérités insensées de l'univers, mais nous savons que, sans le règne de la Balance, le Chaos libérerait à jamais ce monde du règne inflexible de la Loi pour en faire une mer sublime de transformation permanente. Après la mort, si l'on a obéi aux enseignements du Chaos, notre esprit fusionne avec lui, est délivré pour se joindre à la création. Là, il renaît et évolue sans cesse, passant d'existence en existence et de monde en monde. Plus on a respecté le Chaos avec dévouement et plus notre nouvelle existence est riche. Les esprits particulièrement forts conservent leur individualité dans le chaoplasme, devenant à leur tour des entités du Chaos et peut-être même des dieux.

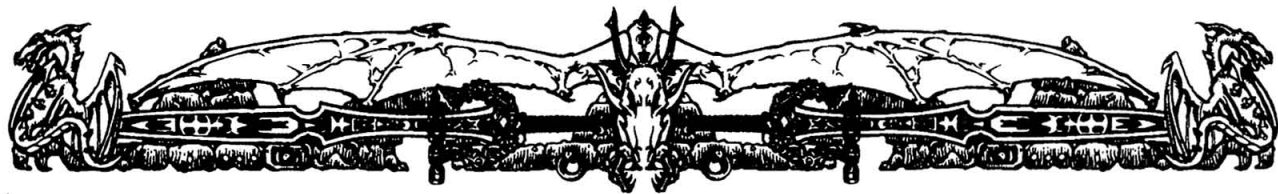
Par contre, les adorateurs de la Loi se condamnent à stagner sous une forme unique et sont donc annihilés quand celle-ci périt. Celui qui mécontente le Chaos risque d'être à jamais pris au piège d'un aspect fixe qui, souvent, se révèle horrible et tordu. Sinon, il pourra se voir condamner à connaître un tourment éternel dans chacune des apparences où il se réfugie...

La Loi

L'extrait suivant s'intitule «La Doctrine de la Loi». Il est tiré de *La Flamme de la Pureté*, un texte composé par le Cardinal Vilmirien Garrick, de l'Ordre de Donblas.

Vérités Cachées





Sachez qu'avant que la Loi n'impose l'ordre au vide, il n'y avait rien hormis un néant informe et terrifiant. Une fois que nos divins Seigneurs de la Loi - que leur nom et leurs saintes recommandations soient bénis - eurent conscience d'eux-mêmes, ils se développèrent en apprenant que le vide n'avait ni but ni forme.

En se créant, ils engendrèrent aussi la Balance Cosmique pour veiller sur eux tandis qu'eux-mêmes s'occupaient de la création. Les ombres de la Loi, aussi noires et flexibles que les Seigneurs de la Loi s'avéraient purs et immuables, singeaient la forme parfaite de la Loi.

A leur tour, elles se mirent à avoir des sensations, puis elles se transformèrent en Seigneurs du Chaos, les ennemis éternels de la Loi. Avec l'aide de la Balance, les Seigneurs de la Loi agencèrent et ordonnèrent le monde.

Sans la vigilance de la Loi, les Seigneurs du Chaos auraient effilé le tissu du monde depuis fort longtemps, renvoyant ce dernier au néant et à l'entropie dont il est issu. Notre monde a la forme d'un grand disque ; il occupe une sphère de cristal où figurent également le soleil, la lune et les étoiles, dont la course céleste est le fait du grand dessein parfait de la Loi.

C'est dans ce globe cristallin que l'on trouve les royaumes des éléments, lesquels chevauchent et croisent la terre. Par-delà et autour de la sphère de la terre s'étend la sphère d'argent de la Loi, où les Seigneurs de la Loi vivent en harmonie perpétuelle. La sphère de la Loi est à son tour comprise dans la sphère dorée de la Balance.

Le royaume de la Loi abrite également les esprits mortels qui sont parvenus à une union avec les Seigneurs Blancs. Le royaume de la Balance reste un mystère pour tous sauf pour la Main Cosmique et ses serviteurs. Par-delà les sphères ne s'étend plus que la folie bouleuse du Chaoplasme, une mer informe et terrible. Rien ne dure et tout est fluide et grossier dans le royaume du Chaos.

Prêtez l'oreille à mes propos et apprenez comment vous pouvez éviter d'être à jamais damnés dans le royaume du Chaos. En observant les restrictions imposées par les Seigneurs de la Loi et leurs serviteurs, en conservant votre place dans le grand agencement cosmique et en accomplissant vos devoirs au mieux de vos possibilités, vous pourrez vous dérober aux pouvoirs de l'Entropie.

Après votre mort, si vous avez bien servi la Loi, les Seigneurs Blancs placeront votre âme dans un nouveau réceptacle, lequel contiendra mieux pour appliquer l'oeuvre de la Loi.

Si vous menez cette existence comme il faut et dans la foi, s'il en va de même de la suivante et de celle d'après, vous vous améliorerez et vous rapprocherez davantage de la Loi à chaque vie, jusqu'à devenir un esprit pur. Vous abandonnerez alors les imperfections de la chair pour vous unir avec les Seigneurs Blancs. Telle est la pureté à laquelle nous aspirons. Pour y parvenir, nous devons bien prendre garde d'être assidus, purs et disciplinés...

La Version des Chamans

Voici les paroles qu'un Ancien - Mog Mir Ruagh, Chaman de la Tribu de l'Ours du Désert des Larmes - a prononcées à son apprenti un jour où la puissance de Laza faisait tomber de nombreuses feuilles.

Il y a bien longtemps, avant que ce monde fût créé, vivaient les Dieux Morts. Ils n'étaient pas encore morts à l'heure de cette histoire mais ils le sont à présent, et je vais l'expliquer pourquoi on leur a donné ce nom.

Les Dieux Morts se sentaient seuls parce qu'ils n'avaient pas d'ancêtres à qui demander conseil. A l'aide de leur sang, de leurs crachats, de leur peau et de leurs cheveux, ils firent le monde pour se distraire. Puis ils soufflèrent dessus pour lui donner la vie. Leur sang se mua en cours d'eau, leurs crachats en pluie, leur peau en terre et leurs cheveux en arbres. A présent, les Dieux Morts ont disparu et le monde a donné d'autres choses comme les oeufs donnent des oiseaux. Mais je l'ai appris le secret de la création du monde, et c'est la vérité.

Ensuite, après avoir fondé le monde et s'en être réjoui, les Dieux Morts s'en sont lassé et l'ont délaissé. Mais leur souffle avait éveillé la Première Femme, Aai, et celle-ci parcourut le monde en s'émerveillant devant l'herbe qui pliait sous ses pieds. Tout en marchant, elle donna un nom aux choses. Aussi notre tradition veut-elle que ce soit la mère qui trouve le nom d'un enfant. Dans son voyage, Aai éveilla les esprits, et ceux-ci lui parlèrent pour lui apprendre les secrets. C'est pour cette raison que notre peuple a toujours connu les esprits, parce que ce sont eux qui se sont révélés à la Première Femme, qui appartenait à notre tribu, car cela se passait avant que les esprits ne se fassent timides. Aujourd'hui, nous devons user de ruses pour obtenir qu'ils nous parlent, mais au commencement, ils étaient curieux de tout et fort désireux de discuter.

Parmi les esprits, Laza, Stret-Sba, Krek-Atu et Grom furent les premiers à s'éveiller. En tant que doyens, ils devinrent les chefs de leurs tribus respectives. Laza venait de l'air, aussi fit-elle du ciel son royaume. Stret-Sba fut le Seigneur de l'Eau et bâtit son palais au fond du lac le plus profond. Krek-Atu érigea son palais de feu au sein du soleil tandis que Grom le Père prit la terre pour royaume. En effet, il était leur aîné et il avait le droit de gouverner un plus grand territoire que les autres.

Puis le roi Grom vit Aai Première Femme qui foulait sa terre et il tomba amoureux d'elle et elle de lui. C'est de leur union que notre peuple est issu. Le seigneur Stret-Sba désirait une femme lui aussi, et il fit la cour à Dame Laza, mais elle le repoussa et préféra épouser Krek-Atu. C'est pourquoi nous ne pouvons pas voir le soleil, car Stret-Sba refuse que son ennemi le regarde et il bouche la vue de Krek-Atu à l'aide d'une couche de nuages. La pluie qui tombe incessamment de ces nuées, arrosant nos demeures, sont les larmes de Stret-Sba, qui pleure son amour perdu.

Parmi les esprits éveillés par Aai Première Femme se trouvaient ceux des bêtes. Les esprits mineurs qui résident dans chaque pierre et dans chaque flaque, brise et arbre obéissent à leurs Aînés. Par contre, les Seigneurs des Bêtes sont forts et maîtres d'eux-mêmes. Le Grand Ours, qui veille sur notre tribu, est l'un des leurs. Du fait de notre totem, aucun membre de notre tribu ne tuera jamais un ours. Bien sûr, nous respectons tous les Esprits des Bêtes, car si nous les méconitions, ils guideront les animaux que nous chassons loin de nos lances et nous mourrons de faim. Mais c'est le Grand Ours que nous honorons le plus. Respecte aussi les ancêtres qui sont partis retrouver Grom. Les esprits des ancêtres nous parlent en rêve pour nous faire part de leur sagesse et nous protéger du mal.

Vérités Cachées





Puisque nous sommes les enfants du roi Grom et d'Aai Première Femme, nous descendons rejoindre Grom dans son royaume souterrain à notre mort. C'est aussi là que les esprits des bêtes se rendent, pour que nous puissions les chasser après notre trépas. Si nous n'avons pas honoré les esprits comme nous l'aurions dû, le Grand Ours nous dévore. Ainsi va la vie dans le Désert des Larmes.

La Balance

Le manuscrit suivant est extrait des *Principes de l'Edification - A Propos de la Voie de la Balance*. Son origine et son auteur sont inconnus et il se trouve en la possession actuelle du duc Avan Astran de Vieux Hrolmar.

Avant la création, il y eut le silence, et ce silence était celui de la contemplation équilibrée de la Balance. La Main Cosmique savait tout et méditait sur l'infini et le vide, sur les possibilités de création et de destruction. Puisant à ces deux principes, le Seigneur de la Balance forma le monde et tous ceux qui le foulent. Bien que la Loi et le Chaos dussent s'affronter à tout jamais, la Main Cosmique savait qu'aucune de ces deux forces ne pouvait exister en l'absence de l'autre, pas plus que le monde ne pouvait exister sans leur contribution. En l'absence de Chaos, le monde stagnerait sans jamais changer. En l'absence de Loi, le monde n'aurait pas de forme.

Le secret de l'univers est l'harmonie. En vouant notre vie à cet équilibre, nous faisons de la Balance Cosmique la plus puissante des trois forces. Notre tâche doit donc toujours consister à apporter de l'harmonie en ce monde, à nous interposer entre les conflits de la Loi et du Chaos sans gouverner ni être gouvernés, mais en apprenant à tout être qu'il faut prendre sa propre destinée en main...

La Version des Élémentalistes

Voici les secrets charriés par les vents, tels que leur scribe-esclave les a enregistrés et tels que Thenalis Hésitante du Zéphyr Perceptif, Grande Prêtresse de Lassa de l'Île des Cités Pourpres les lui a dictés.

Prêtez bien l'oreille à mes propos, ô mes enfants, car l'époque dont je vous parle précède l'humanité et la venue en ce monde des Empereurs Dragons de Melniboné - qui cherchèrent à passer les fers de leur séduction et de leur sorcellerie à Notre Dame. En des temps fort anciens, avant même que le premier secret fût communiqué, Notre Dame, Lassa Reine de l'Air, flottait seule au-dessus d'une terre silencieuse. A cette époque, il n'existait rien que le monde gelé et l'air glacial. Nulle étoile ne brillait, nul oiseau ne chantait. Seul l'air rigoureux se déplaçait et c'est de son étreinte qu'est née Lassa.

Tout comme les graines saluent le soleil, le monde dégela sous le premier souffle de la Déesse. Les brises de Lassa ventilèrent Kakatal, le Seigneur du Feu, et celui-ci sortit de son sommeil. La fonte des eaux solidifiées du monde libéra Straasba et celle des terres givrées délivra Grome.

Puis les dieux mineurs, les Seigneurs de la Loi et du Chaos, se réveillèrent. Mais Lassa était la première et c'étaient Ses doux alizés

qui leur avait donné vie. Les vents et les étoiles sont Ses enfants, issus de Ses entrailles immaculées, et le ciel est Son royaume.

Sur Ses vents, la Dame apporte l'âme des enfants à naître et l'inspiration aux artistes et aux musiciens qu'Elle apprécie. Lassa envoie des tempêtes punir ceux qui Lui ont manqué d'égards et des vents gonfler les voiles de Ses fidèles. Dame Lassa est omnisciente, car les brises - qui sont Ses enfants et Ses serviteurs - lui livrent des secrets surgis des quatre coins du monde. Après la mort, les âmes des êtres qui L'ont bien servie chevauchent les alizés pour rallier le Royaume de l'Air, où les vents balaient tous leurs souvenirs et où elles renaissent. Les âmes infidèles sont condamnées à errer à jamais sur la terre, portées par des vents glacés. Louée soit Lassa, Elle qui nous fait tous respirer !

La Version des Rêveurs

Ecrit avec maints efforts sur l'ordre de Son Excellence la Dame Firillian S'Iar, Vicomtesse de la Tour de la Désolation, Princesse Dragon de Melniboné, voici un passage tiré de *La Politique de l'Ennui*, une description détaillée, emplie de répétitions de l'Apathie, de la nature du multivers et des Seigneurs Gris.

Le jour succède au jour, encore et toujours, toujours et encore. Il n'existe ni variété ni inconsistance, rien que la lassitude. La créativité n'est qu'un mensonge. L'ordre revient à la stagnation. Ce n'est qu'en connaissant et en dépassant l'apathie pour découvrir la vérité de l'Ennui Cosmique que l'on peut comprendre les forces qui contrôlèrent l'univers, si cela en valait la peine. Le monde échappe à tout contrôle. Vous êtes insignifiant. Avec ou sans vous, le monde n'en continuera pas moins d'exister. Vous-même continuerez de vivre. De façon insignifiante. Rien n'est permanent sinon l'ennui, et l'ennui est le royaume des Seigneurs Gris.

Les Seigneurs Gris ne s'intéressent pas, ne se sont pas intéressés et ne s'intéresseront pas aux mortels et aux affaires des mortels. Les adorer ne sert à rien. Adorer quelque chose, quoi que ce soit, ne sert à rien. Rien ne sert à rien.

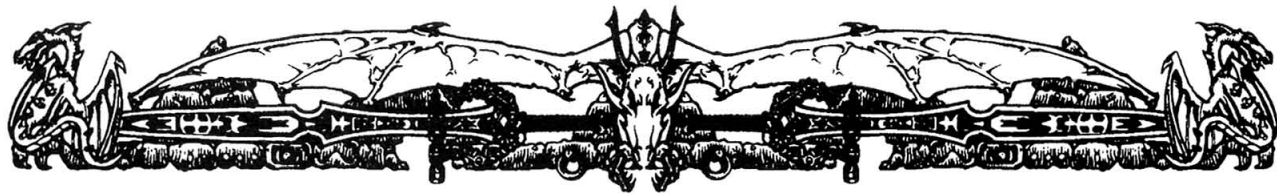
Les Seigneurs Gris sont les serviteurs de la Balance Cosmique, qui a créé le monde dans toute sa banalité et qu'il faut donc injurier pour nous avoir infligé une telle lassitude. La Balance est la cause de l'ennui et, lassée par sa création, elle a transmis ses responsabilités à des fiers. La Loi et le Chaos prétendent avoir hérité des rênes du pouvoir de la Balance, mais ils mentent. Les Seigneurs Gris sont les seuls véritables héritiers de la Balance, et ils ne s'intéressent pas à leur héritage. En vérité, le pendule s'arrête toujours au milieu. Le pouvoir ultime est le pouvoir de l'ennui...

Histoire

I l y a quarante mille ans, le Peuple Condamné mit un terme à son ère et détruisit son monde. Ce fut la fin de son Cycle Temporel et le début de l'actuel, qu'Elric devra conclure, ainsi qu'il est décrit dans Stormbringer.

Vérités Cachées





Ce nouveau monde est issu du Chaos libéré par le Peuple Condamné. A l'époque, la Loi était faible sur notre plan et les Seigneurs du Chaos façonnèrent le monde en fonction de leurs sensibilités insensées. Au fur et à mesure que la Loi gagnait en puissance, les Seigneurs du Chaos quittèrent peu à peu la terre pour se réfugier dans l'océan, dont la forme fluide était plus proche de la nature mouvante du Chaos. La force de la Loi fut aidée par l'essor de plusieurs civilisations pré-humaines. L'invention de l'architecture, de l'écriture, de l'histoire et de tous les autres développements généralement associés à une culture, conférèrent aux Seigneurs de la Loi une influence grandissante dans le monde. Prenant ainsi l'ascendant, la Loi imposa à la terre, précédemment chaotique, des lois naturelles telles que la génétique et le climat - sans toutefois les imposer de façon constante et absolue. En ces temps anciens, la Terre abritait essentiellement deux espèces : les Anciens, qui servaient la Loi, et les Gardiens, qui suivaient la Balance. On trouvait aussi une myriade d'esprits correspondant aux éléments et aux archétypes. Les Seigneurs du Chaos n'avaient pas besoin de serviteurs car à cette période, rien ne pouvait leur faire entrave ; ils foulaient la terre sans aide.

Après de nombreuses années passées à façonner la terre et à la guider vers la Balance, les Gardiens et leur contrée sortirent du temps et du monde. Aujourd'hui, ils habitent dans une sphère fort éloignée et dans un lieu qui ressemble à Tanelorn, la dernière de leurs cités encore présente sur Terre.

Les Guerres Élémentaires

Il y a vingt mille ans, la guerre éclata entre le roi Grome des Élémentaires de Terre et Straasha Roi des Mers. Leur combat recomposa le monde pour lui donner sa forme actuelle. Les montagnes s'élevèrent et le Vieil Océan déborda, créant ainsi les océans et les mers que nous connaissons encore aujourd'hui.

Les érudits melnibonéens ont émis l'hypothèse que les premiers ancêtres des humains se sont développés en ce temps-là, dressant leurs demeures sur les côtes initiales du Vieil Océan. Pour preuve, ils prennent les empreintes de pas simiesques et bipèdes retrouvées dans le sable de plages anciennes et transmutées en pierre par l'effet de la colère du roi Grome. A la suite du cataclysme, on suppose que ces semi-humains se sont dispersés dans le monde entier.

Peu après les pires excès des Guerres Élémentaires, les bâtisseurs sans nom du Fort du Soir, dans l'Île des Cités Pourpres, sont venus sur terre pour y construire leur grand et mystérieux sépulcre. Ils ont disparu avant l'arrivée des Melnibonéens.

D'autres espèces pré-humaines ont évolué sur la terre pendant cette époque. On peut compter parmi elles les Myrrhy-niens ou encore le peuple mystérieux et malveillant du Pays Silencieux.



Vérités Cachées





Les Melnibonéens et l'Humanité

Les Melnibonéens gagnèrent ce monde quelque 12 000 ans dans le passé. Après s'être accouplés avec les Anciens, la race de semi-immortels de la Loi qu'ils y trouvèrent, ces protohumains se laissèrent corrompre par le Chaos, en particulier par les dons des immortels : Stormbringer et Mournblade. A la même époque, l'humanité primitive commença à éprouver des sensations, ainsi que le montrent les enterrements rudimentaires d'alors. On a excavé des cadavres datant de cette période ; ils furent mis en terre avec des outils grossiers en os et en silex, des colliers de coquillages et d'autres bijoux du même type, et des présents ou des offrandes prenant la forme de petites statuettes et sculptures approximatives.

Il y a près de dix mille ans, les Melnibonéens changèrent d'allégeance pour vénérer les Seigneurs du Chaos. Ce fut le début du Glorieux Empire (cet événement marque la première année du calendrier melnibonéen : dans les textes ultérieurs, l'abréviation AF signifie Après la Fondation du Glorieux Empire ; par conséquent, ce type de datation renvoie au calendrier melnibonéen). Au cours du millénaire suivant, l'Ile aux Dragons régna sans partage, soumettant et réduisant en esclavage les autres empires inhumains de la terre. La montée en puissance de Melniboné n'eut d'égale que la léthargie croissante de son peuple. On ne tarda pas à appeler Imrryr la Cité qui Rêve, d'après les visions narcotiques de ses citoyens.

A cette époque, soit près de quatre mille ans dans le passé, les érudits melnibonéens remarquèrent l'existence d'une race primitive de créatures simiesques. Les tribus humaines s'étaient prudemment avancées vers les avant-postes melnibonéens, attirées par leurs lumières éclatantes. On découvrit alors qu'ils faisaient d'excellents esclaves. Auparavant, les humains avaient bénéficié du feu, de l'art et de la poterie, mais leur statut de chasseurs-cueilleurs nomades les avait empêchés de fonder des villages sédentaires. Au contact de la conduite, de l'agriculture et de la pensée melnibonéennes, ils acquirent les compétences nécessaires pour créer des civilisations humaines.

L'Essor des Jeunes Royaumes

Les quatre derniers millénaires virent l'ascension de l'humanité, qui se répandit dans le monde entier. Singeant leurs suzerains melnibonéens, les chefs tribaux s'attribuèrent le titre de roi, et leurs patries devinrent les premières nations humaines. Quarzhasaat, dans ce qui correspond aujourd'hui au Désert des Soupirs, fut la première de ces terres à proclamer son indépendance. Mais pour sa peine, elle fut détruite il y a deux mille ans.

Leur empire s'étendant toujours davantage, les Dharzis, ou Peuple Animal, firent leur apparition peu après. Il y a mille ans, la guerre éclata entre eux et Melniboné et, malgré le triomphe du Glorieux Empire, ce fut une victoire sans retentissement. Fatalement affaiblie par le conflit, Melniboné entama son long déclin. Libérée du joug du Glorieux Empire, l'humanité prospéra. De petites nations surgirent et s'éteignirent. Pour les Melnibonéens, ces petites guerres étaient comparables aux querelles d'enfants dans une crèche, aussi donnèrent-ils le nom désobligeant de Jeunes Royaumes aux participants.

Ces mille dernières années, les Jeunes Royaumes ont progressé à pas de géant. Si certaines nations - telles Sheegoth et Fwem-Omeyo - ont succombé à la marche inexorable du temps, d'autres n'ont cessé de gagner en puissance. Il y a quatre cents ans, l'humanité est devenue assez forte pour défier Melniboné elle-même. La Guerre d'Indépendance réussie du Lormyr a semé les graines de la révolte dans le monde entier (cet événement marque la première année du calendrier lormyrien, connu dans tout l'Occident. Dans les textes qui vont suivre, les années indiquées adoptent le calendrier lormyrien, l'abréviation JR signifiant Jeunes Royaumes).

Très vite, d'autres contrées ont suivi l'exemple du Lormyr, tels l'Ile des Cités Pourpres, le Vilmir et le Tarkesh. Les Princes Dragons de Melniboné se sont repliés dans leurs palais imrryriens d'or et d'albâtre pour y rêver de l'époque révolue où ils régnaient sans conteste. L'âge des Jeunes Royaumes avait commencé.





Les Événements de la Saga, Année par Année

400 JR - Cet été-là, Sadric 86 meurt des suites d'une longue maladie incapacitante. Après la Danse Sauvage de Melniboné, au cours de laquelle on abat une tour pour en construire une autre baptisée du nom du regretté Sadric le Mélancolique, Elric, son fils unique, est couronné 428^e Empereur du Trône de Rubis.

401 JR - Au printemps, moins d'un an après le décès de son père, Elric se voit contraint de sortir de son introspection et de réagir aux exploits de son cousin Yrkoon. Ayant survécu à une tentative d'assassinat, il envoie des armées parcourir le monde à la recherche de Yrkoon, qui a fui l'Île aux Dragons en emportant Cymoril avec lui, sa sœur et la bien-aimée de l'albinos. Au bout de quatre mois, au cours desquels les dragons et les frégates fouillent tous les recoins du monde connu avant de rentrer bredouille, Elric convoque Arioch, Seigneur des Sept Ténèbres et Duc du Chaos, pour qu'il l'aide dans sa quête. Elric navigue sur terre et sur mer jusqu'à la cité languissante de Dhoz-Kam où il vole au secours de Cymoril. Franchissant la Porte d'Ombre, il découvre la malveillante Stormbringer et devient l'ami de Rackhir l'Archer Rouge. Une fois rentré à la Cité qui Rêve, il renonce au trône, confie la régence à Yrkoon et fait vœu de redevenir douze mois plus tard. Il s'en va alors sillonner les Jeunes Royaumes dans l'espoir d'acquérir un savoir qui lui permettrait de revitaliser Melniboné.

402 JR - C'est l'année d'errance d'Elric, durant laquelle il visite Ufych-Sormeer, le Filkhar et la cité perdue de Quarzhasaat. Puis il regagne des terres plus connues, cherchant à se faire engager comme mercenaire au Pikarayd avant d'être pourchassé dans les Collines Mortes. C'est là qu'il rencontre le capitaine aveugle et le Sombre Vaisseau, voguant entre les mondes au service du Destin. Elric regagne les Jeunes Royaumes en compagnie du Comte Smiorgan Tête-Chaude, avec qui il s'est lié d'amitié sur un autre plan. Ensemble, ils croisent le chemin du Duc Avan Asran de Hrolmar, qui fait route vers le Continent Sans Nom. La présence de l'albinos condamne le duc aventurier, qui périt sur la lame de Stormbringer. C'est le premier des nombreux amis d'Elric à mourir sur l'épée noire.

403 JR - Souhaitant rentrer en Imrryr, Elric prend conscience de la dernière trahison de son cousin. Yrkoon a déclaré qu'Elric était mort et s'est proclamé Empereur, plongeant une nouvelle fois Cymoril dans un sommeil enchanté. L'albinos se rend d'abord à Nadsokor, car on lui a dit que le Roi Mendiant posséderait un parchemin capable de réveiller sa bien-aimée. Quand il découvre la supercherie, il rallie les Cités Pourpres en passant par l'Île du Sorcier et la Fin des Temps. Avec l'aide du Comte Tête-Chaude, il réunit la plus grande flotte que les Jeunes Royaumes aient jamais vue afin de mettre à sac la Cité qui Rêve au cours de l'hiver.

404 JR - Quelques mois plus tard, Shaarilla de la Brume Dansante, une femme sans ailes de Myrrhyn, implique Elric dans sa quête du Livre des Dieux Morts. Pendant le voyage, il rencontre Tristelune d'Elwher, qui devient son ami intime. Une fois cette quête terminée - sans succès -, l'albinos fait la connaissance de la sensuelle Reine Yishana de Jharkor. Leur histoire d'amour vaut au Melnibonéen la haine de Theleb K'aarna. Ce sorcier pan tangien est épris de la reine et lance une attaque magique contre Elric.

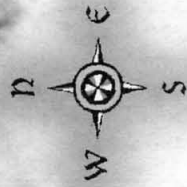
405 JR - Poursuivant le Pan Tangien, Elric et Tristelune font route au sud, vers le Lormyr, et se retrouvent mêlés à la défense de Château Kaneloon. Les nouvelles machinations de Theleb K'aarna impliquent Elric dans l'affaire de la Tour qui Disparaît, au cours de laquelle la cité éternelle de Tanelorn est attaquée. En chemin, l'albinos visite Nadsokor. Ayant sauvé Tanelorn, Elric est incapable de trouver la paix en ses murs et part donc vers l'est. Là, il est pris au piège de la revanche de la Rose et parcourt d'innombrables plans et époques pour sauver son âme et celle de son père.

406 JR - Regagnant les Jeunes Royaumes, Elric rencontre Theleb K'aarna pour la dernière fois. Il paie sa vengeance au prix fort : il provoque la mort de son vieux camarade, le Seigneur-Dragon Dymim Tvar et celle du prince-marchand Nikorn d'Immar. Quelques mois plus tard, après une nouvelle aventure ratée à Nadsokor, l'albinos tombe amoureux de Zazozinia Voashoon tandis qu'il traverse la Forêt de Troos. Après avoir détruit la civilisation condamnée de l'Org, Elric et Zazozinia se rendent à Karlaak où ils se marient. Trois mois plus tard, la menace du Porteur de Flamme et de sa horde contraignent l'albinos à reprendre Stormbringer et à renouer avec les dragons de Melniboné.

407 JR - Une année au cours de laquelle Elric connaît presque la paix. Il habite à Karlaak avec sa bien-aimée Zazozinia. Les événements du Dernier Enchantement sont les seules aventures d'Elric cette année-là, probablement la plus heureuse de sa vie.

408 JR - Alors qu'une horde de mendiants de Nadsokor dirigée par un Seigneur du Chaos attaque Tanelorn, les sbires de Darnizhaan, un Dieu Mort, enlèvent Zazozinia. Avec l'aide de Pan Tang, le Chaos consume le monde. Elric ne peut sauver la mise qu'en s'alliant à la Loi. Il souffle dans le Cor du Destin, ce qui aboutit à un nouveau Cycle Temporel et à un nouveau monde. Pour ce faire, il doit sacrifier l'âme de Tristelune avant d'être lui-même abattu par Stormbringer. Son existence torturée par la destinée se termine enfin.





LA MER PÂLE



DÉTROIT DE VILMAR

VILMAR

et les protectorats



Vilmir



E touffé par le fanatisme et le féodalisme, le Vilmir se meurt. La salinité et l'érosion ont dévasté ses sols. La sécheresse plane sur cette nation. Le peuple crie famine. L'église et l'Etat négligent le royaume flétrissant pour se concentrer sur la querelle qui les oppose. La pauvreté, la faim, un clergé opprimant et une noblesse corrompue condamnent le Vilmir à la destruction ou à l'insurrection dans les années à venir.

Histoire

Ancienne province melnibonéenne du Shu-Tha-Mirai (le Pays de l'Herbe), le Vilmir a obtenu son indépendance en 11 JR. L'histoire de ce royaume commence, dix-huit ans avant cet événement, avec la naissance de Vil Valario, un modeste esclave. Fils d'une musicienne et d'un conducteur de chariots réduits en esclavage par un petit seigneur melnibonéen, Valario a assisté à la mise à mort lente et douloureuse de ses parents. Malheureux en amour, leur propriétaire, le Prince Imriss Dyshee, avait décidé que ses esclaves devaient rester célibataires et affligés tout comme lui. Outragé par l'union qui engendra Vil Valario, il ordonna l'exécution des parents de l'enfant.

Dans le plus pur style melnibonéen, leur mort fut élégante, atroce et étalée sur plusieurs années. Contraint d'assister à leurs souffrances infernales, l'enfant perdit la raison face à l'horreur de leurs derniers jours. Il s'enfuit de la tour de son maître et se réfugia dans une forêt où il vécut seul pendant quinze ans. Devenu fou sans espoir de guérison, Vil Valario mena une vie d'ermite pénitent, se flagellant et se livrant au jeûne. Puis les Seigneurs de la Loi lui apparurent lors de rêveries. Ils lui dévoilèrent sa destinée et les projets qu'ils avaient pour lui et le monde entier.

Huit ans plus tôt, le Lormyr s'était libéré du règne des Melnibonéens. Petit à petit, ses agents s'infiltraient dans le Pays de l'Herbe pour y semer les graines de la rébellion. Vil Valario trouva un de ces agitateurs grièvement blessé. Pensant que les Seigneurs Blancs lui avaient envoyé un signe, il soigna cette femme et parla pour la première fois depuis qu'il avait fui la tour de son maître. Sa voix hésitante et éraillée, son apparence décharnée et loqueteuse et ses yeux enflammés par la passion lui valurent sa première disciple. Elle lui fit part de la guerre menée contre Melniboné. A compter de ce jour, le jeune Vil fut poussé par un but. Il parcourut la contrée en long et en large, apportant la parole des Seigneurs de la Loi et annonçant la guerre sainte contre le Chaos et le Glorieux Empire.

En trois ans, le soulèvement provoqué par Valario repoussa Melniboné. Le jeune prophète de la Loi fut couronné roi par un peuple ivre de joie et le nouveau pays fut appelé le Vilmir en son honneur. Mais cinq ans plus tard, le roi Valario décéda, rappelé dans la Sphère d'Argent des Seigneurs

Le Vilmir en un Clin d'Oeil

Dirigeant : Cardinal Garrick de l'Eglise de la Loi.

Population : 4 000 000 habitants.

Fleuve le plus long : Le Valkark, 1040 km.

Sommet le plus élevé : Le Mont de la Déception qui culmine à 937 mètres.

Produits importés : Lin, fruits et légumes, céréales, lingots de fer, épices, bois d'oeuvre.

Produits exportés : Cuivre, dentelle, plomb, vin rouge, vin de Xérès, sulfure, huiles de cuisson, zinc.

Vilmir





Blancs, dit-on souvent. Mais on ne cesse de parler d'un meurtre perpétré par un prêtre. Après tout, il est plus facile de contrôler les saints quand ils sont morts.

La première capitale du Vilmir fut Rignariom, où résidaient le roi et sa cour. Les prêtres de la Loi donnaient leurs instructions depuis Jadmar. Leur influence grandissante dans le royaume entraîna une montée du prestige de cette cité, qui finit par être déclarée capitale en 106 JR. Le clergé et le roi gouvernaient d'égal à égal, mais au fil des ans, l'église de la Loi gagna de plus en plus en puissance. Depuis plus d'un siècle, elle exerce un règne plus réel sur le Vilmir que le monarque. Aujourd'hui, le Roi Naclon lutte contre son rival le Cardinal Garrick, et cherche constamment à affaiblir sa position. Quand Naclon mourra au cours du Sac d'Imrryr, le Vilmir appartiendra complètement à Garrick et une nouvelle

ère débutera, celle de la domination absolue de l'église de la Loi dans le pays.

Depuis sa fondation, le Vilmir ne cesse de s'opposer avec fanatisme au Chaos, à part en 113 JR, où une peste virulente balaya Nadsokor (qui était alors une grande cité). Les habitants de cette dernière en vinrent à croire que la Loi les avait abandonnés et prièrent le Chaos pour qu'il les délivre, ce qui ne fit qu'ajouter la malveillance destructrice du Chaos à la maladie. Depuis, les prêtres de la Loi ne manquent pas de citer cet événement en exemple.

La bataille la plus rude que le Vilmir ait livrée au Chaos s'est déroulée en 202 JR. A cette époque, T'aargano le Grand, Champion de la Loi, fut tué alors qu'il débarrassait la contrée du Chaos. Dans certaines régions du Vilmir, on le vénère comme un dieu.

Evénements Futurs - Vilmir

401 JR - A l'automne, suite à la destruction d'une frégate melnibonéenne par des pirates vilmiriens, le Prince Yyrkoon jette ses dragons sur Uhaio et les vaisseaux ancrés en son port. Des milliers de gens périssent, parmi lesquels le Prince Bastrom, fils unique du Roi Naclon.

402 JR - Un hiver rude sévit au Vilmir ; les gelées rendent le sol dur comme du fer. Puis de grosses pluies transforment le Diner-de-Poussière - la zone semi-aride qui occupe le centre du pays - en une mer de boue épaisse et mortelle. A Belgair, de nombreux paysans meurent de froid. La même année, le Duc Avan Astran de Vieux Hrolmar est tué par Elric au cours d'une expédition à destination du Continent Sans Nom, ce qui met un terme à la renaissance du Vieux Hrolmar. Nombre des habitants récents de cette cité (des philosophes, des artistes et leurs congénères) émigrent à Cadsandria, dans l'Argimiliar.

403 JR - Le Sac d'Imrryr. Le Roi Naclon périt. Le Cardinal Garrick l'a persuadé de prendre part au raid en jouant sur le chagrin suscité par le décès de son fils. Garrick incarne alors le pouvoir suprême au Vilmir. Refusant de reconnaître le Prince Hervis, neveu et héritier de Naclon, le Cardinal nomme son propre candidat au trône, le Seigneur Harron, un être faible et malléable. Le Prince Hervis, considéré comme prétendant au trône, se réfugie à Rignariom où il s'entoure d'un grand nombre de nobles restés fidèles à la couronne.

404 à 406 JR - La guerre civile fait rage pendant deux ans tandis que le Prince Hervis et ses partisans se battent pour le trône. Pendant ce temps, une rébellion ouverte éclate dans les protectorats vilmiriens et chez les paysans de plusieurs duchés. Les mercenaires itinérants de Dyyim Storm profitent du désordre pour mettre à sac plusieurs villes vilmiriennes. Après l'excommunication du Prince Hervis, survenue pendant l'hiver 406, les habitants de

Rignariom se soulèvent et tuent le prétendant par crainte pour leur âme immortelle. Moins d'un mois plus tard, le nouveau Roi Harron périt au combat contre les seigneurs rebelles restants.

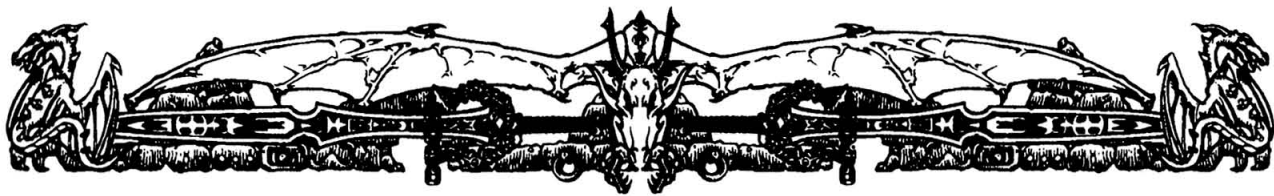
407 JR - Six navires quittent Uhaio pour rallier le Continent Sans Nom. Là, ils comptent fonder le Nouveau Vilmir pour résoudre le problème du nombre croissant de condamnés qui peuplent les geôles du Vilmir. Pour la plupart, ce sont des prisonniers de la guerre civile ou des protectorats. Plus tard cette année-là, le neveu du Cardinal Garrick, un nouveau né appelé Calvin, est couronné Roi du Vilmir et Garrick devient son régent.

408 JR - Pendant les dernières semaines du monde, alors que les armées de Pan Tang et de l'Entropie consolident leur main mise sur le Continent Occidental avant de dévorer le sud et le nord, Jadmar connaît des tremblements de terre sans précédents, des boules de métal enflammées s'abattent sur Vilmiro et le pays tout entier est ravagé par des tempêtes surnaturelles, des vents torrides et des blizzards inattendus. Tout cela participe du Chaos grandissant qui s'empare du monde. Ainsi que Moorcock le raconte, une dernière résistance prend forme : *Le Régent du Vilmir, oncle du roi qui n'avait que dix mois, dirigeait un dernier groupe composé de sénateurs représentant les villes-états dont l'Ilmiora était la principale, d'un archer vêtu de rouge, Rackbir, représentant la cité indépendante de Tanelorn, ainsi que divers Princes-Marchands des villes groupées sous le protectorat du Vilmir.*

- *Stormbringer, II, 1.*

Malgré une alliance avec l'Ilmiora et les Cités Pourpres, et malgré le renfort des guerriers survivants du Shazar, du Jharkor, du Tarkesh et de Melniboné, le Vilmir succombe aux armées de Pan Tang et du Dharijor et à la folie débri-dée des triomphes du Chaos.





Le contrôle strict que l'église exerce sur le pays étouffe la liberté de pensée, d'expérimentation et de créativité. Bien que les sciences techniques se soient bien développées dans le Vilmir, leur application s'est limitée à l'amélioration du clergé et de la noblesse. De mauvaises méthodes agraires ont épuisé le sol pauvre, provoquant une érosion sévère et des récoltes insuffisantes. Il reste peu de bois et de forêts au Vilmir, car la plupart des arbres ont été abattus pour alimenter les feux de cheminée. En outre, les reboisements sont rares. La famine est une menace permanente.

Depuis les Emeutes du Pain de 390 JR, date à laquelle les paysans ont semé le trouble à Jadmar et à Rignariom, le Vilmir achète des céréales à l'étranger pour nourrir son peuple. En 392, le Vilmir a annexé les principautés indépendantes de Mariol, de Khandar et de Varg. Ces terres riches sont aujourd'hui des protectorats vilmiriens et, chaque année, le Vilmir réclame une grande portion de leurs récoltes alimentaires en tribut. Les troupes cantonnées dans ces protectorats et sur les frontières empêchent toute rébellion.

Géographie

Le Vilmir se compose essentiellement de plaines basses et de prairies ondulantes. C'est dans ses péninsules rocheuses du sud qu'on trouve le plus de collines. Le pic le plus élevé est le Mont de la Déception ; il se trouve dans les hautes terres d'Uhaio. Au nord, le sol s'élève graduellement vers le plateau ilmioran. Le fleuve Valkark traverse le Vilmir du nord au sud, et passe également par la région désertique appelée le Dîner-de-Poussière, où la sécheresse et de mauvaises techniques agricoles ont épuisé la couche arable. Le Valkark surgit de la mystérieuse Troos, et ses cours les plus élevés ont féroceement creusé une grande gorge dans la plaine de Rignariom. Le temps de se jeter dans la mer, il retrouve un débit placide, grâce au réseau de canaux d'irrigation qui entoure Jadmar, la capitale du pays.

Les courants froids de la Mer Pâle arrosent le pourtour occidental du Vilmir. Les brouillards côtiers y sont fréquents. Le littoral rocheux du sud et ses plages de galets sont, malgré les vagues du Vieil Océan à l'ouest, plus ou moins protégés par le Détroit de Vilmir peu profond, lequel sépare le pays de l'Île des Cités Pourpres. De nombreuses falaises et petites baies émaillent le rivage sud. Celles-ci, et plus particulièrement celles de l'est, hébergent des pirates.

Le Vilmir jouit d'un climat tempéré qui varie peu d'une saison à l'autre. Les pluies sont appropriées dans le nord, plus intenses dans le sud et le sud-est, et presque inexistantes au centre. Récemment, les tempêtes de sable sont devenues fréquentes du fait d'une longue sécheresse. Les incendies ont toujours constitué une menace dans les plaines.

Les voyageurs qui entrent dans le Vilmir par voie de terre découvrent que les frontières du pays sont systématiquement gardées par des patrouilles armées, des tours de guet et des fanaux surveillés. Bien qu'il observe une trêve de longue date avec l'Ilmiora, son voisin nordique, le pays connaît encore

quelques tensions avec ce dernier ; seul un commerce prospère les amenuise. Parfois, les nomades du Désert des Larmes ou du Désert des Soupirs viennent effectuer quelques raids. Quand la menace est imminente, on allume les fanaux de bois enduits de poix pour envoyer un avertissement enflammé à tout le pays.

La Flore et la Faune

Le Vilmir se compose essentiellement de plaines herbues inondées de soleil. Autrefois, de grandes étendues de chênes, de hêtres et d'ormes y poussaient, parsemées de groupes d'oliviers et de conifères. Ceux-ci ont depuis longtemps été abattus pour le chauffage ou pour céder la place à l'agriculture, de sorte qu'il ne reste plus que des oliviers aussi tordus et noueux que de vieux soldats atteints d'arthrite. On cultive de nombreuses variétés de raisin au Vilmir tandis que tomates, pommes de terre, oranges et tournesols sont produits dans les régions les plus fertiles.

Les mulets et les ânes sont les principales bêtes de somme du pays. Seuls les nobles possèdent des chevaux, et les gens ordinaires ne sont pas autorisés à les monter. La plupart des paysans ont des chèvres, mais les bovins paissent essentiellement à Belgair et au Vieux Hrolmar.

On peut trouver des bouquetins dans les péninsules rocheuses du sud, ainsi que l'espèce menacée des lynx vilmiriens, quelques rares ours bruns, des sangliers et quelques meutes de loups. Les vautours, les buses et les aigles nichent dans les hauteurs tandis que les élégantes cigognes blanches quittent les marais salants du Filkharr pour venir hiverner à Hrolmar. Le Vilmir abrite aussi un certain nombre de reptiles, y compris des scincides, des lézards des sables et des caméléons.

Cités Vilmiriennes et Routes

Les visiteurs voient la marque de l'église partout. Le règne de la Loi est si rigide au Vilmir qu'un décret ancien définit et limite la façon de construire les bâtiments. Toutes les constructions, maisons, châteaux, moulins, tavernes et écuries doivent avoir une taille et un aspect uniformes. Le grès des carrières de Dolgar est omniprésent dans tout le pays.

De Belgair à Uhaio, les édifices présentent tous la même apparence dépourvue d'imagination, la même pierre brun gris, la même hauteur de toiture, et peu d'ornements, voire aucun. Ils sont simples et fonctionnels. Le Vieux Hrolmar est le seul endroit où on a dérogé à cette règle.

Les cités vilmiriennes sont bien agencées et dotées d'un système d'égouts complet. Les rues sont bien dessinées et pavées. Elles sont toutes délimitées par des remparts triangulaires, une forme reprise dans la plupart des bâtiments officiels. Les églises et les temples de la Loi utilisent toujours le triangle saint dans leur configuration, symbolisant ainsi la pointe de la flèche de la Loi. Les structures pyramidales deviennent donc des symboles de la Loi d'une extrême pureté.





Sans exception, les rues vilmiriennes s'étendent en ligne droite et ne tournent qu'à contrecœur pour éviter les obstacles naturels. Sur le plan, seules les grands-routes importantes apparaissent. Construites par des esclaves enchaînés, elles sont pavées de marbre blanc d'excellente qualité et surveillées par des patrouilles. Bien qu'ils ne figurent pas sur la carte, on peut trouver des villages de dix à cent âmes sur le bord des routes. Séparés d'une journée de voyage, ils s'élèvent dans les régions les plus prospères du Vilmir. Il s'agit des «villages de voyageurs», comme on les appelle. Malgré leur pauvreté chronique, ils sont contraints d'offrir la meilleure hospitalité possible aux touristes.

La Technologie

Dans tous les Jeunes Royaumes, c'est surtout au Vilmir que les explorateurs sont le plus susceptibles de trouver des technologies aussi évoluées que les mécanismes à ressort et l'énergie à vapeur. Les moulins à eau et les métiers à tisser n'y sont pas rares, de même que les pompes à éolienne. C'est dû au soutien de l'église de la Loi et plus particulièrement au culte d'Arkyn, lesquels encouragent les recherches scientifiques et (à un degré moindre) les applications techniques.

A l'origine, établir une page de caractères d'imprimerie était lent et peu commode, mais des presses portatives se sont répandues très vite de cité en cité, ce qui a réduit grandement le prix des livres précédemment copiés et enluminés à la main.

Le clergé de Vallyn, qui était chargé de réaliser ces copies et de colporter la bonne parole de la Loi, a cherché en vain à limiter ce phénomène. Ces derniers temps, des pamphlets séditeux et blasphématoires sont apparus au Vilmir, ajoutant du poids aux déclarations des prêtres de Vallyn selon lesquelles l'imprimerie mécanique recto verso du dogme de la Loi est probablement inspirée par le Chaos et intrinsèquement maléfique.

Le principe des ballons gonflés à l'air chaud est en train d'être échafaudé. On a aussi construit des cloches de plongée pour faciliter la récupération des cargaisons maritimes échouées au port ou sur la côte. Dans tout le pays, les mines, les creusets de fusion, les hauts fourneaux, les fabriques et les usines de coton assombrissent le ciel et polluent les eaux. Au péril du Vilmir, les avancées industrielles l'emportent sur l'agriculture.

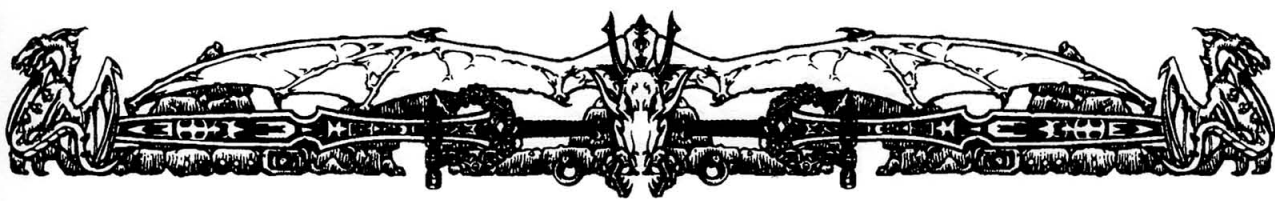
Les Duchés du Vilmir

Sur le plan politique, le Vilmir se compose de neuf régions, chacune d'elle étant semi-autonome et gouvernée par un duc héréditaire. Chaque duché porte le nom de sa capitale. Il y a des centaines d'années, quand on a dressé leurs limites, on a essentiellement utilisé les frontières naturelles des bois et des forêts. Depuis, ces grands arbres ont disparu mais la bureaucratie vilmirienne fait en sorte que les lignes restent les mêmes.



Vilmir





Le Duché de Belgair

Des neuf duchés, le Belgair est situé le plus au nord. C'est une région de chaînes de collines et de landes dont le littoral varie entre des falaises peu élevées et des plages de galets. Il est exposé aux tempêtes de la Mer Pâle qui balaient les arbres rabougris et les champs de fougères. Ce duché est en proie aux plus fortes précipitations du pays.

Pour se chauffer, les paysans creusent la tourbe des fondrières. Les bovins à poils longs de petite taille sont vendus pour leur viande et leur cuir et constituent la principale ressource de la région. Leur lait sert à produire de petits crottins de fromage blanc qui, protégés par une couche caractéristique de cire verte, sont vendus dans tout le Vilmir. A l'intérieur des terres, on cultive souvent du riz.

Belan

Cette cité provinciale bâtie au sommet de falaises abruptes, doit sa survie à sa flotte de pêche. On y prend des sardines, des anchois, des colins, des morues, des thons, des dorades, des saumons et des crustacés. La majeure partie de ces prises est salée ou fumée à la tourbe avant d'être envoyée à Jadmar. A Belan même, les fruits de mer frais sont toujours au menu. Des chemins étroits et sinueux conduisent de Belan à son petit port, au-dessus duquel volent et crient des bandes de mouettes.

Belfore

Belfore se maintient grâce à ses tourbes et ses bovins et, à un degré moindre, à la mer. Les fondrières entourent cette ville enfoncée qu'on a élevée dans une dépression côtière abritée. Un pont étroit surplombe cette fosse à tourbe et donne accès à la cité. Le bétail est contraint de paître à quelque distance des remparts de la ville pour éviter qu'il ne s'égare dans le marécage et s'y noie. A l'est de Belfore, le sol monte rapidement pour se transformer en une lande constellée d'ajoncs et de genêts et, en été, de massifs de campanule.

Belgair

La capitale du duché n'est guère qu'un grand village entouré d'un mur de terre surmonté d'une ligne de côtes de baïeines pointues. Le Duc Amblis Galliard, le souffre-douleur de bien des plaisanteries vilmiriennes, est lent d'esprit et morose. Il quitte rarement les sept pièces de son palais. A Belgair, il détient le pouvoir ; partout ailleurs, son insignifiance est visible aux yeux de tous. Il dirige Belgair d'une main de fer. Peu de choses lui échappent. Il tient scrupuleusement parole et exige que son peuple fasse de même. Les piloris sont toujours pleins dans cette ville, et les cadavres des tricheurs, des menteurs et des corrompus pendent aux gibets dans tous les coins. Le Temple de la Loi de Belgair consiste en une pyramide de marbre blanc taché par la pluie ; son autel est consacré à Mirath des Mains Blanches, la Dame de la Mort. Son grand prêtre est le Chancelier Marinus. Dépouvé de couleurs et d'humour, il se soumet toujours au duc.

Le Duché de Dolgar

Le Dolgar est une longue bande d'éminences rocailleuses et d'affleurements rocheux. Des trois péninsules du sud, il occupe du centre. Les moutons qui y vivent donnent une laine de bonne qualité, le deuxième produit important après le grès. Des cyprès rendus noueux par les vents émaillent les flancs des collines. Les oliviers comptent également parmi les denrées capitales du Dolgar. Les sangliers sauvages qui, autrefois, parcouraient en nombre les coteaux du duché sont aujourd'hui menacés de disparition. Les rares survivants sont des bêtes royales, ce qui signifie que seuls le Roi Naclon et ses pairs peuvent les chasser. Un paysan jugé coupable d'avoir abattu un sanglier royal est exécuté pour trahison. Le Dolgar comporte peu de routes hormis des pistes trouées d'ornières qui serpentent dans les hauteurs escarpées. Pour se rendre de Sheff à Dolgar, on utilise surtout la voie maritime. Il existe une mine de sel dans les collines qui surplombent Sheff ; les mineurs sont tous des prisonniers politiques. De nombreuses carrières de grès parsèment les buttes du Dolgar. Des chaînes de forçats encore plus nombreux transportent constamment cet excellent matériau de construction dans tout le pays. Les propriétaires de ces carrières se sont enrichis.

Dolgar

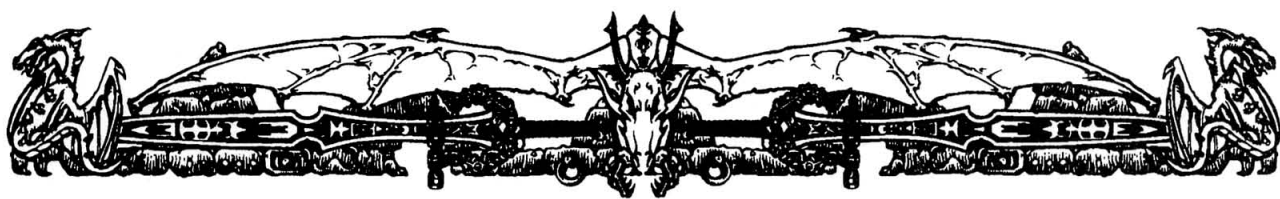
La capitale du duché est la cité la plus isolée du Vilmir. Son peuple provincial est le fruit de rapports consanguins. Pour entrer dans cette cité, on passe presque toujours par la mer. Le Duc Ongar Octaviar, qui dirige la ville et le duché, est un tyran bouffi, corpulent et corrompu. Ses courtisans s'adonnent à d'immenses festins pendant que le peuple crie famine. Les fruits de mer et les olives sont les produits principaux de la région. Les nobles se nourrissent parfois de sangliers rôtis. La pyramide de bronze de la Loi locale est vouée au Seigneur Salik le Viril. Comme il se doit, on raconte que le grand prêtre, le Chancelier Maltis, aurait engendré la moitié des enfants de la cité.

Sheff

C'est une petite ville grossière considérée comme la plus dangereuse de tout le Vilmir. Du fait de sa proximité avec les mines de sel, de nombreux prisonniers sillonnent ses rues. La geôle est grande et brutale, de même que la milice locale. Les habitants de cette cité sont généralement des gardiens de prison et leur famille ou des commis travaillant pour les taverniers, les propriétaires des bordels, les marchands, les artisans, etc. En de rares occasions, on peut voir les auberges de Sheff se remplir de conspirateurs désireux de libérer un des mineurs. Ce genre de tentative échoue inmanquablement car les gisements de sel sont bien défendus, ainsi que le prouvent les nombreuses tombes du cimetière local. Dans la mine, on empile les détenus morts ou mourants dans une galerie abandonnée pour les recouvrir de sel. Les cadavres ne tardent pas à se dessécher. Nul ne porte leur deuil, ni ne se souvient de leur nom ou de leurs accomplissements.

Vilmir





Le Duché de Hrolmar

Le Duc Avan avait pour sa part visité les plus lointains recoins du monde et en avait rapporté fortune et connaissances dont il avait fait profiter le Vieux Hrolmar. Cette ville riche et intellectuelle avait attiré les riches et les intellectuels et elle était devenue ainsi florissante.

- *La Sorcière Dormante, II, 2.*

Le Hrolmar, dirigé par l'éclairé Duc Avan Astran, est le plus agréable des duchés du Vilmir. C'est aussi le seul qui séduise les voyageurs étrangers. Il est niché entre deux chaînes de collines et abrité des tempêtes par le Détroit de Vilmir et l'ancrage profond de la Baie de Hrolmar. Le duché est bien irrigué et son sol fertile produit du raisin, des tomates, des oignons, des oranges et des pommes de terre, ainsi que du safran, des olives, du blé et de l'orge. Ses superbes vins rouges sont renommés. La paysannerie du Hrolmar est bien traitée, bien nourrie, dure à la tâche et joyeuse. La terre est verdoyante et fertile (hélas, les récoltes fécondes du duché ne suffisent pas à nourrir tout le pays). Au nord du fleuve Hrol, les champs produisent de moins en moins et les gens deviennent de plus en plus austères. Le Hrolmar est le joyau du Vilmir, mais son duc populaire et libre penseur représente une épine dans la patte de l'église et du roi.

Hrolford

Cette petite ville sert de relais aux troupes qui se rendent dans les protectorats vilmiriens ou qui en reviennent. La ten-

sion est forte entre les légionnaires et la milice municipale, laquelle est fidèle au Duc Avan. Pour prévenir toute effusion de sang, le Duc a interdit aux compagnies de fraterniser et les cantonne dans des casernes situées à chaque extrémité de la ville.

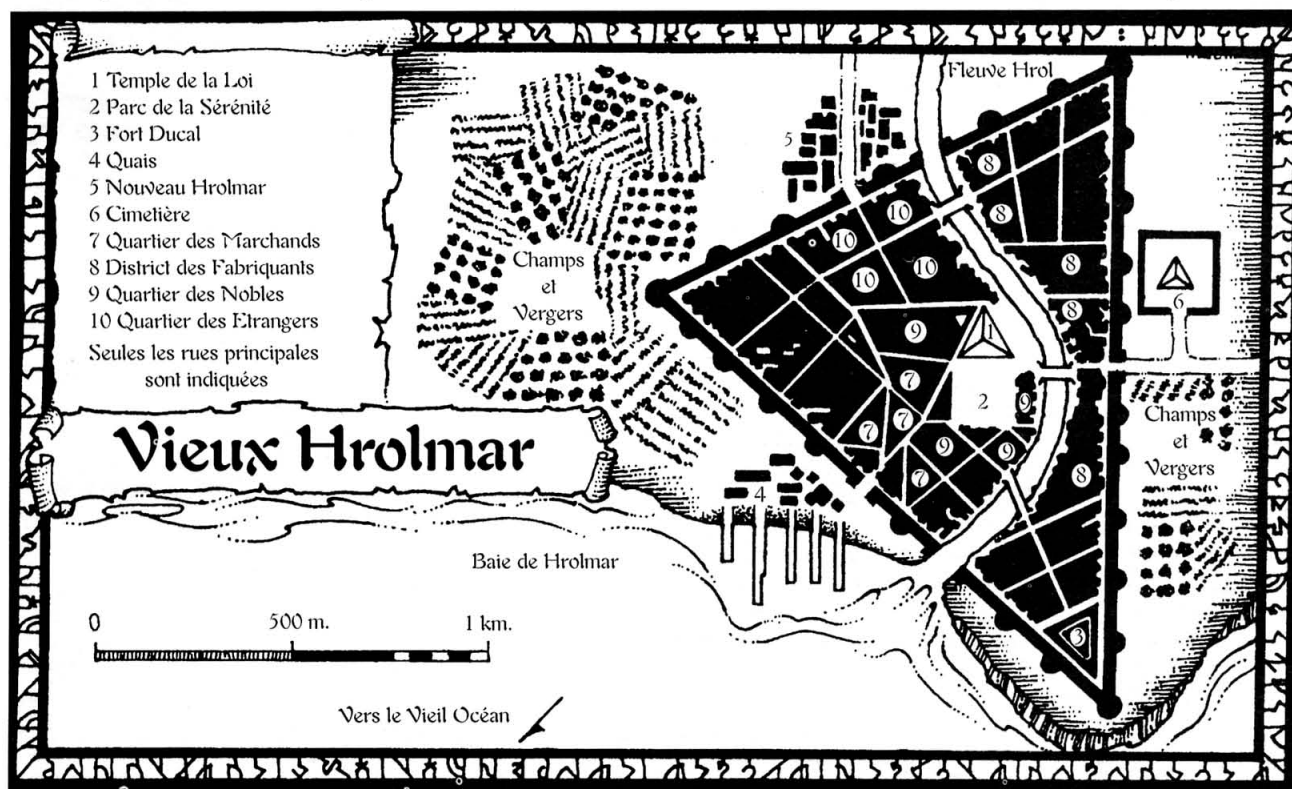
Le Vieux Hrolmar

C'est la patrie du duc. Sous son règne, la cité est devenue la plus cosmopolite de tout le Vilmir. Le Duc Avan a encouragé les philosophes, les explorateurs, les artistes, les poètes et d'autres créateurs à s'installer au Vieux Hrolmar. De nombreux changements sont survenus dans la cité depuis qu'il a pris le pouvoir en 395 JR, une renaissance tant culturelle que physique.

L'horizon de la ville est baroque et fantasque, constitué de vieux bâtiments rénovés et de nouveaux styles téméraires totalement en désaccord avec les lois du pays. Les citoyens du Vieux Hrolmar ne sont pas tous heureux des réformes introduites par le duc, même s'ils aiment beaucoup sa personne.

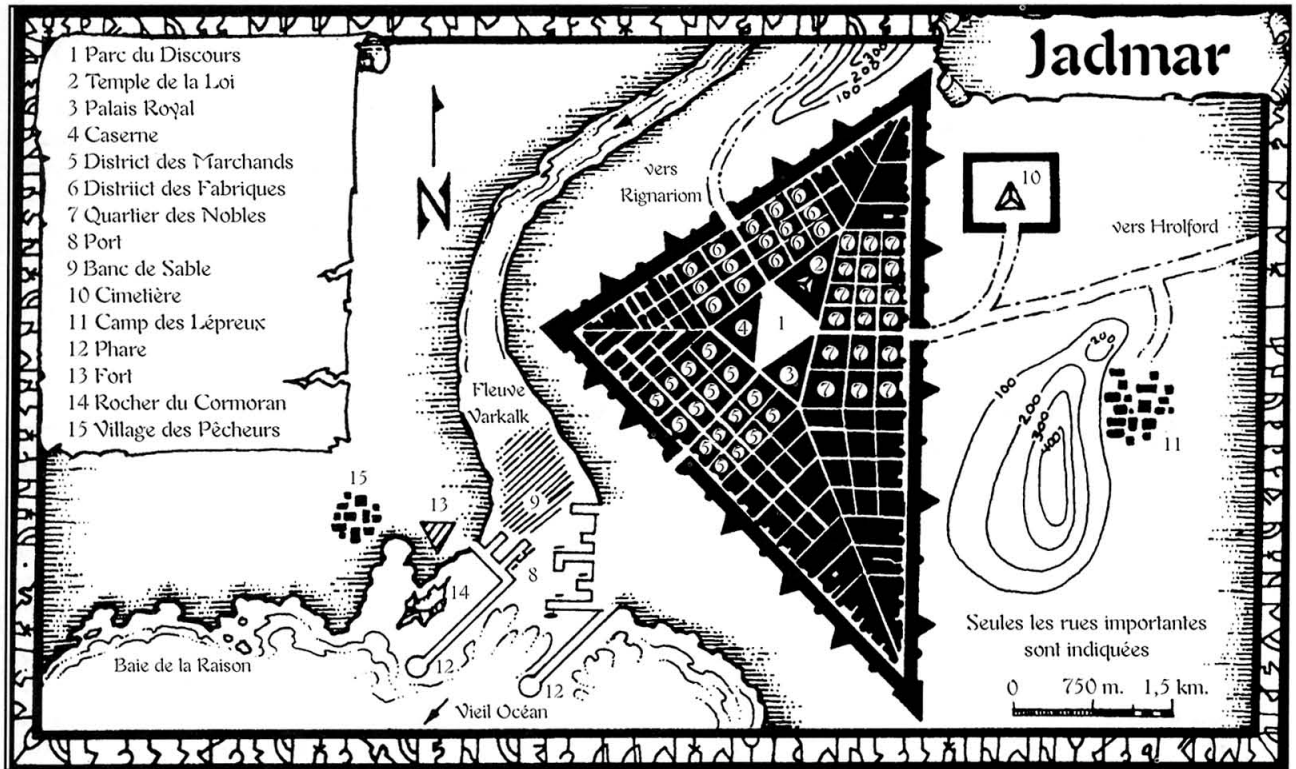
Le Vieux Hrolmar est l'une des rares cités vilmiriennes dont la configuration défensive a été remise en cause par l'édification de nouvelles bâtisses à l'extérieur de ses fortifications. Etant la seule ville du pays à inspirer une immigration massive, elle a débordé ses murs pour éviter le surpeuplement.

Le Nouveau Hrolmar est la cité plus industrielle du pays, un endroit aux tavernes nombreuses et le point de départ d'innombrables caravanes. Ses habitants sont des négociants, des



Vilmir





explorateurs, des fournisseurs et leurs compagnons. Le Quartier sans loi des Etrangers est situé à l'intérieur des remparts et juste à côté du district du Vieux Hrolmar ; il abrite les artistes, les prostituées et autres populations bohémiennes.

Dressé au sud sur un promontoire qui surplombe la Baie de Hrolmar, le fort ducal domine le Vieux Hrolmar. Au centre de la cité se trouve le Temple de la Loi, une grande pyramide de verre consacrée au Seigneur Elgis le Doux.

Le Chancelier Helforth, chef spirituel du Vieux Hrolmar, est un vieillard charismatique mais sénile qui a béni les entreprises du Duc Avan. Son successeur probable est l'ambitieux et silencieux Administrateur Velon ; il est peu vraisemblable qu'il ferme les yeux sur les hérésies d'Avan.

Le Duché de Jadmar

Elric regarda les scarabées s'éloigner pesamment, et les colonnes de fumée qui montaient de leur dos lui rappelèrent les feux de camp des lépreux aux alentours de Jadmar.

- La Forteresse de la Perle, I, 3.

Le Jadmar comprend traditionnellement le domaine du roi du Vilmir et a jadis compté parmi les terres les plus riches du pays. Ses champs se couvraient de riz, de maïs, d'ail et de poivre ; de belles vaches laitières paissaient dans les verts pâturages. A l'époque, le fleuve Valkark irriguait tous ces sols et les pales de nombreux moulins à vent tournaient paresseusement sur fond de ciel bleu.

Aujourd'hui, la salinité envahit le centre et le sud du Jadmar. Des kilomètres et des kilomètres de champs gris se couvrent de nielle. Les rares arbres qui restent sont nus et décharnés, et les moulins à vent n'ont plus de grain à moulin. Au nord, le Dîner-de-Poussière engloutit les terres. A Marful et Jurdis, des bûcherons oeuvrant pour d'importants ministres du roi ont dépouillé la forêt. Il reste quelques petits bosquets de mélèzes et quelques conifères épars poussent tout près de la côte.

Le Roi Naclon détient également le titre de Duc de Jadmar.

Jadmar

C'est la capitale nationale et ducale. De toutes les cités vilmiriennes, c'est celle qui observe le plus les règles d'agencement des sols. C'est aussi la plus belle. Mais elle est surpeuplée au-delà de tout espoir, minée par la corruption et les sbires du Chaos, riche en trahisures et en complots. Ses lieux de plaisir sont autorisés par l'église, qui refuse de voir ses propres excès tout en punissant ceux des autres.

Comme toutes les villes vilmiriennes, Jadmar présente les façades monotones de bâtiments en grès à la taille et à l'apparence identiques. Dans ses districts les plus pauvres, cinq familles vivent souvent dans une seule pièce sordide. Les taudis insalubres entachent la cité.

Le Temple de la Loi domine Jadmar. C'est une pyramide monolithique en argent dédiée à Donblas. C'est de ses pièces qu'irradie le véritable pouvoir du Vilmir, détenu par le froid

Vilmir





Cardinal Garrick et son clergé. Garrick est aussi le Cardinal du Vilmir tout entier. En face du temple se dressent le grand palais et la caserne des légions vilmiriennes. Plus d'un noble de la cité - lesquels vivent dans les beaux manoirs qui bordent le palais - adore secrètement les Seigneurs du Chaos, même s'ils cachent leurs activités subversives, criminelles et parfois maléfiques à l'opinion publique.

Une statue de Vil Valario s'élève dans le Parc du Discours (surnommé le Parc des Palabres) où la tradition autorise le peuple à faire vent de ses doléances en public. De nos jours, on sait que certaines personnes un peu trop loquaces ont disparu peu après leur harangue.

Le sable bouche lentement le port de Jadmar. Le petit village de pêcheurs situé sur la rive occidentale est remarquable, car ses habitants y entraînent des cormorans à plonger pour prendre des poissons. Ces oiseaux portent des colliers en cuivre autour du cou (pour les empêcher d'avaler leur prise) auxquels on a relié des chaînettes individuelles pour les attacher.

Jetch

C'est la résidence d'été de la famille royale et le siège ducal initial du Jadmar, une ville verdoyante et agréable qui domine le Valkark. Autrefois, un réseau de canaux étincelants irriguait les champs environnants, mais le sel les a envahis et une couche blanc sale recouvre le sol. Jetch, ses fontaines et ses jardins survivent uniquement grâce au bon vouloir du roi et de sa trésorerie.

Jurdis

C'est une cité côtière. Jadis, elle était célèbre pour ses excellents chantiers navals et ses mâts, taillés dans les pins souples qui poussaient dans la région. Aujourd'hui, aucun de ces arbres n'a survécu aux haches des bûcherons, aussi les chantiers ont-ils péri, entraînant la majeure partie de la ville avec eux.

Krell

Les entrepôts de céréales de Krell sont aussi vides que le ventre des habitants. Des rats affamés rôdent dans toutes les maisons en quête de nourriture, menaçant les pauvres qui doivent dormir à la belle étoile. Pour financer ses goûts de luxe, le Baron Hurlis, seigneur de Krell, impose tellement ses payans qu'ils en meurent presque de faim. Les champs environnants ont été empoisonnés par le sel, et les canaux qui irriguaient jadis les terres de Krell ne sont plus que des nids stagnants de moustiques et d'anguilles.

Marful

Cette cité se trouve dans le nord du Jadmar. Là, les plaines s'élèvent graduellement dans les collines ondulantes de l'Ilmiora. Les habitants évitent les bosquets de chênes et d'ormes qui poussent près de Marful. Il y a quelques siècles, ces bois constituaient les réserves de chasse des petits seigneurs

melnibonéens. De fait, la population de Marful affirme que des fantômes inhumains se glissent entre les troncs et les racines.

Morlis

A l'instar des villes environnantes, Morlis a été ravagée par la surproduction agricole et une utilisation abusive des pâturages. La plupart des gens se sont réfugiés dans la capitale pour y trouver du travail et de la nourriture. Une poignée de familles paysannes sont restées, subsistant pauvrement des produits de cette terre salée. Ils sont devenus les dirigeants par défaut de la cité. Par conséquent, ils occupent de superbes villas abandonnées.

Le Duché de Nadsokor

Nadsokor avait été abandonné quelques siècles auparavant par une population qui cherchait à se soustraire aux ravages d'une épidémie de vérole particulièrement virulente. Les mendiants étaient arrivés peu après. Depuis, rien n'avait été entrepris pour renforcer les défenses de la ville. La boue qui s'était accumulée sous les remparts valait bien n'importe quelle muraille.

- *La Sorcière Dormante, II, 3.*

A la grande honte du Vilmir, le duché est déserté et la cité ducal de Nadsokor est devenue la plaie béante du pays. Ayant succombé à la peste en 113 JR, avilie par le Chaos, Nadsokor a vu sa population fuir pour ne plus abriter que des gueux. Vous trouverez bien plus d'informations sur cette cité immonde et pestilentielle dans le chapitre consacré à Nadsokor.

Le Chancelier Quamba et le Duc Desseintes, les dirigeants nominaux de Nadsokor, sont des retraités sans importance qui habitent à Jadmar. Ils n'ont jamais posé les yeux sur Nadsokor.

Le Duché d'Ordis

Sec et plat, l'Ordis est le plus ennuyeux des duchés vilmiriens. A part quelques moulins à vent et des volutes de fumée, son paysage monotone est rarement interrompu. Ses récoltes principales sont les olives et les tournesols, deux denrées indispensables pour les huiles qu'on en tire. Les prés épars de la région offrent peu de pâturages aux ovins ou aux bovins. Il reste quelques étendues boisées, vestiges des immenses forêts de conifères qui recouvraient ces terres il y a plusieurs centaines d'années.

Ambric

Cette ville sèche et poussiéreuse est avant tout notable parce que le Cardinal Garrick y est né. Sinon, elle n'a rien de remarquable. Les dons de l'église de la Loi assurent à la mère de Garrick une vie d'un niveau bien supérieur à celui autorisé par son statut. De même, l'église d'Ambric est majestueuse ; ses tentures de velours, ses candélabres ornements et ses accessoires en or seraient plus appropriés dans une grande ville.

Vilmir





Gamlis

Gamlis se dresse aux confins du Dîner-de-Poussière. Tous les ans, cet océan de poussière stérile grandit et se rapproche. La ville est entourée de vastes champs de tournesols. Sa population regorge de paysans affamés cherchant un abri et des vivres, désespérés de voir leurs moyens de subsistance disparaître sous la poussière.

Maldam

Ce village limitrophe de la frontière ilmiorane et du Désert des Larmes, a vu naître le Champion de la Loi T'aargano le Grand, qui est tombé en défendant le Vilmir contre le Chaos deux siècles plus tôt. Aujourd'hui vénéré comme un dieu, son petit culte est au plus fort dans ce hameau enceint d'un mur de terre. On raconte qu'il s'y produit encore des miracles.

Ordis

Il se passe très peu de choses dans la capitale du duché. La cité est sèche et calme, ses rues larges et poussiéreuses ne connaissant d'autre animation que de rares combats de chiens. Ses habitants ont atteint un niveau de lettrisme unique au Vilmir, car ils n'ont rien d'autre à faire que lire. Le Chancelier Trueman, du temple d'ivoire de Vallyn le Sage, est un esthète fort maigre à qui il incombe d'éduquer la population. Chaque jour, le temple organise des classes ouvertes à tous, car Trueman croit que les sages seront les seuls à entrer dans le Royaume de la Loi. Il pense aussi que l'ignorance est un terreau fertile pour le Chaos. Le vieux Duc Thrinsus, Seigneur d'Ordis, se soucie uniquement de son confort personnel. Craignant pour son âme, il évite de se mettre le Chancelier Trueman à dos, bien qu'il estime que l'éducation devient dangereuse quand elle n'est pas réservée à l'élite.

Trentham

Jadis entouré par la Forêt de Trent, Trentham se dresse aujourd'hui au beau milieu d'une plaine stérile. On a recueilli le bois d'oeuvre il y a longtemps déjà. La lisière de la forêt formait la frontière sud de l'Ordis, laquelle est à présent indiquée par quelques rares pylônes. Autrefois, Trentham était réputée pour ses sculptures et ses décorations sur bois, mais seuls ses vieux habitants se souviennent de cet art. De nos jours, les artisans doivent se contenter de façonner de la poterie de mauvaise qualité qu'ils font cuire au soleil.

Le Duché de Rignariom

Un cavalier solitaire vêtu de la livrée des Messagers Officiels de Karlaak poussait son cheval vers le sud. En arrivant au sommet d'une colline, il aperçut un village devant lui. Il pressa l'allure et interpella le premier homme qu'il aperçut dans les rues.

- Vite, dites-moi, que savez-vous de Dyvim Slorm et de ses mercenaires d'Imrryr ? Sont-ils passés par ici ?

- Oui, la semaine passée. Ils se rendaient à Rignariom, sur la frontière du Jadmar, pour offrir leurs services au Prétendant du Vilmir.

- L'Épée Noire, III, 2.

Ce duché est celui qui a le plus souffert du délabrement du pays. Le coeur du Rignariom s'est fait avaler par le Dîner-de-Poussière, un désert envahissant créé par la main de l'homme. A l'est, on fait pousser quelques cultures éparses, de l'orge et du maïs essentiellement. Des moulins à vent constellent la région. Loin de moudre le grain d'antan, ils tombent en ruines. Les tournesols et les chèvres sont les ressources principales du duché.

Hesh

Les routes menant à la ville sont bordées de moulins à vent dont les pales pourrissantes étalent leur silhouette squelettique sur fond de ciel bruni. Jadis, Hesh se dressait au milieu d'un océan de blé et de maïs. Aujourd'hui, des vagues de poussière viennent lécher ses murets. Hesh est une cité fantôme abandonnée au centre du Dîner-de-Poussière ; même les rats l'ont fuie.

Hestrom

Cette ville est restée un marché prospère jusqu'au moment où la poussière a englouti ses champs, tuant les cultures. Des avenues d'oliviers morts longent les routes, noirs et décharnés. Au sud de la ville se trouve un moulin à vent abandonné. On raconte qu'il serait hanté par la femme du meunier, qui l'a assassinée.

Kalnar

Les greniers à grain vides et les maisons inhabitées de Kalnar montrent bien que le Dîner-de-Poussière n'est pas loin. Aujourd'hui, les premiers mendiants escaladent ses murs pour en faire leur logis, à l'instar de Nadsokor.

Rignariom

La ville garde un soupçon de sa splendeur d'antan. Elle a été la première capitale du Vilmir. Avec ses palais, ses larges avenues et ses remparts élevés, cette cité impressionne autant qu'elle déprime. La poussière stérile sur laquelle elle préside a contraint les paysans à partir demander l'aumône aux portes de la ville. A l'extérieur, huttes et masures bordent les routes. Les réfugiés du Dîner-de-Poussière menacent de submerger la cité. Les soldats patrouillent partout pour empêcher les débordements des désespérés.

Au centre de Rignariom, le Parc de Valario présente une superbe statue de Vil Valario taillée du vivant de ce dernier. Elle a servi de modèle à toutes les sculptures et à tous les portraits ultérieurs du fondateur du Vilmir. Elle montre bien le regard fanatisé de Valario et sa faim d'esthète efflanqué. On dit que ceux qui passent la nuit à prier devant cette image ont des visions.

Vilmir





Lors de la querelle de succession provoquée par la mort du Roi Naclon, Rignariom deviendra le foyer du Prétendant du Vilmir. De fait, elle retrouvera sa beauté d'antan pendant quelques brèves années. Le Duc Jorigal Rivalus, qui dirige le duché, est l'un des nombreux seigneurs du pays qui croient plus en leur puissance personnelle qu'en l'église, même s'il fait publiquement état de sa foi en la Loi. Le temple de Golder, une pyramide de quartz surmontée d'un chapeau d'or, resplendit près du palais. Le Chancelier Jeldan - le grand prêtre - est le rival du Cardinal Garrick depuis bien des années. En secret, il cherche toujours à mettre des bâtons dans les roues de Garrick. Après la mort du Roi Naclon, survenue lors du Sac d'Imrry, Jeldan donnera tout son soutien au Prétendant du Vilmir Hervis.

Vlance

C'est une petite ville située en bordure de la frontière du Hrolmar. Envieux des bons traitements dont bénéficient les paysans hrolmarans, les fermiers de Vlance se plaignent et se révoltent. Les corps de plusieurs agitateurs pendent aux gibets de la place municipale.

Le Duché d'Uhaio

Yrkoon, le premier - comme toujours -, répondit :

- Allons à leur rencontre, avec nos dragons et nos vaisseaux de guerre. Poursuivons-les jusque sur leurs propres terres et dérobons-leur l'initiative de cette guerre. Attaquons leur nation, brûlons leurs cités ! Conquérons-les pour garantir notre sécurité.

Dyvim Tvar prit de nouveau la parole :

- Pas de dragons, dit-il.

- Quoi ? fit Yrkoon en faisant volte-face. Que dites-vous là ?

- Pas de dragons, prince. Ils ne seront pas réveillés. Ils dorment dans leurs cavernes. Le dernier combat qu'ils ont livré pour vous les a épuisés.

- Pour moi ?

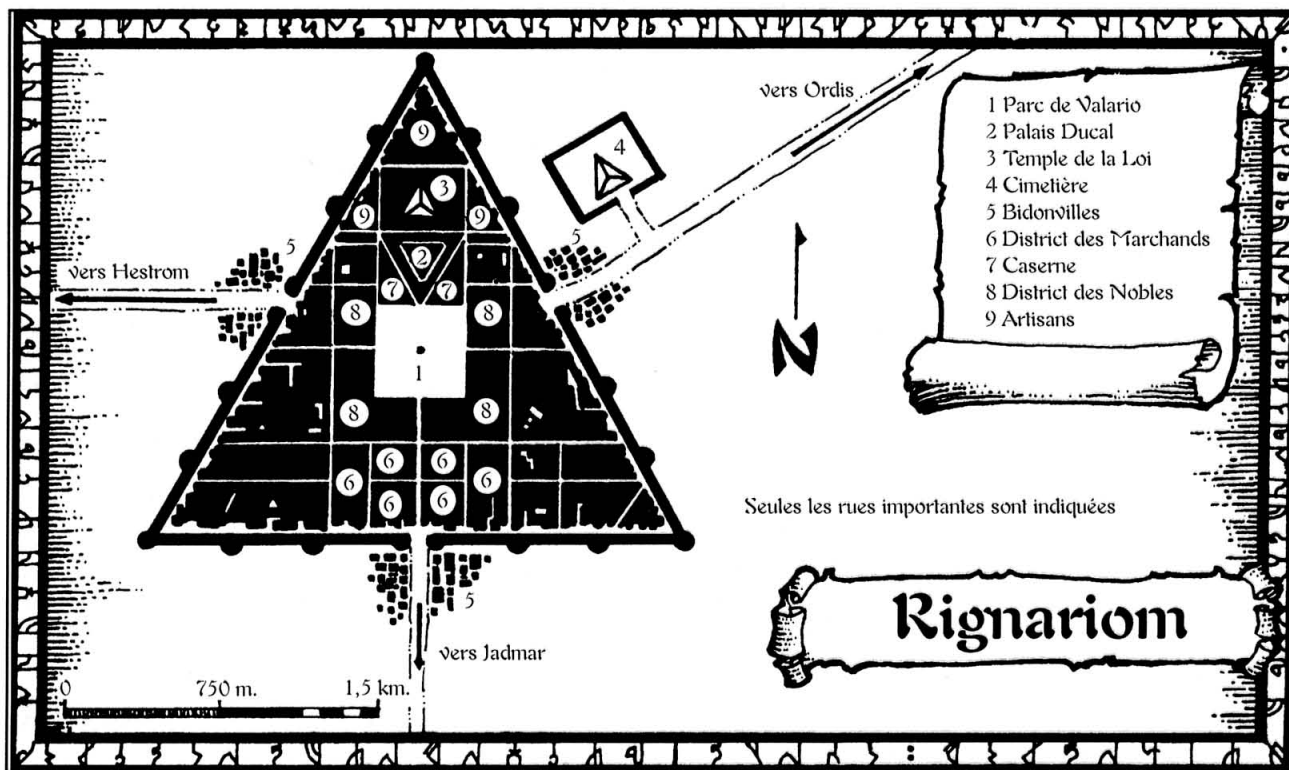
- Vous avez voulu les faire intervenir dans notre conflit avec les pirates vilmiriens. Je vous avais dit que je préférerais leur réserver une bataille navale plus importante, mais vous les avez lancés contre les pirates. Ils ont incendié leurs petites embarcations et maintenant ils dorment.

- Elric des Dragons, I, 5.

Etant le plus à l'est des duchés vilmiriens, l'Uhaio voit plusieurs milliers de soldats - surtout des conscrits issus de familles paysannes sans abri - traverser ses frontières chaque année. Qu'ils aillent dans les protectorats ou qu'ils en reviennent, la plupart des légionnaires sont cantonnés près de la frontière, prêts à submerger les principautés au premier signe d'agitation.

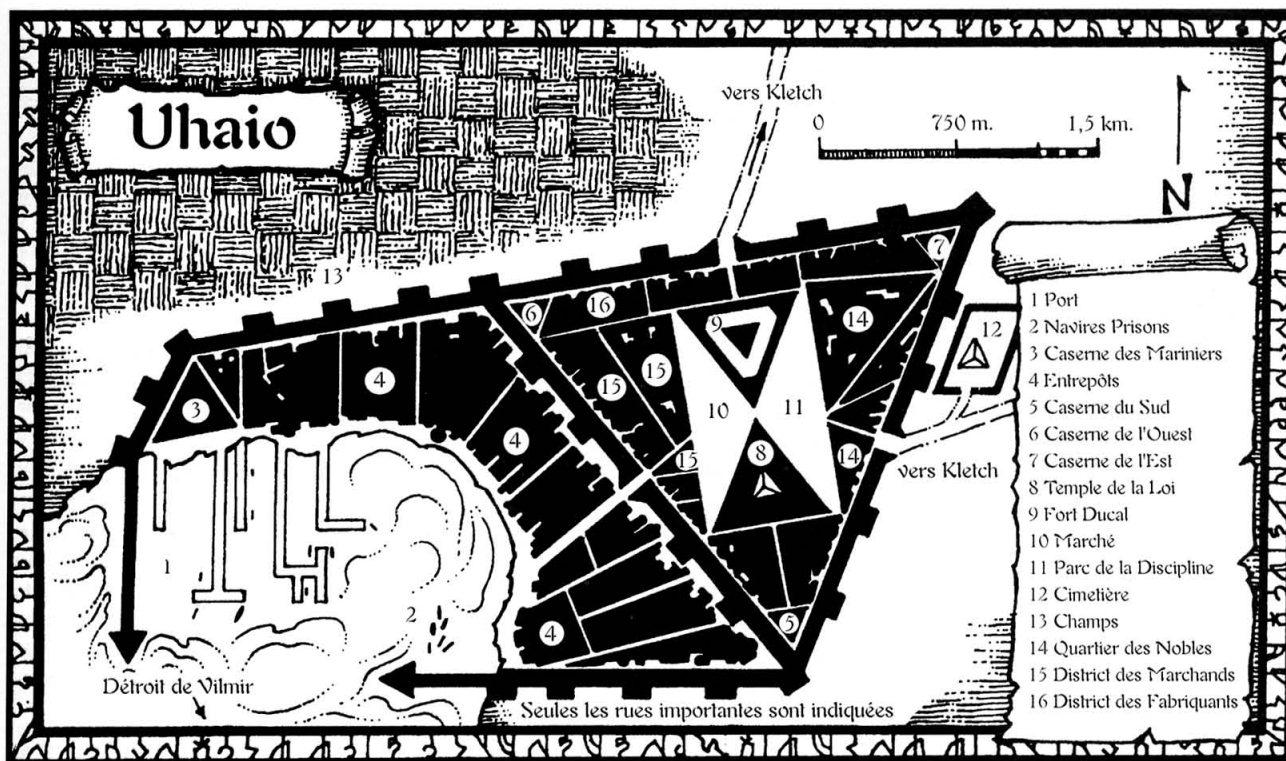
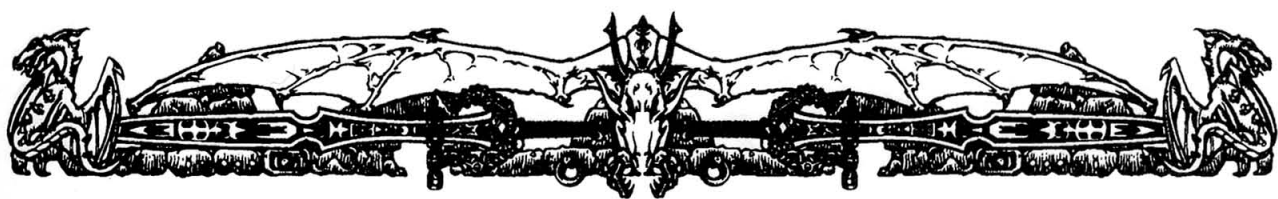
On cultive des amandes, des abricots et des oranges dans le duché, mais les dernières récoltes se sont avérées maigres. A l'est, vers les luxuriants protectorats vilmiriens, le blé et l'orge prospèrent ; ce sont les cultures les plus riches de tout le pays, à part celles du Hrolmar.

Le littoral est accidenté et parsemé de nombreux îlots et petites baies. En outre, le pic le plus haut du Vilmir se trouve dans les hautes terres d'Uhaio.



Vilmir





Aine

Cette ville abrite les casernes de milliers de légionnaires vilmiriens, prêts à intervenir dans les protectorats. Les soldats qui ne sont pas de service parcourent les rues d'un pas chancelant, boivent, jouent, se battent et vont voir les prostituées. Les autres fois, ils paradedent dans leur armure polie ou organisent des exercices près des plaines voisines.

Kletch

Les habitants de Kletch sont des pirates et des naufrageurs doués. Leurs petits bateaux à la proue effilée se pressent dans les baies et dans le port de Kletch. La nuit venue, les villageois excellent dans l'art d'attirer les vaisseaux de passage sur les rochers. On appelle leurs embarcations des bakrasim, un mot melnibonéen signifiant «dents pointues», car leurs proues acérées leur servent à trancher les filets, les câbles d'ancre et, surtout, les grappins.

Uhaio

C'est le siège de la marine vilmirienne. Outre les navires de guerre de cette dernière et les goélettes de nombreux corsaires, le port abrite plusieurs vaisseaux prisons qui pourrissent sans mât et sans gouvernail. Dans ces carcasses, on a enfermé de nombreux détenus. Pour la plupart, il s'agit de rebelles provenant des protectorats vilmiriens, dont les plus agités sont mis aux fers. Près du port se dressent les casernes des marins et des soldats. La cité est dirigée par le Duc Elgar Eshota, Seigneur Protecteur du Vilmir, commandant des

légions et de la marine. Dans son armure dorée, il a une allure arrogante, et il se pavane souvent dans les rues d'Uhaio entouré de ses gardes du corps, des guerriers pykaraidiens.

En face de la forteresse ducale se trouve la pyramide de cuivre de Tovik l'Implacable, Seigneur de la Loi. Elle est si brunie qu'elle semble s'enflammer d'une couleur rouge sang sous la lumière du soleil. Le temple est le domaine du Chancelier Dassom, un fanatique aussi maigre que sadique. Dassom est rarement à cours d'excuses pour torturer à mort les hérétiques et les rebelles dans le Parc de la Discipline. C'est une tâche qu'il accomplit avec joie alors qu'il pourrait la déléguer à des prêtres au statut inférieur.

En 401 JR, le temple est l'un des rares édifices à échapper au venin des dragons quand Melniboné décide d'attaquer Uhaio pour punir les assauts des pirates sur leurs frégates. Des milliers de gens meurent et d'innombrables navires sont détruits, ainsi que de nombreux quais et entrepôts du district portuaire. Parmi les décès, on déplore celui du Prince Bastrom, fils unique et seul héritier du Roi Naclon.

Le Duché de Vilmiro

Le Vilmiro est le plus affligé des neuf duchés. Des vents froids et secs en provenance du Vieil Océan balaient ses landes et ses collines stériles. Le fleuve Vil, qui traverse le Vilmiro en son centre, est souillé par les déchets des mines de cuivre, de plomb, de sulfure et de zinc qui longent les hauteurs de sa rive abrupte. La suie et l'effluent le bouchent avant même qu'il atteigne la mer. Ses eaux se tachent du vert bleu

Vilmiro





toxique des détritux miniers et la vie s'y développe à peine. Sa source surgit du sol en bouillonnant, projetant des nuages de vapeur dans une région d'activité thermale dans les hautes terres rocailleuses du duché. On affirme que l'eau recueillie à ce niveau soignée de nombreux maux, mais en contrebas, en boire sera probablement fatal. Les éminences du Vilmiro sont grises et lugubres. Dans la zone où on extrait le sulfure, les pentes sont incultes et balafrées par l'érosion. Les fumées de traitement tuent toute la végétation. De nombreuses carrières de grès émaillent également la région.

Parmi les autres produits du duché on trouve la belle et complexe dentelle traditionnelle de la contrée, et l'excellent vin de Xérès mis en bouteille à Villon.

Le Vilmiro est le lieu de naissance de Vil Valario, aussi sa personne et ses enseignements y sont-ils fortement adulés. Les paysans de la région sont aussi célèbres pour leur pauvreté extrême que pour leur dévotion fanatique à l'église de la Loi. Le Vilmiro abrite également l'Abbaye de la Flamme Purificatrice, un monastère spartiate et sinistre dont les prêtres martiaux constituent l'Inquisition, l'ordre religieux le plus craint du pays.

Mirek

Les femmes de Mirek tissent la dentelle à laquelle le Vilmiro doit sa renommée. Les hommes de la ville passent le plus clair de leur existence à travailler dans les mines, et leurs enfants sont eux-mêmes employés à briser les cailloux pour faire du gravier. Pourtant, tous sont pauvres.

Villon

Un sol extraordinairement blanc produit le raisin dont on tire le célèbre xérès de Villon, un vin sec et fort qui se vend dans tous les Jeunes Royaumes. On y ajoute parfois du brandy pour en adoucir le goût, mais les Villonnais n'utilisent cette pratique que pour les spiritueux destinés à l'exportation : non seulement le brandy adoucit le xérès, mais il empêche également le vin de tourner sous l'action des chaleurs ou de tout autre facteur au cours du voyage. Pour fouler la vendange, les ouvriers portent des bottes spéciales dotées de semelles à clous, entre lesquels les pépins se coincent pour éviter que le xérès ne devienne amer.

Vilmiro

C'est à Vilmiro, la plus vieille cité du Vilmir, que la rébellion a éclaté. Il ne reste presque rien des tours effilées et des jardins de plaisance melnibonéens qui se dressaient là dans le passé - quelques briques et quelques blocs de marbre pastel incorporés aux nouveaux bâtiments, c'est tout. Parfois, les labours déterrent des tuiles vernissées. La pyramide de fer d'Arkyn s'élève au centre de Vilmiro ; elle renferme un reliquaire dédié à Vil Valario, que la région considère comme un demi-dieu. C'est lui qui a fondé la cité. C'est aussi lui qui, le premier, a exhorté les esclaves melnibonéens à se révolter contre leurs suzerains inhumains et à abattre les merveilleuses tours melnibonéennes à mains nues.

Aujourd'hui, Vilmiro est le foyer de bien des artisans. La science naissante de la Loi est très bien vue dans cette ville. D'ailleurs, le méticuleux et obsessionnel Chancelier Nairan, aidé en cela du Duc inquisiteur Nogion, encourage fortement sa pratique. Un festival des sciences a lieu tous les ans à Vilmiro, le premier Arkenan. On y voit de nombreuses merveilles. L'inventeur le plus intelligent de cette journée reçoit un grand prix et, douze mois durant, son image est honorée et conservée religieusement dans une villa du quartier des nobles.

Sites Remarquables

Abbaye de la Flamme Purificatrice

Ces bâtiments aux murs austères s'élancent dans les hautes terres venteuses du Vilmiro. Ils ont été construits peu après la mort de Vil Valario en 16 JR. Les moines de cet ordre militant sont des adorateurs fanatiques du Seigneur Donblas de la Loi. Également connu sous le nom d'Inquisition, l'Ordre de la Flamme Purificatrice parcourt le Vilmir à la recherche des hérétiques et des sorcières.

Les accusés sont invariablement torturés jusqu'à ce qu'ils avouent. Suite à quoi ils sont exécutés, sur le bûcher le plus souvent. La noyade et la strangulation constituent également des supplices appréciés. Bien qu'il ne soit pas officiellement reconnu par l'église de la Loi, l'Ordre bénéficie de la «cécité» bienveillante du Cardinal Garrick et a parfois servi à se débarrasser de nobles gênants.

Les gens du commun craignent terriblement l'Inquisition, et les nobles la respectent. On raconte qu'elle aurait des agents dans tout le duché. La terreur est synonyme de pouvoir. Ceux qui critiquent un peu trop fort l'église de la Loi ou la politique étatiste du Vilmir disparaissent chez eux au beau milieu de la nuit pour ne plus jamais reparaître - grâce aux moines de l'Inquisition, évidemment.

Mines de Sel du Dolgar

Les puits et les galeries étroites des mines de sel du Dolgar serpentent dans les collines qui surplombent Sheff, une ville assez proche. Ses tunnels sont bas de plafond et resserrés, obligeant ainsi les mineurs à ramper à quatre pattes avec des pics en bois pour tout outil. Le sel corrosif qu'ils extraient ronge la peau, et le régime brutal auxquels ils sont soumis leur procure tout juste assez de vivres pour rester en vie, le but étant de les maintenir en état de faiblesse.

Les prisonniers condamnés aux mines de sel ont une vie courte et misérable. Après leur incarcération, ils ne revoient jamais la lumière du soleil car leurs quartiers d'habitation sont également placés sous terre. Là, le seul éclairage provient de torches fumantes qui crachotent dans l'air vicié ; leur éclat est

Vilmir





à peine renvoyé par les parois cristallines. Ces captifs ont généralement été jugés trop dangereux pour être enfermés ailleurs ou même exécutés, leur mise à mort risquant d'en faire des martyrs. Les libres penseurs, les hérétiques et les chefs rebelles issus des protectorats vilmiriens finissent tous dans ces boyaux lugubres. Mais ils n'y survivent pas longtemps.

Le Dîner-de-Poussière

Des techniques agricoles inappropriées, la sécheresse et une utilisation abusive des pâturages ont transformé les champs jadis fertiles du centre du Vilmir en un désert de poussières charriées par les vents. Créé par l'homme, il ne cesse de s'étendre. On voit souvent des paysans fuir sur les routes vilmiriennes. Maigres, le visage terne, ils ont perdu tout espoir.

Leurs champs ont été engloutis et ils ont abandonné leur maison. L'absence de pluies - dont l'église rejette officiellement et sans preuve la responsabilité sur une magie chaotique - provoque des tempêtes de poussière chaque fois que le vent se lève. Alors, de grands nuages occultent le soleil pendant des heures ou des jours, assombrissant le ciel dans tout le pays.

Gorge de Valkark

En traversant les hautes terres de Nadsokor, le prompt Valkark a creusé un canyon profond dans la roche. Cette gorge s'étend sur 190 kilomètres et mesure plusieurs centaines de mètres de hauteur. A l'intérieur, les chutes d'eau et les rapides rendent le fleuve impraticable, mais quand on descend au fond, il est possible de franchir son cours étroit en divers endroits.

Aucun pont ne l'enjambe nulle part. Des cavernes, des formations de roche curieusement érodées et l'étonnante diversité de tons de la strate exposée font de la Gorge de Valkark un spectacle époustoufflant et mémorable. On raconte que des gangs de hors-la-loi habiteraient la gorge et ses canyons latéraux.

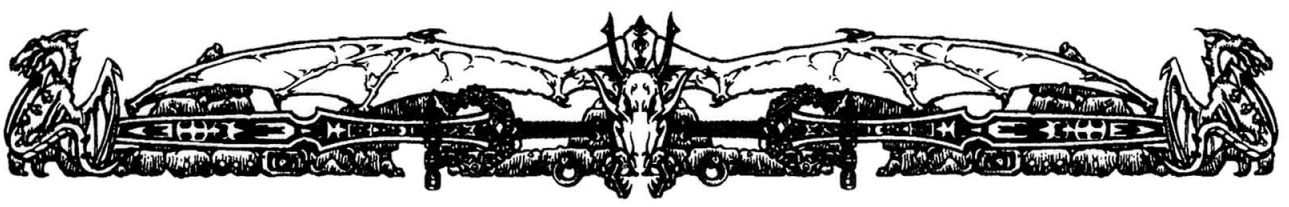
Protectorats Vilmiriens

A l'est du pays se trouvent les protectorats vilmiriens. Le Khandar, le Mariol et le Varg sont d'anciennes principautés indépendantes situées au cœur du delta luxuriant du fleuve Stresh, lequel s'écoule au sud, s'étendant du Désert des Larmes à la mer. Les protectorats fournissent au Vilmir la plupart de ses céréales ; on affame donc la population régionale pour nourrir les Vilmiriens. Pour empêcher les soulèvements, un grand nombre de légionnaires vilmiriens sont cantonnés sur et au-delà de la frontière des protectorats. Les enfants des princes-marchands qui dirigeaient le Khandar, le Mariol et le Varg sont retenus en otages à Jadmar sur ordre du Cardinal Garrick. Incapables de sauver leurs fils ou leur peuple, ils prient Goldar pour qu'il les délivre de cette tyrannie.



Vilmir





Société

Le Vilmir est une théocratie féodale.

L'église de la Loi domine la vie vilmirienne. Malgré leurs différends, l'église et l'état luttent ensemble contre le Chaos, qu'il s'agisse de l'adoration des démons ou de ces activités chaotiques que sont la rébellion et le désordre fomentés dans les basses classes. Chaque personne se voit allouer une place dans la société et ne doit pas la remettre en question, car ce serait contraire aux enseignements de la Loi. Depuis des siècles, le Vilmir observe la même perfection de forme et continue à stagner et à se désagréger.

L'église de la Loi n'a pas toujours disposé du pouvoir absolu, mais son influence grandit dans tous les domaines car ses définitions et ses interdits se sont infiltrés dans les coutumes et les espérances de la population. Sans y parvenir, le Roi Naclon se bat pour se libérer du joug du Cardinal Garrick. A sa mort, le Vilmir passera totalement sous le contrôle de l'église.

Au Vilmir, on estime que les femmes sont inférieures aux hommes parce que les changements que subissent leurs corps ne peuvent être dus qu'à la malédiction du Chaos. Les hommes ne connaissant pas de menstruations, ils sont physiquement plus parfaits aux yeux de l'église et représentent donc le sexe dominant. On considère comme allant de soi d'autres déductions tout aussi douteuses concernant les problèmes de sexualité et de personnalité. Par exemple, les handicapés mentaux et physiques sont bannis, l'église affirmant que la colère de la Loi s'est abattue sur eux pour quelque méfait - qu'ils auront peut-être commis dans une vie antérieure.

Personnalité

D'après les Vilmiriens, il faut être sérieux et sans imagination pour faire preuve de bonnes manières. Ils n'encouragent pas l'individualité. Les vertus vilmiriennes sont l'obéissance, le respect des usages, la constance de caractère et un travail soutenu. Montrer des émotions extrêmes est disgracieux, sauf pour exprimer sa colère en temps de guerre ou son admiration révérencieuse devant l'église de la Loi. L'ivresse et les démonstrations passionnées sont mal vues et souvent punies.

Depuis le plus jeune âge, les Vilmiriens sont tous formés de façon à comprendre la place qu'ils occupent dans la société. Pour la plupart, ils croient que les dieux leur ont assigné une position sociale bien précise ; par conséquent, la recherche d'un autre statut ou l'incapacité à répondre aux exigences de son statut actuel sont une insulte pour les dieux et l'ordre naturel. Il y a peu de frictions entre les différentes classes sociales car tout le monde dépend de la Roue de la Loi et doit la servir. De même que les paysans sont nés pour servir les riches, les riches sont nés pour servir l'église et l'église pour servir les dieux. Si l'on sert bien, l'âme renaît

Noms Vilmiriens Communs

Prénoms Masculins : Amlis, Avan, Avvon, Bastrom, Calvan, Elgere, Fodric, Franchist, Garrick, Hervis, Holon, Jorivol, Leen, Manyule, Naclon, Nogion, Ongar, Pethron, Rodrigo, Toemas, Toro, Vil, Vust, Yann, Zamoro.

Prénoms Féminins : Atania, Betrik, Datar, Enna, Estelle, Isahbel, Janna, Jeda, Jemma, Lara, Lennara, Marahbel, Marriat, Nara, Ninta, Peera, Shara, Zafra, Zammara.

Noms de Famille : Almodo, Arrago, Astran, Bandras, Corunna, Dassom, Esholta, Fornova, Helforth, Jeldan, Mahlag, Malcon, Marinus, Mulay, Nairon, Ramir, Regalarrado, Satigo, Sisinner, Trasstam, Valario, Zagosa.

plus tard pour occuper une meilleure situation sur la Roue, et après bien des éternités, les Seigneurs Blancs l'acceptent, lui permettant d'échapper à la Roue et la sauvant de toute possibilité de damnation.

La double menace du Chaos et de l'Inquisition renforce ces attitudes à tous les niveaux. En général, les Vilmiriens se méfient des étrangers, qu'ils considèrent comme des êtres relâchés et paresseux dont la plupart ne font qu'affirmer leur appartenance à la Loi - quand ils n'adorent pas carrément le Chaos. Il est facile de nourrir ces préjugés que l'on récuse rarement : d'ordinaire, il suffit taxer un étranger (sauf s'il s'agit d'un diplomate) d'être un adorateur du Chaos pour le faire arrêter et interroger.

Apparence

Dans l'ensemble, les Vilmiriens sont de taille et de corpulence moyennes, ont les cheveux châtain clair à blond terne et les yeux marron gris. Les hommes comme les femmes portent des coiffures courtes. Seules les femmes des hautes classes, qui ne peinent pas dans les usines ou dans les champs, laissent pousser leurs cheveux. Si leur longueur dépasse les épaules, on juge cette coupe indécente, il est même rare qu'on la tolère. On encourage les hommes à porter la barbe et/ou la moustache, à l'exception des prêtres qui se rasent de frais pour montrer leur neutralité sexuelle. Les nobles aiment les barbes courtes et les moustaches exubérantes, souvent cosmétiquées, tandis que les paysans préfèrent les barbes longues qu'ils rattachent dans leur chemise.

Par la force des choses, les fermiers du Vilmir sont robustes, mais ils sont généralement sous-alimentés. La récente sécheresse a contraint un grand nombre d'entre eux à quitter leurs terres pour rallier les cités dans l'espoir d'y trouver du travail ou la charité.





Les nobles, qui se marient rarement avec des étrangers, sont issus de rapports consanguins. Par conséquent, il arrive souvent qu'ils louchent, aient des mentons fuyants ou absents, le sang appauvri, le palais fendu, souffrent d'épilepsie ou de démence, ou présentent d'autres défaillances héréditaires. Les vêtements vilmiriens sont simples et dépourvus d'ornements. Les paysans portent des laines non teintées. Les nobles mettent des lins aux tons ternes : gris, blancs ou noirs le plus souvent.

Les hommes s'habillent de tuniques, pantalons, vestes, chapeaux à large bord et bottes épaisses tandis que les femmes mettent des robes à manches longues et sans décolleté, des surcots ou des tabliers, des bonnets ou des écharpes, et des mules. D'ordinaire, les paysans marchent nu-pieds ou chaussent de simples sandales. Les nobles affichent leur richesse à travers la coupe et le tissu raffiné de leurs tenues, mais le style reste le même pour toutes les classes sociales. Au Vilmir, les personnes décentes savent qu'il n'existe, pour les deux sexes, qu'une seule façon de bien se vêtir. Les guerriers portent des cottes anelées et en cuir fendues qui leur tombent sur les genoux, et de simples casques coniques à nasal. Les fantassins sont armés d'épées courtes, de javelots et de boucliers triangulaires. Les cavaliers manient la lance, l'épée courte et le bouclier.

Festivals

Le Vilmir organise trois festivals importants par an : les Jours de Valario, de Tous les Dieux et de Donblas.

Le Jour de Valario commence au coucher du soleil du 15e Elordan et finit au coucher du soleil du lendemain. Il commémore l'indépendance du Vilmir. C'est une journée de jeûne et de pénitence qui se termine par un grand festin tenu au couchant du 16e.

Le Jour de Tous les Dieux se déroule le 20e Montfath et fête les Seigneurs de la Loi. On fait défiler des statues des dieux dans les rues en les accompagnant de flagellants, d'encens, de cantiques chantés et de foules extatiques revêtues de leurs plus beaux atours.

Donblas est tout particulièrement vénéré au Vilmir, car on dit que c'est lui qui apparaissait le plus fréquemment dans les visions de Vil Valario, lui enjoignant de libérer le pays. Le Jour de Donblas a lieu le 1er Donblan et commémore le jour où Valario a vu le Justicier pour la première fois. A cette occasion, on met sur pied des processions de tambours, de grands feux de joie et une bénédiction des armes dans tout le pays.



Vilmir





Localement, certains duchés et certaines villes tolèrent également des festivités traditionnelles d'une nature plus charnelle, au cours desquelles les costumes, les déguisements et autres bijoux d'un goût tout aussi douteux ne sont pas rares. L'église de la Loi invective ces réjouissances, mais n'a encore rien entrepris pour les interdire. Toutefois, conformément au mode de vie vilmirien, les comportements licencieux et débauchés sont systématiquement réprimés.

Nourriture et Boisson

Au Vilmir, la nourriture reste simple sans être lassante. Les fruits de mer constituent l'alimentation principale, suivis des poissons séchés et salés que les négociants importent dans les terres intérieures et des poissons frais consommés le long des côtes. Les tomates, le poivre, les olives, l'ail, les oignons et le riz accompagnent universellement les plats du duché tandis que les épices comme le safran et le chili agrémentent les mets des riches. Les pauvres du Vilmir mangent souvent des omelettes de pommes de terre, des olives, des oignons verts et du pain azyme. Le nouracho est le dessert préféré du pays : une pâte de nougat aux amandes adoucie au miel. Le vin se consomme avec modération dans toute la contrée car l'ivresse est mal vue. Si le buveur se donne en spectacle, il sera flagellé une fois redevenu assez sobre pour sentir pleinement les conséquences de ses actes.

Arts et Passe-Temps

La musique vilmirienne est solennelle et majestueuse, interprétée sur des instruments à vent tels que des flûtes à bec et des cors, ainsi que sur des petits tambours et des tambourins. Sur ces mélodies, les gens dansent la sargana - ils se mettent en cercle et réalisent une série complexe de pas longs et courts. Dans les grandes pyramides de la Loi, on joue des orgues hydrauliques alimentés par les cris des esclaves pendant l'office. Les arts ne sont pas encouragés au Vilmir, car on pense que le temps qu'ils requièrent serait mieux employé à travailler. Le théâtre est particulièrement impopulaire, car on le considère comme un art chaotique s'appuyant sur l'illusion et le mensonge. Pour la plupart, les bâtiments ne portent aucune décoration, pas plus que les vêtements. Par contre, on encourage les artisanats fonctionnels que sont le brassage, la forge, le tissage et la conception de dentelle, ainsi que toute activité susceptible de réfléchir la perfection requise par la science de la Loi.

Gouvernement

C'est un roi héréditaire qui règne sur le Vilmir ; le trône lui revient donc de droit. L'aîné de ses proches est l'héritier de la couronne. Au Vilmir, l'église de la Loi contrôle le monarque de nos jours, et donc le pays. Vil Valario, le premier Roi du Vilmir, était le chef tem-

porel et spirituel. Mais à sa mort, l'église est devenue un corps distinct et indépendant n'ayant de comptes à rendre qu'aux dieux et à elle-même. Le souverain a le pouvoir de vie et de mort sur tous les hommes, femmes et enfants du pays, mais l'église domine leur âme.

Elle s'assure ainsi la loyauté absolue de presque tout le peuple. Le monarque doit lui-même se soumettre à l'église et au Cardinal Garrick s'il ne veut pas connaître le tourment éternel après son trépas. Même s'il s'irrite et manœuvre pour la liberté, le Roi Naclon n'a pas vraiment réussi à se dérober aux restrictions imposées par le Cardinal Garrick ; il doit donc se contenter du pouvoir qu'il détient sur les nobles et le royaume, exerçant son autorité par leur biais et non sur l'ensemble du Vilmir.

Le Roi Naclon est le chef d'Etat officiel. Le Cardinal Garrick possède le droit de veto sur toutes les décisions de ce dernier et occupe un rang supérieur devant les dieux. Après le roi viennent les sept ducs qui dirigent les duchés vilmiriens. Le souverain détient également ce titre, qu'il exerce au Jadmar. Le palais ducal de Nadsokor est vide et le restera jusqu'au jour où l'église et l'Etat trouveront une personne qui soit à la fois digne de porter ce titre et capable de reprendre le duché et d'y prospérer.

Avec l'assentiment - ou à l'instigation - du roi, les ducs nomment des barons, des comtes et des petits nobles pour diriger les cités régionales du Vilmir, mais certains sont héréditaires. Tous les petits nobles paient un tribut et jurent fidélité à leur duc et au roi. Après la noblesse viennent les officiers des légions et de la marine du Vilmir, suivis de la milice armée, des petites classes marchandes et des petits propriétaires terriens. Viennent enfin les innombrables serfs, serviteurs, paysans et esclaves.

Le clergé de la Loi représente l'équivalent spirituel de la noblesse aux niveaux du statut et de l'influence. De même que le cardinal est légèrement plus important que le roi, les chanceliers ont un statut légèrement supérieur aux ducs. Les administrateurs sont les égaux des petits nobles et le plus humble des initiés occupe un rang légèrement supérieur aux officiers des légions vilmiriennes.

Autres Territoires

Une opposition fanatique au Chaos ajoutée à une politique étrangère agressive font que le Vilmir a peu d'alliés. Même si le royaume n'a fait la guerre à aucune nation depuis plus d'un siècle, ses relations avec l'Argimiliar, le Dharijor et le Pikarayd sont tendues. Pan Tang et son peuple sont décriés au Vilmir : les navires pan tangiens n'ont pas l'autorisation de mouiller dans les ports du pays et les corsaires vilmiriens ont le droit de les couler.

C'est avec ses voisins d'Ilmiora que le Vilmir entretient les meilleures relations, car leur frontière commune est ouverte. Les routes qui relient leurs cités sont en proie à un trafic continu. C'est une nécessité. Sans les céréales et le bétail ilmiorans, le Vilmir connaîtrait la famine.





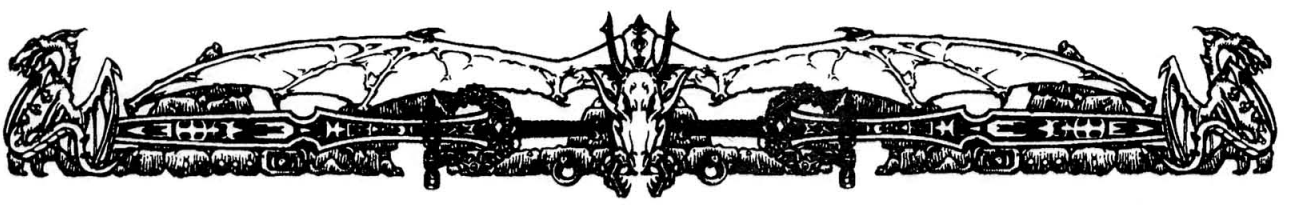
Proclamation

Sachez que des adeptes de l'Entropie se sont déguisés en Prêtres Itinérants de Notre très Sainte Eglise pour passer les frontières du Vilmir, répandre l'Hérésie et la Dissension dans tout le pays, encourageant pour ce faire à la Libre Pensée et accusant l'Eglise de la Loi d'être Souillée et Corrompue. Afin de stopper la Pollution des Purs et l'expansion de la Maladie du Péché, et de contrecarrer les intrigues de ces Adorateurs des démons, le Cardinal Garrick, Grand Prêtre de Donblas, Lumière des Seigneurs Blancs, a pour Juste et Saint Devoir d'interdire tout Sermon ne provenant pas de Notre Chaire et de confier à nos Soldats la Tâche d'arrêter tous les Diaboliques faisant fi du présent décret. Ainsi pourrons-nous révéler l'Infamie de ces Infidèles, ennemis fort Chaotiques de l'Eglise et de l'Etat du Vilmir, et mettre un terme aux calomnies dont ils couvrent la Pureté de l'Eglise.

- Promulgué à Jadmar
le Jour du Feu, 3e Elordan, de l'Année 400 de la Pureté.

Vilmir





Après les purges qui surviendront en 404 JR en Argimiliar, le Cardinal Garrick cherchera à fonder une alliance avec le souverain dément de cette nation, le Roi Hozel.

Par tradition, le Vilmir échange des ambassades avec l'Ile des Cités Pourpres, le Filkhar, l'Ilmiora, le Jharkor, le Lormyr et le Shazar. C'est le Roi Naclon qui désigne les diplomates, mais ceux-ci sont généralement employés par le Cardinal Garrick. Les ambassadeurs des nations étrangères vivent dans une certaine opulence dans la cité de Jadmar (car les prix y sont bas). Exception faite des législations portant sur le Chaos, leurs villas et leurs terrains ne dépendent pas de la loi vilmirienne.

Les liens que le Vilmir entretient avec Melniboné sont curieux. L'église de la Loi considère les Melnibonéens comme l'engeance du Chaos et interdit aux gens du commun de commercer avec la Cité qui Rêve et ses habitants. Toutefois, les flibustiers vilmiriens sont autorisés à pratiquer le négoce en Imrryr, car ce moyen de procéder est beaucoup moins souillé par le péché. Contre leur vin et leur xérès, les corsaires repartent d'Imrryr chargés d'épices, de gemmes et de métaux précieux. Un petit marché de la drogue illicite pénètre au Vilmir par la même voie.

Crimes et Châtiments

Les lois séculières du Vilmir sont déterminées par le roi, en concertation avec ses ducs, ses ministres et le Cardinal Garrick. Les lois religieuses sont le domaine de l'église seulement. Au Vilmir, la faute la plus grave est l'hérésie théologique, laquelle comprend le blasphème et l'adoration du Chaos. Elle est punie de mort sur le bûcher. Les nobles reconnus coupables de blasphème peuvent recevoir la grâce d'être étranglés avant d'être brûlés, ou encore de se suicider. Les méfaits de moindre importance comme la trahison ou le meurtre sont châtiés par l'incarcération ou l'exil. Le châtiment des forfaits mineurs tels que le vol sur une personnalité célèbre valent l'amputation d'une ou des deux mains. Les femmes reconnues coupables d'avoir rompu leurs vœux de mariage et les hommes pris dans le lit d'une femme mariée à un autre homme ont les oreilles ou le nez entaillés ou coupés. Les petits délits que sont la diffamation ou le commérage donnent lieu à des petites brûlures au fer rouge ou à la flagellation. Les malfaisants inculpés d'ivresse ou de brimades sont fouettés ou exposés dans les piloris publics.

La Guerre

Ce sont les Défenseurs Gris qui font respecter les lois du Vilmir. Ils doivent leur nom à leur uniforme terne. Ce sont des hommes sélectionnés parmi les légionnaires les plus efficaces du pays. Leurs escouades patrouillent en permanence les rues et les grands-routes de la nation.

Si les Défenseurs Gris préservent les citoyens vilmiriens des leurs congénères, une grande armée et une marine un peu moins conséquente protègent le Vilmir du monde extérieur. Non seu-

lement les neuf légions patrouillent les frontières du Vilmir, mais elles répriment aussi les rébellions qui éclatent dans le pays et ses protectorats. Elles se composent en grande partie de conscrits ; au Vilmir, la loi oblige tous les hommes à servir dans l'armée ou la marine pendant cinq ans. Ceux qui choisissent d'y rester à la fin de leur mobilisation bénéficient d'une paie plus élevée et de meilleures possibilités de promotion.

L'infanterie se compose inévitablement de paysans, mais ceux-ci peuvent être promus dans la cavalerie ou les Défenseurs Gris. Les officiers et la plupart des membres de la cavalerie sont des fils cadets de nobles. Pareillement, les marins sans grade sont des paysans et leurs officiers des personnes bien nées.

Corsaires et Pirates

Sans perdre son temps à parlementer, Elric franchit d'un bond le bordage et sabra les deux premiers gueux qui se portaient vers lui. L'arme n'avait pas trop perdu de son fil : deux têtes sautèrent, et l'albinos se tint au-dessus des corps, posant sur eux ce sourire de loup qui lui valait parfois un tel surnom.

- Je vous veux tous, lança-t-il - une bravade héritée des pirates du Détroit de Vilmir.

- La Forteresse de la Perle, II, 5.

Du fait de son manque de ressources naturelles et de génie national, le Vilmir est contraint d'importer nourriture, bois d'oeuvre, tissu et autres denrées de première nécessité. Plus de la moitié de la marine et un certain nombre d'individus autorisés voguent sur les mers des Jeunes Royaumes en leur qualité de corsaires, des pirates reconnus et fidèles au trône vilmirien.

C'est ce qui ressemble le plus à des héros dans ce pays ; on raconte et répète leurs exploits les plus téméraires sur les places des marchés et dans les tavernes de tout le Vilmir. Le Prince Bastrom en fait partie et la plupart des Vilmiriens l'aiment beaucoup. Parmi les autres boucaniers célèbres figurent Jan Dans l'Impétueux et Fernand du Vilmiro, capitaine sans peur du *Loup Noir*.

Les vrais pirates - ceux qui n'agissent pas pour le compte du Vilmir - vivent au sud-est dans une région parsemée de baies et d'îles. Offrant refuge à ceux qui souhaitent s'attaquer aux navires marchands sillonnant les eaux bleues du Détroit de Vilmir, ces forbans sont aussi des pêcheurs à temps partiel qui se mettent subitement à respecter la loi quand les bancs de poissons adéquats se présentent. Ils nuisent au commerce maritime mais ne représentent que peu de danger pour les gros vaisseaux. Ils osent rarement en découdre avec les équipages bien armés.

Les bâtiments de guerre de la marine vilmirienne sont trop grands et encombrants pour s'aventurer dans les eaux peu profondes des pirates afin d'y brûler leurs navires et mettre un terme à leurs raids. Les naufrageurs, qui allument de faux feux de navigation pour piller les bateaux échoués, constituent aussi une menace pour les nefes qui longent les côtes.





L'Eglise de la Loi

Elle a été fondée en 11 JR par les adeptes de Vil Valario. Après sa mort prématurée en l'an 16, l'église de la Loi s'est dissociée du gouvernement pour empêcher la politique et l'ambition d'entacher sa pureté. Echappant à tout contrôle extérieur, elle s'est vite développée. Ceux qui sont venus la rejoindre lui ont cédé leurs biens et leur fortune, et cette accumulation de richesses est devenue sa force et sa plus grande faiblesse.

Dès 110 JR, ses prêtres dévoués avaient fait de nombreux convertis et éliminé la plupart des personnes qu'ils estimaient corrompus par le Chaos (immanquablement, ceux qui critiquaient la paroisse). La majeure partie du Vilmir s'est retrouvée sous l'influence de l'église de la Loi. Ses doctrines organisaient une vie incertaine, donnaient au peuple matière à croire, et expliquait que les caprices apparents du destin étaient en fait prédestinés par les Seigneurs de la Loi. Comme le Vilmir s'enracinait dans la ferveur religieuse et que la légende de Vil Valario restait fraîche et forte dans les mémoires, la population a jugé naturel de léguer la guerre sainte de ce dernier au clergé de la Loi.

En un peu plus d'un siècle, l'église de la Loi est devenue la puissance dominante du Vilmir. Rares sont ceux qui ont osé s'y opposer à cette époque et de nos jours, presque personne ne s'y essaie. Les adeptes de l'église de la Loi viennent de toutes les classes et de tous les groupes sociaux, et il est peu habituel d'entendre un Vilmirien en dire du mal. Les autres religions sont interdites dans le pays, mais les milieux ruraux vouent un culte secret aux Seigneurs Élémentaires. La magie est tout aussi illégale et proscrite ; les sorciers qui se font prendre sont exécutés. Le Chaos est honni. L'adoration du Chaos est l'acte le plus vil qu'on puisse commettre au Vilmir.

Les Dieux de la Loi

Ainsi qu'il est expliqué dans le livre de règles, le Vilmir vénère les neuf Seigneurs Blancs de la Loi. Chaque dieu possède son grand temple quelque part dans la nation. On y trouve également des lieux saints de moindre importance. Le culte de Goldar est petit mais ses adorateurs appliquent les enseignements du Dieu Doré avec ferveur. Pour la plupart, ils sont issus de la classe des petits marchands. L'Ordre de la Flamme Purificatrice possède les plus fanatiques de tous les fidèles de Donblas, mais on trouve de nombreux ordres martiaux dévoués au Seigneur de la Justice dans le Vilmir. Les administrateurs de la religion de Donblas forment la population des juges et des avocats du pays.

Le culte d'Arkyn est concentré dans la ville de Vilmiro. Celui de Theril est tombé en disgrâce en attendant qu'on puisse récupérer son grand temple ; en effet, celui-ci se trouve à Nadsokor. C'est dans le Vieux Hrolmar que Theril a le plus d'adeptes, mais après la mort du Duc Avan et les répercussions

conséquentes, la religion de la Dame de la Loi disparaîtra presque complètement. Le temple d'Elgis, au Vieux Hrolmar, survivra aux turbulences entraînées par le trépas du Duc Avan, mais il perdra un grand nombre d'adhérents au fil des années suivantes. Les prêtres de Vallyn sont responsables de l'éducation des enfants des nobles mais les riches peuvent également les employer pour s'instruire dans d'autres domaines. Les autres cultes de la Loi ne sont guère remarquables, à l'exception des ecclésiastiques de Mirath qui dispensent leur art curatif gratuitement dans les hospices vilmiriens.

Le Clergé

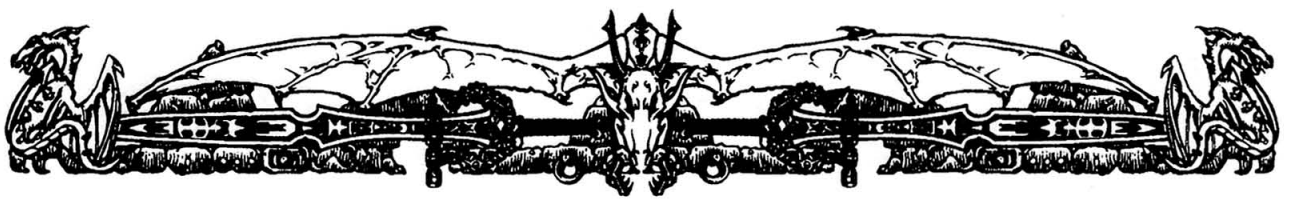
Malgré les rivalités qui opposent les membres de la hiérarchie de l'église, ses prêtres ne se querellent pas en public. Il existe trois catégories de religieux, auxquelles tous les hommes peuvent prétendre. En règle générale, les mal nés ne s'élèvent pas beaucoup. Les femmes doivent se contenter d'adorer les dieux sans pouvoir entrer dans les ordres. Même si un certain nombre de divinités sont de sexe féminin, leurs représentants sont tous des hommes.

Les Initiés, qui ne peuvent officier en tant que prêtres, sont les acolytes de l'église. Ils accomplissent les tâches ordinaires tout en suivant une formation de six ans au minimum. Les roturiers qui entrent dans les ordres progressent rarement au-delà du rang d'acolyte. Les Initiés servent les prêtres de rang supérieur, nettoient les temples, préparent les repas et apprennent les traités et les doctrines de la Loi prêchées au Vilmir. Ils portent de simples toges blanches dénuées de ceinture ou de cordon afin de montrer que leur esprit n'est pas attaché aux plaisirs terrestres.

Les Administrateurs représentent la base de l'église de la Loi et constituent la majeure partie du clergé. Ils apportent la bonne parole au peuple, officient aux mariages, aux funérailles et à d'autres rites. En outre, ils apprennent leurs devoirs aux initiés. Ils s'assurent du bon fonctionnement quotidien de l'église de la Loi dont ils contrôlent les cordons de la bourse. Ils portent des toges blanches bordées d'un liseré argenté, ainsi qu'une ceinture ou une chaînette en argent. Leur toge symbolise la pureté et la chaînette métallique proclame leur attachement à l'église et à ses enseignements.

En consultation avec le Cardinal, les Chanceliers ont pour mission d'établir les projets de loi et de règlement de l'église et de veiller à leur application. Ils parlent au nom des dieux et traduisent leur volonté sous forme de décrets. Ils occupent le plus haut rang de l'église, juste derrière le Cardinal. Il y a neuf Chanceliers en tout et celui de Donblas est aussi le Cardinal du Vilmir - un poste actuellement tenu par Garrick de Jadmar. Le titre de Chancelier est décerné à vie mais peut être retiré en cas de circonstances exceptionnelles telles que la haute trahison ou l'adoration du Chaos, ces deux accusations devant être prouvées. Chaque Chancelier dirige un des neuf cultes de l'église et habite dans le temple consacré à son dieu. Quamba, le Chancelier de Theril, échappe à cette règle ; sa paroisse étant située à Nadsokor, il réside - c'est compréhensible - à Jadmar.





Pour témoigner de leur fonction, les Chanceliers portent une lourde toge en tissu d'argent et une écharpe en or. L'argent montre leur dévouement à la Loi et l'or représente leur état d'illumination. Le Cardinal du Vilmir revêt une toge en drap d'or brodé d'argent. Une ceinture en argent lié orne sa taille pour bien signifier que son illumination est totale et que le pouvoir des Seigneurs de la Loi s'écoule en lui.

La Menace du Chaos

En fait, la menace que le Chaos fait peser sur Jadmar n'est pas imaginaire. Il existe un certain nombre de cultes et d'adorateurs isolés des dieux de l'Entropie. A Jadmar fleurit un mouvement chaotique secret qui accomplit des rituels dépravés et décadents lors de la lune noire. Adepte d'Arioch des Sept Ténèbres, ce culte a été fondé avant que le Vilmir n'obtienne son indépendance du Glorieux Empire. A l'origine, ce sont les esclaves qui le pratiquaient en singeant les rituels de leurs maîtres inhumains. La destruction du joug melnibonéen a permis à leur religion de progresser. Libérés de leurs suzerains, les fidèles ont pu acquérir une plus grande puissance et s'insinuer dans la société jadmarane.

Pour la plupart, les membres de ce culte sont des marchands ou des prêtres mécontents ; ils sont bien éduqués et disposent d'un empire financier. Ils comptent au moins un grand noble dans leurs rangs. Malgré leur influence et leur organisation, ils seront incapables de convoquer Arioch avant 401 JR, date à laquelle il leur apparaîtra pour la première fois. Ensuite, le contrôle que le culte exerce secrètement sur le Vilmir se durcira rapidement.

Les paysans affamés, les prisonniers amers, les dépossédés, les outragés et les désespérés sont susceptibles de se tourner vers le Chaos en réponse à leurs tourments. L'Inquisition est là pour éliminer les adorateurs des Seigneurs de l'Entropie. Ceux qui vénèrent le Chaos au Vilmir risquent d'être tués et torturés par les Inquisiteurs. Des innocents tombent dans les filets tendus par ces derniers. Tel est le prix de la vigilance, affirment-ils si quelqu'un est assez téméraire pour les interroger sur leurs motivations. Dans tout le Vilmir, la simple mention du Chaos suffit généralement à faire défaillir la plupart des citoyens.

Deux Cultes Mineurs

Les cultes de la Loi voués à T'aargano et à Vil Valario sont propres au seul Vilmir. Vil Valario, qui libéra le pays de l'opresseur melnibonéen, est considéré comme un héros dans de nombreuses régions du pays. Mais on le vénère carrément comme un dieu mineur dans le Duché de Vilmiro. Ses fidèles affirment qu'il n'est pas mort, que les Seigneurs de la Loi l'ont emmené dans leur sphère d'argent par-delà la terre. C'est là qu'il résiderait, attendant de revenir sauver une nouvelle fois le Vilmir quand le pays en aura le plus besoin.

Le culte de Valario a peu d'adhérents en dehors de Vilmiro. En général, l'église le perçoit d'un mauvais oeil,

mais elle ne l'interdit pas. La plupart des lettrés estiment que cette religion s'adresse aux paysans superstitieux. Ses adorateurs jeûnent et se flagellent pour suivre l'exemple de Valario.

Autrefois, le culte de T'aargano le Grand était suivi dans tout le Vilmir, surtout entre 202 et 250 JR. Son siège est situé à Maldam, en Ordis, la ville natale du héros. T'aargano, un Champion de la Loi, a débarrassé le Vilmir des dernières souillures du Chaos ; il est mort en combattant l'invasion entropique surgie d'au-delà du bord du monde. Bien qu'il ne fût qu'un paysan mal né, T'aargano a livré bataille à l'ennemi, affrontant sa propre soeur, qui avait prêté allégeance au Chaos.

Des sources contradictoires affirment que l'Entropie l'aurait tué contre la volonté de sa soeur, laquelle aurait prié ses seigneurs démoniaques de le ramener à la vie sous forme de demi-dieu, ce qu'elle était elle-même devenue ; elles disent aussi qu'un avatar de Tovik l'Implacable, le Seigneur de la Loi, aurait pris possession de T'aargano pendant le combat et que le héros aurait reçu l'immortalité en récompense de sa loyauté. Quelle que soit la vérité, les paysans du Vilmir se sont emparés du culte de T'aargano, car ils y voient la possibilité d'accomplir de hauts faits aux yeux des dieux sans s'élever au-dessus de leur condition. Faute de miracles perpétrés au nom de T'aargano, les jours glorieux du début ont cédé la place à un grand déclin.

Vilmiriens Eminents

Naclon de Vilmir

Roi de Vilmir depuis son trente et unième anniversaire, Naclon a le front haut et le nez en bec d'aigle de ses ancêtres patriciens. Il lisse ses cheveux argentés et clairsemés en arrière à partir des tempes, et serre fortement les lèvres en une moue permanente. Il porte des vêtements en velours noir et en soie blanche coupés de façon conservatrice. A la cour, Naclon met sa couronne d'apparat, un bandeau en argent orné de neuf points représentant les dieux de la Loi, serti de neuf diamants figurant les duchés sur lesquels il règne. D'autres fois, Naclon préfère un chapeau noir à large bord muni d'une couronne basse.

Dans sa jeunesse, il était corsaire au service de son père ; à présent, il laisse ce genre d'actes de bravoure à son fils. Il est prudent et ne se précipite jamais dans une aventure sans y avoir réfléchi au préalable, mais il lui arrive de se montrer susceptible et têtu. Rival amer du Cardinal Garrick, Naclon dirige le Vilmir de façon plus nominale que réelle car toutes les décisions d'Etat importantes sont prises par l'église. Il ne cesse de mettre l'étendue du pouvoir de Garrick à l'épreuve. Vers la fin de son règne, pleurant la mort de son fils et résigné à l'improbabilité d'une victoire sur Garrick, le Roi Naclon cherchera la puissance à l'extérieur des frontières du Vilmir. Sous l'injonction du Cardinal, il participera au raid mené contre Imrryr, au cours duquel il perdra la vie.

Vilmir





Roi Naclon, Duc de Jadmar, 52 ans

FOR 15 CON 16 TAI 14 INT 13 POU 16
DEX 12 APP 8

Chaos 45 Balance 15 Loi 65

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 146 %, 1D8+1+1D4 ; *Masse Légère* 85 %, 1D6+2+1D4

Armure : 1D10 (sans heaume) Plaques des Jeunes Royaumes

Compétences : Ecouter 50 %, Eloquence 96 %, Equitation 110 %, Evaluer 40 %, Langue Commune 65 %, Navigation 68 %, Sagacité 75 %

Prince Héritier Bastrom

Fils unique du Roi Naclon, Bastrom est un jeune homme impétueux et athlétique. Blond, un rictus ironique tord ses lèvres. Audacieux, il se sent bloqué par le joug de l'église et passe donc le plus clair de son temps en haute mer, où il se livre à des actes de piraterie au nom du Vilmir. Ses exploits l'ont rendu célèbre dans son pays et entaché d'une certaine infamie dans le reste des Jeunes Royaumes. Il mourra en 401 quand les dragons de Melniboné mettront le feu à son vaisseau et à de nombreux autres ancrés dans le port d'Uhaio.

Prince Héritier Bastrom, 21 ans

FOR 17 CON 13 TAI 15 INT 15 POU 17
DEX 18 APP 17

Chaos 20 Balance 5 Loi 38

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Hache Maritime* 112 %, 2D6+6+1D4 ; *Rapière* 88 %, 1D6+1+1D4 ; *Bagarre* 87 %, 1D3+1D4 ; *Lutte* 65 %, dégâts spéciaux

Armure : 1D6-1 (sans heaume) Cuir maritime

Sorts : Ailes de Lassa (4), Réparer (3), Soins (2), Souffle de Vie (1)

Compétences : Artisanat (Equilibre) 55 %, Crocheter 65 %, Grimper 70 %, Jeunes Royaumes 30 %, Marchander 85 %, Monde Naturel 35 %, Natation 70 %, Navigation 75 %, Orientation 81 %, Sauter 50 %

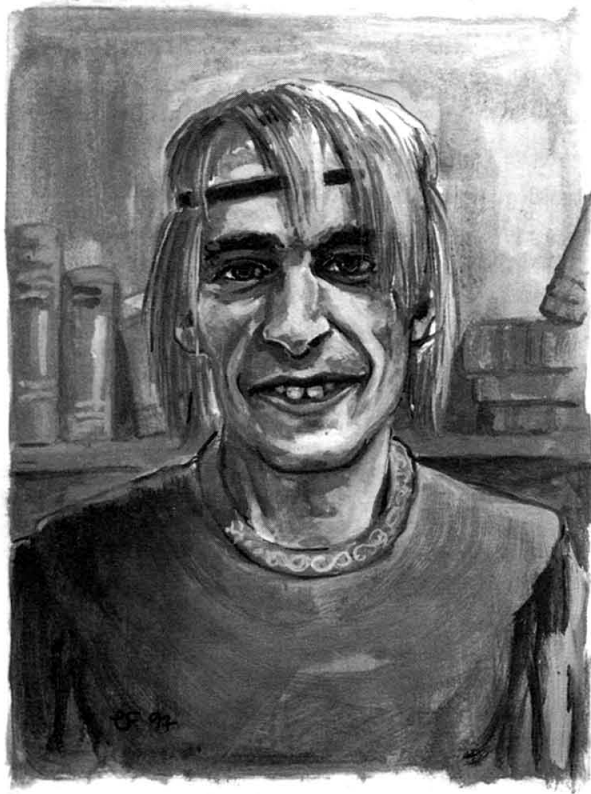


Prince Hervis

Bègue chronique sujet à des crises d'épilepsie, le Prince Hervis est le fils aîné de Lenora, la soeur du Roi Naclon. Contrairement à son énergique cousin, il consacre son temps à l'étude de l'histoire militaire et du passé glorieux du Vilmir au lieu de jouer les casse-cou. Maigre, le teint blême, il a des dents de lapin et des cheveux blonds clairsemés.

Vilmir





En 403, après la mort du Roi Naclon, la noblesse du Vilmir le nommera héritier du trône. Malgré son apparence chétive, Hervis s'avérera tenace et difficile à manipuler. Par conséquent, le Cardinal Garrick le déclarera physiquement inapte à l'exercice du pouvoir et refusera de le couronner. Le prince fuira à Rignariom, l'ancienne capitale, et s'autoproclamera quand même roi. Garrick l'accusera d'être un usurpateur et sacrera le malléable Seigneur Harron. Tacticien brillant, Hervis deviendra le représentant nominal du mouvement rebelle pendant la guerre civile vilmirienne. En 406, suite à son excommunication, il mourra des mains de paysans, ce qui mettra un terme au conflit divisant le Vilmir.

Prince Hervis, 23 ans

FOR 9 CON 10 TAI 12 INT 17 POU 16
DEX 10 APP 8

Chaos 9 Balance 23 Loi 13

Points de Vie : 11

Armes : *Epée Large* 65 %, dégâts 1D8+1 ; *Dague* 60 %, dégâts 1D4+2

Armure : 1D8+1 (sans heaume) Demi-plaques et anneaux

Compétences : Chercher 63 %, Ecouter 90 %, Eloquence 30 %, Equitation 38 %, Jeunes Royaumes 40 %, Langue Commune 90 %, Marchander 60 %, Médecine Rudimentaire 55 %, Monde Naturel 55 %, Réparer/Concevoir 46 %, Sagacité 90 %, Scribe 105 %, Stratégie du Combat 87 %

Garrick, Cardinal de la Loi

Le Cardinal Garrick, Chancelier de Donblas et Protecteur de la Foi est un patriarche sinistre et ambitieux. Froid et impitoyable, n'affichant aucune passion en public, il jubile en privé de sa position et de ses machinations pour éliminer toute menace concevable pour son autorité. Aussi cruel et implacable que doit l'être l'homme le plus puissant du Vilmir, Garrick a dû se battre pour devenir le chef de l'église, car il est de naissance modeste.

Originaire d'Ambric, il est grand, bien bâti, d'une beauté sombre, et très fort pour son âge. Il a les cheveux blancs comme neige. Quand il ne porte pas sa toge de prêtre, le Cardinal aime passer son armure de céramique blanche, laquelle a été bénie et renforcée comme il se doit. Il a une voix claire et glaciale.

Adorateur fanatique des Seigneurs de la Loi, il se montre aussi inflexible et arbitraire qu'eux dans sa quête de la perfection sur terre. Il ne tolère pas les défauts et les faiblesses des humains, sauf s'il peut les exploiter dans le cadre de ses manigances. Il est parfois difficile de savoir où s'arrêtent les besoins de Donblas et où commencent les désirs de Garrick. Le Cardinal a beaucoup d'ennemis dont plusieurs au sein même de l'église de la Loi. Le plus puissant de ces derniers est Jeldan, l'ambitieux Chancelier de Rignariom.

A la fin du monde, Garrick aura le bon sens de renier ses vieux préjugés et de s'allier à Elric, malgré le mépris qu'il éprouve pour tout ce qui est melnibonéen. Le Cardinal mourra avec bravoure en défendant le Temple de la Loi contre la vague irrésistible du Chaos.



Vilmir





Garrick, 59 ans

FOR 16 CON 15 TAI 14 INT 18 POU 21
DEX 12 APP 12

Chaos 35 Balance 13 Loi 90

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Masse Lourde* 180 %, 1D8+2+1D4

Armure : 12 points (heaume porté) céramique tout spécialement bénie

Sorts : Champ de la Loi (4), Membrane de la Loi (3), Quatre-en-un (2-8)

Compétences : Ecouter 90 %, Eloquence 120 %, Evaluer 75 %, Haut Idiome 25 %, Jeunes Royaumes 65 %, Langue Commune 100 %, Melnibonéen 55 %, Million de Sphères 15 %, Monde Naturel 45 %, Potions 85 %, Royaumes Inconnus 15 %, Sagacité 112 %, Scribe 91 %

Duc Avan Astran

Homme de bonne réputation, Avan a commencé à revitaliser le Vieux Hrolmar après avoir hérité du titre de Duc en 395 JR, à la mort de son père Culvan Astran. Les années qui ont suivi son couronnement ont vu la cité s'emplir d'artistes, de poètes et de philosophes, et l'air résonner des bruits du marteau et de la scie. Des échafaudages se dressaient en permanence dans les rues, les bâtiments se débarrassant les uns après les autres des limitations de taille et de style vilmiriennes. Ces rénovations se sont peu à peu ralenties, laissant une cité profondément transformée. Fin 402, à la mort d'Avan, le nouveau Duc nommé par le Cardinal Garrick se mettra à détruire tout ce qu'Avan aura réalisé.

Dans sa jeunesse, on a envoyé Avan étudier à Cadsandria, mais il a préféré rejoindre une bande de voleurs itinérants. Regagnant Vieux Hrolmar à 19 ans, il est très vite reparti pour de nouvelles aventures. A ce jour, il s'est rendu à Melniboné, dans l'Est Inconnu, Myrrhyn et au Bord du Monde. Cet homme brave est parfois imprudent face à une promesse d'aventure et de bon temps. Avan s'est infiltré dans au moins un culte du Chaos et on l'a déjà entendu jurer en employant le nom de Chardros. Il ne craint aucun homme vivant ni aucun dieu.

Contrairement à la plupart des nobles vilmiriens, Avan n'a pas honte de montrer sa richesse ; il aime les casques empanachés, les armures dorées, et les vêtements éclatants. Toutefois, il s'habille de façon conservatrice quand on l'appelle à Jadmar. Prévoyant, il est aussi doté d'un bon sens de l'humour et de l'ironie. Il est charismatique et a un beau visage carré.

Il se sent autant à l'aise en compagnie des princes qu'en celle des marins, mais il préfère ces derniers. Sa vivacité d'esprit lui permet de respecter la lettre de la Loi tout en se montrant assez ingénieux pour conférer une certaine liberté à son peuple et à sa personne.



Duc Avan Astran, 35 ans

FOR 15 CON 16 TAI 14 INT 13 POU 13
DEX 14 APP 12

Chaos 23 Balance 38 Loi 62

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Longue* 120 %, 2D8+1D4 ; *Epée Large* 97 %, 1D8+1+1D4 ; *Lance* 76 %, 1D6+1+1D4 ; *Bouclier Entier* 85 %, R+1D4+1D4, 22 points de structure

Armure : 1D8-1 (heaume porté) Demi-plaques

Sorts : Ame de Chardros (1-3), Armure Infernale (1-4), Enjambée de Cran Liret (1-4), Flamme Infernale Acérée (1-4), Oeil de Buse (1), Ouïe de Démon (1)

Compétences : Art (Conversation) 65 %, Art (Manières Courtoises) 60 %, Chercher 79 %, Déplacement Silencieux 45 %, Eloquence 82 %, Equitation 87 %, Esquive 66 %, Evaluer 52 %, Grimper 35 %, Jeunes Royaumes 77 %, Lancer 61 %, Langue Commune 80 %, Lesh 15 %, Marchander 67 %, Médecine Rudimentaire 62 %, Melnibonéen 40 %, Monde Naturel 67 %, Mong 14 %, Natation 49 %, Navigation 32 %, Orientation 73 %, Pister 52 %, Royaumes Inconnus 15 %, Sagacité 39 %, Sauter 87 %

Vilmir





Estelle Regardus

Cette jeune femme courageuse est une dévote d'Elgis, Seigneur de l'Harmonie. Rousse, le visage constellé de taches de son, elle a le nez retroussé et la mâchoire carrée. Ses yeux verts brillent de toute la ferveur de sa vocation. Estelle en est venue à penser que la cruauté et le Chaos inhérent à la nature humaine ont corrompu l'église de la Loi. Par conséquent, elle a commencé à prêcher sa doctrine de paix et de pureté sur la place du marché de Rignariom, appelant les gens à se détourner de l'église pour rechercher l'harmonie et la loi dans leur propre coeur. En quelques jours à peine, elle a converti beaucoup de paysans délogés par la sécheresse, des êtres désespérés en quête d'un guide. A Jadmar, le Cardinal Garrick a entendu parler de cette femme dangereuse et intrépide. Il se demande maintenant s'il doit la faire arrêter pour hérésie, exécuter ou emprisonner dans les mines de sel, ou se contenter d'attirer l'attention de l'Inquisition sur cette jeune fille qui ne mâche pas ses mots.

Estelle Regardus, 17 ans

FOR 12 CON 15 TAI 13 INT 12 POU 18
DEX 10 APP 9

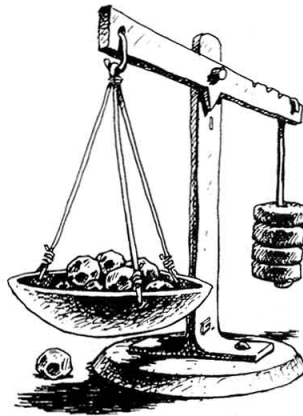
Chaos 15 Balance 29 Loi 50

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Fronde 71 %, 1D8+1D2 ; Trique 67 %, 1D6+1D4 ;
Bagarre 50 %, 1D3+1D4

Compétences : Chercher 66 %, Ecouter 122 %, Eloquence
66 %, Médecine Rudimentaire 96 %, Sagacité 100 %



Vilimir





Ilmiora



Les vallées brumeuses, les plaines clairsemées de bétail et les collines boisées de l'Ilmiora font de cette confédération la nation la plus agréable du nord. L'agression et la suspicion nourries par les cités-états rivales donnent lieu à une âpre concurrence dans les domaines du commerce, du sport, et de la mode.

Cet esprit de compétition imprègne toute la société ilmiorane. Loin des cités surpeuplées et de leurs villages et champs satellites, les collines forestières et les plaines ondoyantes de l'Ilmiora restent en grande partie inhabitées, n'accueillant que des trappeurs, des charbonniers, des gardiens de troupeaux, des aventuriers et un certain mystère.

Histoire

Ces contrées vertes et plaisantes étaient l'un des joyaux de la couronne du Glorieux Empire. Lors de la rébellion de l'humanité, l'Ile aux Dragons a combattu féroceement pour garder cette région.

Les forêts denses de l'Ilmiora étaient devenues le foyer de bien des petits seigneurs et des dames melnibonéens qui fuyaient le rythme effréné de la vie imrryrienne et cherchaient un lieu de retraite paisible.

Malheureusement, le venin des dragons a incendié une grande partie de ces bois pendant les guerres. Aujourd'hui, ces étendues sont essentiellement des prairies servant de pâturages à de grands troupeaux de bovins.

Il reste quelques forêts, mais elles se dressent uniquement dans les hautes terres. Dans ces régions élevées plus sauvages, on peut trouver les ruines des jardins de plaisance et des tours élancées de Melniboné, voire les fantômes et les souvenirs de leurs habitants.

L'Ilmiora en un Clin d'Oeil

Dirigeant : Le Sénat ilmioran, composé de représentants issus de chaque cité-Etat, à raison de trois par grande ville et d'un par cité mineure. Les réunions du Sénat sont ouvertes au public et ponctuées de débats enflammés. Le Sénat ilmioran siège en Ilmar, la capitale du pays.

Population : 1 500 000 habitants.

Fleuve le plus long : Le Vador, 1 057 km.

Sommet le plus élevé : Le Mont Armilla qui culmine à 1 701 mètres.

Produits importés : Teintures, art et antiquités melnibonéens.

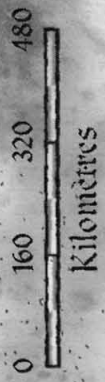
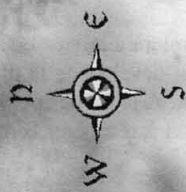
Produits exportés : Articles de verre, céréales, jade, cuir et maroquinerie, voiliers, argenterie, textiles, bois d'oeuvre traité, vin.

Après la libération, la politique de la terre brûlée pratiquée par Melniboné s'est retournée contre tout ce qui était melnibonéen. Dans la période sombre de 25 à 40 JR, on a lancé des pogroms sanglants contre les personnes accusées d'avoir des origines melnibonéennes. Des milliers de gens sont morts. La peur et la haine sont venues frapper les institutions melnibonéennes étranges que sont la sorcellerie, l'éducation et les beaux arts.

Plus tard, la majeure partie de l'Ilmiora a eu très honte de cette époque, et de ces souvenirs s'est développée la dignité des traditions et du caractère nationaux. A la fin des pogroms, un mouvement a cherché à réévaluer et à récupérer certaines

Ilmiora





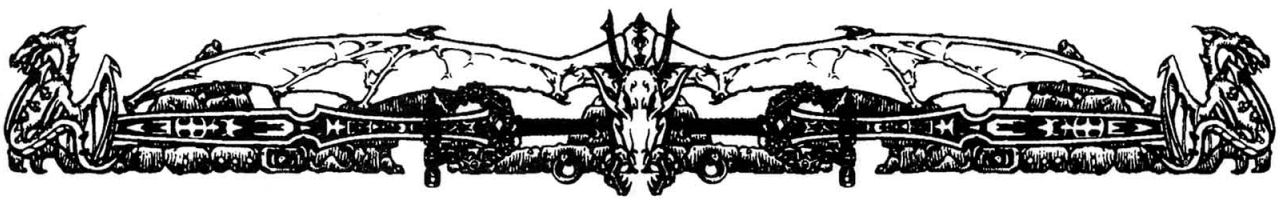
LA MER PÂLE

LE DÉSERT
DES SOUPIRS

ICMORA
et ses environs

LE DÉSERT
DES LARMES





des réalisations du Glorieux Empire. L'architecture de Karlaak, la Cité des Tours de Jade, illustre ce point. Le style melnibonéen a atteint son apogée entre 40 et 120 JR. Durant ces années, les plus vieilles et les plus grandes des cités-Etats ont consolidé leurs murs et leur sphère d'influence. Barlimm, Raalston et Vador sont toutes des cités-Etats mineures fondées après la période néo-melnibonéenne. Il leur manque l'impressionnante qualité de construction de leurs aînées.

En 202 JR, l'Ilmiora s'unifia pour lutter contre l'armée du Chaos qui se répandait depuis le Bord du Monde. Cette nouvelle unité, alliée à la puissance militaire du Vilmir, lui a permis de remporter une victoire décisive contre la horde chaotique. Au fil du siècle suivant, ses relations avec le Vilmir se sont tendues à cause de l'attitude militante de l'église de la Loi. Il se produit encore des heurts sur les frontières car les chefs corrompus du Vilmir convoitent les terres verdoyantes de l'Ilmiora.

Evénements Futurs - Ilmiora

401 JR - Les dragons survolent l'Ilmiora et les frégates entrent dans le port d'Immar pour la première fois depuis des siècles. Un vent de panique souffle dans tout le pays, colportant la rumeur selon laquelle le Glorieux Empire chercherait à reconquérir le monde. Rares sont ceux qui apprennent que ces actions melnibonéennes viennent de ce que l'Empereur recherche sa cousine Cymoril, enlevée par le fou et incestueux Prince Yyrkoon.

402 JR - Dans sa quête de la cité légendaire de Tanelorn, Elric traverse rapidement le pays. Perdu dans le Désert des Soupirs, l'albinos découvre Quarzhasaal. Cette année-là, l'Ilmiora connaît son hiver le plus rigoureux. Les cours moins élevés des fleuves Vador et Barlimm gèlent, permettant aux citoyens de Bakshaan de se déplacer sur des palins à glace tandis que la neige recouvre les collines d'Oberlorn. De nombreux paysans meurent de froid ou de faim.

403 JR - Puissance terrestre et non maritime, l'Ilmiora n'en voit pas moins ses marchands combler précipitamment le vide laissé par la destruction d'Imrryr. Les seigneurs des mers des Jeunes Royaumes étant paralysés par les pertes subies lors du sac de la Cité qui Rêve, l'Ilmiora réalise de gros profits à leurs dépens. Les familles marchandes épousent des hommes et des femmes issues des maisons nobles de Filkhar et de Shazar, consolidant ainsi leur puissance et leur dynastie. Des tensions intestines grandissent entre les cités-Etats qui se bousculent pour occuper la meilleure place dans ce nouvel ordre.

405 JR - Annonçant la vague de mendiants pustuleux qui balaiera le pays dans trois ans, une petite armée de mutilés, de voleurs et d'autres personnes du même acabit quitte Nadsokor. A leur tête se trouve le sorcier Theleb K'aarna. Parcourant l'Ilmiora de nuit, ils attaquent une caravane de ravitaillement qui franchit le Désert des Soupirs à destination de Tanelorn. Domplés, vaincus, les quelques mendiants encore en vie regagnent furtivement les cités-états, où la guerre menace d'éclater. Se servant de cette intrusion comme excuse, Vador masse une petite armée sur sa frontière sud en louchant sur le fertile Val de Miniato de Galeazzo. Seuls un débat agité au Sénat et une ou deux concessions commerciales accordées à Vador empêchent une effusion de sang.

406 JR - Des mercenaires melnibonéens menés par Dyvim Tvar pénètrent dans l'Ilmiora. Mais là, ils reçoivent la promesse de se venger de Theleb K'aarna, qui a tué l'un des leurs par jalousie, et acceptent donc de ne pas se livrer au pillage, contrairement à ce qu'ils ont fait au Vilmir. Le Pan Tangien a été engagé par un prince-marchand, un certain Nikorn d'Immar. La sorcellerie de K'aarna protège son employeur de diverses tentatives d'assassinat. Nikorn, Theleb K'aarna et Dyvim Tvar meurent tous lors du siège du palais du marchand, ajoutant en cela à la malédiction dévastatrice d'Elric. La mort de Nikorn entraîne de nouveaux changements dans l'ordre turbulent des cités-états. Inconscient du chaos laissé dans son sillage - à moins qu'il n'y soit indifférent -, l'albinos épouse Zarozinia, la fille du premier sénateur de Karlaak, plus tard dans l'année. Il s'installe quelques mois dans cette ville, jusqu'à l'hiver, où l'avancée du Porteur de Flammes et de sa horde viennent perturber sa retraite paisible. Grâce à Elric et à ses alliés melnibonéens, les hommes de l'Est sont défaits. A part la petite ville de Gorjhan, l'Ilmiora échappe à la colère du Porteur de Flammes.

407 JR - Pendant son retour à Bakshaan, où Zarozinia et lui vivent une année de bonheur, l'albinos rencontre le Silelah Slorg mourant d'Oberlorn. La malédiction fatale du sorcier précipite Elric dans un autre plan. Après avoir amusé les Seigneurs de l'Entropie, il retrouve, indemne, l'Ilmiora et sa femme.

408 JR - Laisant une longue trainée de cendres derrière elle, une horde de mendiants s'écoule de Nadsokor et traverse les collines et les prairies ilmioranes pour se rendre à Tanelorn. L'opinion publique affirme qu'ils sont devenus fous et ont l'intention de se jeter dans le vide aux confins du monde. Au même moment, les sbires du Dieu Mort Darnizhaan enlèvent Zarozinia. Ayant secouru son épouse, Elric tient une conférence de guerre à Karlaak en voyant l'Occident tomber aux mains de l'alliance Pan Tang-Dharjor. Ensuite, Zarozinia et son cousin Opluk accompagnent deux mille guerriers dans les Cités Pourpres, où l'albinos et elle se retrouvent brièvement. Elle regagne Karlaak et se fait capturer par le Chaos qui s'empare de la cité. Les citoyens encore en vie se réfugient dans le Désert des Larmes et disparaissent de l'histoire.





C'est la menace de la puissance militaire du Vilmir qui a contraint les jeunes cités-états à maintenir leur alliance une fois le péril chaotique éliminé. L'Ilmiora s'est constituée en nation en 221 JR, devenant ainsi un des pays les plus récents des Jeunes Royaumes. Le Sénat ilmioran s'est formé la même année afin de limiter les dégâts provoqués par les machinations et les ambitions vigoureuses des cités-états. Malgré la concurrence qui les anime - à moins que ce ne soit grâce à elle - ces dernières ont vu leur puissance et leur économie s'améliorer jusqu'à atteindre le niveau élevé qui les caractérise aujourd'hui. Pour ce faire, elles ont largement bénéficié de l'incompétence agricole de leurs voisins du Vilmir, pays vers lequel l'Ilmiora exporte maintenant la plus grande partie de sa farine et de ses bovins contre de l'or. A présent, seule la fin du monde inquiète la stabilité et la prospérité de l'Ilmiora.

Géographie

Les plaines ondoyantes de l'Ilmiora, une contrée réputée pour sa grande justice.

- La Sorcière Dormante, II, 1.

L'Ilmiora est un pays de zones accidentées émaillées de grandes plaines fertiles. D'épaisses forêts anciennes poussent sur les collines et les chaînes de montagne. Les vallées et les plaines ont été dégagées et font souvent l'objet de cultures intensives. La frontière sud du pays est délimitée par une suite d'éminences, où les plateaux s'élèvent depuis la plaine vilmirienne. Les Montagnes du Sud comptent parmi les plus abruptes de l'Ilmiora et seules les Hautes Terres du Centre (où la cité-Etat d'Oberlorn exerce son emprise) rivalisent de hauteur avec elles. Le Mont Armilla, le pic le plus élevé du pays, se trouve à l'extrême nord des Hautes Terres du Centre. Partout ailleurs dans cette nation, les plissements et les roulis des buttes sont doux et se fondent peu à peu dans les basses terres savonaises pour se muer en Désert des Soupîrs. L'or, le granite, le marbre et le sulfure figurent parmi les dons de Grome extraits dans les mines de l'Ilmiora, et plus particulièrement dans les coteaux nus d'Oberlorn.

Deux grands fleuves traversent la confédération : le Vador, qui prend sa source dans une caverne située sous la cité du même nom et dont les eaux assurent la prospérité des champs de riz ; et le Barlimm, dont les sources surgissent près d'Org avant de gagner la mer. De nombreux affluents se jettent dans le Vador en cours de route, parmi lesquels on compte la rivière Miniato. La vallée qu'elle arrose est sujette à de fortes crues et constitue l'une des zones agricoles les plus riches du pays. Le barrage du Barlimm a provoqué de nombreuses frictions entre Barlimm et Raalston, la cité-état voisine. Le Vador et le Barlimm se rejoignent à Bakshaan pour former le fleuve Ilmar et, de là, se déverser dans la mer.

Flore et Faune

Les forêts de l'Ilmiora sont les vestiges des bois sauvages qui s'étendaient jadis dans tout le Continent Nord. Ils faisaient partie de la grande réserve de chasse des Melnibonéens. C'est

cette forêt - où les Imrryriens se réfugiaient pour échapper aux exigences de la vie à la cour - que le Glorieux Empire a désespérément cherché à garder, finissant par la détruire en quasi-totalité. Depuis, les bûcherons et les bêtes de pâturage ilmiorans ont également laissé des traces dans les bois sauvages. Les hêtres, les chênes et les noyers sont les arbres dominants dans les futaies qui survivent en Ilmiora. Les fougères poussent à profusion parmi les feuilles qui jonchent leur sol. Dans les Hautes Terres du Centre, ces arbres cèdent la place aux conifères et aux prairies alpestres. Près de Karlaak poussent des Pins des Larmes dont les troncs grands et droits donnent des mâts prisés qu'on transporte par caravane jusqu'aux chantiers navals d'Ilmar. Le littoral occidental se couvre essentiellement d'étendues de bouleaux et de mélèzes.

En Ilmiora, les animaux les plus nombreux sont les bovins. Leur cuir sert à la fabrication des fourreaux et des manteaux, leur viande tient lieu de nourriture et leur lait peut-être bu ou utilisé pour faire du fromage et des yaourts. Avec sa peau couleur de miel et ses petites cornes, la race placide des boeufs de l'Ilmiora a la faveur d'Ilmar, du Val de Miniato de Galeazzo et de Savona. En outre, elle fournit d'excellentes vaches laitières.

En Oberlorn, on a introduit l'espèce à poil long de Pikarayd ; à présent, elle supplante les troupeaux de cerfs qui sillonnaient jadis les Hautes Terres du Centre. A Bakshaan, à Karlaak, à Raalston et à Barlimm, la race dominante est celle des vaches dharijoriennes tachetées de blanc et de noir ; leur peau donne un cuir résistant. A Vador, où les prairies arides sont trop pauvres pour nourrir les bovins, ce sont les chèvres que l'on voit le plus. Partout ailleurs en Ilmiora, les paysans élèvent des porcs et des poulets, et parfois même des oies et des canards.

Parmi les animaux non apprivoisés, on compte le cerf, qui parcourt toujours les collines venteuses d'Oberlorn et dont les mâles fiers sont la proie des battues de la noblesse de cette cité-état. Plus petites, certaines espèces de daims mouchetés, des bêtes craintives et ombrageuses, paissent dans les hautes terres du sud et les buttes boisées de Karlaak. On a tant chassé le sanglier qu'il est en voie de disparition, de même que le loup des plaines, un prédateur grand et fauve aux os fins dont les meutes hurlantes parcouraient jadis les prairies d'Ilmar, de Galeazzo et de Savona. Le loup gris - plus petit et plus foncé - survit par petits groupes dans les Hautes Terres du Centre et en grand nombre dans les forêts denses du haut pays de Karlaak.

On trouve aussi des castors, des blaireaux, des ours bruns, des hermines, des loutres, des renards et des lapins en Ilmiora. Il existe également des putois - parmi lesquels figure une belle variété marbrée -, et trois espèces de hamsters sauvages, sans oublier les rats, ce fléau de la civilisation. Les freux, les buses, les hiboux aux oreilles longues et au visage pâle, les éperviers, diverses variétés de grives et de fringillidés, et des rossignols constituent la population volatile de la confédération. Enfin, on peut trouver des gardons, des brèmes, des truites et des brochets dans les cours d'eau.

Ilmiora





Les produits agricoles de l'Ilmiora sont le raisin, les olives, les oranges, les pêches, les pommes, les tomates, les betteraves à sucre, les artichauts, les asperges, le blé, le riz et le maïs. Les forêts ilmioranes se composent essentiellement d'arbres à feuilles caduques, lesquelles tombent à l'automne. Les conifères, qui poussent dans les environs de Karlaak, gardent leurs aiguilles toute l'année. Les étendues boisées de la nation sont denses et vieilles. La mousse recouvre la plupart des troncs nouveaux et la fougère envahit le sol. Là où s'écroule un fût géant trop âgé, des fleurs colorées, des perce-neige, des jacinthes et des jonquilles surgissent pour saluer le soleil.

Climat

Le printemps et l'été ilmiorans sont chauds et ensoleillés. Pendant ces mois, les vents dominants viennent du nord, apportant la chaleur sèche du Désert des Soupçons aux prairies de la confédération. En général, les étés ilmiorans sont agréables sans être inconfortables, bien qu'ils soient plus torrides au nord. En automne, les vents plus frais de la Mer Pâle se mettent à souffler plus violemment. S'écoulant à l'est en direction du Désert des Larmes, ils sont chargés de pluies et de tempêtes. Les brumes sont fréquentes tout au long de l'année et envahissent silencieusement les vallées. Les précipitations moyennes sont de 76 cm par an en Ilmiora. Les hivers sont

froids et venteux, arrosés de nombreuses averses. La neige tombe rarement, sauf dans les Hautes Terres du Centre et, à un degré moindre, près de Karlaak.

Voyager en Ilmiora

Bien des kilomètres séparent les différentes cités-états de la confédération, contribuant en cela à l'insularité qui imprègne la société ilmiorane. Toutefois, la tyrannie des distances a pu être maîtrisée et les biens et personnes circulent en grand nombre d'une ville à l'autre. Des services de transports, des messagers rapides, des gabares et des caravanes traversent ces collines et ces plaines relativement peu peuplées.

De tous les moyens de transport, les gabares sont les plus sûres, car elles ne subissent pas souvent les attaques des bandits de grand chemin qui infestent les routes ilmioranes en temps de crise. Chargées de céréales, on les voit souvent sur le Vador, le Barlimm et leurs affluents. Elles flottent librement en se laissant porter par le flot, manœuvrées à coups de gouvernail et de perches. Lentement mais sûrement, des équipes de chevaux de trait harnachés les remontent à contre-courant. De petits voiliers sillonnent aussi les cours d'eau. Les Chutes d'Ilmar empêchent tous les vaisseaux d'eau douce de rallier la mer.



Ilmiora





Les Voyages en Ilmiora

De	A	Distance	Durée
Ilmar	Galeazzo	304	5
Galeazzo	Vador	320	6
Ilmar	Bakshaan	360	6
Ilmar	Oberlorn	480	9
Vador	Oberlorn	280	5
Oberlorn	Bakshaan	352	7
Bakshaan	Karlaak	1000	18
Bakshaan	Savona	512	9
Bakshaan	Barlimm	136	2
Barlimm	Raalston	48	1
Raalston	Savona	320	6
Savona	Karlaak	544	10

On considère qu'il s'agit de déplacement à cheval et sur terre. La distance est exprimée en kilomètres et la durée en journées de voyage

Sur la terre ferme, les charrettes tirées par des boeufs ou des chevaux de trait remplacent les gabares ; elles avancent lourdement dans les ornières boueuses des voies de traverse ilmioranes. On en voit beaucoup car elles forment le moyen de transport le plus usité pour livrer les marchandises encombrantes d'une cité à une autre. Des caravanes de charrettes gardées par des guerriers triés sur le volet arpentent toutes les routes. Ainsi les vins, la laine, les peaux de bête, les articles en verre (emballés dans de la paille) et d'autres produits commercialisés circulent dans tout le pays.

Toutes les villes emploient un service de messagers officiel qui fait des commissions et livre des documents importants. En général, ces émissaires sont des adolescents. Vêtus de la livrée vive et criarde de la cité-état, ils se faufilent prestement entre les véhicules qui occupent les routes encombrées, prenant souvent de grands risques pour s'assurer que leur dépêche arrive à bon port. Quand on le leur demande, ces garçons chevauchent d'une ville à l'autre. Des chevaux réservés les attendent toujours aux postes de relais qui longent le chemin. En Ilmiora, ces messagers sont précieux et respectés, et nombreux sont les garçons qui rêvent d'entrer dans cette corporation. Il va sans dire que le contenu des envois est fréquemment secret et crucial, ce qui n'empêche pas les Mereghn - qui ont des agents dans toutes les compagnies de messagerie - d'en prendre connaissance. Les postes de relais servent non seulement aux messagers, mais aussi aux diligences qui roulent à toute allure sur les routes cahoteuses reliant les différentes cités. Dans les services de diligence aisés (Borleiko et Fils ou la Compagnie de la Roue Folle, par exemple), un valet et des gardes montent dans chaque voiture alors que les moins riches (Florio ou Diligence Blanche) n'offrent guère que des chambres infestées de puces et de poux à

chaque escale (les repas sont en supplément). Ces véhicules progressent par étapes de ville en ville ; une étape consiste en une journée de voyage et une nuit de repos. Vous trouverez ci-contre les distances en kilomètres qui séparent les cités, ainsi que le nombre d'escales moyen nécessaire pour chaque voyage. Le climat, les accidents et les bandits de grand chemin peuvent le prolonger de plusieurs heures ou jours.

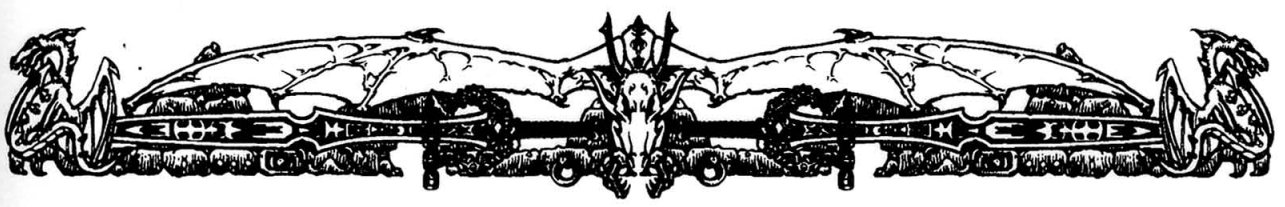
Les routes ilmioranes offrent de belles prises aux brigands et voleurs. Le plus souvent, les premiers forment de petits groupes de malfaiteurs, de rustres sales et mal éduqués, de mal-fauteurs en fuite ou de paysans qui ont abandonné leurs terres. En général, ces bandes sont mal armées et n'ont bénéficié d'aucune formation au combat ; par conséquent, toute démonstration de force impressionnante les découragera. D'ordinaire, ils ne s'attaquent qu'aux voyageurs seuls ou aux charrettes et caravanes peu gardées. D'autres gangs comptent bien plus de membres et représentent un certain danger, surtout dans les Hautes Terres du Centre, où l'entrelacs des forêts et des collines leur permet de décamper facilement. Plus près des villes, les bandits de grand chemin sillonnent les routes ilmioranes dans l'espoir de dévaliser un individu ou encore une charrette ou une diligence esseulées. Ils exigent les objets de valeur des passagers et même, parfois, d'autres formes de paiement. Ceux d'entre eux qui réussissent dans cette « carrière » font reposer leur système de protection et de fuite sur la rapidité et le déguisement ; en outre, ils ont tendance à agir seuls. Certains ont un ou deux compères grâce auxquels ils peuvent tendre diverses embuscades et employer différents stratagèmes - jeter un arbre au milieu de la route ou allonger une demoiselle prétendument inconsciente en travers du chemin, par exemple.

Parmi les bandits de grand chemin dignes d'intérêt on trouve : le débonnaire Lothario le Noir, qui sévit de nuit aux alentours de Bakshaan et d'Oberlorn ; Ombre-vive, son magnifique étalon, et lui sont le sujet d'un grand nombre de ballades populaires. Le dandy extravagant Kaspar d'Zois vole les vêtements de ses victimes en plus de leurs bijoux s'il les trouve à la mode et de bon goût, mais il se comporte toujours avec galanterie, même quand il doit recourir à la force. La Renarde d'Argent est une sorcière aux moyens et aux capacités conséquents ; on l'a reconnue à plusieurs reprises dans toutes les régions du pays. Enfin, les voyageurs courront un danger particulièrement localisé à l'endroit où la route Bakshaan-Karlaak contourne l'orée de la Forêt de Troos. Là, les Orgiens voûtés et repoussants attaquent parfois des caravanes. Les hommes d'Org s'emparent des morts et des blessés pour les manger, leur forêt empoisonnée empêchant l'armée ou la milice d'Ilmar d'exercer des représailles.

Le Nom de Neuf Villages

Astial, Codigor, Cuneuas, Isco, Korloi, Mortora, Rovato, Soresstino, Tolla.





Les Cités-Etats

Bakshaan

Dans une ville nommée Bakshaan, qui écliprait par sa richesse toutes les autres cités du Nord-Est, une nuit, dans la haute tour d'une taverne, Elric, seigneur des ruines fumantes de Melniboné, souriait comme un requin en plaisantant froidement avec quatre puissants princes-marchands qu'il comptait bien réduire à la pauvreté.

- L'Épée Noire, I, 1.

De sa selle, Elric de Melniboné observait les guerriers s'affairant sur la grande place de Bakshaan. Ici même, des années auparavant, il avait assiégé le plus riche marchand de la ville, en avait trompé d'autres et était parti avec leurs richesses. Mais tout cela était oublié maintenant, devant la menace de la guerre et la certitude qu'Elric seul pouvait, peut-être, les sauver. On rehaussait, on renforçait les murs de la ville, on apprenait aux guerriers à se servir de nouvelles machines de guerre. La léthargique cité marchande de Bakshaan était devenue une ville organisée et active, se préparant à la guerre.

- Stormbringer, III, 1.

Dominant la jonction des fleuves Barlimm et Vador dans une large vallée séparant deux chaînes de montagnes abruptes, Bakshaan est de loin la cité la plus fortunée de l'Ilmiora et, avec 90 000 habitants, la plus peuplée. Energique et prospère, ses cours d'eau lui apportent un commerce florissant au gré des nombreuses gabares chargées de blé d'or qui y circulent. Un grand pont de pierre soutenu par quatre arcades traverse les eaux glaciales du Barlimm au sud de Bakshaan. Au nord, un gué peu profond permet de franchir le lent débit du Vador. Les hauts remparts de la cité se trouvent de portes à l'ouest, au nord et au sud, par lesquelles la circulation se fait dense. Les auberges les plus proches de la porte sud sont aussi les plus pauvres, les consommateurs venant y chercher un cadre sordide et solitaire. Tout le quartier sud est misérable et occupe le sol le moins élevé, près du fleuve et de ses vapeurs porteuses de maladie. C'est ici que se trouvent les lieux de plaisir de Bakshaan, ainsi que les Mereghn, la guilde d'assassins locale. Les tavernes de meilleure qualité comme la Colombe Violette, les palais et les villas des riches sont situés au nord de la grande place pavée de la cité.

Grâce à des subventions prudentes et des manoeuvres politiques adroites, les moulins de Bakshaan moulent le grain de toute l'Ilmiora. De la cité, on apprête des bateaux qui descendent le courant, chargés de farine, de fromages, de peaux de bêtes et du bois d'oeuvre issu des forêts qui tapissent les collines sises au nord et au sud de la ville. Au-delà de Bakshaan proprement dite, la cité-état se compose de petites exploitations agricoles et de hameaux épars où poussent des céréales,

des betteraves, des artichauts, des asperges et paissent les troupeaux. Les paysans de Bakshaan élèvent aussi des porcs et des poulets. Quelques vignobles produisent de grandes quantités d'un vin rouge épais et médiocre.

Bakshaan est une cité mercantile qu'a enrichi le commerce agressif de ses citoyens de haut rang. Ses rues étroites et pavées, ses bazars et ses bâtisses en belle pierre sont pleins de caravanes, de négociants et d'autres personnages avides de faire des affaires. Les sculpteurs sur bois, les argentiers, les greniers à grain et, surtout, les imprimeurs de Bakshaan sont les meilleurs du pays. La concurrence féroce que se livrent les princes-marchands de la ville a permis à sa population d'acquiescer une certaine aisance dans les domaines qui participent à la prospérité, ce qui, en retour, leur a donné puissance et fortune. Les artistes et les artisans attirés à Bakshaan par la générosité de sa noblesse sont pour beaucoup dans l'embellissement de la cité. Il existe une rivalité considérable entre les artistes de Bakshaan et ceux de Galeazzo et d'Ilmar. Assurément, les cafés et les bibliothèques que fréquentent les poètes sont sans égal, et même le plus pauvre des nobles de la ville s'enorgueillit de posséder plusieurs dizaines de livres. Contrairement à ses concurrentes, Bakshaan ne peut pas se vanter de disposer de grands musées ou galeries d'art, ce qui irrite ses éminents citoyens. Un projet d'université a vu le jour et progresse avantagement.

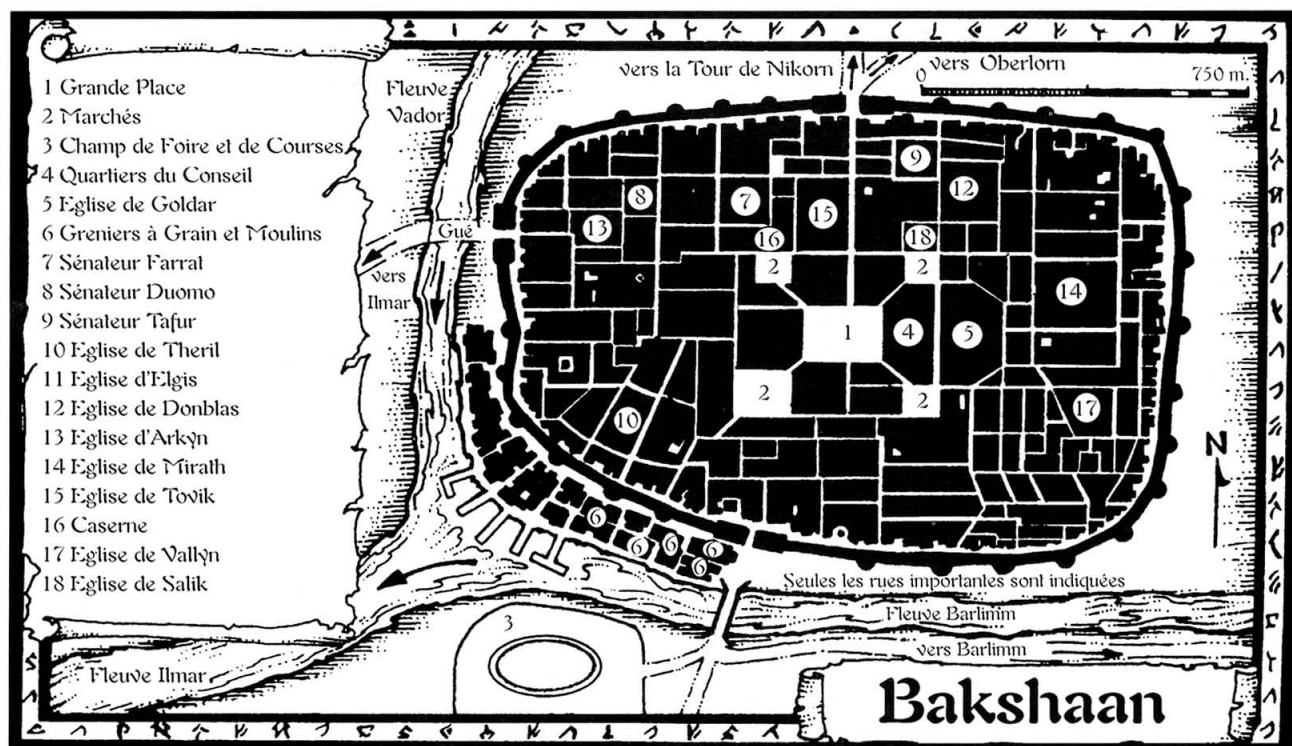
Avec la croissance, les bâtiments en bois de Bakshaan ont cédé la place à des maisons en pierre au cours des cinquante dernières années. Des architectes issus de tous les Jeunes Royaumes ont trouvé du travail en ces murs. Des décorations fantaisiesques en pierre, des gargouilles, des piliers et des flèches attirent l'oeil, de même que des fenêtres garnies de vitraux et une pléthore de statues et de fontaines. Même les tavernes les plus modestes affichent des ornements de qualité.

Comme la plupart des demeures ilmioranes, celles de Bakshaan possèdent un toit pointu (couvert de tuiles rouges locales) et un ou deux étages en moyenne. De petits jardins bien arrangés - souvent agrémentés de fontaines ou de cadrans solaires, de parterres de fleurs et d'un gazon coupé ras - s'étendent devant les maisons des nobles, protégés par des clôtures et des portails en fer forgé. Les écuries et les autres édifices utilitaires ne sont généralement pas accolés au corps du bâtiment.

Les sites remarquables de Bakshaan sont ses quatre bazars - pleins de nuit comme de jour - et sa place centrale où des exécutions ont lieu toutes les semaines pour distraire la population. Des greniers à grain, des entrepôts, des moulins à eau et des embarcadères longent les fleuves. On trouve de petites églises consacrées aux dieux de la Loi dans toute la cité, à raison d'une divinité par temple. Le plus décoré est celui de Goldar, mais ceux de Theril et d'Elgis, pour être plus petits, n'en sont pas moins plus fréquentés. Au sud de Bakshaan, à l'autre bout du pont qui enjambe le Barlimm, on organise des courses équestres mensuelles. L'hippodrome accueille aussi la Foire de Bakshaan ; annuelle, elle attire des visiteurs de tous les Jeunes Royaumes.

Ilmiora





Sénateur Farrat, Dame Farrat

Les hauts palais des sénateurs de Bakshaan se dressent au nord de la cité. Le plus fastueux de tous, avec son escalier majestueux, son hall d'entrée en onyx et ses ailes occidentales bourrées de meubles chers et d'œuvres d'art, est celui du Sénateur Burchard Farrat. Tatillon et inefficace, bedonnant, lippu et rubicond, il s'habille de façon trop recherchée. Il vit avec sa femme bien en chair et leur ribambelle d'enfants gâtés et gémissants. Le Sénateur Farrat est le propriétaire d'un grand nombre de moulins et de greniers à grain. Il compte bien des rivaux à Bakshaan, dont le marchand aventurier Nikorn d'Ilmar n'est pas le moins important. A l'insu de Farrat, son plus grand ennemi est plus proche de lui et moins soupçonnable que tout autre... Son épouse, Dame Vanzoza Farrat, est le chef de la guilde des assassins de Bakshaan, les Mereghn. Bien que le sénateur les craigne et n'apprécie guère ses pairs (l'intéressante et livide Dame Giulia Tafur et le rusé et fin d'esprit Fillipo Diomo, respectivement), le vrai danger ne vient pas d'eux mais des actes irréfléchis du conseil municipal. En effet, certains de ses membres sont prêts à sacrifier les grandes fortunes de Bakshaan pour nourrir leur ambition personnelle. C'est ce qui se passera en 406 JR, quand une petite clique de marchands engagera Elric pour se débarrasser de Nikorn d'Ilmar, entraînant des conséquences radicales.

Barlimm

Malgré le faible statut dont elle bénéficie au sein du Sénat ilmioran, ses citoyens sont fiers et en font une cité vigoureuse. Située en amont de Bakshaan, Barlimm restera toujours dans

son ombre. Ainsi écrasée, la population de la ville se contente d'être supérieure à ses voisins, les habitants de la tout aussi insignifiante cité-état de Raalston. La querelle qui oppose ces deux villes est d'ordre mineur, mais elle se poursuit résolument depuis des générations. Sans cette friction, elles pourraient s'allier au Sénat et améliorer leur sort. Mais les sénateurs de Bakshaan les encouragent à se disputer toujours plus.

Située sur le fleuve du même nom, Barlimm domine tout juste quinze mille âmes du haut de ses remparts. En l'absence de grandes forêts dans les environs, elle dépend essentiellement de l'énergie hydraulique. Si ce n'était le barrage qui fait monter le niveau de l'eau, augmentant par là même la force et la vitesse de son débit, les moulins de Barlimm tourneraient moins vite et moudraient donc le grain à plus grands frais, une activité qui est à la base de la richesse de la cité. Depuis Barlimm, les bateaux acheminent la farine vers Bakshaan. Là, on la revend ou l'utilise pour cuire différents pains plats et pains de voyage dans d'immenses fourneaux.

Le barrage de Barlimm est le sujet de plaintes fréquentes que le Sénateur de Raalston Erichy Gambard dépose devant le Sénat. Il s'irrite de l'obligation qui est ainsi faite à sa cité de moudre le grain moins vite qu'à Barlimm.

Même si Raalston construisait son propre barrage, elle devrait quand même contourner celui de Barlimm pour transporter sa farine en aval. Par conséquent, Raalston souffrirait d'un double désavantage sur les marchés de Bakshaan par rapport à Barlimm. L'écluse représente donc un obstacle injuste à son commerce. A ce jour, le Sénat a toujours tranché en faveur de Barlimm.

Ilmiora





Le beau Sénateur Thalson Nichorr dirige Barlimm de façon austère et efficace. Agé de vingt-six ans, c'est le plus jeune sénateur d'Ilmiora. Il a des cheveux prématurément gris, mais son énergie est sans bornes. C'est le conseil municipal qui l'a élu après que son père, l'ancien sénateur, ait été tué par un assaillant inconnu que l'on soupçonne d'avoir été un amoureux jaloux, un démon de Nadsokor, un assassin de Raalston ou encore son propre fils, un ambitieux.

Au nord des murs de Barlimm s'étendent de riches champs de céréales entremêlés de tournesols et d'oliviers. Au sud s'écoule le fleuve Barlimm. On y fait pousser du raisin et on y presse du vin, mais celui-ci est de qualité inférieure. Les paysans élèvent de petits troupeaux de bovins, des porcs, des poulets et quelques troupeaux d'oies. Sur le lac créé par le barrage, un grand nombre de canards cancanent et flottent d'un air satisfait.

Au sud du fleuve, le sol monte abruptement. Les hauteurs des Chaînes du Sud sont couronnées par la Forêt de Troos, laquelle surplombe Barlimm. Les habitants de cette dernière racontent parfois que d'étranges lumières vacillent à l'orée de la forêt, un peu comme des signaux. Par-delà Troos, les collines

redescendent jusqu'à la plaine poussiéreuse du Vilmir. Au départ de Barlimm, il faut une journée de cheval pour se rendre dans la puante cité de Nadsokor - dont les pauvres hères ont infesté la région par le passé - en contournant Org et sa futaie étiolée.

Galeazzo

Dans cette jolie ville mariée à la mer, l'éclat passé de Galeazzo continue de vivre dans toutes les mémoires. Construit sur une succession d'îlots rocheux au large des côtes nordistes de l'Ilmiora, cet ancien port maritime était célèbre pour ses marchands et ses chantiers navals. Mais aujourd'hui il ne reste rien de ces jours glorieux hormis de vieux trophées qui ornent les murs des palais et des églises sous forme de statues, de fresques, de vitraux, de livres, de peintures et d'icônes religieuses en or martelé serti de bijoux précieux.

Galeazzo est superbe, ses humeurs variant au gré de la lumière et des saisons. Les jours ensoleillés, la cité brunit et resplendit, sa lente décrépitude se faisant alors invisible. L'hiver, quand les brumes ondoient doucement sous les ponts et sur les

Les Mereghn : des Tueurs à Gage

- Il est facile de trouver des assassins, particulièrement à Bakshaan, fit remarquer Elric d'une voix mielleuse.

- L'Épée Noire, I, 1.

L'ordre secret des assassins établi à Bakshaan tire son nom du terme melnibonéen «mereghiagn» (information). Après sa défaite en Ilmiora, le Glorieux Empire a battu en retraite et les premiers dirigeants des cités-états naissantes se sont affrontés pour prendre le pouvoir.

Pour ce faire, ils se sont principalement livrés un combat indirect basé sur l'économie et l'intrigue, mais ils ont aussi eu recours au meurtre des concurrents gênants. Les chefs de guerre des cités-états ont tous créé leur propre groupe d'espions et d'assassins pour recueillir des informations dans les rues et, à l'occasion, pour tuer leurs adversaires. Ces débuts modestes ont permis aux Mereghn de se développer.

Nés pour servir les sénateurs et le conseil de Bakshaan, les Mereghn sont vite devenus autonomes quand ils ont compris qu'ils pouvaient retourner leur pouvoir contre leurs anciens employeurs. Ils étaient capables d'abattre un sénateur et le remplacer par un homme plus favorable à leurs desseins, assurant ainsi la continuité de leur domination. Dotés d'un vaste réseau d'informateurs, les Mereghn ont commencé à infiltrer les agences d'espionnage des autres cités-états. L'organisation n'a pas tardé à offrir ses services à l'extérieur des frontières ilmioranes. Les sénateurs de Bakshaan, d'Ilmor et des autres cités-états se sont résignés

à considérer les Mereghn comme une puissance souveraine et indépendante.

Aujourd'hui, les Mereghn ont tissé une toile internationale de criminels, d'assassins et d'espions. Moyennant finance, on peut toujours prendre connaissance de leurs renseignements. D'ordinaire, pour les contacter, on laisse un mot ou un message au lieu saint local de Mirath de la Loi. Ils sont formés à l'art du déguisement, au vol, à la duperie, au recueil des informations et au meurtre. Malgré leur discipline et leur professionnalisme, les membres de cet ordre ne sont pas des fanatiques. N'importe qui peut les engager, et les tarifs peuvent être discutés.

A leur façon, les Mereghn sont honnêtes et honorables. Leurs services sont négociables et ils estiment qu'un bon travail mérite une bonne paie. Si l'un d'eux se fait emprisonner dans le cadre d'une mission, l'organisation offre une rançon pour le récupérer sain et sauf. S'il est impossible de réaliser une tâche dans les temps voulus, les Mereghns annulent le contrat et remboursent le client. Ceux qui torturent ou tuent un de ces assassins devront vivre le reste de leur courte existence dans la crainte de fort nombreux ennemis.

A cause de ce sens de l'honneur apparent, de ce pouvoir réel et, peut-être, du fait que leurs contrats ne proviennent jamais des pauvres - qu'ils ne prennent pas davantage pour cible -, les jeunes indigents rêvent de les rejoindre. Qu'ils soient jeunes ou vieux, serfs, esclaves ou commis d'écuries, les miséreux racontent des histoires fantastiques sur les Mereghn.





balcons, quand la mer n'est plus qu'un soupir, Galeazzo se transforme en un reflet humide et ondulant d'elle-même, enveloppée de l'ombre triste et romantique de ses eaux. Subtile et belle, elle suscite l'adoration de ses visiteurs et de ses habitants.

Bâtie au début de la période néo-melnibonéenne, Galeazzo se dresse sur les vestiges d'un des avant-postes rebelles datant de l'insurrection humaine. Son orgueil prend racine dans ces braves fondations. Cette ancienne Mecque du commerce du Continent Nord où les artistes abondaient s'est vue ravir son prestige par Bakshaan et sa réputation de cité de pêcheurs, d'armateurs, de marins et de marchands-aventuriers par Ilmar. Les citoyens de Galeazzo gardent une fierté et une affection hors du commun pour leur cité, dont ils parlent comme une mère ou une amante. Elle les exaspère, les abrite, subvient à leurs besoins et les enrichit. La traiter sur le ton du mépris revient à l'insulter. Les districts de la ville conservent une forte rivalité, et il en va de même de ses guildes et de ses maisons nobles. Deux de ces dernières - les Rocco et les Brocheti - sont en guerre depuis les débuts de l'histoire écrite.

Tous les ans, lors du premier jour du printemps, on organise un mariage rituel alliant Galeazzo à l'océan. A cette occasion, on emmène les sénateurs de la cité en mer pour offrir Galeazzo au Roi Straasha. En signe de cette union, on jette un anneau doré dans les ondes, puis la flottille qui accompagne les sénateurs regagne la ville pour s'adonner à une journée de fête. L'église de la Loi décrit cette cérémonie, l'accusant d'être chaotique et hérétique ; elle menace Galeazzo de lourdes représailles si celle-ci n'abandonne pas cette tradition. Les marins et ceux qui vivent de la mer brandissent à leur tour la menace de la colère de Straasha si jamais leur cité manquait à être mariée au Seigneur de l'Océan. Ils jurent que, en plusieurs siècles de noces, la cité n'a jamais été sérieusement affectée par les grosses vagues ou les hautes mers, malgré les vents violents et féroces qui empoisonnent la Mer Pâle.

Quand on gagne la cité par voie de terre, il faut traverser un marais dangereux pour atteindre une plage de boue par-delà laquelle s'étendent les îles de Galeazzo. Des ponts de troncs flottants grossièrement reliés entre eux permettent de franchir la partie la plus difficile du marécage. En temps de guerre, il est facile de supprimer ce chemin et, ainsi, d'isoler la cité. Un grand nombre de bacs, de canots et de gondoles lentement poussées par des perches transportent les visiteurs et les habitants dans les îlots.

C'est là, sur la berge boueuse de la mer, que vivent la plupart des pauvres de la ville, s'abritant dans des huttes pourrissantes et des maisons qui s'enfoncent doucement dans la terre branlante. L'expression galeazzane «être né avec de la boue entre les orteils» suggère une naissance survenue sur cette plage putride et, par conséquent, un manque de savoir vivre et de politesse. De nombreux oiseaux côtiers, hérons, canards et mouettes nichent et se nourrissent dans les marais. De grands vols viennent y passer l'été ou simplement s'y arrêter tandis qu'ils migrent entre le nord lointain et Filkhar, au sud. Les roturiers de Galeazzo chassent parfois dans le marécage pour se

divertir, mais la plupart pensent que cette fange est source de maladies ou de malchance, et seuls les désespérés braconnent régulièrement dans les joncs et les flaques glissantes.

Vue depuis la mer, Galeazzo apparaît comme un éclat de dômes brunis et de ponts, de tours, de mâts et d'un millier de fiers étendards. Ses nombreux bâtiments se serrent les uns contre les autres sur un groupe de rochers et d'îlots dont la taille peut aller de quelques mètres carrés à 1,5 kilomètre carré. Les ponts s'élancent de roc en roc, reliant les districts de la ville, et d'innombrables embarcations fendent les ondes qui les séparent à coups de rames et de perches.

Parmi ses habitants on trouve bien des artistes, car depuis longtemps la noblesse de Galeazzo subventionne des peintres, des sculpteurs et des artisans doués et compétents. Les artistes de la nouvelle génération préfèrent se rendre à Bakshaan et en Ilmar, laissant leurs aînés, ceux qui ont moins de talent et une poignée de génies méconnus se battre pour leur emboîter le pas. La gloire de Galeazzo se dissipe lentement dans l'air salin, et rares sont les personnes assez habiles pour la restaurer. Quand le ciel est sombre, les habitants peuvent regarder leur triste et belle cité et presque en venir à penser qu'elle se dissout lentement et avec élégance dans les ruines et les vagues.

Ici, les maisons sont hautes et étroites et une de leurs portes, au moins, donne sur l'eau. En général, les pièces du rez-de-chaussée sont austères pour éviter que les objets de valeurs soient abîmés lors des marées hautes et des tempêtes. On y trouve donc en tout et pour et tout la cuisine et le hall d'entrée. Les occupants décorent les étages supérieurs selon leurs moyens. Les fenêtres sont souvent cintrées et disposent invariablement de balcons et de volets. Contrairement à la plupart des autres cités des Jeunes Royaumes, les carreaux sont assez souvent en verre à Galeazzo ; petits et séparés, ils sont maintenus entre eux par une croisée en plomb. Les artisans de la ville n'ont pas encore mis au point la technologie qui leur permettrait d'obtenir de grandes vitres en verre. Les toits raides à tuiles rouges s'ornent parfois d'une cheminée et de petites tours carrées. Les palais sont bien plus majestueux, se hérissant de tours et des regards concupiscent de gargouilles, leur toiture disparaissant sous une forêt de coupôles et de flèches, leurs fenêtres derrière des rangées de piliers ou un treillage élégant.

Les îles les plus proches du continent sont le cadre de fabriques de souffleurs de verre, de teintureries, d'entrepôts, d'ateliers de vidage du poisson et d'autres bâtiments malodorants d'où s'écoulent des eaux remplies de déchets. La condition des souffleurs de verre est particulièrement triste. Si leurs articles et leur adresse sont loués dans tous les Jeunes Royaumes, ils n'en sont pas moins prisonniers de Galeazzo, car ils s'y trouvent sous surveillance constante et n'ont pas le droit de quitter la ville ou de parler avec des étrangers. Dans ce district, les bâtisses n'abritent que les Galeazzans les plus pauvres et seul le loyer les différencie des taudis dressés sur la plage. La brise marine omniprésente charrie la puanteur industrielle au cœur des terres, l'éloignant des maisons des riches.





Mais l'été, à marée basse, l'odeur de rebut et d'excréments qui s'échappe de l'océan peut s'avérer déprimante, car toutes les demeures y déversent leurs eaux sales.

Sur certaines des îles les plus spacieuses, on entretient des jardins. Pour nourrir la maigre couche arable, on utilise des algues en décomposition comme engrais. Les poissons et les fruits de mer constituent le plat de base des habitants de Galeazzo. Les céréales et les légumes produits sont acheminés en ville depuis le Val de Miniato, un district fertile situé dans les limites de la cité-état.

Loin de Galeazzo proprement dite, la cité-état n'a d'autre intérêt que le Val de Miniato. Le Miniato est un affluent du fleuve Vador qui entre fréquemment en crue à l'embouchure d'une vallée encaissée mais fertile. Les petits champs qui flanquent les rives du Miniato produisent du blé, de l'orge, du persil, du basilic, des tomates, des artichauts et d'autres légumes consommés par Galeazzo. Sans ces denrées, la ville serait beaucoup plus pauvre. Partout ailleurs, le territoire de la cité-état se compose essentiellement de plaines ondoyantes légèrement boisées qui deviennent arides dans le nord, près de la frontière de Vador.

Il règne une certaine tension entre Galeazzo et Vador, car le jeune et ambitieux sénateur de cette dernière envoie de nombreuses «compagnies de commerce» étendre les prétentions de sa cité-état au Miniato. De telles actions sont absurdes, ou du moins, c'est ce que pense le Sénateur Augustin Tintoreo de Galeazzo. Pour modifier de façon si radicale et si significative les frontières internes de l'Ilmiora, le Vador devrait bousculer les loyautés du Sénat d'une manière conséquente.

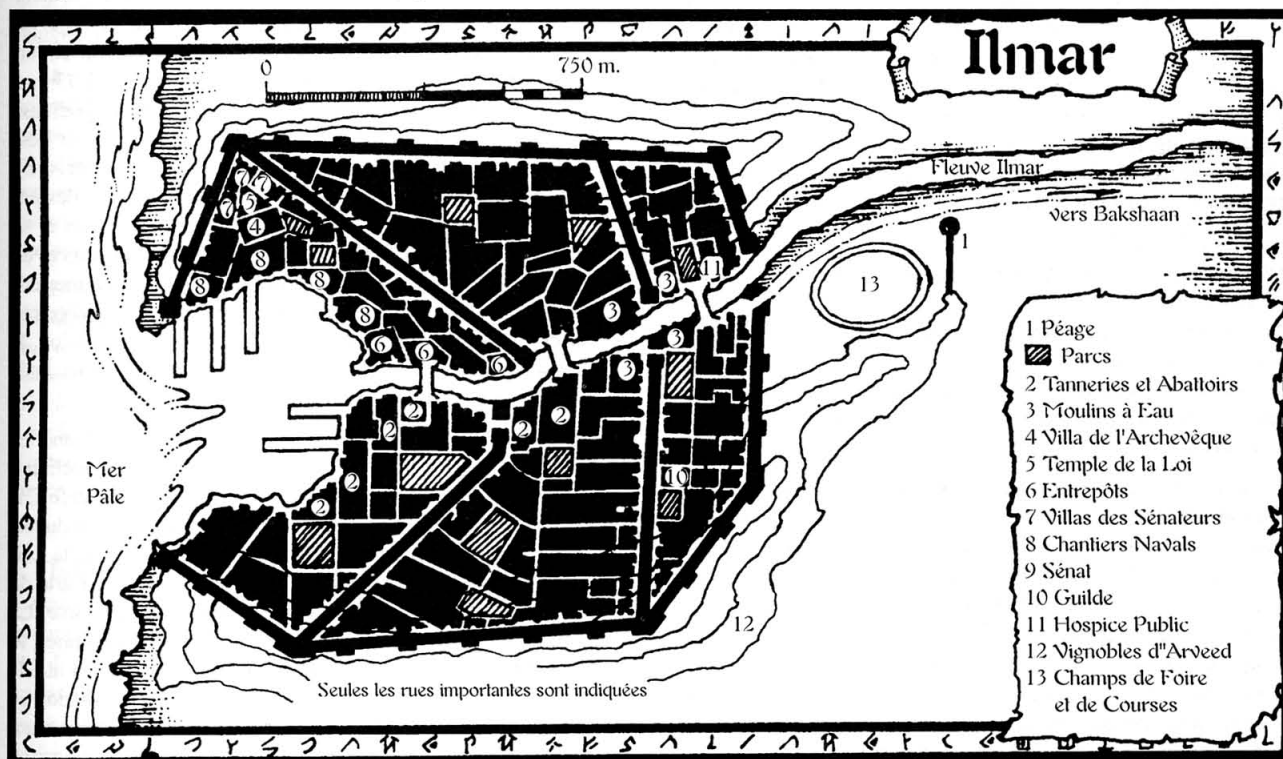
Tintoreo est malingre et âgé de près de quarante-cinq ans. Il aime couvrir sa tête chauve de calottes et voue une véritable passion à sa cité. Il la dirige quasiment seul. L'immense richesse de sa famille vient du Val de Miniato, car il possède les champs où peinent les paysans. Les pairs de Tintoreo, les sénateurs Gritti Bocheti et Dandin Rocco, se méprisent et ne peuvent travailler ensemble, ce qui oblige Augustin à se passer de leurs services. La querelle qui empoisonne leurs relations et tue les jeunes de leurs deux familles date de la révolution ilmiorane. Les Bocheti et les Rocco s'accusent mutuellement de trahison, d'avoir vendu Galeazzo à Melniboné. Depuis cette époque, leurs maisons se font la guerre. Leur dispute amère et destructrice est en partie responsable du lent déclin de Galeazzo.

Ilmar

Une ville portuaire aux maisons dotées de toits très pointus, aux flèches étroites. La ville avait assurément une apparence familière, ressemblant assez à toutes les villes des Jeunes Royaumes du Nord, et il supposa que ce Plan se trouvait assez près de sa propre partie de la Sphère.

- *La Revanche de la Rose, II, 1.*

La capitale de l'Ilmiora est nichée dans les replis d'une vallée où le cours rapide du fleuve Ilmar atteint la mer. Le port et la large embouchure de l'onde grouillent de mâts et de gréements, car les chantiers navals d'Ilmar sont les meilleurs du Nord. La flotte de pêche de la cité est tout aussi grande, et les nombreux et fiers vaisseaux de la marine ont élu domicile



Ilmiora





dans le port d'Ilmar. La circulation permanente des navires qui y entrent et en sortent, amenant du commerce, des marins et des visiteurs des quatre coins des Jeunes Royaumes, ajoute à l'ambiance affairée de la cité. Par-delà les murs d'Ilmar, la contrée est fortement peuplée, contrairement aux régions rurales de la majeure partie du pays. Les plaines d'Ilmar sont larges et s'étendent jusqu'à la frontière naturelle du Vador.

Des fermes et des villages sont disséminés tout autour de la ville, cultivant la vigne, les céréales et divers légumes, élevant porcs et bovins. De grandes bandes de bouleaux longent les côtes, où les vagues froides de la Mer Pâle lèchent les plages de galets. Dans les terres, les bois épars se composent de chênes et de noyers.

Par deux fois, Ilmar a débordé ses remparts. Là où la cité perchait jadis au bord de l'océan, ses maisons pointues en bardeaux se répandaient aujourd'hui loin dans la vallée. Les collines qui entourent la cité sont surmontées de fortifications. La grand-route menant en Ilmar longe le fleuve du même nom. Il faut payer une bronze par personne pour entrer dans la ville. Lors de la traversée de cette dernière, le cours du fleuve est plusieurs fois interrompu par des chutes d'eau. Un grand nombre des moulins d'Ilmar ont été dressés au-dessus de ces cascades. Plus près du port, ce sont les entrepôts et les officines des marchands qui l'emportent. La partie nord du port est consacrée aux chantiers navals tandis que les tanneries et les abattoirs dominent la rive sud.

Les rebuts de ces derniers attirent fréquemment requins et autres prédateurs. Le district du port abrite aussi des bordels, des tavernes miteuses et d'autres entreprises moins salubres. Il est possible de tomber sur une fumerie dissimulée sur un quai, où des marins aux joues creuses et au regard vague boivent et fument des substances prohibées importées de la Cité qui Rêve, et d'où on expulse parfois des cadavres par une trappe qui donne sur le port (et les requins). Des allées étroites cachent les échoppes des tatoueurs de Pikarayd et les résidences embrumées des alchimistes et des sorciers.

Les palais de la noblesse d'Ilmar se dressent dans toute la ville, enfermés derrière de hautes clôtures ou de grands murs. Ils ont tous un ou deux étages. Il y a plus d'un siècle, les nobles avaient la manie de bâtir des tours pour symboliser leur puissance. Par conséquent, une forêt de toits pointus et de tours carrées hautes de trois à sept étages se cabre aujourd'hui dans les cieux de la cité. Ces dernières sont toujours indépendantes et garnies de bannières et de drapeaux.

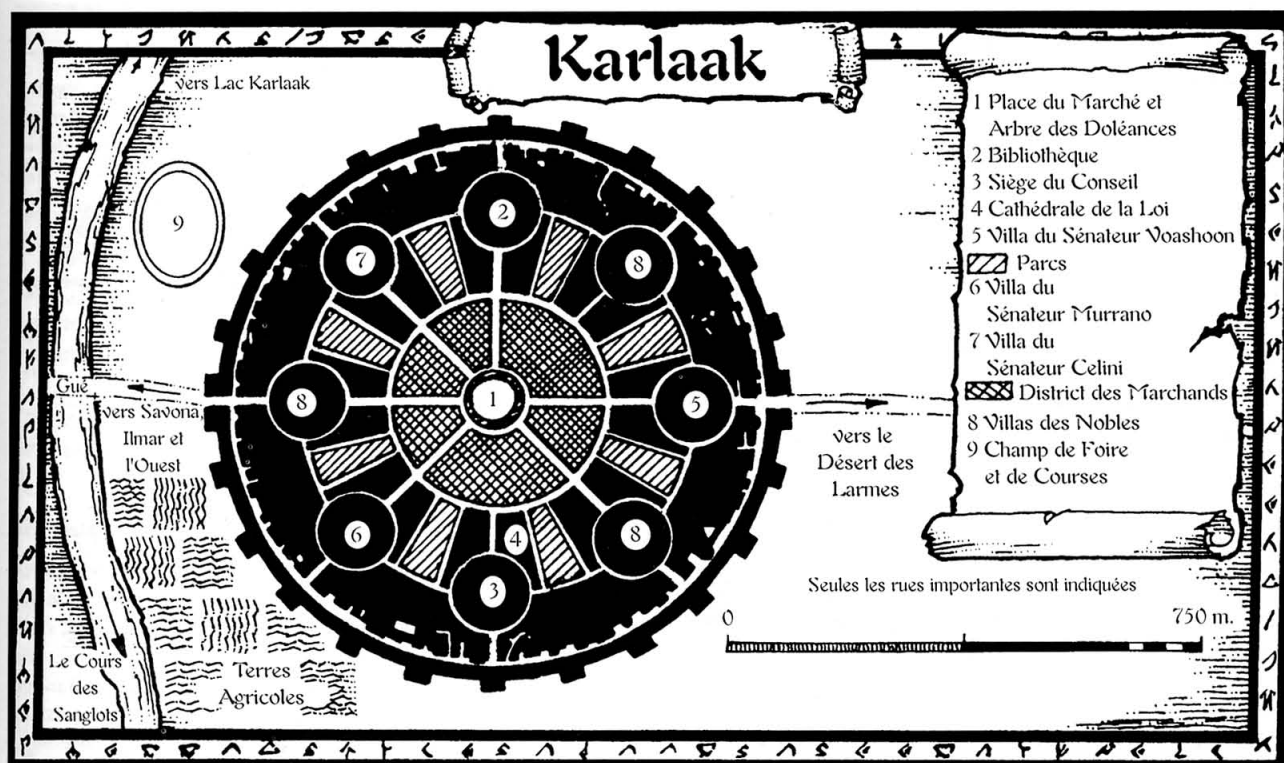
Lors des occasions spéciales, on y fait donner de la trompette et des cloches. Depuis leurs fenêtres, on peut voir les petites rues d'Ilmar serpenter jusqu'au port, les parcs et les grandes places, les statues et les fontaines, et les grands ponts qui enjambent le fleuve. Des fresques ornent les murs des flèches impressionnantes de la guilde et du Sénat ilmari, deux des principaux repères dans le ciel de la ville. La cathédrale de la Loi, que l'on a construite en pierre il y a peu, compte parmi les bâtiments les plus décorés d'Ilmar. Austère et solennelle, elle est administrée par l'archevêque Kimroc du Feadio.

Les nobles d'Ilmar se querellent entre eux et avec ceux des cités-états voisines. Leurs disputes concernent probablement les affaires quand il s'agit de familles marchandes, ou le mécénat d'artistes célèbres si le problème est avant tout une question de prestige. Tout comme à Bakshaan et à Galeazzo, les créations des artisans décorent la plupart des bâtiments majeurs de la ville. Bien que la plupart de ces derniers soient essentiellement construits en bois, leurs linteaux, leurs avant-toits, leurs portes, l'encadrement de leurs fenêtres et leurs poutres comportent invariablement des sculptures complexes et des peintures riches. Les nobles de la cité se font concurrence pour collectionner les objets d'art. Chaque année, une de leurs femmes au moins ouvre son palais au grand public pour que tous puissent admirer son choix de tableaux, de tapisseries et de meubles de qualité. Les salons sont en vogue ; là, les nobles et les riches se réunissent pour discuter de science, de théologie, de religion, d'histoire et d'art. Des poètes y lisent leurs oeuvres et des danseurs et des acteurs exécutent leur numéro distrayant. On sert des mets et des boissons délicats aux invités.

L'Archevêque d'Ilmar, Kimroc du Feadio, est un homme âgé et instable qui nourrit un amour malsain pour sa fille Vesna. Il est à la tête de l'église d'Ilmar et suscite le respect dans toute l'Ilmiora. Il habite dans une grande villa austère, près de la cathédrale, et dirige l'église comme il dirige sa maison, d'une main ferme et colérique. Tous ceux qui aiment le hasard, le changement et l'instabilité sont ses ennemis. Quand il perdra la raison, il sera remplacé par Sandrek d'Nunzio, un prêtre d'Elgis moins fanatique et à l'esprit plus ouvert ; sous sa direction, l'église ilmari de la Loi s'éloignera de la répression pour se rapprocher de l'harmonie. Le premier sénateur d'Ilmar est Arturo Lorandon. Sa puissante famille contrôle les chantiers navals de la cité et, par conséquent, son coeur. Grand et fort, il a les yeux et les cheveux noirs et, à 73 ans, paraît beaucoup plus jeune que son âge. Une vie rigoureuse d'exercices mentaux et physiques lui a permis de garder l'esprit vif et le corps ferme et musclé. Son premier amour, c'est sa famille ; ses devoirs envers Ilmar passent après. Il devient fanatique quand les intérêts de son foyer sont touchés et se venge de tout affront sans pitié ni remords. L'éloignement de son fils aîné Nikorn est une tragédie pour lui. Son héritier déclaré est son neveu à présent, ce qui ne lui plaît guère car Andrek est un débauché qui convient peu à sa succession. Il songe à adopter et à former un orphelin pour protéger les intérêts traditionnels de sa maison.

Le clan du Sénateur Fillipo Glorvario domine les tanneries et les teintureries d'Ilmar et, à un degré moindre, les abattoirs. Glorvario est l'ennemi juré du Sénateur Lorandon. Toutefois, il s'est montré incapable de nuire à la position de son rival du fait de l'alliance qui unit fermement ce dernier à l'église de la Loi. Le troisième sénateur d'Ilmar est aussi le plus avare : Karlo de Fabris est issu d'une maison noble ancienne et déclinante. La réputation et une bonne éducation ne payant pas les factures, le Sénateur Fabris se soucie uniquement du confort de son nid. Il joue sur l'hostilité que se vouent les Sénateurs Lorandon et Glorvario, accumulant faveurs et richesses chez l'un et chez l'autre en échange de son soutien à jamais inconstant.





Karlaak

De grands nuages s'amoncelaient au-dessus des collines et des éclairs fulgurants déchiraient les ténèbres de minuit, fendant les chênes et faisant éclater les toitures.

La masse sombre de la forêt trembla sous l'impact et six silhouettes voûtées d'aspect inhumain en sortirent subrepticement. Puis elles firent halte pour regarder le contour de la cité qui se découpait par-delà les éminences. C'était une ville aux murs trapus et aux flèches élancées, aux tours et aux dômes gracieux ; et elle portait un nom connu du chef des créatures. Karlaak près du Désert des Larmes.

D'origine surnaturelle, la tempête était sinistre. Elle grondait tout autour de Karlaak quand ces êtres se faufilèrent par la porte ouverte et se dirigèrent vers le palais où Elric sommeillait. Leur chef leva sa patte griffue tenant une hache d'acier noir. La bande s'immobilisa sans bruit et ils regardèrent le palais qui s'étendait sur une colline plantée de jardins. La terre trembla sous le coup de fouet de l'éclair, et le tonnerre se répercuta longtemps entre les nuages bas.

- Stormbringer I, 1.

Isolée au sud-est de l'Ilmiora, plus proche du Désert des Larmes que de la capitale, la Cité des Tours de Jade, comme on appelle parfois Karlaak, est le dernier avant-poste civilisé des Jeunes Royaumes. Par-delà ses frontières chevauchent les tribus barbares du Désert des Larmes et les nomades énigmatiques du Désert des Soupirs. Quelquefois, ces peuplades envoient des émissaires nerveux à Karlaak pour troquer du jade

de qualité et des ambres rares. D'autres fois, de simples rumeurs de guerre se substitueront aux petits hommes hargneux vêtus de fourrures et aux grands nomades à la peau noire.

Karlaak est une ville gracieuse aux jardins en terrasse et aux tonnelles odoriférantes, un endroit calme et tranquille et non une forteresse gardée par des guerriers. Des fontaines coulent sous ses cyprès et ses saules, des enfants rient dans ses rues étroites et des érudits contemplatifs méditent sur de vieilles vérités dans sa grande bibliothèque. Dans les chambres fortes situées sous la ville, les armes et les armures plusieurs fois centenaires des chefs militaires attendent, inusitées et oubliées. Pendant quelque temps, Stormbringer les y rejoindra tandis qu'Elric se reposera dans la cité. Non loin gisent les morts de Karlaak, dans les catacombes souterraines encombrées. A l'instar de l'Épée Noire, ils ne reposent pas toujours en paix.

Par-delà les jardins et les tours carrées et trapues de Karlaak s'élève le massif nimbé de pluie du Désert des Larmes. Il est assez loin pour que ses hauteurs rocheuses ne donnent aucun avantage militaire à une armée qui voudrait assiéger la cité. Au nord de celle-ci s'étend un lac à l'eau bleue et claire dont les rives boisées se couvrent de brumes tournoyantes. Au sud coule le fleuve qui alimente le lac ; sa source se perd dans le Désert. Des champs irrigués entourent son lit sur de nombreux kilomètres après la ville. On trouve quelques villages par-delà son cours. Pour la plupart, ils se regroupent près des murets de Karlaak. Le territoire alentour consiste en des collines basses surmontées de forêts. La cité se dresse d'ailleurs sur une série d'éminences, au sommet des-





quelles s'élèvent les palais des riches. Si Karlaak connaît de nombreux jours de pluie du fait de sa proximité avec le Désert des Larmes, ses hivers ne sont pas plus froids qu'en Ilmar. Les fermes de la cité-état produisent la majeure partie des denrées alimentaires nécessaires à sa population, et l'excédent est convoyé et vendu à Savona ou en Oberlorn.

Les grands palais de la ville sont environnés de jardins et de grands murs. Au-delà de leur portail en fer forgé et de leur corps de garde étincellent des pelouses sculpturales et des saules pleureurs penchés sur des mares jonchées de feuilles. Ces palais ont un ou deux étages et une cour centrale. Souvent, des tours carrées - hautes d'au moins un étage et pourvues d'un toit pointu à pignon - se cabrent au-dessus des superbes portes d'entrée. A leur sommet, des girouettes font sensation en ce moment chez les seigneurs de Karlaak. Par tradition, on utilise des tuiles en jade. Ailleurs, on préfère l'ardoise, mais les plus pauvres peuvent tout juste se payer des tuiles en bois. De lourds volets protègent la plupart des fenêtres de la ville.

Malgré l'isolement de la cité, ses habitants profitent d'une vie riche ; mais les citoyens jaloux d'Oberlorn ou d'Ilmar les jugent souvent provinciaux. Karlaak dispose d'une bibliothèque grande et bien remplie où tout le monde peut entrer. Son dôme bruni est l'un des principaux repères géographiques dans le ciel de la ville. Personne ne peut en sortir aucun livre. Lors de l'année de son séjour à Karlaak, Elric s'y rend souvent quand Zarozinia et lui ne se promènent pas dans les jardins en terrasse ou qu'il ne discute pas avec son beau-père, le Sénateur Voashoon. Plusieurs églises mineures consacrées à diverses divinités de la Loi parsèment la cité, et toutes s'ornent d'une flèche fantasque bâtie dans le style néo-melnibonéen. La cathédrale de la Loi, notable pour sa haute nef et ses vitraux dépeignant la victoire des Seigneurs Blancs sur le Chaos, se dresse près du siège du conseil.

A l'instar des églises, ces deux bâtiments officiels ont été construits dans le style néo-melnibonéen ; leurs murs sont en jade et en marbre et des flèches élancées les surmontent. L'effet général est agréable à regarder, mais pour ceux qui ont vu les tours pastel scintillantes d'Imrryr (que les flèches basses de Karlaak imitent grossièrement), ces bâtiments ne sont qu'un hommage maladroît à la Cité qui Rêve.

Les murs de la ville renferment de nombreux parcs publics. L'un d'eux entoure la place principale du marché, au centre de laquelle s'élève un chêne ancien. Il s'agit de l'Arbre des Doléances : lors des marchés et des foires, les prêtres de Goldar s'assoient dessous pour garantir des transactions équitables. Le cas échéant, c'est là qu'on vient se plaindre des prix et de la qualité des articles. L'été, la noblesse de Karlaak organise des concerts et joue dans les parcs pour divertir le peuple. Les Sénateurs Popul Celini et Narre Murrano se vouent une grande rivalité dans ces domaines et, chaque année, ils essaient de surclasser l'autre en montant des spectacles somptueux. Leur querelle est insignifiante mais si passionnée qu'elle laisse au Seigneur Voashoon tout le loisir de gouverner la cité quasiment seul, imposant une dictature sage et profitable.

Oberlorn

- J'ai été profané. Je m'appelle Slogr. J'étais un homme, naguère... mais ces... (Il fit basculer son corps et sa tête en arrière, les paupières lourdes retombant sur les yeux globuleux.) J'ai été profané...

Elric se pencha en avant sur le pommeau de sa selle et répondit paresseusement :

- Cela ne me regarde nullement, maître Slogr.

La grosse tête plongea en avant, les yeux s'ouvrirent brutalement et les lèvres allongées de Slogr se tordirent sur ses dents à la manière d'un chameau.

- Ne me donne point de titre ordinaire ! Je suis Siletah Slogr... Siletah d'Oberlorn de plein droit... de plein droit.

Elric ignorait tout de ce titre.

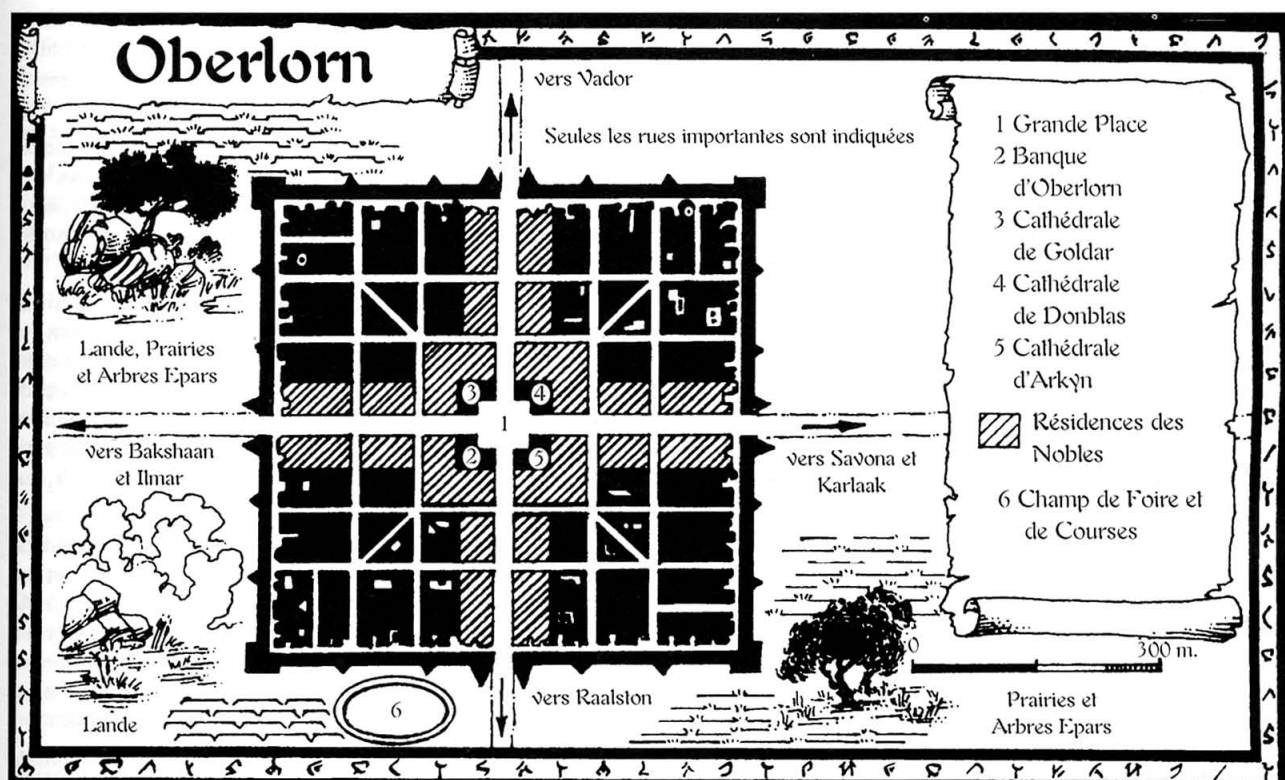
- Elric à la Fin des Temps, «Le Dernier Enchantement»

La sinistre cité-état d'Oberlorn gît au sein des collines rocailleuses et des gorges abruptes des Hautes Terres du Centre ilmioranes. Elle est coupée du reste de la confédération, mais grâce aux fastueuses mines d'or sises en ses frontières, elle abrite la banque la plus florissante de l'Ilmiora, la Banque d'Oberlorn. Malgré sa situation géographique, des prêteurs sur gage y sont venus de l'autre bout des Jeunes Royaumes. Ses nombreux et majestueux bâtiments en grès, ses clochers et ses façades néo-melnibonéennes reflètent bien l'aisance sobre et la respectabilité des citoyens importants d'Oberlorn.

Dans cette cité, les gens fortunés habitent de grandes maisons en grès dissimulées derrière des murs élevés. Une arcade illustrée de l'emblème ou de la devise de la famille se dresse au-dessus de chaque portail. Ces maisons longent les grandes avenues d'Oberlorn tandis que le centre ville contient une vaste place du marché dominée par des courtiers de change, des prêtres de Goldar itinérants, des marchands de minerai et de métaux précieux, des enclos de bovins nerveux et des ânes laconiques. Dans un autre quartier de la ville se trouve la Banque d'Oberlorn, avec sa fameuse tour (censée être hantée par le fantôme du premier sonneur de cloches, qui s'est pendu aux cordes de l'endroit). Les cathédrales de la cité dédiées à Goldar, Donblas et Arkyn sont les plus prestigieuses du pays, avec leurs flèches fières et leurs nefs pleines d'échos, leurs tentures, leurs candélabres et leurs icônes peintes et sculptées en des motifs complexes. Les églises de Tovik et de Salik sont tout aussi riches en or, mais leurs murs se composent essentiellement de granite et de bois. Les fontaines sont rares en Oberlorn, car l'hiver fend leurs canalisations et glace leur flot. De même, les fleurs ne sont pas particulièrement appréciées car elles craignent le gel. Les pelouses bien ordonnées sont légion.

Les familles sénatoriales de la ville sont bien établies ; elles portent leur titre depuis plusieurs générations. Contrairement aux autres cités-états, les nobles d'Oberlorn sont dignes et installés dans leurs habitudes. Jamais il ne leur viendrait à l'esprit de se quereller pour un poste, comme le font leurs pairs grossiers de Bakshaan et de Savona. Même les





marchands de la ville semblent se contenter de faire concurrence aux habitants des autres cités. Leurs adversaires disent que les citoyens d'Oberlorn sont aussi froids et gais que leurs brouillards hivernaux.

Les autres citadins ne sont pas aussi flegmatiques. Malgré le prestige dont jouissent les vieilles familles locales, certains cherchent à assouvir des désirs que le commerce ou la réputation ne peuvent satisfaire. Le fils aîné du Sénateur Salvator Slorg, le jeune et dissolu Capello, est un adepte du Seigneur Teshwan du Chaos depuis l'adolescence. Celui-ci et une poignée des enfants blasés des riches oisifs célèbrent leurs liturgies perverses dans une mine abandonnée aux abords de la cité. Verga Slorg, sa soeur, lui dispute la position de chef du culte. Pour l'instant, Capello Slorg est le dirigeant, ou Siletah, du culte de Teshwan (du Haut Idiome Shu-Lytah, «Fournisseur Obséquieux de Friandises»). Etant donnée l'ambition de Verga, elle ne tardera pas à lancer les Chuchoteurs Affamés contre Capello pour prendre sa place.

Ni les aînés des Slorg, des Vasponi et des Horn, ni les familles subalternes d'Oberlorn ne soupçonnent à quel degré de bassesse leurs rejetons sont tombés. Les autres citoyens éminents de la ville comptent plusieurs musiciens qui sont partis chercher un climat plus agréable. Le plus important est le ménestrel Matteus Thomaso. Agé d'un peu plus de vingt ans, il habite maintenant en Ilmar.

A l'extérieur des murs gris d'Oberlorn, le terrain est inégal et montagneux. Les collines se couvrent de forêts anciennes - des bois sauvages aux profondeurs indomptées. Des

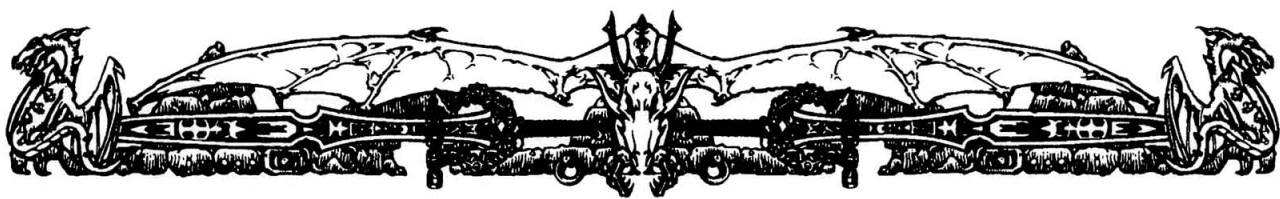
ours, des sangliers et d'autres créatures y ont élu domicile. Des pistes crevées d'ornières et des routes boueuses traversent ces éminences, enjambant parfois les cours d'eau rapides sur des ponts dangereusement étroits, s'enfonçant d'autres fois dans les forêts. Dans les districts sud de la cité, on abat les arbres pour alimenter les creusets de fusion et les usines qui traitent le minerai des mines et des carrières des Hautes Terres du Centre. Les villages qui se dressent là sont couverts de suie et leurs habitants ont le visage pâle et hâve. Des cheminées en brique se découpent sur leur toit. Les maladies pulmonaires y sont fréquentes et des nuées noires enveloppent parfois les buttes venteuses. Les coteaux et les forêts du nord n'ont pas encore subi de dégâts.

La plupart des paysans d'Oberlorn cultivent de l'avoine. En outre, on élève des bovins à poil long dans toute la cité-état. Les hivers y sont rudes. Des chutes de neige se produisent, mais de façon irrégulière. En 402 JR, d'épaisses congères envahirent le pays, coupant les routes de la capitale pendant deux mois. Les citoyens maigres et affamés d'Oberlorn parcourront les rues avec des yeux avides et, dans le reste de la cité-état, des villages entiers mourront de froid ou de faim. Lors de ce terrible hiver, certains s'adonneront au cannibalisme.

Raalston

A en juger par la fierté fervente qu'éprouvent ses habitants, on ne dirait pas qu'il s'agit d'une cité-état mineure. Cette ville et sa poignée de villages et de hameaux sont farou-





chement indépendants, résistant depuis longtemps aux tentatives du Sénat de la faire fusionner avec Barlimm ou Bakshaan. Elle est entièrement en bois, hormis le bâtiment de pierre du Sénateur Benvenuto Tinreo. Les citadins se font concurrence pour présenter la plus belle exposition de bacs à fleurs.

Par conséquent, les floraisons poussent de tous les côtés. Raalston affiche l'ambiance assoupie d'une ville oubliée du monde, même si ses habitants repousseront violemment une telle affirmation. Ce n'est qu'au moment des courses annuelles - pour lesquelles ses occupants abandonnent fermes et cité - que la cité s'anime.

L'économie de Raalston dépend des champs de blé dorés qui l'entourent. Le meunier local, Rico Parducci, a racheté tous ses rivaux, devenant le deuxième homme important de la cité. Seul le sénateur actuel, qui doit sa fortune familiale aux nombreux serfs travaillant sur ses terres, le surclasse. On sait que le meunier cherche à occuper un siège au Sénat. Marlo, le bailli trapu et sévère, est l'homme de main du Sénateur. On le trouve souvent au Roi à Damiers, la meilleure taverne de Raalston.

Savona

Vers l'est, Savona a moins de précipitations que les autres cités-états. Ses plaines douces ne sont que légèrement boisées, hormis dans l'est, où les basses terres s'élèvent vers les collines et les forêts de Karlaak ; et dans l'ouest, vers les avancées des Hautes Terres du Centre. Savona est une région chaude et sèche qui produit le meilleur vin blanc du nord. Ses larges champs de blé et de maïs, et ses vastes vignobles n'ont d'égaux que les grands troupeaux de bovins qui paissent dans la cité-Etat.

Savona est la capitale du monde rural. Dans ses larges avenues passe régulièrement du bétail conduit au marché. Des abreuvoirs longent les rues pour que bovins et chevaux puissent s'y désaltérer. Six puits fournissent les habitants de la ville en eau. Les Savonais estiment que cette dernière n'est bonne que pour laver et cuisiner ; ils ont choisi le vin pour boisson et ils le consomment en grande quantité.

Les tavernes de la cité sont les plus grandes et les plus peuplées de toute l'Ilmiora, et restent ouverte jusque tard dans la nuit. L'été, les allées de Savona s'emplissent des rires des ivrognes, de chansons, de cris de colère, et de jurons mal articulés. Les coups de couteau et les bagarres ne sont pas rares.

Malgré son passé glorieux et puissant, Savona a vu sa richesse décliner à mesure que celle de Bakshaan augmentait. Les maisons locales se composent essentiellement de bois, mais les palais des sénateurs forment des exceptions extravagantes à cette règle. On continue à livrer à Bakshaan les céréales qui sont au cœur de la fortune de la ville, mais elles ne décrochent plus les prix d'antan. L'envahissant Désert des Soupirs jette un voile aride sur la ceinture céréalière de la cité, et la production est de mauvaise qualité. La sécheresse frap-

pera Savona au cours des deux années suivantes, la première période sera la plus destructrice et suivra directement l'hiver de 402 JR. Affamés, irrités par la perte de leurs moyens de subsistance, les gens chercheront un bouc émissaire.

Les Sénateurs de la ville indiqueront le conseil municipal en affirmant qu'il gaspille l'argent et que ses membres sont décadents et corrompus. L'église, elle, accusera le Chaos. Il ne faudra pas longtemps aux citoyens de Savona pour associer le conseil au Chaos.

Les trois sénateurs savonais tirent leurs richesses et leur position de la domination qu'ils exercent respectivement sur le vin, les céréales, et les bovins. Etant tous menacés de ruine du fait de l'avancée du Désert des Soupirs, ils recherchent de nouvelles sources de revenus et de pouvoir. En s'emparant du contrôle absolu de leur cité-état, et en revendiquant les attributs des conseillers municipaux, ils espèrent maintenir leur prospérité en dépit des temps difficiles à venir.

Le Sénateur Mikale Guiliatava, dont la famille possède le plus grand établissement viticole de Savona, est bouffi et coloré ; une consommation excessive de spiritueux tache et enfle son nez. Inévitablement, ses yeux sont injectés de sang et son haleine sent la vinasse. C'est un superbe orateur et un être terriblement vaniteux. Malheureusement, aucun vêtement, aussi somptueux soit-il, ne peut faire oublier son extrême laideur.

Le Sénateur Yasarina Shurinae, qui perçoit des revenus de l'exploitation agricole de sa famille, est une femme grande et mince. Le vent a durci et rougi sa peau. Ses yeux sont pâles et froids. Trapu, musculeux et poilu, le Sénateur Honorio Tormesh vend de la viande de cheval et de bovin. Il a plusieurs abattoirs et contrôle presque entièrement les Bouchers Savonais et la Guilde des Abatteurs. En temps de crise, il peut exiger de cette dernière qu'elle le fournisse en gardes du corps coriaces.

Savona est un état aux règles strictes. Son avenir ressemble à une dictature. L'église de la Loi, sous la tutelle du corpulent Evêque Baldiano, est plus puissante dans cette ville que partout ailleurs en Ilmiora. Baldiano croit fermement en la hiérarchie de la Loi. Il pense que l'église devrait servir l'état pour mieux imposer l'ordre de la Loi sur le Chaos de l'existence. L'unité nationale et le patriotisme sont largement encouragés à Savona, et l'église enjoint les gens à baser leur existence sur les désirs de leurs sénateurs.

Le bien de Savona est le bien de tout un chacun, tel est le message de la chaire. Les rares sorcières ou sorciers sont brûlés sur la place publique et l'Evêque Baldiano a interdit la foire et les courses qui avaient lieu tous les mois à l'extérieur des remparts. Dans sa recherche zélée de la pureté, il aimerait bien fermer les tavernes, mais les sénateurs savent où tracer la limite.

Pour garder leur pouvoir, ils n'ignorent pas qu'ils ne doivent pas mécontenter les citoyens de Savona. Bien que l'Evêque Baldiano soit leur allié, ils ne lui font pas confiance et ne l'apprécient guère. En fait, ils prévoient même de l'assassiner et de le remplacer.

Ilmiora





Seul le conseil municipal, qui se compose des petits nobles et des marchands arrivés, empêche la ville de sombrer dans le totalitarisme. L'armée de conscription de Savona s'est agrandie ces derniers mois ; elle a subi des entraînements et une formation serrés pour en faire une force d'élite.

Les sénateurs ont rétabli le poste anachronique de Chef de Guerre, un titre confié à Cesare, le fils brutal du Sénateur Tormesh. S'ils prennent le commandement total de la cité, les libertés individuelles seront bafouées.

Le peuple de Savona ne vivra plus que pour satisfaire la cité-état ; la distinction entre vie privée et vie publique, entre citoyen et individu cessera d'exister. Une fois le conseil municipal supprimé, les sénateurs rechercheront des ennemis probables sur des terres plus éloignées et finiront par les conquérir.

C'est Enwarina Marillo, une tacticienne pragmatique, qui dirige le conseil municipal menacé. A ce jour, ses solides recommandations ont empêché les trois sénateurs de détrôner le conseil. L'instable Evêque Kimroc du Feadio d'Ilmar et le Cardinal Garrick du Vilmir (en communication permanente avec l'Evêque Baldiano) comptant parmi leurs ennemis, la ville et son conseil municipal indépendant semblent condamnés à un triste avenir s'ils n'obtiennent pas l'aide d'un tiers inattendu.

Vador

Cité-état mineure, Vador doit son importance au fait que le fleuve du même nom y trouve sa source - dans une grande caverne située sous la ville. Cette eau irrigue les nombreux champs de riz qui font la fortune de Vador. Aux abords du Désert des Soupirs, loin du fleuve, le terrain est aride et battu par les vents. Le sol est sec et les arbres s'avèrent petits et broussailleux. Les troupeaux comportent plus de chèvres que de bovins.

Les bâtiments se composent essentiellement de briques de boue blanchies à la chaux. Les précipitations sont rares, mais la saison des cultures est longue. Charrié par le vent, du sable s'écoule des toits pointus. Un bazar central déborde de chameaux, car Vador est l'une des rares cités à pratiquer le commerce avec les Nations Nomades. Les collecteurs d'impôts et les prêtres de Goldar y tiennent également boutique, surveillant les négoce sous leurs auvents rayés.

Magel Matavia, un jeune homme cupide, grand, doté de cheveux noirs, d'un regard perçant et d'une barbe taillée est le sénateur de Vador. Habile et ambitieux, il veut un grand avenir pour son humble cité.

Au Sénat, son allié principal est le tout aussi jeune Nichorr. Matavia donne ses audiences dans sa cour, entouré d'éventails, de fontaines et d'oiseaux chanteurs. Il ne souscrit qu'en paroles à l'idéal des Seigneurs de la Loi, particulièrement à Goldar, et voue une grande confiance à ses prophètes et à ses lecteurs d'entrailles. Il aime les sorbets glacés et n'hésitera pas à employer des assassins si le besoin s'en fait sentir.

Sites Remarquables

Vignobles d'Arveed

Sur les pentes sud des collines d'Ilmar poussent des raisins vert pâle dont le vin provoque rêves et démente. La légende locale veut que la tour d'un sorcier melnibonéen se soit dressée là où l'arveed croît de nos jours. La force exceptionnelle de ce cru, dit-on, serait due aux distillations inhumaines qui se seraient mêlées au sol quand la tour du sorcier s'est consumée, brûlée lors de la révolte des humains.

Quelle qu'en soit la cause, le raisin produit dans ces quelques kilomètres carrés donne un spiritueux jaune et sec appelé «arveed». Quand on les plante ailleurs, les ceps pris sur ces vignes n'ont pas le même effet et ne procurent qu'un chablis médiocre. Les propriétaires des plantations d'arveed, la famille Bonechi, ont fait fortune grâce à ce vignoble. Ils le gardent jalousement.

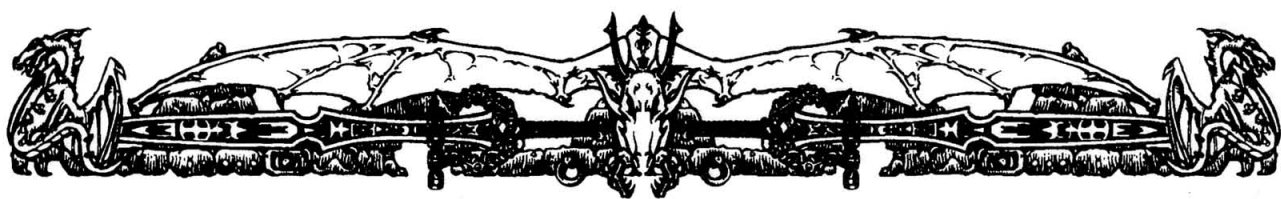
Illégal à Bakshaan, bu à longs traits avides en Imrry, l'arveed est vraiment très fort. Par tradition, on l'entrepote toujours dans des barriques en chêne pendant un an, avant de le mettre en bouteille de verre galeazzan et de le vendre. En moyenne annuelle, on produit tout juste assez de vin pour remplir deux grands tonneaux, qui donneront huit cents bouteilles. Un millésime particulièrement réussi pourra coûter plusieurs dizaines de milliers de bronzes. Même la plus ordinaire des bouteilles coûtera 1 000 x 1D6 bronzes - à condition d'en trouver !

L'arveed atteint son apogée entre deux et cinq ans après sa mise en bouteille. Avant ce délai, sa force et son goût fumé ne se sont pas encore développés ; après, l'arveed se détériore rapidement pour se transformer inmanquablement en vinaigre au bout de sept ans (donc, huit ans après son tirage). A larges doses, l'arveed rend fous les humains ; chez les Melnibonéens, les mêmes quantités induisent simplement une inconscience visionnaire.

En termes de jeu, chaque bouteille d'arveed a une VIR de 1D10+5, la qualité variant selon les millésimes. Le buveur oppose sa CON à la virulence du vin. S'il réussit son jet, le spiritueux augmente ses compétences Ecouter, Sentir et Goûter de 2D10+5 points de pourcentage pendant 1D3 heures. S'il le rate, la vision d'un millier d'autres mondes s'empare de son esprit. Elle fera perdre la raison à tout humain qui ne réussit pas un jet de pourcentage inférieur ou égal à son POU X3. Qu'il sombre dans la démente ou non, le consommateur humain ajoute un point de pourcentage à sa compétence Million de Sphères.

Un Melnibonéen doit obtenir un échec critique à son jet de POU pour que l'arveed le rende fou ; sinon, il ressort calme et détendu de l'expérience et sa compétence Million de Sphères est également augmentée d'un point de pourcentage.





La Confrérie de la Brosse

Cette secte extrémiste de l'église de la Loi se compose d'exilés volontaires du Vilmir. Leur monastère se dresse dans les collines voisines de Raalston, au nord du fleuve Barlimm. Ils compensent leur manque d'effectif par leur fervente dévotion. Menée par le pâle et imberbe Diacre Juste, dont la voix grince comme le métal et qui voyage dans une carriole en fer hermétiquement close tirée par quatre chevaux, la Confrérie de la Brosse conserve les livres ésotériques jugés trop blasphématoires pour être entreposés dans le saint Vilmir.

Ces moines dévots codifient le savoir contenu dans ces ouvrages afin d'avoir une compréhension globale de leur ennemi. Les chambres fortes où ils gardent ces volumes s'enfoncent profondément sous la terre. Quand il lit un traité d'abomination entropique, un prêtre reste constamment sur ses gardes en serrant les dents. La Confrérie doit son nom étrange à l'habitude qu'ont ses membres de nettoyer leur personne et tous ceux qu'ils peuvent atteindre avec une brosse aux brins de fer - cela, afin de se purifier de la souillure du Chaos.

Ruines Dharzi et Melnibonéennes

Dans toute l'Ilmiora, on peut trouver des ruines du Glorieux Empire, et parfois même des traces des Dharzis, la guerre menée contre ces derniers ayant fatalement affaibli Melniboné il y a mille ans. Les décombres melnibonéennes comprennent, de façon très caractéristique, des tours de jade ou de cristal effilées et élancées. On les découvre plus particulièrement dans les vallées profondes et boisées des Montagnes du Sud et des Hautes Terres du Centre.

Dotée de ce type de tour, une bibliothèque pourrait renfermer des grimoires perdus. Des galeries pourraient s'orner de portraits des damnés. Des fondations gagnées par les herbes et des marches en marbre croulantes pourraient descendre dans des caves à vin oubliées, dont les bouteilles poussiéreuses pourraient susciter des prix élevés ou des rêves indicibles. Dans un champ nouvellement labouré, on pourrait tomber sur un artefact ancien, chargé de moisissure et d'histoire, contenant un esprit prisonnier ou un démon lié, promettant secrets et pouvoir, entraînant le malheur et la tragédie.

Les reliques des Dharzis peuvent attirer l'attention - bienveillante ou non - d'un Seigneur des Bêtes sur les aventuriers, ou prendre ses découvreurs au piège de rêves qui leur font revivre les exploits d'un champion dharzi et, au bout du compte, son destin fatal. Par ailleurs, une relique pourrait modifier les aventuriers d'étrange façon, leur accordant, peut-être, des pouvoirs animaux ou les transformant en moqueries bestiales d'êtres humains.

Gorjhan

Seul village ilmioran décrit par Moorcock, cet humble bourg est assez près du Vilmir pour que ses habitants ressentent l'influence de cette contrée austère. Sa proximité avec le

Désert des Larmes leur permet de commercer avec les clans les plus aventureux de cette région. Gorjhan affiche des sentiers en terre battue qui se muent rapidement en boue sous la pluie, et de petites maisons blanchies à la chaux. Les villageois connaissent le culte du héros vilmirien T'aargano mais ne le pratiquent pas. Cavim le Sellier habite en ce lieu. Comme presque tous les Gorjhaniens, il sera tué par le Porteur de Flammes et ses hommes en 406 JR. Cette population sera la seule de tous les Jeunes Royaumes à tomber sous les coups de la horde de l'est.

La Maison des Étoiles

Sur les côtes élevées du Mont Armilla, dans les Hautes Terres du Centre, se dresse un observatoire dédié à la recherche des mécanismes complexes qui sous-tendent l'univers. Son personnel est un petit ordre de prêtres dévoués à Arkyn et à Vallyn. La Maison des Étoiles ouvre ses portes aux érudits de toutes les disciplines. Les ecclésiastiques observent des horaires étranges, travaillant tard dans la nuit sur leurs cartes et leurs calculs, se relayant avec zèle devant leur grand télescope quand le ciel est dégagé.

Certains d'entre eux croient qu'en scrutant l'éther avec attention ils parviendront à déchiffrer quelque message codé, le secret de la vie, peut-être, inscrit dans les trajectoires des corps célestes dès l'aube de la création. D'autres travaillent sur des théories affirmant que les mouvements stellaires contrôlent la destinée des humains. Ils cherchent à prédire l'avenir grâce aux configurations cosmiques. L'un d'eux, au moins, est un agent du Chaos ; il espère découvrir, au moyen de ces cartes du ciel, l'agencement secret de la Musique des Sphères et réduire le monde à l'anarchie en interprétant cette mélodie furieuse. On trouve un autre personnage étrange, un homme d'Elwher, dans l'est. La majorité de ses collègues se moquent de lui car il affirme que les étoiles sont des dieux.

Le Quartier Général des Mereghn

Situé dans les profondeurs souterraines de Bakshaan, le quartier général de l'ordre secret des assassins ilmiorans a deux accès : une porte dérobée et bien gardée dans une taverne du district le plus mal famé du sud miteux de la cité, et un passage sombre et humide dont l'entrée se trouve sous la surface du flot tumultueux du fleuve Barlimm. C'est dans ce QG qu'on forme et entraîne les nouvelles recrues. Sur les murs, des plans indiquent l'emplacement des différentes guildes des Jeunes Royaumes et l'agencement des sols du Temple de la Loi de Jadmar et d'autres endroits importants. Des pièces entières servent à préparer des poisons, des filtres et diverses potions utiles à l'art de l'assassinat. D'autres renferment les garde-robes, les déguisements, les armes et leurs râteliers, et ce genre d'articles. Une bibliothèque contient des livres consacrés à l'espionnage et au recueil des informations, à la géographie, aux langues, au meurtre, aux religions et aux cultes de la mort. D'autres salles encore sont remplies de dossiers et de documents concernant des personnages importants





de l'époque contemporaine et des quelques siècles derniers, ainsi que des archives consignant les activités présentes et passées de l'organisation. Cette histoire des Jeunes Royaumes est la plus complète qui sera jamais écrite.

Un autel dédié aux Dames Mirath et Vallyn de la Loi se tient au centre du complexe, car les Mereghn croient agir dans l'intérêt de la Loi. Leurs membres peuvent choisir leur allégeance personnelle comme bon leur semble. Toutefois, ils doivent tous jurer obéissance au credo de l'ordre. Ceux qui refusent et ceux qui enfreignent les règles des Mereghn connaissent une mort lente et horrible. Les gens de l'extérieur ont rarement posé les yeux sur les pièces, les voûtes, les suites et les halls du quartier général. En ces occasions exceptionnelles, ils ont été enlevés et conduits, les yeux bandés, dans ces souterrains par des voies détournées.

Val de Miniato

Comme nous l'avons déjà dit dans ce chapitre, le Val de Miniato est à l'origine de la survie de Galeazzo. Une chaîne semi-circulaire d'éminences escarpées forme la vallée où la

rivière Miniato prend sa source. Son flot riche en limon rejoint le Vador en aval. Les champs du Val de Miniato ont une fertilité presque surnaturelle. La légende locale veut que le cours d'eau se soit mis à couler après qu'une étoile (l'Etoile de Miniato) se fut écrasée là quelques milliers d'années plus tôt, creusant un immense cratère dont les collines usées et érodées sont les derniers vestiges. Si le météorite était déterré et enlevé du Val de Miniato, la rivière s'assècherait et le sol riche passerait à l'état de poussière. Déjà la cause de bien des tensions entre Galeazzo et Vador, le Val de Miniato provoquera des actes plus dramatiques si l'on découvre et emporte le météorite.

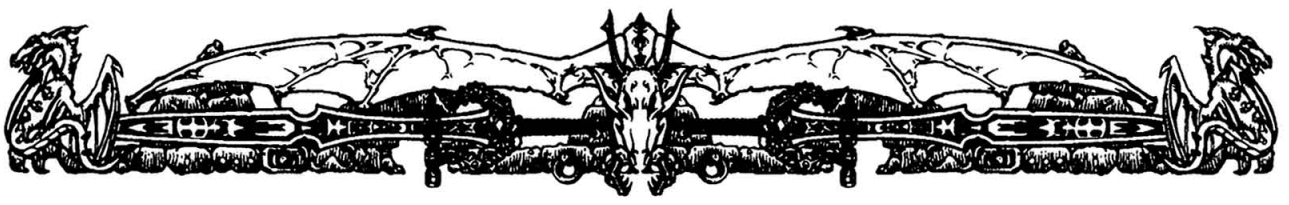
Palais de Nikorn

Dans les forêts sises au nord de Bakshaan se dresse le sombre palais-forteresse de Nikorn d'Ilmar, prince marchand et aventurier. S'élevant au-dessus de douves profondes et stagnantes et des arbres environnants, la citadelle tentaculaire, ses contreforts naturels et ses tours pointues ont plus été taillés dans le roc qu'érigés sur un affleurement pierreux. La roche dont la bâtisse tire ses fondations est semi-poreuse. L'eau s'y



Ilmiora





infiltrer et une mousse gluante s'accroche obstinément aux surfaces rocailleuses. Une passerelle glissante traverse les douves. Faite de bois et de fer, la porte du fort pivote sur de lourdes chaînes ; on peut la barrer de l'intérieur. Les fenêtres étroites des tours élevées sont pourvues de gros barreaux.

Contrairement à son extérieur rebutant, l'intérieur du palais est bien meublé et confortable. Des fresques aux couleurs vives recouvrent les murs et celles des chambres à coucher abordent des thèmes obscènes. Coussins, tapis, tapisseries, divans et autres meubles rendent la pierre froide habitable et agréable. Nikorn a recruté des guerriers du désert pour garder son château.

En 406 JR, il engagera aussi le sorcier Theleb K'aarna, un acte qui entraînera sa chute. La même année, la place forte recevra la Reine Yishana du Jharkor, qui se rend en Ilmiora pour y chercher Elric. La vengeance que l'albinos prendra sur Theleb K'aarna aura raison des défenses de la citadelle et de la magie du Pan Tangien ; Elric tuera Nikorn. Des mercenaires melnibonéens pilleront le palais qui restera vide ensuite, attendant un héritier ou un ayant droit.

Société

La culture ilmiorane est le fruit de la concurrence que se sont livrées les cités-états à leurs débuts. Aujourd'hui, leur histoire et leur façon de voir sont fermement ancrées chez les Ilmiorans. Les grandes distances séparant leurs villes ont aussi fortement influencé leur culture, les rendant très indépendants et autonomes. Malgré la forte densité des populations citadines, les campagnes, les plaines et les hautes terres boisées environnantes sont presque vides de tout village. Ce n'est que dans le voisinage immédiat des cités que l'on trouve des hameaux et des exploitations agricoles. Il y en a également en bordure des routes principales, dont le réseau se développe le plus souvent autour des postes de relais des diligences. Ainsi, la civilisation s'étend lentement dans les contrées sauvages de l'Ilmiora.

Mode et Apparence

Sur le pont d'une goélette ilmiorane, Elric de Melniboné, tremblant dans son manteau serré, regardait tristement le ciel chargé de nuées.

Le capitaine, un homme trapu dont les yeux bleus se teintaient d'une nuance ironique, s'avança péniblement vers lui. Il tenait une coupe de vin chaud à la main. S'accrochant à une pièce du gréement, il reprit son aplomb et tendit son verre à Elric.

- Merci, dit l'albinos avec reconnaissance. (Il but une petite gorgée.) Dans combien de temps entrerons-nous dans le port de Banarva, capitaine ?

L'interpellé releva le col de son pourpoint de cuir autour de son visage mal rasé.

- Nous voguons lentement, mais nous devrions apercevoir la péninsule de Tarkesh bien avant le coucher du soleil.

- Stormbringer I, 2 (version anglaise uniquement).

Tristelune était également muni d'un arc et de flèches. A la hanche gauche, il portait un glaive court et droit, et à la hanche droite une lame longue et courbe, à la manière des hommes d'Elwher, sa terre natale. Ces deux armes étaient dans des étuis de cuir ilmioran magnifiquement ouvragés, surpiqués de fils d'or et de pourpre.

- La Sorcière Dormante, I, 1.

Les Ilmiorans sont de taille et de corpulence moyennes. Ils ont la peau pâle et leur couleur de cheveux va du blond au châtain clair. D'ordinaire, ils ont les yeux gris vert ou gris bleu. Les toisons noires, comme celle de Zarozinia, sont rares et considérées comme remarquables. Bien des jeunes femmes à la mode se font teindre en brune. Les hommes ne sont pas au-dessus de ce genre de coquetterie, car les deux sexes prennent soin de leur style et de leur apparence. Les riches passent de longues heures avec leurs serviteurs qui les baignent, les huilent, les coiffent et les aident à choisir leurs ensembles.

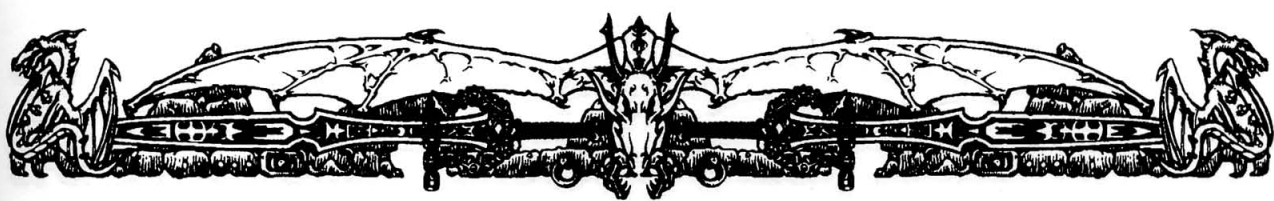
L'habillement est perçu comme un art. Un bel aspect paie davantage qu'un bon contact, et tous les jeunes Ilmiorans le savent. Toute nouvelle touchant aux dernières tendances de la mode filkharienne constitue une marchandise précieuse ; on assiège les vaisseaux en provenance de cette contrée quand ils mouillent en Ilmar ou à Galeazzo. Les vêtements, comme les coiffures, sont signes de richesse et de bonne éducation. Seuls les paysans n'entretiennent pas leur crinière. Les jeunes filles portent les cheveux longs et lâches, et les attachent sous des chapeaux et des guimpes une fois mariées. La mode masculine est aussi aux cheveux longs, qu'on fait parfois friser. Les petites moustaches, les boucs et les barbes coupées court sont très en vogue.

En général, les hommes de souche respectable mettent des bas et un pourpoint ouvert pour montrer l'étoffe de leur chemise - du lin ou de la belle laine le plus souvent, et de la soie pour ceux qui en ont les moyens. Seuls les plus fortunés s'offrent du drap d'or ou d'argent. Les manches des chemises sont longues et, parfois, froncées ou plissées au niveau du poignet, ou encore flottantes. Si elles sont froncées, la partie plissée est généralement brodée de points délicats rouges, noirs ou dorés. Les cols peuvent être carrés ou ronds. Les pourpoints sont taillés dans divers tissus et lacés sur le devant. En général, ils sont en cuir souple ou en daim, mais il arrive qu'on utilise de la laine, du velours ou du feutre. Les bas sont chauds et en laine, fixés au pourpoint par des lacets et munis d'une braguette pour les hommes.

Par-dessus ces vêtements, on peut mettre des manteaux sans col en velours brocardé ou en cuir. Dans les climats moins tempérés, on préfère les toges en laine ou les manteaux de cuir embelli. Ceux-ci tombent sur les genoux ou sur les pieds, sont ouverts sur le devant et bordés de fourrure ou de daim au col et aux poignets.

Ilmiora





Les chapeaux des hommes sont souvent mous, ressemblent à des bérets et ont des bords fendus pour montrer le tissu de leur doublure. On les décore d'une broche en perles ou en bijoux, ou encore d'un long panache ou d'un groupe de plumes. A Galeazzo, les hommes aiment les couvre-chefs longs, lâches et en velours. On n'enfile des chaussures que pour sortir ; d'ordinaire, elles sont arrondies et taillées dans du cuir de qualité. La plupart des hommes s'arment d'une petite dague ou d'un poignard, doré et décoré de bijoux, qu'ils passent à la taille. Une ceinture et un superbe fourreau en cuir parachèvent généralement la panoplie masculine.

Les femmes bien élevées et fortunées portent des robes décolletées hautes de taille, et des jupes longues. Le corsage de la robe est moulant. Le col et les poignets des manches longues et serrées sont décorés de fourrure. On la découpe dans tous les matériaux disponibles et, le plus souvent, dans de la soie et du brocard de velours, mais on utilise parfois de la laine.

Un jupon plissé et haut de taille vient généralement prendre place sous la robe, le tout ceint d'une longue ceinture dont l'une des extrémités pend souvent jusqu'au sol ou presque, et dont l'autre se termine par un noeud. Les coiffes sont populaires et prennent tantôt la forme d'un coeur, tantôt la forme d'une tige sophistiquée, chacune de ces variantes étant pourvue d'un voile. Des bijoux et des ornements comprenant des mouchoirs parfumés et des sachets aromatiques complètent l'ensemble pour les deux sexes.

Les paysans s'habillent simplement. Les hommes portent de longues blouses amples par-dessus des bas bouffants. Les manteaux et les pèlerines sont le domaine réservé des nobles ; l'hiver, les hommes ajoutent simplement de nouvelles couches. Les femmes pauvres tissent elles-mêmes des robes en laine et passent des linges sans couleur.

Les habits sont précieux, aussi les raccommode-t-on et les met-on jusqu'à ce qu'ils tombent en pièces. Comme les campagnards de tous les autres pays, les roturiers ilmiorans se lavent rarement ; il n'est pas rare qu'ils ne se baignent qu'une fois l'an. Ils ne se coiffent pas et les hommes se rasent, peut-être, une fois par semaine - quand ils se rasent !

Noms Ilmiorans Ordinaires

Hommes : Battista, Cosimo, Ferraro, Inago, Karlo, Kuldano, Ludovico, Narre, Opluk, Pieto, Titan

Femmes : Caterina, Chiara, Estrella, Fervancia, Guilia, Larelia, Lucretzia, Serafina, Tertzia, Zarozinia

Noms de Famille : Ardonni, Cellini, Condotta, Faenzan, Farrat, Forli, Kelos, Nikorn, Pilarmo, Remati, Voashoon

Personnalité

Energiques, passionnés, l'esprit ouvert, les Ilmiorans accueillent chaleureusement les étrangers. Toutefois, ils tempèrent leur candeur par la fierté que leur inspire leur cité-état. En premier lieu, les Ilmiorans reconnaissent leur loyauté envers leur ville et s'identifient donc comme des Ilmari, des Galeazzans, des Bakshaanites, etc. S'ils déprécient rarement les étrangers (hormis ceux des autres cités-états), ils prennent très vite ombrage quand on manque d'égards pour leur patrie et s'engagent facilement dans des débats houleux. Ce sont des amis dévoués et des ennemis acharnés.

Les familles claniques sont la norme en Ilmiora, les quatre grands-parents vivant sous le même toit. Pour la plupart des Ilmiorans, la vie de famille est essentielle. Les héritages se transmettent autant aux fils qu'aux filles. Les familles nombreuses sont source d'orgueil, mais les femmes des hautes classes peuvent choisir de ne pas rester chez elles et d'opter, à la place, pour une carrière de marchande ou autre.

S'ils n'ont pas mauvais caractère, les Ilmiorans n'en sont pas moins fiers et disposés à argumenter. La meilleure façon de s'attirer leur mépris consiste à ne pas relever un défi. Les enfants apprennent à se disputer l'attention de leurs parents et à s'opposer dans des bandes rivales. Des gangs de ce genre, formés des apprentis des diverses guildes des cités-états ilmioranes, portent cette concurrence à l'extrême en arrangeant des matches de kickball (sport dérivé du base-ball). Ces rencontres violentes débordent dans les rues où elles se transforment souvent en bagarre générale ; d'ailleurs, les commerçants savent fermer avec rapidité quand une partie a lieu. Les districts municipaux organisent des tournois plus conventionnels et s'affrontent une fois par semaine, sur la place centrale le plus souvent. Les compétitions de kickball entre guildes, marchands, quartiers et cités-états illustrent plus que tout autre chose le mode de vie intense des Ilmiorans.

Conséquence des distances séparant la plupart des cités-états et de la petitesse de chacune d'elles, les Ilmiorans apprennent à se débrouiller seuls. Ils soutiennent ceux qui en sont incapables et mettent un point d'honneur à s'occuper des vieillards et des infirmes ; on trouve des hospices publics, financés par des nobles philanthropes, dans la plupart des villes. Mais les Ilmiorans méprisent les personnes qu'ils estiment responsables de leurs déboires pour avoir, par exemple, frayé avec des êtres faibles du Chaos, des inadaptés et des gens instables sur le plan émotionnel ou physiquement laids.

En compensation des excès fanatiques qu'ils ont pratiqués au nom de la Loi après s'être libérés de Melniboné, les Ilmiorans actuels s'enorgueillissent de leur ouverture d'esprit religieuse. Bien qu'ils trouvent les forces du Chaos suspectes, ils ne craignent pas stupidement la présence de la magie, comme c'est le cas ailleurs. L'église de la Loi d'Ilmiora n'a pas la force et l'absence de pitié de sa contrepartie vilmiroenne, car elle n'entretient pas de discours haineux. La plupart des cités ilmioranes abritent une poignée de sorciers, d'alchimistes, de voyants et de magiciens qui ont appris à se





montrer discret quant à leur profession. Ils sont tolérés par les autorités municipales, qui ont parfois recours à leurs services. L'église réprouve leur existence.

Les esclaves sont rares en Ilmiora. Les riches emploient des domestiques qui, souvent, font la navette entre leur maison et celle de leur patron, matin et soir. Seules les familles les plus fortunées offrent le gîte à leurs serviteurs. Les autres habitants de la ville sont indépendants, comme les marchands et les gardes qu'ils engagent, et les membres des nombreuses guildes ilmioranes (y compris celles des souffleurs de verre, des imprimeurs, des forgerons, des tisserands, des teinturiers, des abat-teurs, des cordonniers, des chapeliers et des meuniers).

Des exploitations agricoles et des hameaux entourent les cités-états, fournissant les marchés urbains en denrées alimentaires. La plupart des fermes ne sont guère plus grandes que quelques maisons et n'englobent ni magasin, ni aucun autre agrément, hormis un lieu saint. Dans certaines parties de l'Ilmiora, la terre appartient aux membres de la noblesse.

Là, des familles travaillent en qualité de serfs et n'ont quasiment aucun droit. Ils doivent reverser le plus gros de leur production à leur propriétaire. C'est particulièrement le cas au Val de Miniato, où les conditions de vie ont peu changé depuis l'époque où Melniboné se servait du peuple comme esclave.

En règle générale, l'Ilmiora n'est pas une société aux classes rigides. Les limites séparant les groupes sociaux deviennent facilement floues. Les marchands qui amassent suffisamment de richesses sont anoblis. Si l'un d'entre eux est assez aisé, il peut acheter un siège au Sénat. Cette évolution des fortunes et du pouvoir est considérée comme juste et appropriée. Les marchands et les commerçants dont l'affaire périclité se font artisans ou paysans. Les restrictions de la Loi, qui prêchent une place prédéterminée pour chaque personne, n'ont pas la faveur de l'Ilmiora. Dans le même ordre d'idée, les femmes et les minorités ne sont sujettes à aucune limitation sociale. En gros, les individus sont traités en égaux et ont les mêmes chances de réussir ou d'échouer.

Gouvernement

Un conseil composé des représentants de chaque cité-état gouverne l'Ilmiora. Cette assemblée porte le nom de Sénat ilmioran. Par tradition, le poste de sénateur est héréditaire, ce titre n'étant transmis au fils aîné qu'après la mort. Les gens et le conseil peuvent saisir le Sénat à tout moment (au moyen de pots-de-vin, le plus souvent) pour remplacer un sénateur ; ils obtiennent gain de cause si le Sénat vote oui aux deux tiers des voix. Cela se produit relativement souvent, si bien qu'un sénateur ne sait jamais quand il se fera destituer par un rival local. Par contre, il faut disposer d'une très grande influence pour acquérir un siège. La majorité des sénateurs se compose de nobles ou de marchands assez riches pour acheter leur poste, les dessous-de-table requis pour renvoyer un de leurs pairs étant extrêmement élevés.

Les cités-états de Bakshaan, Galeazzo, Ilmar, Karlaak, Savona et Oberlorn étant les plus importantes, elles disposent toutes de trois sénateurs chacune. Barlimm, Raalston et Vadgoodor en ont un, ce qui donne un total de vingt et un sénateurs. Le Sénat ilmioran se réunit en Ilmar, mais ces dernières années, les sénateurs de Bakshaan font pression pour que cela change car leur ville éclipse la capitale en richesse et en taille. Dernièrement, on a discuté d'un sénateur - ou d'un groupe de sénateurs - qui représenterait à lui seul le pays unifié. Mais la plupart des gens trouvent cette idée trop radicale.

Les sénateurs sont responsables des administrations civile et militaire de leur cité et du maintien de la cohésion et de l'unité de l'Ilmiora. Ce n'est pas chose aisée. Ils ont pour devoir de ratifier et de faire respecter les lois votées par le conseil, de financer la milice, d'entretenir les relations avec les pays étrangers, mais aussi d'amoindrir les rivalités qui divisent la nation. Ils sont également les chefs d'état de leur ville. A ce titre, il leur incombe de vérifier que les appelés sont convenablement répartis entre l'armée de terre et la marine, et qu'aucun homme n'échappe au service militaire (mais ils pourront fermer les yeux sur de telles pratiques, moyennant finances). Les membres du Sénat ont pour habitude d'user de leurs prérogatives pour soutenir et faire prospérer les entreprises de leurs familles et de leurs amis, et en Ilmiora nul ne les comprendrait s'ils ne le faisaient pas.

Conseils Municipaux

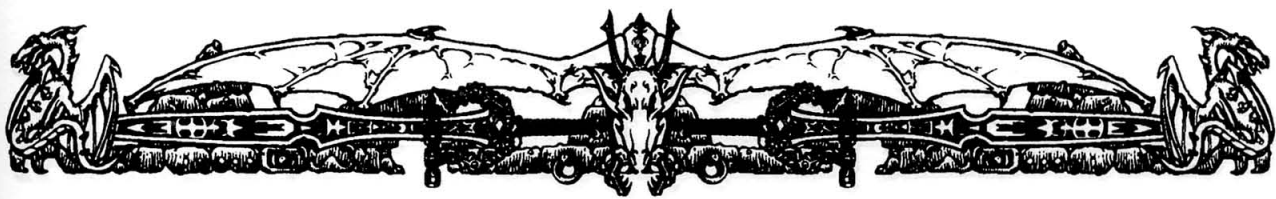
Dans chaque cité, des conseillers avisent les sénateurs et pourvoient au bon fonctionnement quotidien de leur ville. Ils nomment les gens aux postes publics comme les gardes de nuit, les collecteurs d'impôts, les bureaux et les capitaines de port. Une petite rémunération annuelle accompagne ces emplois, ainsi qu'un certain prestige. Comme c'est le cas à tous les niveaux de la société ilmiorane, ces affectations s'obtiennent au prix de subterfuges, d'intrigues et de pots-de-vin conséquents. Un sénateur doit donner son aval au choix des personnes désignées à ces fonctions, mais il est rare qu'il sélectionne lui-même ses conseillers, même si ceux-ci s'avèrent être des parents ou des amis.

Les méthodes utilisées pour constituer un conseil varient selon la ville : tirage au sort au sein de la noblesse, consentement entre les marchands les plus fortunés, plébiscite obtenu par les chefs des guildes, ou nomination accordée par un vieux sage. Ces systèmes ne fonctionnent jamais très bien, mais pas assez mal pour en changer.

Un conseil municipal, appuyé par le soutien enthousiaste du peuple, peut en appeler au Sénat ilmioran pour changer de sénateur et lui substituer un de ses membres. Cela arrive assez souvent pour que la majorité du Sénat soit renouvelée tous les dix ans environ. La nature héréditaire du titre sénatorial semble permettre de trouver un successeur rapidement à la mort d'un sénateur, mais ne signifie pas que le remplaçant tiendra sa fonction longtemps.

Ilmiora





Justice

Même si le Sénat rédige et adopte les lois ilmioranes, il ne participe pas activement au système légal du pays. D'ailleurs, l'église de la Loi ne contrôle pas davantage la justice. Il existe deux niveaux judiciaires en Ilmiora, une Magistrature Ordinaire, qui s'occupe des délits et des peines des cités-états, et une Haute Cour, qui juge les criminels accusés de haute trahison contre l'Ilmiora. Les sénateurs inculpés dépendent de la seule compétence de la Haute Cour, qui siège en Ilmar. Les juges de la Magistrature Ordinaire vont d'une cité-état à l'autre tout au long de l'année. Les délinquants sont incarcérés jusqu'à ce qu'un magistrat puisse se libérer pour statuer, ce qui peut durer bien des mois. S'ils sont reconnus coupables, ils sont condamnés au pilori, au fouet ou à la pendaison, selon la gravité de leur crime. Ceux qu'on déclare innocents ne reçoivent aucune compensation pour leur emprisonnement.

La Magistrature se compose de six personnes nommées par le Sénat, et de six autres désignées par l'église. Les juges n'ont pas de résidence pour les trois années minimum de leur exercice, voyageant de ville en ville, dispensant la justice au passage. Ces trois années écoulées, ils peuvent renoncer à leur fonction ou, s'ils le souhaitent, la reconduire trois années de plus. Cosimo Condotta de Savona, surnommé le Juge Féroce, a exercé plus de trente ans. Le visage décharné et les yeux cruels de cet homme maigre imprimaient la terreur dans le cœur de tous ceux qui comparaissent devant lui.

La Haute Cour comporte six magistrats très riches ou très nobles. Trois d'entre eux sont institués par l'église de la Loi et les trois autres par le Sénat. Les juges de la Haute Cour occupent leur poste à vie. Le Sénat leur fournit de somptueuses chambres en Ilmar, et des émoluments conséquents.

Officieusement, la plupart des cités-états ont développé un système de cours civiles parallèles pour régler les litiges liés au commerce et aux biens. La prison est parfaite pour les traîtres et les assassins mais ne convient pas aux marchands qui doivent percevoir leur dû ou fermer boutique ; elle ne convient pas davantage aux négociants qui ont des cargaisons entières de denrées périssables à écouler.

Guerre

À l'âge de vingt et un ans, un Ilmioran doit faire deux ans (un dans la marine) de service militaire obligatoire. Ceux qui s'engagent ensuite sont mal payés mais peuvent s'élever au grade de sergent. Les officiers sont toujours des nobles. L'armée est le dernier bastion de la noblesse et, à ce jour, pas même les enfants riches des marchands n'ont pu s'acheter un brevet. L'amiral et le général des forces armées ilmioranes sont choisis par le Sénat entre tous les officiers adéquats.

Tandis que l'armée de terre garde les frontières communes avec Org et le Vilmir, la marine patrouille la côte ilmiorane, escortant les navires de Galeazzo et d'Ilmar pour les protéger contre les assauts des pillards pan tangiens et des corsaires vil-

miriens. L'armée de terre dispose de garnisons symboliques dans toutes les cités-états. Les tensions régnant entre les représentants des diverses villes sont parfois fortes chez les appelés.

L'infanterie ilmiorane porte des heaumes arrondis à rebord et des plastrons. Ils manient la pique et l'épée courte et utilisent de grands boucliers ronds. La marine préfère une armure de cuir léger. La cavalerie revêt des demi-plaques et emploie le javelot, le fléau d'armes et le bouclier. Les cavaliers emmènent aussi une épée courte qu'ils fixent à la selle de leur cheval.

Aux temps plus anciens où la guerre avec Melniboné était encore récente et où la menace d'invasion vilmirienne se faisait bien plus sentir qu'aujourd'hui, les cités-états avaient toutes des Chefs de Guerre en sus des sénateurs. A présent, très peu maintiennent cette fonction anachronique. Oberlorn n'a jamais mis fin à cette tradition, même si cette dernière a pris des allures de cérémonie depuis. Savona vient juste de la rétablir. Les descendants des Chefs de Guerre d'antan sont toujours fiers de cette haute position, et nombre des militaires de carrière ont un ancêtre qui portait ce titre.

Religion

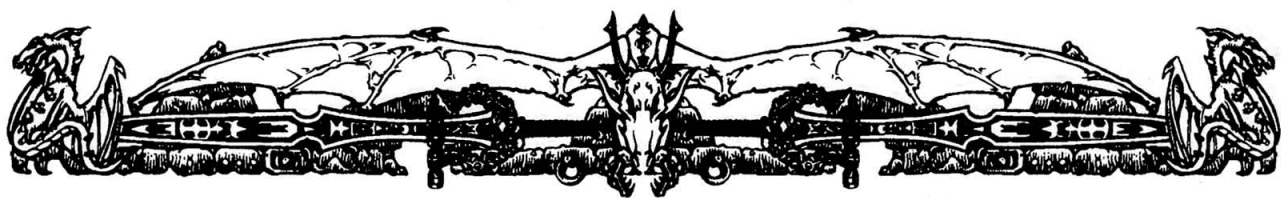
Les Seigneurs Blancs sont les dieux d'état de l'Ilmiora. Le culte des autres divinités est autorisé et, dans certaines cités, les sénateurs et les conseils l'encouragent vivement. On trouve des églises consacrées à un Seigneur Blanc unique dans la plupart des villes. La cathédrale de la Loi, qui vient d'être terminée en Ilmar, fait exception à cette règle. Siège de l'Archevêque (qui dirige l'église), c'est un édifice aux flèches sophistiquées, bâti dans le style néo-melnibonéen pour communier avec tous les dieux de la Loi. Son autel central est dédié à Donblas, Arkyn et Goldar. Des lieux saints de plus petite taille occupent des chapelles latérales vouées aux autres Seigneurs de la Loi.

Le clergé ilmioran est ouvert à tous, quel que soit le milieu social d'origine. Toutefois, à l'instar des autres pays, l'église n'accepte pas les femmes dans sa prêtrise. L'ascension hiérarchique des ecclésiastiques dépend de leur dévotion et de leur capacité à obtenir le soutien de leurs supérieurs. Comme tous les Ilmiorans, les prêtres se livrent une concurrence acharnée. Les évêques et les archevêques de l'église de la Loi ilmari prouvent par les postes qu'ils occupent qu'ils sont extrêmement pieux, mais aussi qu'ils savent se montrer rusés, impitoyables et puissants. Les maisons nobles ilmioranes ont consolidé leur pouvoir en plaçant leurs enfants et leurs alliés au sein de l'église de la Loi et du Sénat. On trouve un évêché dans toutes les cités sénatoriales, mais seul l'Archevêque Kimroc et l'Evêque Baldiano de Savona disposent d'une puissance politique.

De petits lieux de pèlerinage s'élèvent sur toutes les routes d'Ilmiora. Beaucoup d'entre eux sont consacrés à Dame Theril des Mains Secourables. Celle-ci fait aussi office de sainte patronne des voyageurs dans de nombreuses cités-états. Tovik l'Implacable fait l'objet des prières de nombreux rou-

Ilmiora





tards, qui lui demandent de leur épargner l'attaque des bêtes ou des bandits. Les adeptes du Seigneur Goldar deviennent de plus en plus nombreux en Ilmiora, mais leur culte n'a pas encore atteint le niveau des Cités Pourpres, où le Dieu du Profit est la divinité dominante. En Ilmiora, il n'est pas plus important que les autres.

Les Seigneurs Elémentaires ne suscitent qu'une maigre adulation dans les cités-états. Straasha est préféré de tous, et surtout des hommes de mer, des marins et des armateurs. Les lieux saints ilmiorans consacrés aux Dieux Elémentaires sont toujours modestes. Galeazzo est le seul endroit où l'on peut trouver une église de Straasha ; elle est petite mais ses ouailles sont fidèles. Les prêtres du Roi des Mers jouissent d'un grand respect dans la société galeazzane. En règle générale, les Ilmiorans sont trop civilisés pour adorer les Seigneurs des Bêtes. Dans les cités-états, on ne connaît presque rien de la Balance, sinon qu'il s'agit de quelque concept philosophique abstrait ; il en va de même des Seigneurs Gris.

Tous les Ilmiorans connaissent l'existence des Seigneurs du Chaos, et presque tous les évitent. Toutefois, ils n'affichent pas la panique accablante des Vilmiriens. Les Ilmiorans voient généralement le Chaos comme une puissance plus malveillante et créatrice que maléfique au sens strict du terme. Ils perçoivent les forces de l'Entropie dans les tempêtes, les tremblements de terre et d'autres actes insensés et aléatoires.

Ils pensent souvent que le meurtre est le résultat de leur influence. L'église de la Loi est là pour éloigner les gens du Chaos et pour les rapprocher de l'Ordre. Les Seigneurs de la Loi représentent la stabilité, la civilisation et la paix. La Loi est le fondement de la civilisation alors que le Chaos est son contraire. Comme partout ailleurs, on trouve des fanatiques de la Loi dans les cités-états (l'Archevêque actuel compte dans leurs rangs), mais ils inspirent autant l'amusement que le respect dans ce pays.

Festivals

Nous avons déjà décrit le mariage printanier de Galeazzo à la mer. Le grand festival de Bakshaan, c'est sa foire annuelle. Les marchés habituellement pleins de la cité se mettent alors à déborder. Organisée pour la deuxième semaine de Theofric, la Foire de Bakshaan attire de nombreux visiteurs en plus des négociants qui ne viennent dans cette ville qu'à cette occasion. On peut aussi y rencontrer les émissaires des Nations Nomades ; grands, sombres et dignes, ils vendent de l'encens et de la cannelle. Parfois, un voleur de songes se glisse incognito dans la foule. On a même vu des envoyés de la Cité qui Rêve, des esclaves d'élite aux traits bizarres accompagnés de suites dignes des rois.

Toutes les cités-états tiennent une Grande Foire, mais aucune n'égale le faste de celle de Bakshaan. Bien qu'elles soient fixes et non itinérantes, on ne peut pas en dire autant des participants. Un groupe ambulancier d'éventaires et de marchands, d'artistes et de voleurs se rend de ville en ville et de foire en foire chaque mois. Dans toutes les cités, une série de

courses hippiques spectaculaires a lieu en même temps que les foires, dont elles sont le point culminant. La plupart des nobles inscrivent un cavalier ou une équipe entière à ces compétitions, et la rivalité qui oppose leurs partisans est grande. Les loyautés exacerbées dégénèrent souvent en bagarre pendant les quelques jours des marchés et des courses mensuels.

Nourriture et Boisson

Elric versa du vin à la ronde, il était d'une cuvée que la loi de Bakshaan interdisait de boire à la populace. L'abus de ce vin pouvait rendre fou, et pourtant Elric en avait déjà absorbé une quantité respectable sans inconvénients apparents. Il leva une coupe emplie du jaune breuvage et la vida en soupirant d'aise tandis que la liqueur pénétrait dans son système. Les autres se contentaient prudemment d'en boire de petites gorgées. Les marchands regrettaient déjà d'avoir montré tant de hâte à prendre contact avec l'albinos aux yeux cramoisis. Ils avaient l'impression que les terribles légendes qui couraient sur son compte étaient encore bien loin de la vérité.

Elric emplit une fois de plus sa coupe. Sa main tremblait imperceptiblement et il passait rapidement sa langue sur ses lèvres sèches. Il avait bu plus que suffisamment pour transformer qui-conque en un idiot pleurnichard, mais seuls ces petits signes indiquaient que le vin jaune eût un effet quelconque sur lui.

C'était un vin destiné à ceux qui désirent rêver d'un monde différent et moins tangible. Elric, lui, le buvait dans l'espoir que, pendant une nuit au moins, il l'empêcherait de rêver.

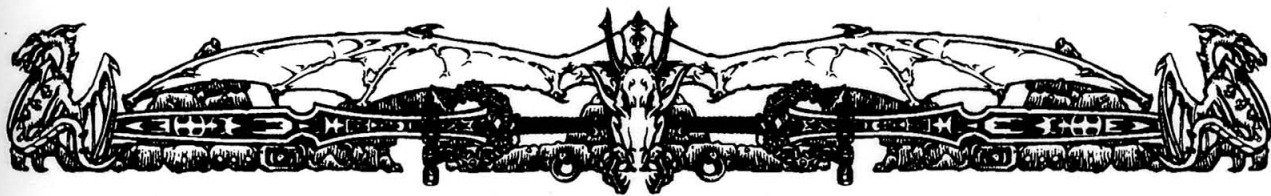
- L'Épée Noire, I, 1.

La nourriture est importante pour les Ilmiorans. Ils aiment les palais bien développés. La gourmandise est preuve du degré de civilisation et de perfection d'un homme... du moins, c'est ce que les Ilmiorans croient. Dans les cités-états, on sert le repas principal à midi. Le petit-déjeuner est léger, de même que le dîner. La viande la plus populaire est le boeuf, suivie du porc. Les Ilmiorans les mangent rôties, délicatement marinées, ou sous forme de saucisses épicées chaudes ou froides. Les artichauts, les asperges, l'ail, les tomates, le poivre et les courgettes agrémentent considérablement la cuisine nationale.

Une des collations les plus appréciées consiste en un morceau de pain chaud recouvert de fromage fondu et parsemé de tomates et d'olives. Les fines herbes et les épices servent souvent à donner du caractère aux mets, même pour les flans aux fruits. Les olives, les oeufs, les tomates, les fromages, les fruits frais et le pain sont souvent mis à table. Un des hors-d'oeuvres préférés des Ilmiorans se compose de morceaux de viande froide et de légumes au vinaigre. Les papilles habituées à des aliments simples trouvent les recettes ilmioranes riches, lourdes et fortes. Les nobles et les marchands d'âge mûr ont tendance à s'empâter.

On sert du vin à tous les repas hormis le petit-déjeuner. Même les enfants ont droit à quelques gouttes. Bien qu'il ne s'agisse pas du meilleur pays viticole des Jeunes Royaumes





Affaire Exceptionnelle !

BATTISTA ARDONNI,

Marchand autrefois établi à Bakshaan, est heureux de vous annoncer la venue du brick **LA BRISE VIVE**, dont la cargaison comprend des marchandises diverses à la qualité sans égale. Parmi les denrées à vendre, vous trouverez douze douzaines de mouchoirs de soie fabriqués à Menii, plusieurs barriques de l'excellent xérès du Vilmir, des articles en verre de la Cité qui Rêve, et un arrivage de denrées alimentaires composé de conserves, de condiments et d'épices. Sans oublier une grande quantité de peaux animales, de suif et de céréales. Pour tout renseignement, rendez-vous à l'Auberge de la Vue Portuaire, sur les quais d'Ilmar.

(cet honneur échoit au Vilmir), l'Ilmiora est certainement l'un des plus gros producteurs. Les vignobles y sont assez diversifiés en fonction des régions. Les vins rouges secs et austères de Bakshaan sont pressés en grandes quantités largement destinées à l'exportation ; ils sont de piètre qualité mais leur prix est proportionnel. Les vins blancs frais et tonifiants constituent la boisson de base d'Ilmar ; ils prennent toute leur saveur quand ils accompagnent des fruits de mer.

Le meilleur spiritueux du Val de Miniato est le chianti, un rouge si délicieux qu'on le boit d'un trait. Les meilleurs crus ilmiorans viennent de Savona ; le moscato savonais est un pétillant reconnu jusqu'en Melniboné, tandis que le dicio, un blanc sec, et le virsos, un rouge riche, superbe et corsé, sont consommés dans les meilleures maisons des Jeunes Royaumes.

L'arveed ilmari, le vin jaune de la démence, est illégal à Bakshaan, mais on le consomme avec modération dans les autres cités-états. L'arveed est le spiritueux que préfèrent les décadents, les rêveurs, les poètes et les débauchés. Un verre engendre des visions ; une trop grande quantité cause des hallucinations et des cauchemars impossibles à fuir.

Arts et Passe-Temps

Zarozinia lui murmura :

- Je connais les danses de l'Ilmiora, où toutes les femmes apprennent cet art...

- L'Épée Noire, II, 3 (version anglaise).

Un verre de vin, une partie de cartes : peu d'Ilmiorans, qu'ils soient bien ou mal nés, résistent à cet agréable interlude. Ils aiment jouer aux cartes et aux échecs, et aux sports comme le kickball, les courses de chevaux et les combats de coqs. Qu'ils s'affrontent mano a mano ou équipe contre équipe, les Ilmiorans sont d'une loyauté irréprochable et se montrent querelleurs à l'extrême quand on enflamme leur passion.

Les courses hippiques mensuelles qui accompagnent les foires se déroulent généralement à l'extérieur des cités-états. C'est l'occasion de paris frénétiques et de mauvais sentiments dirigés à l'encontre des villes rivales et de leurs supporters. Le Sénateur Farrat de Bakshaan possède une des équipes les plus prestigieuses, les Bleus. Les Verts, qui disputent souvent les honneurs à ces derniers, appartiennent au Sénateur Glorvario d'Ilmar. Le marchand Nikorn vient d'engager sa propre équipe, les Ors, bousculant ainsi le statu quo. L'Evêque de Savona a banni les courses annuelles, en conséquence de quoi Bakshaan organise à présent ces rencontres deux fois par an.

Presque tous les districts municipaux et les guildes ont leur propre équipe de kickball. La poursuite de la petite balle ronde, que les joueurs n'ont pas le droit de garder en main, est souvent interrompue par des bagarres féroces. Les matchs s'improvisent à tout moment, mais des tournois officiels ont lieu tous les Jours de l'Eau après-midi. Les nobles de la cité fournissent les prix à remporter ; plus un sénateur est généreux et plus il est apprécié. Les équipes d'Oberlorn ont des uniformes miteux, car leurs sénateurs consacrent peu de temps à leur sport. A Savona, le kickball est interdit. Les places municipales des autres cités sont le théâtre de matchs hebdomadaires qui commencent à midi et finissent au coucher du soleil. Les parties impromptues se déroulent quand l'envie en prend les protagonistes, lesquels s'affrontent alors dans un champ à demi labouré ou dans la rue.

La musique et la danse sont les passe-temps favoris. On attend des Ilmiorans de qualité, hommes ou femmes, qu'ils maîtrisent toutes les vieilles danses du pays. Ceux qui ne les connaissent pas sont perçus comme des sots et des paysans et ne sont jamais invités dans la haute société. Gracieuses et délicates, les danses ilmioranes dérivent des pavanés et des menuets de Melniboné, mais la pénalité sociale encourue pour un faux pas est mortelle en Imrryr ce qui n'est pas le cas à Savona ou Vador. Les nouveaux styles les plus sophistiqués du pays comprennent les cantates des chorales et les concerts instrumentaux pour violon ou pour harpe. La mode musicale étant sujette à de promptes évolutions, les nobles jouent des pieds et des mains pour acquérir des solistes et des maîtres de musique personnels.

Ilmiora





Ilmiorans Eminents

Deinstaff, un Marchand

Deinstaff se meurt. Lors d'un voyage mercantile infructueux au royaume d'Org, il a contracté une maladie qui lui ronge lentement les poumons. Il tousse souvent et crache parfois du sang dans un mouchoir en dentelle. La douleur trace de profonds sillons dans son visage dur. Il parle rarement mais quand il le fait, sa voix naguère tonitruante n'est plus qu'un grondement âpre. Grand et large d'épaule, il dépérit lentement. A sa mort, il ne sera plus qu'une coquille émaciée. Deinstaff est encore corpulent, mais il porte de longs manteaux en cuir au col fourré pour masquer sa perte de poids. Ses bas de soie ne moulent plus ses jambes maigres. Il s'arme une dague effilée si chargée de bijoux qu'elle en devient presque inutile au combat.

Homme d'action et de ressources, il a laissé sa passion le conduire dans Troos pour y chercher fortune. Il s'en est échappé de justesse, y laissant une partie de sa vie, de sa santé et de ses vêtements. Avant ce malencontreux accident, Deinstaff était un homme couronné de succès. Son caractère impitoyable a provoqué la mort prématurée de plusieurs petits rivaux, ce qui lui a permis d'amasser une fortune rapide et de décrocher un siège au conseil municipal. Contre Nikorn d'Ilmar, qui semble imbattable, c'est Deinstaff qui propose d'engager les services d'assassin d'Elric après l'échec des Mereghns. Il connaît la mauvaise réputation de l'albinos condamné, mais avec sa maladie, il n'a rien à perdre.



Deinstaff, 41 ans

FOR 9/15* CON 7/13* TAI 10/16 INT 13 POU 14
DEX 11 APP 7/12*

Chaos 13 Balance 6 Loi 41

Points de Vie : 9/15*

Modificateur aux Dégâts : aucun/+1D4*.

* Après la barre oblique : caractéristiques de Deinstaff avant sa maladie.

Armes : Dague 75 %, dégâts 1D4+2

Armure : 1D6-1 (sans heaume) Cuir

Compétences : Baratin 41 %, Déplacement Silencieux 48 %, Dissimuler un Objet 54 %, Esquive 30 %, Evaluer 79 %, Jeunes Royaumes 25 %, Langue Commune 65 %, Marchander 80 %, Monde Naturel 40 %, Pister 64 %, Sagacité 50 %, Scribe 50 %, Se Cacher 50 %

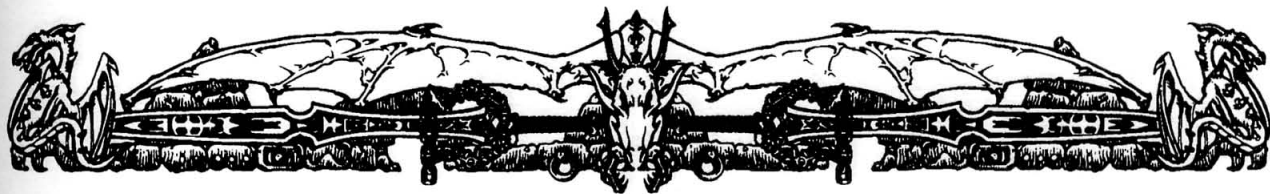
Sénateur Farrat

Rubicond et ventru, Burchard Farrat est l'un des trois sénateurs de Karlaak. Il a les lèvres épaisses, les doigts boudinés et s'habille avec trop de raffinement. Enclin à l'arrogance, il est tâtillon, pédant et a mauvais caractère. Il dirige une délégation de marchands qui exige de Deinstaff et de ses trois conspirateurs qu'ils paient Elric avec leurs propres deniers pour le convaincre d'épargner Bakshaan quand il aura tué Nikorn. Pilarmo, Tormiel, Kelos et Deinstaff s'en retrouveront au bord de la faillite.



Ilmiora





Sénateur Burchard Farrat 50 ans

FOR 11 CON 12 TAI 10 INT 15 POU 13
DEX 10 APP 8

Chaos 10 Balance 8 Loi 41

Points de Vie : 11

Armes : *Dague* 40 %, dégâts 1D4+2

Compétences : Art (Conversation) 67 %, Baratin 55 %, Dissimuler un Objet 35 %, Evaluer 91 %, Jeunes Royaumes 43 %, Langue Etrangère (Melnibonéen) 40 %, Langue Maternelle (Langue Commune) 75 %, Marchander 90 %, Sagacité 75 %, Scribe 60 %

Dame Vanozza Farrat

Bien en chair et d'apparence inoffensive, l'épouse du Sénateur Farrat est l'une des personnes les plus dangereuses du Continent Nord. Dame Vanozza est le chef de l'ordre des assassins d'Ilmiora, dont la puissance s'est infiltrée dans presque toutes les cités des Jeunes Royaumes. Initiée chez les Mereghn par une tante aujourd'hui décédée, Dame Farrat réussit à mener sa double vie depuis plus de vingt-cinq ans.

Le jour, elle est douce et soumise, et consacre son temps à sa marmaille d'enfants gâtés et grassouilleux. La nuit, après avoir drogué son mari pour s'assurer qu'il ne se réveillera pas, elle s'éclipse pour rallier le quartier général des Mereghn, où elle coordonne les actions de cent assassins et de mille espions.

Vanozza Farrat est une femme joviale qui n'aime pas tuer si ce n'est pas indispensable. Malgré ses scrupules, elle n'hésitera pas à protéger les Mereghns ou ses enfants, et prendra toutes les mesures qu'elle estimera nécessaire si sa double existence venait à être menacée.

Dame Vanozza Farrat, 39 ans

FOR 11 CON 15 TAI 14 INT 17 POU 16
DEX 13 APP 9

Chaos 89 Balance 6 Loi 41

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bagarre* 115 %, dégâts 1D3+1D3+1D4 ; *Gourdin* 91 %, dégâts 1D8+1D4 ; *Rapière* 90 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Arc de Chasse* 80 %, dégâts 1D6+1+1D2 ; *Garrot* 85 %, dégâts par strangulation ; *Epée Large* 75 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Fouet* 60 %, dégâts 1D3+enchevêtrement

Armure : 1D6-1 (sans heaume) Cuir souple

Sorts : Armure Infernale (1-4), Assimiler Forme (4), Confusion (1), Enjambée de Cran Liret (1-4), Envergure de Cran Liret (1-4), Flamme Infernale Acérée (1-4), Lever de Lune (1), Liens Indestructibles (3), Minuit (1), Oeil de Rat (1), Soins (2), Souffle de Vie (1), Sûreté de Cran Liret (1-4), Voile de Cran Liret (1-4), Vue de Démon (1), Vue de Sorcière (3)



Compétences : Art (Manières Courtoises) 85 %, Baratin 78 %, Chercher 85 %, Crocheter 95 %, Déguisement 130 %, Déplacement Silencieux 101 %, Eloquence 75 %, Grimper 105 %, Jeunes Royaumes 50 %, Lancer 80 %, Langue Commune 86 %, Mabden 48 %, Melnibonéen 65 %, Opish 15 %, Potions 60 %, Royaumes Inconnus 15 %, Se Cacher 101 %

Kelos le Marchand

Des quatre marchands qui engagent Elric pour supprimer Nikorn, leur ennemi, Kelos le mielleux est le seul à n'être pas entièrement ruiné par cette entreprise. En 408 JR, quand l'albinos habite momentanément Bakshaan, forme les guerriers et supervise la consolidation des remparts de la ville, c'est dans la demeure de Kelos qu'il séjourne, se servant allègrement dans la cave à vins du marchand.

Grand, mince et chauve, Kelos est le plus ambitieux des commerçants qui composent le conseil municipal de Bakshaan. Sa soif de richesse et de pouvoir le poussent à approuver l'engagement d'Elric. Ensuite, il travaillera d'arrachepied pour bâtir une nouvelle fortune, qu'il perdra, ainsi que la vie, lors de la fin du monde.

Kelos, 37 ans

FOR 12 CON 11 TAI 15 INT 17 POU 17
DEX 12 APP 9

Chaos 33 Balance 3 Loi 31

Ilmiora





Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Rapière* 75 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 65 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6-1 (sans heaume) Cuir souple

Sorts : Assimiler Forme (4), Sagesse de Slortar (1-3), Visage d'Arioch (1-3)

Compétences : Baratin 115 %, Ecouter 60 %, Eloquence 95 %, Evaluer 62 %, Jeunes Royaumes 35 %, Marchander 87 %, Orientation 30 %, Réparer/Concevoir 50 %, Sagacité 25 %



Nikorn d'Ilmar

Même si, comme son nom l'indique, il n'est pas originaire de Bakshaan, le prince-marchand Nikorn s'est fait une joie de s'installer dans la cité-état prospère. Il a élu domicile dans une tour sombre, dans la forêt située au nord de la ville. Fils survivant du vieux Sénateur Lorandon d'Ilmar, Nikorn n'est pas tout jeune. Bien qu'il soit l'enfant naturel d'une paysanne, il a toujours bénéficié des bons traitements du Sénateur Lorandon, lequel lui préparait une carrière dans l'église pour consolider la puissance de la famille Lorandon. Son fils légitime devant hériter des chantiers navals Lorandon et son fils naturel étant placé dans l'église de la Loi ilmari, le sénateur pensait que le sort de son clan serait solidement renforcé. Il ne s'attendait à voir les ambitions de son bâtard perturber ses projets.

Le jeune Nikorn voulait vivre une existence plus glorieuse que la réclusion dans une église. Fillipo, fils et héritier de Lorandon, s'est fait assassiner à Galeazzo quand il avait vingt ans. On a retrouvé son corps qui flottait dans la mer, lardé d'une dizaine de coups de couteau. Certains ont chuchoté que ce meurtre était le fait de Nikorn ; d'autres ont blâmé un mari trompé, car Fillipo était bien connu pour séduire les femmes des autres. Nikorn n'a pas été désigné héritier, ce qui l'a mis en colère. Cet honneur est revenu à son cousin Andrek, un débauché et un oisif. Se rebellant contre sa famille, qui l'avait toujours traité déceimment jusqu'à ce jour, Nikorn s'est juré de devenir puissant par ses propres moyens. Ces trente dernières années, il s'est disputé, a argumenté et s'est battu pour devenir le marchand le plus important de l'Ilmiora. Seuls les Voashoon rivalisent de richesse et d'influence avec lui.

Nikorn est beau, malgré ses traits irréguliers, et il a conservé une bonne partie de son apparence en dépit de son âge. Ses yeux sont durs et perçants et ses lèvres sont fines. Il aime être rasé de frais, car il pense que cela le rajeunit. Bien qu'il s'avère impitoyable, il n'est pas dépourvu d'honneur.

Il est courageux et intelligent, et les souffrances inutiles le mettent mal à l'aise. Voyant en lui un sénateur et un pion potentiel, certains membres du conseil municipal de Bakshaan l'ont abordé, mais il a refusé leur alliance, préférant agir sans entraves. Les autres conseillers le considèrent comme un rival insupportable.



Ilmiora





Bon nombre des succès de Nikorn viennent de son refus de confier des tâches importantes à autrui. Alors que la plupart des marchands paient des tiers pour mener leurs caravanes, Nikorn en prend lui-même la tête et en profite pour réaliser des affaires fructueuses en cours de route. Cet argent supplémentaire lui permet d'engager plus de gardes et d'apprêter de plus grandes caravanes. Important en grande quantité, il vend moins cher que ses adversaires, se faisant ainsi beaucoup d'argent et d'ennemis.

En 406 JR, il engagera le sorcier pan tangien Theleb K'aarna pour qu'il le protège contre les assassins et les attaques magiques. Seules la sorcellerie et les compétences de guerrier d'Elric et des mercenaires melnibonéens de Dyvim Tvar seront assez puissantes pour mettre à sac le château de Nikorn et le tuer. Contre sa volonté, ayant juré de ne pas blesser Nikorn, l'albinos sera obligé de tourner Stormbringer contre ce dernier et, toujours contre sa volonté, l'épée runique volera l'âme du marchand.

Nikorn Lorandon, 53 ans

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 14 POU 12
DEX 11 APP 10

Points de Vie : 14

Chaos 31 Balance 20 Loi 35

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bagarre* 75 %, dégâts 1D3+1D4 ; *Epée Large* 112 %, dégâts 1D8+1D4 ; *Hache Lormyrienne* 85 %, dégâts 3D6+1D4

Armure : 1D8 (sans heaume) Demi-plaques

Compétences : Baratin 67 %, Chercher 74 %, Ecouter 84 %, Eloquence 80 %, Equitation 66 %, Evaluer 71 %, Jeunes Royaumes 34 %, Langue Commune 70 %, Lesh 21 %, Marchander 85 %, Melnibonéen 25 %, Monde Naturel 38 %, Mong 27 %, Natation 45 %, Orientation 60 %, Sauter 45 %, Scribe 43 %

Opluk de Karlaak

Cousin de Zarozinia et neveu du Sénateur Voashoon, le jeune Opluk est un guerrier fougueux qui s'avère peu doué pour le marchandage et les autres disciplines utiles aux commerçants. Parlant avec lenteur, il peut sembler idiot au premier abord, mais il a l'esprit vif. Ses yeux noisette sont foncés et ses sourcils épais. De taille moyenne, il est trapu et bien découpé. C'est un tacticien né et un bon chef. Il passe ses années d'apprentissage à Pikarayd.

En 408 JR, il conduira deux mille hommes au Fort du Soir, où il placera ses effectifs et sa propre personne sous le commandement d'Elric. Zarozinia accompagnera son cousin lors de ce voyage fatidique. Opluk et ses soldats mourront pendant la bataille maritime opposant les Cités Pourpres et leurs alliés du nord à la marine de Pan Tang et à la Flotte du Chaos.



Opluk de Karlaak, 23 ans

FOR 18 CON 14 TAI 15 INT 10 POU 13
DEX 16 APP 10

Chaos 13 Balance 6 Loi 21

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Javelot* 75 %, dégâts 1D6+1D3 ; *Epée Longue* 101 %, dégâts 2D8+1D6

Armure : 1D8+2 (heaume porté) Demi-plaques et anneaux

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 45 %, Chercher 60 %, Déplacement Silencieux 69 %, Ecouter 63 %, Equitation 78 %, Esquive 46 %, Grimper 85 %, Jeunes Royaumes 30 %, Langue Commune 50 %, Médecine Rudimentaire 60 %, Monde Naturel 50 %, Natation 65 %, Navigation 45 %, Orientation 47 %, Pister 50 %, Se Cacher 41 %

Pilarmo de Bakshaan

D'apparence décharnée, Pilarmo porte des vêtements aussi somptueux qu'extravagants. Sa richesse et son bon goût ne peuvent dissimuler la maladie qui déforme sa peau, dont il ne cesse de gratter et d'arracher les plaques. Ses cheveux longs et blonds sont grasseyés quand il ne vient pas de les laver, auquel cas ils embaument l'eau de rose. Comme ses trois compatriotes, Pilarmo siège au conseil municipal de Bakshaan.





Il est expert dans l'art de dissimuler ses émotions. Quand il se révélera impossible d'acheter la loyauté de Nikorn et de le ruiner financièrement, Pilarmo et ses amis décideront d'engager Elric pour le tuer. Ce plan entraînera la perte de Pilarmo.



Pilarmo de Bakshaan, 46 ans

FOR 11 CON 13 TAI 14 INT 12 POU 14
DEX 15 APP 7

Chaos 18 Balance 3 Loi 20

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Rapière 75 %, dégâts 1D6+1+1D4

Compétences : Art (Conversation) 40 %, Chercher 70 %, Eloquence 38 %, Evaluer 60 %, Jeunes Royaumes 21 %, Langue Commune 60 %, Marchander 55 %, Scribe 35 %

Capello d'Oberlorn

Adeptes du méconnu Seigneur de l'Entropie Teshwan, Capello Slorg est le Siletah - le chef - d'un petit culte chaotique établi en Oberlorn.

En 407 JR, sa soeur Verga lui opposera les Chuchoteurs Affamés et prendra sa place. Elric le rencontrera - ravagé, fou et désespéré - dans les bois environnant Bakshaan. Sa malédiction moribonde propulsera l'albinos dans un autre monde.

Capello Slorg d'Oberlorn, 26 ans

FOR 10 CON 12 TAI 15 INT 12 POU 17
DEX 9 APP 8

Chaos 51 Balance 7 Loi 3

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Bagarre 65 %, dégâts 1D3+1D4

Sorts : Convoquer un Démon (1), Malédiction du Chaos (4), Oeil de Buse (1), Oeil de Rat (1), Vérole (1), Visage d'Arioch (1-3)

Démons et Elémentaires Liés : Slorg porte le bâton traditionnel de son culte, une longue griffe blanche couleur métal dont les doigts ciselés serrent une pierre noire et luisante. Un démon de l'espèce des Lyrkaarl est lié à cette dernière ; il a pour besoin de se baigner dans des excréments une fois par semaine et dispose des facultés Eblouissement et Téléportation.

Compétences : Déguerpir comme une araignée 85 %, Gémir et meugler 100 %, Tituber 85 %



Sénateur Voashoon

Le Seigneur Voashoon est le premier sénateur de Karlaak. Sa famille est l'une des plus riches du pays ; les efforts des générations précédentes lui ont permis d'acquérir une grande fortune et une grande puissance. Etant des marchands fort





rusés, les Voashoon ont des agents du Tarkesh au Pikarayd et dans toutes les cités-états. Le grand rival du Sénateur Voashoon est Nikorn d'Ilmar. Quand celui-ci mourra des mains d'Elric, la famille Voashoon en tirera de nombreux avantages, et c'est peut-être la raison pour laquelle le Sénateur réservera un accueil amical à l'albinos, malgré les sombres rumeurs qui courent sur son compte.

Solide et robuste, Voashoon a les traits épais d'un patricien. Il a tendance à se montrer borné. Son front dégarni s'orne de cheveux gris comme le fer, et son visage plein est anguleux et creusé de rides. Quand Karlaak tombera devant le Chaos, le Seigneur Voashoon se réfugiera dans le Désert des Larmes, où il retrouvera brièvement Elric. Épuisé par les horreurs dont il aura été témoin, il sera incapable de supporter le deuil de sa cité et sombrera dans un désespoir dégoûté. On le verra pour la dernière fois en compagnie de six gardes, les derniers survivants de l'Ilmiora, tandis qu'ils chevauchent vers l'est. On ignore les circonstances de sa mort.



Seigneur Titan Voashoon, 62 ans

FOR 12 CON 11 TAI 14 INT 16 POU 17
DEX 9 APP 14

Chaos 16 Balance 41 Loi 62

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Épée Courte* 81 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 65 %, dégâts 1D4+2+1D4

Compétences : Art (Conversation) 71 %, Art (Manières Courtoises) 73 %, Baratin 35 %, Ecouter 41 %, Eloquence 95 %, Equitation 50 %, Evaluer 81 %, Jeunes Royaumes 65 %, Langue Commune 90 %, Lesh 20 %, Marchander 91 %, Melnibonéen 68 %, Monde Naturel 64 %, Mong 15 %, Navigation 25 %, Orientation 43 %, Royaumes Inconnus 5 %, Sagacité 50 %, Scribe 62 %

Tormiel de Bakshaan

Ce marchand désagréable est le dernier des quatre insouciantes qui engagent Elric. Tormiel est gros et flasque. Ses joues poudrées et maquillées s'ébranlent quand il rit, ce qui n'est pas fréquent. Tout le contraire du stéréotype du bon gros jovial, il est méchant, amer et a mauvais caractère. Auprès des autres marchands de Bakshaan, il a la réputation de rester assis à s'empiffrer d'amandes sucrées et autres friandises tout en regardant ses serviteurs se faire fouetter pour de petits écarts de conduite.

Tormiel affiche sa richesse sous forme de bijoux fastueux, et plus particulièrement de grosses bagues. Nombre des prostituées de la ville en portent les traces, car il refuse de les enlever quand il tripote ces femmes en bavant. Ses vêtements sont toujours extravagants et conviendraient plus à un empereur qu'à un marchand. Il habite avec son père, un vieil homme sec et flétri dont la méchanceté sénile prend son fils pour cible. Les exigences délirantes que le vieillard prononce d'une voix cassée résonnent dans les chambres de l'étage de la villa où Tormiel l'a consigné.



Ilmiora





Tormiel de Bakshaan, 40 ans

Chaos 21 Balance 9 Loi 25
FOR 13 CON 19 TAI 16 INT 14 POU 12
DEX 7 APP 8

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Lutte* 86 %, dégâts spéciaux ; *Dague* 41 %, dégâts 1D4+2+1D4

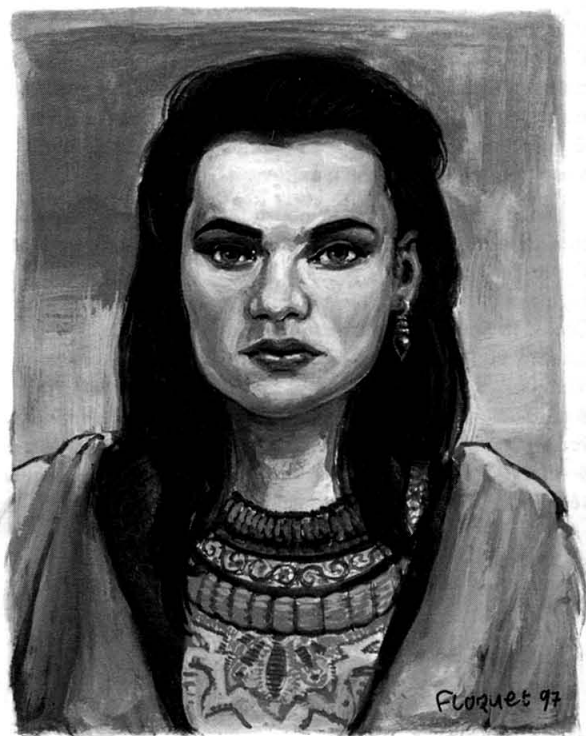
Compétences : Art (Conversation) 20 %, Baratin 85 %, Dissimuler un Objet 75 %, Eloquence 61 %, Evaluer 98 %, Jeunes Royaumes 30 %, Langue Commune 62 %, Marchander 85 %, Melnibonéen 15 %, Sagacité 35 %, Scribe 40 %

Zarozinia Voashoon

Forte et confiante, Zarozinia est la fille du Sénateur Voashoon de Karlaak, qui est aux petits soins pour l'héritière de son empire financier. Elle a étudié les langues, l'histoire et la politique. En 406 JR, de retour d'un voyage commercial effectué au Pikarayd en compagnie de son oncle, Zarozinia sera le seul membre de leur caravane à survivre à une attaque orgienne. S'enfuyant dans les profondeurs de Troos, elle y rencontrera Elric et Tristelune. Elle tombera amoureuse de l'albinos taciturne et rentrera à Karlaak pour l'épouser.

Malgré les dangers qu'Elric ne cessera de lui faire courir (son arrogance en Org coûtera presque la vie à Zarozinia), elle n'aura d'autre rivale que l'Epée Noire elle-même. Vers la fin du monde, elle sera enlevée à deux reprises par le Chaos, qui la déformera terriblement. Son amour pour l'albinos ne diminuera pas. Bien qu'elle affiche une grande confiance en soi, elle a un côté fragile qu'Elric sera le seul à percevoir. Son innocence, sa jeunesse et sa vulnérabilité seront les premières choses qui attireront l'albinos, et lors des mois trop brefs où leur mariage ne sera pas perturbé par le Destin, il restera son plus proche confident en même temps que son grand amour.

Zarozinia a la voix grave et profonde. Ses traits sont épais mais séduisants, encadrés de longs cheveux noirs. Elle a des yeux gris vert et ses formes gracieuses sont pleines et rebondies. Malgré ses lèvres sensuelles et son adresse au lit, malgré les arts de l'intrigue et du divertissement qu'on lui a enseignés, ainsi qu'il convient à une dame ilmiorane de son rang,



ce n'est qu'une jeune fille. Elle a tout juste seize ans quand elle rencontre Elric à Troos et un peu moins de dix-huit quand elle jette son corps gauchi par le Chaos sur l'épée runique mugissante de son amant.

Zarozinia Voashoon, 17 ans

FOR 13 CON 11 TAI 10 INT 13 POU 12
DEX 16 APP 21

Chaos 5 Balance 31 Loi 27

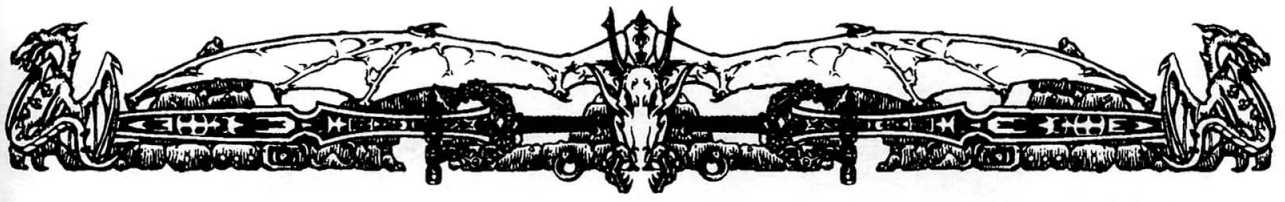
Points de Vie : 11

Armes : *Bagarre* 85 %, dégâts 1D3 ; *Dague* 43 %, dégâts 1D4+2 ; *Arc de Chasse* 21 %, dégâts 1D6+1

Compétences : Art (Conversation) 73 %, Art (Danse) 92 %, Art (Luth) 80 %, Chercher 64 %, Ecouter 51 %, Eloquence 85 %, Equitation 75 %, Evaluer 30 %, Langue Commune 75 %, Lesh 15 %, Médecine Rudimentaire 68 %, Melnibonéen 30 %, Monde Naturel 27 %, Mong 15 %, Sagacité 62 %

Ilmiora





Le Désert des Larmes



Au nord-est des protectorats vilmiriens, et à quatre-vingts kilomètres de l'avant-poste ilmioran de Karlaak s'élève l'immense plateau du Désert des Larmes. Il est couvert de nuées perpétuelles, un phénomène qui demeure un mystère pour la plupart des Jeunes Royaumes. Isolée au sommet d'un grand escarpement, l'étendue de gazon et de marécages gris vert du Désert est l'habitat de nombreuses espèces animales et végétales aussi rares qu'étranges et de tribus de barbares nomades. C'est un lieu de continuelles précipitations.

Histoire

Le Désert des Larmes s'est dressé au-dessus des prairies du continent nord à l'occasion des Guerres Élémentaires disputées 20 000 ans plus tôt, date à laquelle la terre s'est reconfigurée. C'est à cette époque, disent les barbares du Désert, que Straasha a affronté Kakatal pour obtenir la main de Lassa.

Vaincu, le Seigneur de l'Eau a tapissé les cieux surplombant le Désert d'une épaisse couche de nuages pour ne plus jamais voir le visage de son ennemi, qui souriait de tous ses feux depuis son palais ardent du soleil. Les ondées qui arrosent le Désert des Larmes, jour après jour, sont les pleurs que Straasha verse en songeant que Lassa lui a préféré Kakatal.

Dans les premiers temps du Glorieux Empire, le Désert des Larmes est devenu le foyer des Melnibonéens sombres et mélancoliques qui trouvaient dans ses pluies battantes et sa moisissure permanente un cadre adapté à leur état d'âme.

Les vestiges mousseux d'un ou plusieurs palais s'élèvent encore dans les collines qui surplombent Le Berceau des Fleuves. Tout en arcs-boutants et en tours élancées d'ébène et

d'os, dans le style imrryrien, le dernier de ces palais a été abandonné par ses tristes occupants melnibonéens quand les Dharzis ont commencé à empiéter sur le Désert des Larmes, peu après que la guerre eut éclaté entre ces deux puissances, il y a mille ans de cela.

Le Désert des Larmes en un Clin d'Oeil

Dirigeant : Il n'existe pas de roi ou de chef qui régnerait sur tout le Désert des Larmes. Chaque tribu de nomades se gouverne elle-même et étend ses lois à la région qu'elle traverse.

Population : 300 000 habitants.

Fleuve le plus long : Le Llar-shuli, 1530 km.

Sommet le plus élevé : Le Désert des Larmes se dresse à une altitude moyenne de 2 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. Les montagnes qui le séparent du Désert des Soupirs sont plus hautes encore, mais n'en font pas partie.

Produits importés : Outils et armes en cuivre et en bronze, pierres à aiguiser, autres artefacts de petite taille qui ne rouillent pas. Certains négociants parviennent à écouler des couvertures, des miroirs ou des perles.

Produits exportés : Des aventuriers courageux ou des nomades prudents font parfois sortir du bois d'oeuvre et diverses fourrures du Désert des Larmes.





LE DÉSERT DES LARMES

VICIR

Montagnes Sans Nom

Ssulsha

Adzae

Schaall-Qar

Marais de
Stresh-Yell

Grom-Qdyr-VN

Chute
de Qdyr

Karlaak

Gorihan

Malham

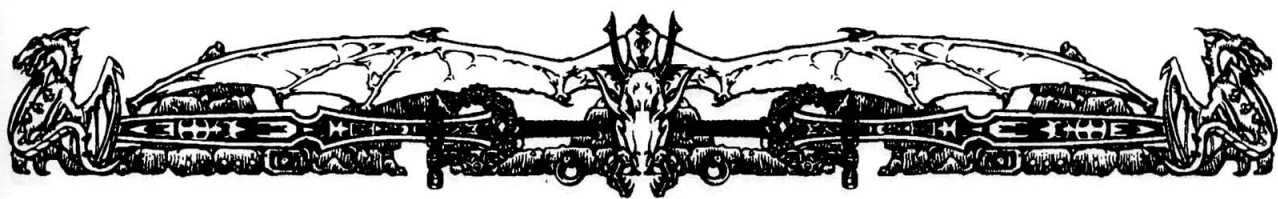
Varg

Khandar

VCS
l'Est Inconnu

0 160 320 480
Kilomètres





Les tribus humaines qui évoluaient dans le Désert des Larmes sont en grande partie passées inaperçues aux yeux des Melnibonéens ; elles ont donc pu s'occuper comme bon leur semblait. Aucun contact melnibonéen ne venant stimuler leur culture, les habitants du Désert sont restés des barbares primitifs. Dans le Désert des Larmes, on raconte encore des légendes sur les Melnibonéens, qu'on dépeint comme des dragons-garous. Plus tard, le Lormyr et le Vilmir ont envoyé des expéditions reconnaître le terrain, qu'elles ont considéré comme un enfer humide sans véritable valeur stratégique. Plus récemment, les Vilmiriens ont tenté d'abattre les arbres puissants qui y poussent pour alimenter les feux de leur contrée stérile, mais des hordes barbares hululantes et hurlantes les ont refoulés.

Aucune tribu n'a jamais fondé de village sédentaire, car l'environnement détrempé décourage toute construction permanente. Elles sont donc restées nomades, abandonnant un nouveau campement quand la nourriture ou autre venait à manquer. Au fil des siècles, elles ont appris, par exemple, que l'abandon d'un marais par les hérons bleus indique que les racines tubéreuses vont mûrir. C'est la connaissance de ces signes et présages naturels qui leur permet de savoir quand il faut prendre la route et quand il faut s'arrêter. C'est ainsi que le peuple du Désert vit depuis plusieurs millénaires et, sans interférence extérieure, il continuera à mener cette existence pendant plusieurs autres milliers d'années.

Géographie

Dans ce lieu de pluie éternelle qui brouillait le paysage et coulait dans les yeux, il était difficile de voir au loin, et ce ne fut qu'après un jour entier de voyage qu'ils aperçurent, toutes proches, les montagnes aux sommets perdus dans les nuages qui séparaient le Désert des Larmes du Désert des Soupirs.

- *Stormbringer, III, 5.*

Le Désert des Larmes prend naissance au pied des pics glissants des Montagnes Sans Nom, à 1120 mètres au sud de l'endroit où ses pentes rocheuses rencontrent la mer. D'est en ouest, le plateau ondulant s'étend sur plus de 960 kilomètres. En bordure de côte, le Désert tombe dans la houle sous forme de falaises exposées au vent. Au nord, le plateau s'élève graduellement pour se fondre dans les cimes qui séparent le Désert des Larmes du Désert des Soupirs. Ses frontières orientales consistent en un escarpement stérile aux pentes raides dont les rocs ont été creusés de trous et d'arêtes par l'érosion et les orages. A l'ouest, le plateau descend plus doucement vers les plaines du Vilmir et de l'Ilmiora, mais les pistes qui montent à l'assaut de ses flancs sont rares.

L'altitude moyenne du Désert des Larmes est de 2 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. Elle va de 460 mètres en bordure de côte à près de trois kilomètres quand le Désert rejoint les montagnes. Le bassin marécageux sis en son centre est son point le plus bas. Le climat est frais et les précipitations constantes. Cela varie d'un jour et d'un endroit à l'autre, passant d'une brume légère éclairée d'un faible éclat de soleil

à une douce bruine et au brouillard en passant par des averses torrentielles. Même quand la pluie se calme pendant un jour et demi dans une région, des nuées maussades continuent d'obscurcir le ciel. Les tribus locales peuvent identifier trente-sept types d'ondée différents, mais un oeil non aguerri ne saurait les distinguer. On voit rarement l'astre diurne dans le Désert des Larmes, si ce n'est pour dispenser une faible luminosité floue les rares jours où les nuages sont ténus. Un tel événement suscite bien des trépидations et des cérémonies chez les tribus.

Les précipitations incessantes atteignent une moyenne de quatre mètres par an. Il en résulte une végétation luxuriante, des fondrières et de vastes fleuves et lacs. La majeure partie du terrain se compose de prairies légèrement ondulantes où l'herbe atteint la taille d'un homme par endroits. Parfois, des zones de collines basses sont tapissées d'un gazon doux et flexible et clairsemées de petits lacs et cours d'eau. On peut trouver des cavernes dans les lieux où les courants transpercent les roches tendres pour devenir souterrains.

Il n'existe que deux types de forêts dans le Désert des Larmes. Des étendues d'arbrisseaux et d'arbustes aux branches longues poussent ici et là dans les prairies. L'averse permanente filtre les substances nutritives du sol, inhibant la croissance de plantes et d'arbres de plus haute taille, à l'ex-

Événements Futurs Le Désert des Larmes

402 JR - Elric traverse le Désert des Larmes lors de son année d'exploration et d'errance. Les rares tribus qu'il y rencontre et les individus assez sots pour se lier d'amitié avec lui subissent un sort funeste.

406 JR - Le Porteur de Flamme et sa horde franchissent le Désert des Larmes depuis l'est mais, grâce à l'albinos, le feu des dragons les décime sur les frontières ilmioranes. Les tribus du Désert fuient devant l'armée de l'est et échappent donc à l'extermination. Les survivants épars de la meule qui cherchent à regagner l'est se font harceler et tuer par le peuple du Désert. Aucun des hommes de Terarn Gashtek ne reverra jamais sa lointaine patrie.

408 JR - Elric, Tristelune et Rackhir passent par le Désert durant leur quête du bouclier du Géant Trisle. Peu après, les habitants de Karlaak se réfugient dans le Désert des Larmes tandis que le Chaos détruit leur cité lors des derniers jours du monde. Le Désert, ses tribus et les Karlaakites périssent quand l'Entropie engloutit la terre.





ception de certains endroits spéciaux. Le sol pauvre paralyse le développement de l'agriculture, ce qui décourage la fondation de populations plus denses et de villages sédentaires.

Au nord, le Désert des Larmes s'élève pour rejoindre les montagnes. C'est là qu'on trouve la plus grande étendue d'eau du Désert : le lac Schaall Mar comme on l'appelle en mong. Trois grands fleuves s'en éloignent en serpentant pour gagner les confins du Désert des Larmes : le Stresh, le Murm et le Llar-shul-i.

Bien que ce dernier soit le plus long, c'est le Murm qui contient le plus d'eau car il est large de près d'un kilomètre et demi quand il se rue dans le précipice haut de six cent neuf mètres qui donne sur la mer. Le Stresh, dont le débit est ralenti par les eaux calmes du Marais de Stresh'Fell (qu'il traverse en sinuant avant de se déverser par-dessus l'escarpement) ondule dans les protectorats vilmiriens avant de se jeter dans l'océan. Le limon et les sédiments obscurcissent tous les cours d'eau du Désert des Larmes.

Les tourbières du Désert abritent de nombreux roseaux dont les jones des marais et le papyrus. Une grande diversité de plantes flottantes pousse dans ces eaux lentes : des nénuphars, des jacinthes et des épis, des lentilles et des soucis d'eau.

Les clans de la Tribu du Chat des Marais aménagent des îles artificielles dans les marécages et des bateaux en fagots de roseaux. Une des espèces de nénuphars qui prospèrent dans le Stresh'Fell devient si volumineuse que ses grandes feuilles flottantes peuvent supporter le poids d'un homme adulte. En cousant ces feuilles ensemble, on obtient un superbe abri contre la pluie.

Flore et Faune

Les vautours au bec sanglant planaient dans le vent glacial, accompagnant la horde qui traversait inexorablement le Désert des Larmes. Déjà la horde avait franchi deux déserts et trois chaînes de montagnes, et la faim la menait toujours plus avant.

- L'Épée Noire, III, 1.

Comme nous l'avons déjà dit, le Désert des Larmes est recouvert d'une végétation aussi abondante que luxuriante. Une diversité étonnante d'herbes, de mousses, de plantes rampantes et de plantes d'eau prospère dans cet environnement détrempé.

Des kilomètres de gazon ondulant et de verdure ondoyante s'étendent sous les nuées et la pluie battante. Les arbres qui poussent en ces lieux atteignent des hauteurs phénoménales. Certaines catégories de plantes comme les arbres fruitiers et les vignes sont rares dans certaines régions.

Le mammoth est l'animal le plus colossal du Désert des Larmes. On peut en trouver de petits groupes familiaux paisant dans les herbes hautes de l'ouest du plateau. Ils mesurent quatre mètres et demi au niveau de l'épaule, sont massifs

comme des éléphants, ont de petites oreilles, de longues défenses incurvées et une robe roussâtre de poils longs. Même dans le Désert des Larmes, ils sont rares. Les poils de mammoth sont huileux et imperméable ; les tribus locales les apprécient beaucoup et en font des vêtements et des couvertures.

Le parfum capiteux des mastodontes mouillés se sent de loin quand il est porté par le vent. Ces bêtes sont des créatures douces et passives. Ce sont des animaux sociaux, mais ils n'hésiteront pas à se battre pour protéger les membres de leur troupeau.

Souvent timides, disposant toujours d'une ouïe fine, ils évitent instinctivement les humains. Les tabous des clans interdisent leur massacre aveugle ; en outre, les armes des tribus étant de piètre qualité, elles ne parviennent à chasser que des mammoths très jeunes ou vieux et malades. La découverte d'un mastodonte mort donne lieu à de grandes réjouissances chez les tribus, car elles doivent généralement pister cette proie sage et vigilante pendant quelques semaines avant de pouvoir s'en approcher.

Plusieurs grands prédateurs vivent dans le Désert des Larmes. Les ours des cavernes habitent les montagnes du nord tandis que les marécages abritent le chat des marais tacheté, dont les adultes mesurent trois mètres de long du museau au bout de la queue. Ils mangent des serpents, des lézards, du gibier d'eau et du poisson et font d'excellents nageurs.

Les ours des cavernes et les chats des marais sont rares et solitaires ; ils ne se réunissent que pour s'accoupler. Au sommet de la chaîne alimentaire des tourbières du Désert des Larmes, on trouve le nalargrun, ou ver-taupo. Reportez-vous en fin de chapitre pour en savoir plus sur cette créature.

Parmi les autres animaux de la région figure une grande diversité de gibier d'eau : des canards, des butors, des ibis, des hérons, des cygnes blancs et de nombreuses espèces de poissons d'eau douce telles que le poisson-chat, la truite, le saumon, la brème et le brochet.

Le gauraud, ou perche géante, évolue uniquement dans les eaux du Schaall Mar ; sa chair tendre et rosée est succulente, mais il est difficile d'en attraper un car ils résident au plus profond du lac. Les troupeaux sauvages d'élans et de poneys, les hippopotames petits et velus, les putois, les porcs-épics et les musaraignes sont les principaux mammifères du Désert des Larmes. Les castors logent en bordure des cours d'eau.

Le climat étant frais, il y a peu de reptiles sur le plateau. Des escargots géants, des limaces d'un mètre et des mille-pattes à la taille et au venin inquiétants cohabitent également en ces lieux où grouillent en outre des moucheron, des moustiques et d'autres essaims d'insectes petits et piquants.

A moins de bien connaître le Désert et son territoire, il peut se révéler difficile d'y trouver de la nourriture. Les poissons ne se voient pas aisément dans les eaux boueuses, et se laissent encore moins pêcher. Les gros animaux sont tous dangereux, craignent les humains, ou les deux.

Le Désert des Larmes





Sites Remarquables

Minuscules dans l'immensité du plateau couvert d'herbe maigre qu'était le Désert des Larmes, les deux cavaliers pressaient leurs coursiers sous la bruine incessante.

- L'Épée Noire, III, 2.

Schaall Mar

Ce grand lac est long de trois mille deux cents mètres et beaucoup le croient sans fond. Il éveille la révérence et le mystère chez les tribus locales. Traduit du mong, son nom signifie le-lac-qui-est-le-Berceau-des-Fleuves. En effet, les trois longs cours d'eau du Désert des Larmes y prennent tous leur source. Le Schaall Mar tire ses origines du dégel et des glaciers des montagnes du nord, ainsi que de nombreuses sources d'eau fraîches et claires cachées sous sa surface. Des brumes se contorsionnent toujours au-dessus de l'étendue miroitante du lac, que surplombent des arbres barbus et séculaires. Par-delà, les hauts pics blancs des montagnes du nord se détachent faiblement dans le rideau de pluie permanent. Effondrées et envahies de mauvaises herbes, les ruines de tours melnibonéennes au fier passé dépareillent le littoral. La plupart des tribus demeurant dans la région considèrent le Schaall Mar comme sacré, aussi le gardent-ils farouchement. D'après certains, c'est une porte ouvrant sur le royaume de Straasha, d'autres affirment que le Seigneur des Mers a dressé son palais au fond du lac. Tous s'accordent à dire que les êtres jouissant de la faveur de Stret-Sha peuvent marcher ou nager sous les eaux sans craindre de se noyer si le dieu désire les recevoir. De nombreuses créatures vivent dans les eaux calmes du lac ou dans ses environs, y compris l'énorme et placide gauraud, une perche qui atteint jusqu'à deux mètres de long et qui n'existe que dans ces profondeurs.

Grom-Myr-Vaal

Situées dans les collines occidentales du Désert des Larmes, ces grandes cavernes de calcaire abritent de nombreuses et étranges créatures, parmi lesquelles figurent le poisson aveugle, le ver luisant, diverses espèces de chauve-souris, des grillons blancs dénués de globes oculaires et des homards incolores si transparents qu'on les voit uniquement grâce aux ombres qu'ils projettent en se déplaçant dans leurs mares stagnantes. Un grand nombre de mousses pousse près de l'entrée des grottes par lesquelles s'engouffre la lumière. Dans les tréfonds croissent des champignons phosphorescents pâles et mystérieux. Un des habitants les plus horribles de ces cavernes, l'iglog, ou araignée albinos géante, atteint la taille de la tête d'un cheval et vit dans ce seul environnement. Au lieu de tisser des toiles, ces arachnides sillonnent les murs et les sols des grottes. Leur venin puissant leur permet de se nourrir de chauve-souris et d'autres proies du même genre. Il est mortel pour les humains. Quand, en 402, Elric a traversé le Désert des Larmes en ren-

trant de l'Est Inconnu, sa personnalité fatale et son apparence semblable aux mortelles araignées albinos lui ont valu le surnom tribal d'Iglog. Le Grom-Myr-Vaal se distingue aussi par ses superbes stalactites et stalagmites, ses rideaux de pierre pétrifiée, ses formations minérales et ses lacs, ses mares et ses cours d'eau souterrains. Les tribus du Désert accordent de l'importance à l'une de ces cavernes : Hostra-Gra, Le Lieu du Rêve. Pour gagner cette salle, il faut traverser le dédale de galeries et de grottes qui composent le Grom-Myr-Vaal pendant plusieurs heures de marche. Les fidèles de Père Grom - comme on appelle Grome de la Terre en ces lieux - qui cherchent la révélation ou des réponses à leurs prières ou à leurs troubles, viennent dormir à Hostra-Gra dans l'espoir que le Roi de la Terre leur enverra des rêves pleins de sagesse.

Par tradition, ceux qui reçoivent la révélation peignent leurs visions sur les parois de l'ancre pour guider les autres membres des tribus qui pourraient les suivre dans les années à venir. Les murs de Hostra-Gra sont à demi recouverts d'un art des cavernes primitif mais passionné qui illustre les songes des requérants de Grom.

Chutes du Murm

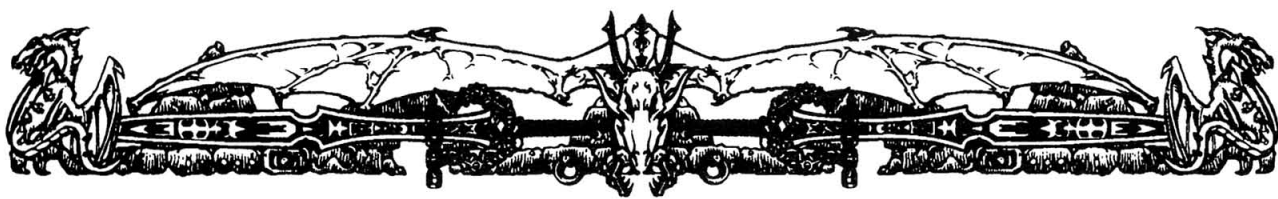
Cette immense cascade est l'une des merveilles naturelles des Jeunes Royaumes. Le cours gonflé, souillé de limon, du fleuve Murm - qui atteint 1,5 kilomètres de large quand il arrive à l'escarpement - se précipite en rugissant par-dessus le rebord d'une falaise haute de trois cent vingt mètres pour plonger dans la mer. La force et le volume du débit du Murm sont tels qu'on peut toujours boire de l'eau douce à une distance d'un jour de bateau en pleine mer, où son courant et sa couleur restent distinctes de l'eau salée.

Sous le vent, on peut entendre la cascade à trente-six kilomètres à la ronde. A proximité, le grondement et les vibrations sont cataclysmiques. La vue de ce torrent gigantesque est des plus impressionnante. Sur la terre ferme, les vents rabattent les nuées d'ordinaire ondoyantes contre les falaises du Désert orientées face à la mer ; les volutes de vapeur qui se forment au-dessus des Chutes du Murm s'accrochent au ciel tels des sentinelles. Grâce à eux, les vaisseaux qui s'aventurent loin en mer peuvent déterminer leur position.

Adzae, la Forêt Flottante

Dans le bassin central du Désert des Larmes pousse la Forêt Flottante, que les tribus appellent Adzae. Ses racines sont toujours plongées dans les eaux du fleuve Murm. Contrairement aux autres forêts du monde, on peut traverser Adzae en bateau d'un bout à l'autre sans jamais toucher ni même voir la terre ferme. Sous les épaisses frondaisons, par lesquelles la pluie incessante tombe goutte à goutte, foisonne une grande diversité d'insectes, de reptiles, d'oiseaux, et de petits mammifères. Au centre de la Forêt Flottante se dressent les piliers d'Adzae, six arbres gigantesques, mathusalems de la forêt dont le tronc a été peint de façon grossière pour repré-





senter des visages humains hauts de trente mètres. Ils sont consacrés au grand Clan du Dragon d'Eau et c'est là que, en période de crise, les anciens se réunissent pour convoquer les esprits de leurs fondateurs, morts depuis longtemps. Ceux-ci apparaissent alors dans les fûts pour s'entretenir avec les vivants et leur faire profiter de leur sagesse.

Les gens de l'extérieur qui s'aventurent dans ce bosquet sacré sans permission connaissent une mort lente et horrible : on les attache sous l'eau de la forêt inondée en ne laissant dépasser que leur nez à l'air libre.

Les insectes, extrêmement nombreux en Adzae, ne tardent pas à remarquer la chaleur humide des victimes et pondent leurs oeufs dans leurs narines. Quand ceux-ci éclosent, les larves dévorent lentement les malheureux de l'intérieur, si tant est que les pauvres intrus ne se sont pas noyés avant.

La Forêt de Nuages de Ssulsha

La Forêt de Nuages pousse à l'endroit où le gazon du plateau s'élève à la rencontre des montagnes. La brume s'écoule des hauts rochers en flottant entre les mousses suspendues et

les lianes enchevêtrées qui s'accrochent comme des amantes nerveuses aux troncs épais des arbres fougères, aux fûts nouveaux et anciens des ifs et des chênes. Cette forêt pluviale luxuriante et tempérée est une véritable orgie de végétation, car les averses n'ont toujours pas eu l'occasion d'y tomber et de vider le sol de ses substances nutritives. Au contraire, un brouillard et des nuées y planent. Des tiges de bambous peuvent se développer de trente centimètres par nuit et les fleurs magnifiques de fuchsias et d'orchidées aux couleurs vives éclosent entre les plantes grimpantes et les feuilles.

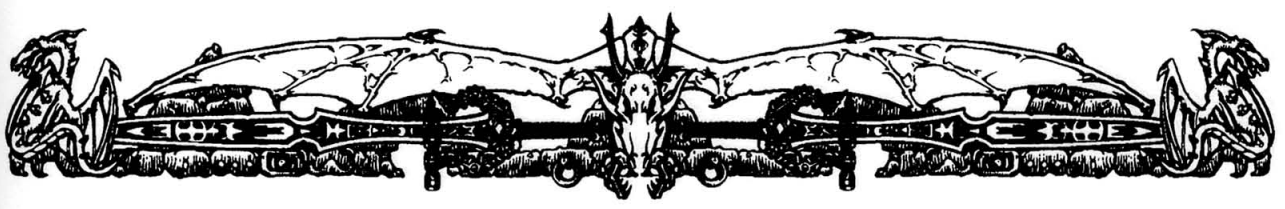
Les Coutumes du Désert

D'après leur tradition orale, les nomades du Désert des Larmes descendent de l'union du Seigneur Élémentaire Grome - ou Grom, comme ils l'appellent - et de Aai Première Femme. De nos jours, on dénombre quarante tribus différentes dans le Désert des Larmes. Toutes portent le nom de l'animal-totem avec lequel elles ont établi un lien spirituel.



Le Désert des Larmes





Même si les habitants des autres contrées, comme leurs voisins du Vilmir, les méprisent, les peuples du Désert sont parvenus à une harmonie avec leur environnement à laquelle les Jeunes Royaumes ont renoncé. Leur mode de vie n'exploite pas le monde où ils vivent, et leur philosophie a unifié leurs besoins personnels, spirituels et physiques en un tout complémentaire. Exceptionnellement, les hommes et les femmes sont égaux et les membres du clan partagent tout le travail sans distinction de sexe. Les tribus et les clans du Désert sont primitifs et superstitieux. Leurs familles étendues sont unies et couvrent plusieurs générations. Ils assurent par là même que chaque membre sera entouré d'affection tout au long de sa vie et recevra un enseignement continu concernant les usages de la tribu et du Désert. Les anciens sont révéérés pour la sagesse qu'ils ont accumulée et les enfants sont respectés pour leur énergie et leur enthousiasme illimités. Le clan élève ses jeunes collectivement, les adultes les supervisant, les instruisant et les distrayant à tour de rôle.

Un clan type pourrait se composer de trois frères et sœurs, de leurs épouses ou époux, de leurs enfants, de quelques petits-enfants peut-être, de tous les parents encore en vie et, souvent, de leurs amis et de quelques vagabonds. La plupart atteignent quinze à vingt personnes en moyenne. A certaines périodes de l'année, les clans séparés d'une tribu se réunissent pour partager la nourriture, se raconter les histoires de l'année écoulée, se retrouver et réciter les exploits de leurs ancêtres à l'intention des enfants.

Chaque tribu tient pour sacré l'animal-totem dont elle tire son nom. Elle ne chassera pas cette espèce (mais les autres tribus le pourront en toute impunité) et priera son totem pour qu'il l'aide en période de danger ou de maladie. Si le totem est satisfait des clans, il pourra inspirer des rêves utiles aux chamans ou les guider lors de leurs quêtes spirituelles aux enfers. Les animaux non totems sont aussi révéérés et ne sont pas chassés sans raison. Le feu est une manifestation magique dans le Désert, le domaine du Seigneur Krek-Atu (Kakatal), dieu cruel et opiniâtre. Par conséquent, il incombe au chaman ou à la personne la plus sage du clan de garder le feu, de peur qu'il devienne vorace et ne cherche à tous les engloutir ou ne meure capricieusement. C'est en partie grâce à leur connaissance du feu que les chamans du Désert des Larmes inspirent la crainte et le respect. La pluie constante contrarie les feux de camp ordinaires ; le peuple du Désert affirme que Stret-Sha leur signifie ainsi qu'ils doivent se détourner du feu.

Les clans se blottissent les uns contre les autres pour se réchauffer sous leurs manteaux et leurs fourrures. Ils mangent cru, sauf occasion particulière comme la réunion de toute la tribu. Celle-ci vénère le Seigneur Krek-Atu plus pour l'apaiser que par réelle dévotion. Les hommes du Désert des Larmes redoutent le soleil et ne savent pratiquement rien de la lune et des étoiles. Les rares fois où ces corps célestes apparaissent à travers les nuées, les nomades les prennent pour les esprits du ciel, les enfants de Laza des Vents qui ont rejeté le Roi Grom. Ils les insultent furieusement jusqu'à ce qu'ils se cachent de nouveau derrière les nuages.

Apparence et Mode

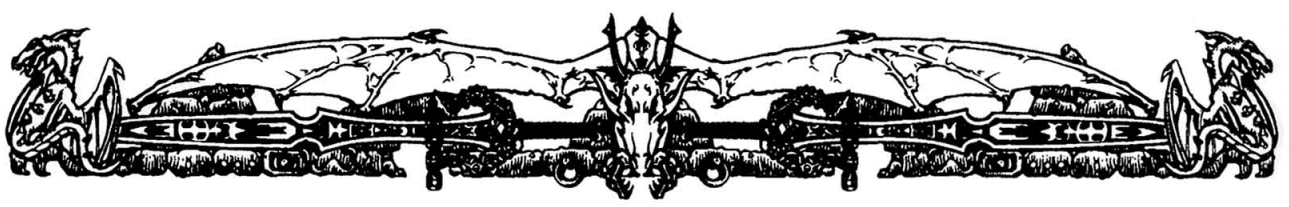
Les habitants du Désert sont petits et de faible corpulence. Ils ont la peau bronzée et burinée par une exposition permanente au vent et aux pluies. Ils ont tendance à avoir la figure carrée et solide, des sourcils épais et des yeux dont la teinte varie entre le noir et le marron foncé. Les hommes ont les poils du visage épars. Les peuples du Désert des Larmes ont des cheveux rudes, noirs ou châtain foncé en général. Ils évitent les rouquins, qu'ils soumettent souvent aux éléments à leur naissance, car ils pensent que ces enfants ont la faveur de Krek-Atu, le Seigneur du Feu, et sont donc les ennemis traditionnels du Roi Grom. Par contre, les blonds ont pour réputation d'avoir l'estime de Grom et reçoivent invariablement une formation de chaman ou de prêtresse. Les vêtements et la mode varient grandement d'une tribu à l'autre. Les hommes et les femmes se rasent souvent le crâne pour ne garder qu'une petite huppe, une iroquoise ou une natte, selon les usages de leur tribu. D'autres se font des dreadlocks courts ou des tresses très serrées. Seuls les chamans ont les cheveux longs ; ils introduisent souvent des brindilles et des os sculptés de runes dans leurs mèches trempées. Le maquillage s'avère peu pratique dans le climat du Désert des Larmes et, étant donné le faible niveau technologique des tribus, les bijoux sont rares et, d'ordinaire, de facture simple : du bois, des dents et des os. En général, ce sont les anciens et les chamans qui en mettent, car ces parures leur ont été offertes par d'autres membres de leur clan en signe de respect. La scarification est la forme de décoration corporelle la plus pratiquée.

Les vêtements restent simples et sont souvent réduits au minimum à cause du climat humide. Le peuple du désert n'emploie que des habits imperméables, du cuir et des fourrures le plus souvent, parfois juste une cape en peau animale rugueuse dont les poils se trouvent à l'extérieur. Inévitablement, ces hardes se détrempe et pourrissent dans la pluie incessante. Les nomades portent parfois un pantalon grossièrement taillé dans du cuir ou de la peau frangés, voire un chapeau de fourrure. Les manteaux en poils de mammouth sont précieux, tissés pour les chamans et les anciens révéérés pour leur sagesse et leur âge. On teint ces pèlerines en brun, en bleu, en rouge et en vert, chacune de ces couleurs représentant la terre, l'air, le feu et l'eau. C'est un symbole du lien qui unit l'humanité au monde physique. On peut aussi les décorer de signes cabalistiques représentant les mondes spirituels et la puissance de la magie. Leurs biens personnels sont si rares que le vol n'existe pratiquement pas chez les tribus du Désert.

Scarification

Hommes et femmes parent leur corps de cicatrices aux motifs complexes. Si les étrangers risquent d'y voir des stigmates défigurants, les gens du Désert y lisent bien des enseignements sur la personne ainsi marquée - sa tribu par exemple. Au sein d'une même tribu, les cicatrices sont différentes d'un clan et d'un sexe à l'autre, mais la technique utilisée pour ce faire reste la même dans tous les cas. Pour inciser





la peau, on se sert d'un silex, d'aiguilles en os, ou des rebords effilés d'un coquillage d'eau douce. Puis on frotte du charbon ou de l'argile sur la plaie pour l'empêcher de se refermer proprement et obtenir une cicatrice grumeleuse. Le plus souvent, ces balafres affectent le visage, le menton et les mains.

Les gens du Désert pensent que cette faculté de modifier et de décorer leur corps distingue les humains des bêtes. En se parant des symboles de leur animal-totem, ils peuvent s'attribuer ses caractéristiques, devenir cet animal tout en restant humains. Dans le Désert des Larmes, la scarification est un acte religieux mais aussi un procédé cosmétique et une épreuve de courage.

En général, elle se produit lors d'occasions particulières telles que les cérémonies tenues pour un mariage, le décès d'un être cher, ou l'entrée dans l'âge adulte. Elle peut être limitée au visage, comme les incisions parallèles de la Tribu du Poisson Chat qui courent de la lèvre au menton pour représenter les moustaches de leur totem, ou les points qui entourent les yeux des membres de la Tribu du Hibou. La Tribu du Papillon de Nuit est plus sophistiquée et reproduit le dessin des ailes de son animal-totem le long des bras. Les autres tribus scarifient leur poitrine ou leur dos de lignes horizontales ou de rangées de points. Les membres de la Tribu du Mammouth recouvrent tout leur corps de rangées de petites cicatrices symbolisant le pelage du mastodonte.

Religion

Les tribus du Désert pratiquent une sorte d'animisme. Elles croient que tout - pierres, arbres, flaqes et animaux - est vivant et a une âme en plus de son enveloppe physique. Les plus grands de ces esprits sont les Rois et la Reine des éléments : la terre, l'eau, le feu et l'air, les Seigneurs Grom, Stret-Sha, Krek-Atu et Dame Laza. Les Seigneurs des Bêtes et des Plantes correspondent avec les animaux-totems et les esprits végétaux collectivement révéérés par les tribus. Même les élémentaires mineurs sont considérés comme sacrés et bénéficient de rites spéciaux ; ils sont donc mieux disposés envers les sorciers du Désert qu'envers les autres humains.

Avant de tuer un animal ou d'abattre un arbre, les membres de la tribu s'excusent auprès de l'esprit qui l'habite, lui demandent pardon et lui expliquent qu'ils agissent par nécessité et non par cupidité. Ensuite, la pratique d'un rite approprié assure à l'esprit en question de renaître sous une autre forme.

Les habitants du Désert des Larmes traversent un monde peuplé d'esprits et d'êtres de chair et d'os mais, contrairement à la plupart des humains, ils en sont conscients. Par conséquent, les tribus tiennent le monde entier pour sacré et cherchent à vivre en harmonie avec lui, n'y puisant que le strict nécessaire. Ils considèrent la cupidité et la destruction gratuite comme les péchés les plus graves qui soient.

Non seulement ils adorent les esprits du monde naturel, mais ils révèrent aussi ceux de leurs ancêtres. A la mort, croient-ils, l'âme gagne le monde souterrain des esprits, le

Noms Ordinaires du Désert

Dans le Désert des Larmes, les noms sont complexes. Chaque personne porte le sien, celui de son père si c'est un homme ou de sa mère si c'est une femme, celui de son clan et celui de sa tribu.

Les noms masculins commencent toujours par une consonne (en mong, ils diphtonguent les J et les L et les prononcent comme des voyelles). Les prénoms ont une syllabe et les noms de clans en ont deux. L'ordre suit la hiérarchie donnée ci-après : prénom, nom du parent, nom du clan puis nom de la tribu.

Toutefois, ce dernier n'est utilisé que pour les occasions solennelles ou en présence d'étrangers ; ainsi, la personne s'appellera simplement Gorn Selg Ouïe Fine, par exemple, ou Aaï Eld Cascade. Au sein du clan, cet individu sera Gorn Selg ou Aaï Eld pendant les cérémonies, mais seulement Aaï ou Gorn quand on l'interpelle.

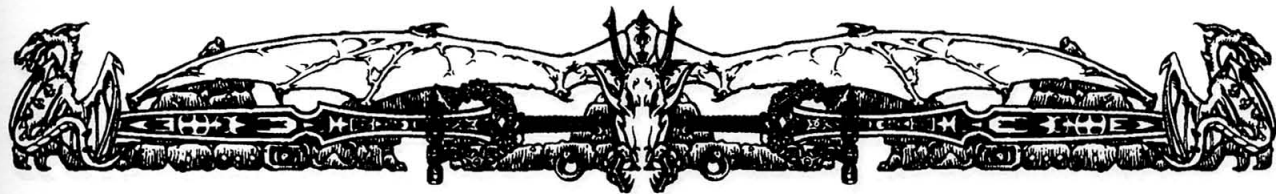
Prénoms Masculins : Bost, Benj, Calp, Dred, Druss, Fyrn, Ged, Gorn, Hard, Harl, Hed, Keil, Kem, Mir, Mog, Noon, Prel, Ram, Ret, Rel, Stig, Set, Selg, Trav, Tim, Vog, Whuls, Yarm, Zet.

Prénoms Féminins : Aaï, Ack, Alk, Al, Ard, Ast, Eck, Eel, Eld, Ell, Em, In, Ill, Jed, Jeil, Lef, Lolk, Larn, Olk, Ool, Osh, Ost, Ug, Ulf.

Noms de Clan : ils prennent plusieurs formes. Certains clans tirent leur nom d'une caractéristique familiale (le clan de l'Ouïe Fine) ou d'une particularité géographique (le clan de la Forêt de Nuages). D'autres prennent celui d'un grand ancêtre ou d'un esprit local.

Noms de Tribu : chaque tribu porte le nom de son animal-totem, celui avec lequel leur chaman est en communion et que les enfants n'ont pas le droit de chasser. Il y a près de quarante tribus dans le Désert des Larmes, chacune d'elles se scindant en divers clans et groupes familiaux. Parmi les animaux révéérés, on compte *Thu-rah* (l'ours), *Chtr'lush* (le castor), *Moush* (le poisson-chat), *Llargru'al* (le gauraud), *Skreet'ha* (le faucon), *Mreowushar* (le chat des marais), *Shu'fultho* (le mammouth), *Fa* (le papillon de nuit) et *Nk'tch-shee* (l'araignée).





royaume du Roi Grom, leur père. Ceux qui ont été méchants de leur vivant, qui ont désobéi aux lois de la tribu et de l'animal-totem seront dévorés par son esprit, car il réside également dans le royaume de Grom. Dans le cas contraire, le défunt vivra en paix avec le Seigneur des Bêtes et ses enfants-esprits, menant une vie après la mort qui ressemblera à son existence mortelle tout en lui étant supérieure.

On peut invoquer l'aide des esprits des ancêtres ; ils veillent souvent sur leurs descendants depuis l'autre monde. Par conséquent, il faut toujours respecter ses ancêtres, disent les tribus, car on ne sait jamais quand ils peuvent vous observer. S'ils sont traités de façon honorable, ils inspirent des rêves pour seconder et guider leurs descendants et, parfois, ils affrontent des esprits maléfiques et des démons pour le compte de quelqu'un.

Après la mort, les corps subissent divers traitements. Les tribus qui passent par Adzae et Ssulsha placent les dépouilles de leurs défunts sur des plates-formes dressées dans les branches des arbres - là, ils se décomposent lentement. Quand les bêtes ont dévoré la chair, absorbant ainsi l'essence vitale, et quand le dernier souffle du mort rejoint Laza, on récupère les os pour les enterrer dans la terre de Grom, substance dans laquelle ils ont été façonnés. D'autres tribus ensevelissent leurs défunts dans la bonne terre de Grom, ou laissent les cours d'eau les emporter. Les plates-formes mortuaires sont sacrées ; malheur aux étrangers qui en pillent une volontairement ou par accident.

Durant une semaine, on organise des rites funéraires au-dessus du corps pour que son esprit comprenne que sa chair ne dort pas mais est bien décédée. Ainsi passe-t-elle intentionnellement dans le royaume des esprits. A l'occasion, un esprit borné pourra rester près de son enveloppe charnelle, parfois pendant des années, hantant les rêves de ceux qui dorment à proximité.

A Propos des Chamans

Dans le Désert des Larmes, les chamans sont les membres les plus importants de la société. Ce sont des hommes et des femmes qui interprètent les paroles et les actions des esprits pour toute la tribu. En général, il y a un chaman par clan. Si les esprits ne choisissent aucun membre d'un clan, un chaman ou un apprenti issu d'un autre viendra l'accompagner volontairement ou sur ordre et ce, jusqu'à ce qu'un chaman naisse en son sein et reçoive sa formation.

Les chamans sont toujours des individus détachés des autres, des solitaires, des homosexuels, des travestis, des déments ou des perturbés, ou encore des enfants nés avec les cheveux blancs. Du fait de leur différence, on les croit marqués par les esprits et donc plus à même de communiquer avec eux. La plupart des chamans croient que, sans leur formation, leurs facultés magiques incontrôlées les tueraient ou leur feraient perdre la raison. Ce sont d'autres chamans qui s'occupent de les instruire après avoir reconnu leur don latent. En de rares occasions, les esprits se chargent eux-mêmes de

donner cette éducation. Un chaman bénéficiant de ce dernier type d'initiation est très puissant, sa sagacité et ses pouvoirs faisant honte à la plupart de ses confrères.

Après de nombreuses et douloureuses années de noviciat, les apprentis chamans doivent affronter leur propre mort en guise d'épreuve finale. Ayant ingéré certaines herbes ou champignons (les psychotoniques et les drogues hallucinogènes jouent une grande part dans ces rites), le chaman quitte son corps pour se rendre dans le royaume souterrain de Grom. Là, l'animal-totem de la tribu doit l'attaquer et le tuer, après quoi les esprits de ses ancêtres le ramènent à la vie - en remplaçant quelques organes, les os ou le cœur par exemple, par des pierres ou des bâtons de cuivre sculptés de runes. S'il survit à ce rituel et se réveille dans le même corps, l'étudiant est considéré comme un chaman à part entière, prêt à parler et à donner des ordres aux esprits pour le bien de la tribu.

La force d'un chaman ne dépend pas d'un lien avec un dieu mais de sa propre volonté. Ainsi, c'est sa force de caractère qui décidera de l'habileté avec laquelle il pourra assumer ses responsabilités envers la tribu. Au moyen de spectacles publics comprenant des battements de tambour, une danse extatique, l'ingestion de drogues, l'usage de maracas et le chant, et au moyen de duperies telles que la guérison par la prière, la ventriloquie et la prestidigitation de l'évasion, le chaman traite directement avec les esprits et persuade la tribu, ainsi que sa propre personne, de ses pouvoirs. Comme le succès du chaman n'est jamais assuré, on ne lui fait des dons - des aliments ou des vêtements par exemple - qu'après la réalisation de sa mission. Sa tâche consiste généralement à bannir un fantôme qui n'a pas compris qu'il était mort ou à expulser un esprit maléfique du corps d'une personne rendue malade par sa présence.

Gouvernement

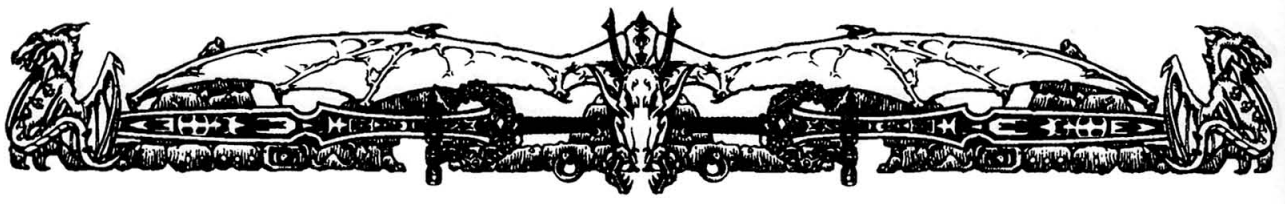
Le Désert des Larmes n'a pas de gouvernement central. Chaque clan fait sa propre loi et tous les adultes prennent part aux discussions portant sur son avenir. S'ils désirent assister à ces débats, les enfants ne sont pas exclus. Les clans préfèrent se reposer sur la sagesse de tous ses membres plutôt que sur le règne d'un seul individu. Après avoir entendu et pesé toutes les propositions, ils prennent leurs décisions en commun.

Quand les clans épars de chaque tribu se réunissent, une fois l'an, pour se retrouver et se raconter leurs histoires, ils prennent leurs décisions de la même façon. Dans certains clans, un individu à la forte personnalité (un chaman, le plus souvent, mais il arrive que ce soit un guerrier) peut se déclarer le chef et organiser sa succession. Il est rare que ces dictatures durent plus d'une ou deux générations.

Tous les individus, tous les clans et toutes les tribus résolvent leurs conflits entre eux de la même manière (cette pratique courante fait ressortir l'ascendance commune des peuples du Désert). Les parties opposantes se font face ; certaines tribus utilisent la lance et le bouclier, d'autres la lance et les lancers uniquement. On hurle des insultes jusqu'à s'être

Le Désert des Larmes





suffisamment échauffé pour commencer le combat. On projette et arrête les armes, et celui qui se fait blesser en premier ou le plus grièvement est déclaré perdant. Après ce conflit, le vainqueur aide toujours à panser les plaies du vaincu, puis on organise un festin et annonce le problème réglé. De cette manière, les tribus du Désert évitent de tuer et de verser le sang inutilement.

Les disputes ne se terminent pas toutes dans la violence. Certaines tribus discutent pour arriver à une solution, n'employant le combat qu'en dernier recours. L'inverse est aussi exact.

Si un perdant s'entête dans une querelle qu'on a déclarée résolue, il est banni du clan et considéré comme un être sans honneur. Privé du soutien du clan, il ne tarde pas à succomber aux prédateurs et aux conditions de vie du Désert des Larmes. Souvent, les rares habitants du Désert des Larmes à parcourir les Jeunes Royaumes sont des exilés rejetés pour une raison semblable. Du fait des liens étroits qui unissent les clans et les tribus, la majorité des nomades trouvent l'exil pire que la mort.

Le vol est rare dans les tribus, car les biens sont minimes. L'inceste est un crime, de même que le viol et le meurtre, et tous sont punis par le bannissement. Le fait de coucher avec le mari ou la femme de quelqu'un d'autre autorise l'offensé à projeter une lance sur les coupables, qui n'ont pas le droit de porter de bouclier mais peuvent chercher à esquiver. Que la cible meurt, reçoive une blessure ou ne soit pas touchée, l'assaut met officiellement un terme au conflit.

Guerre

On forme les deux sexes à l'art de la chasse et du combat. D'ordinaire, on taille les lances dans du bois de fer ; étant donné le peu d'arbres disponibles sur le plateau, on les considère comme des objets précieux. On peut aussi les tailler dans l'os mais c'est moins fréquent. On durcit leur pointe dans des charbons et décore leur hampe de plumes et d'ossements. Chacun de ces ornements représente chacune des utilisations qui a été faite de cette arme.

D'ordinaire, on façonne les couteaux dans le silex, qu'on recueille prudemment dans les montagnes du nord et échange entre les diverses tribus. On utilise aussi l'os. Dernièrement, les dagues obtenue par le troc au Vilmir et en Ilmiora ont acquis une certaine valeur. Seules certaines tribus se servent de boucliers, qu'elles débitent généralement dans le bois et le cuir animal.

Les frondes constituent l'arme de jet préférée du Désert des Larmes ; elles sont souvent découpées dans des peaux non tannées. On les jette quand elles perdent leur force et leur élasticité. Leurs utilisateurs emploient des petits galets.

Les armures sont rares et pourrissent ou rouillent rapidement sous la pluie incessante. En outre, elles sont encombrantes et peu pratiques pour un peuple nomade. En général, celles qu'on fabrique sont en cuir et obtenues à l'extérieur du

Désert contre des fourrures. Les quelques propriétaires d'armes métalliques - épées, fers de lance, et autres - les tiennent en haute estime du fait de leur efficacité et de leur supériorité par rapport aux armes habituelles du Désert. A l'instar des armures, ces instruments guerriers sont toujours de facture étrangère. Le marchand qui sera assez brave, ou téméraire, pour importer un arsenal de grande qualité dans le Désert des Larmes pourrait gagner une véritable fortune, mais nul n'a encore jamais essayé.

Les étrangers qui pénètrent dans le Désert rencontrent souvent des nomades renfrognés et soupçonneux. L'expérience leur a appris que les gens de l'extérieur étaient cupides. Certains réagissent en les évitant complètement, de sorte que le Désert peut sembler parfaitement dépeuplé. D'autres cherchent à harceler les intrus pour qu'ils quittent l'escarpement, ou à les tuer sans autre forme de procès. Les tribus martiales, dont font partie celles du Mammouth et du Chat des Marais, se ruent sur les envahisseurs avec un bruit de tonnerre, hurlant et hululant sur le dos de leurs petits poneys à poil long. Les membres de ces tribus comptent parmi les rares qui organisent parfois des raids dans les basses terres en période de famine. Les chaînes d'esclaves vilmiriens qui s'introduisent dans le Désert pour y trouver du bois d'oeuvre doivent faire face à des nomades armés et furieux de voir que les esprits des arbres n'ont pas été consultés avant d'être abattus par les haches vilmiriennes.

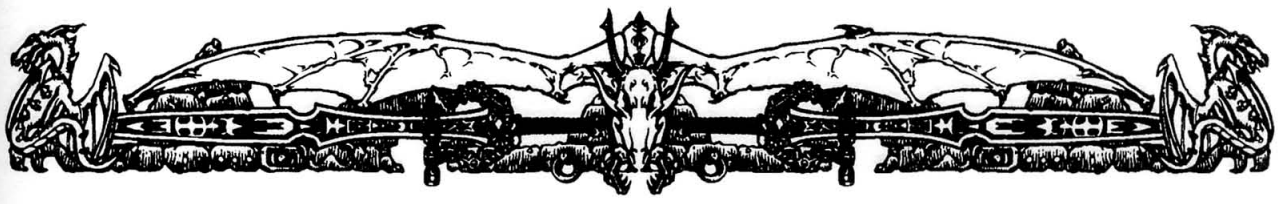
Le Désert des Larmes et le Monde

Isolées comme elles le sont au sommet de leur plateau nimbé de nuées, les tribus du Désert ont peu de contacts avec les Jeunes Royaumes. Depuis que les Melnibonéens qui résidaient sur le rivage du Schaall Mar s'en sont retournés à la Cité qui Rêve, peu d'étrangers se sont aventurés dans le Désert des Larmes. Au cours des cinquante dernières années, les chaînes d'esclaves vilmiriens ont parfois cherché à s'y procurer du bois d'oeuvre mais sans succès. Ces intrus ont été massacrés et les corps abandonnés à la décomposition sous les averses. Il est même arrivé que des raids de représailles soient lancés dans les basses terres, le plus souvent aux dépens de quelques vaches. Les visiteurs ne reçoivent pas tous un accueil violent. D'ordinaire, le peuple du Désert les évite complètement, s'éclipsant dans la pluie et la brume tels des fantômes.

Pour les tribus du Désert, les Jeunes Royaumes sont un mystère. Certains chamans prétendent que le monde extérieur est infernal, chaud, sec et exposé à la colère brûlante de Krek-Atu. D'autres - des explorateurs courageux ou des parias qui se sont risqués au-delà du Désert des Larmes pour faire le troc des fourrures avec les villes voisines - ont parlé de terres arides à leur retour. Leur histoire s'embellit chaque fois qu'ils la racontent.

Les contrées bordant le Désert des Larmes ont bien des légendes sur le plateau brumeux. Certains disent que le Désert est l'enfer sur terre, peuplé de fantômes et de spectres à peine visibles dans l'ondée éternelle. D'autres affirment que le pla-





teau est une porte ouvrant sur d'autres mondes. Gorjhan, au Vilmir, qui a perdu du bétail lors des raids des nomades, et Karlaak aux tours de jade ont parfois eu affaire aux tribus du Désert. La capitale a même pratiqué le troc avec ces sauvages soupçonneux et à moitié nus. Dans toutes les régions, une poignée d'individus dispose d'une certaine connaissance du Désert et de ses usages. Partout ailleurs dans les Jeunes Royaumes, le Désert des Larmes reste inconnu ou légendaire.

Festivals

Les nomades festoient souvent. Outre les petites fêtes liées aux anniversaires - que l'on commémore généralement en ajoutant quelques cicatrices supplémentaires - les tribus du Désert célèbrent également des événements comme le changement subtil des saisons.

S'appuyant sur divers signaux naturels et irréguliers - l'éclosion de certaines fleurs ou la naissance de jeunes animaux - pour les déceler, ils organisent ces festivités à des dates différentes d'une année et d'une tribu à l'autre. Ces rites sont marqués par des tambours, des danses et des festins.

Une fois l'an, les clans épars d'une tribu se réunissent. Comme lors du changement des saisons, l'époque de ces rassemblements est indiquée par des phénomènes naturels.

Par exemple, pour la Tribu du Castor, l'apparition des premiers bébés castor de l'année dans les mares et les cours d'eau de leur territoire est le signe que leurs clans doivent se retrouver sur les rives du Schaall Mar, leur lieu de ralliement traditionnel. Au fil des semaines suivantes, ceux-ci se mettent en route pour le grand lac, et le regroupement de la tribu commence. C'est grâce à ce type de méthode que les nombreuses tribus du Désert savent que le temps de rencontrer leurs semblables est venu.

La réunion des clans est un instant privilégié car, d'ordinaire, c'est le seul moment où tous les membres de la tribu sont ensemble. Ils saluent tous les nouveaux nés avec force exclamations et pleurent les morts. De même, on arrange les mariages des années à venir et le chaman des clans appropriés officie aux noces prévues lors des attroupements précédents. Ceux-ci donnent l'occasion rare au peuple du Désert de manger des aliments cuits, car le premier clan arrivé sur les lieux allume de grands feux de joie qu'on ne laisse pas mourir avant

Qu'est-ce qui fait creuser le Ver-Taupe ?

Il y a longtemps, avant que Stret-Sha ne commence à pleurer, Nalargrun était une superbe créature à la fourrure lisse et lustrée et aux yeux marron brillant. Après s'être baignée, elle aimait se chauffer au soleil sur la rive du fleuve et chanter les louanges de Krek-Atu, qui était son ami. Quand elle apprit que ce dernier était tombé amoureux de Laza, Nalargrun décida d'aller voir si cette Laza était assez bien pour son camarade.

Elle fureta dans l'herbe et dans les arbres et, étant bonne nageuse, elle regarda même sous l'eau, mais elle ne put la trouver. Laza jouait sur les cimes des montagnes mais Nalargrun l'ignorait. Elle chercha donc encore et encore, et ne put la dénicher. En chemin, nul ne put lui dire où demeurait Laza, aussi commença-t-elle à s'enervner. Elle se mit à mordre ceux qui ne pouvaient la renseigner et bientôt plus personne n'accepta de lui parler.

Elle s'éloigna toujours plus de son rivage et ne tarda pas à pénétrer dans les hautes montagnes. Laza s'approcha d'elle. Ignorant de qui il s'agissait, Nalargrun lui demanda si elle savait où trouver Laza. Voyant que Nalargrun était en colère et agressive, Laza décida de lui demander pourquoi elle voulait ce renseignement avant de se présenter. Nalargrun jugea Laza impertinente et la mordit pour lui enseigner les

bonnes manières. La fureur qui s'empara de Laza fut telle que son cri puissant arracha ses poils à Nalargrun. Là où ils tombèrent pousse aujourd'hui une mousse brune et douce qu'on appelle le Fléau des Vers. Effrayée, Nalargrun tenta de fuir, mais Laza l'attrapa par les pieds pour l'en empêcher.

Nalargrun se tortilla encore et encore, s'étendant et tirant pour essayer de se dégager. Tant et si bien que son corps s'allongea et prit une forme de serpent. Avec un grand bruit sec, ses jambes se détachèrent et restèrent dans la main de Laza. Profitant de l'étonnement de cette dernière, Nalargrun s'éloigna rapidement en rampant.

Laza envoya des vents lui souffler dessus pour lui donner froid car, privée de sa fourrure, elle était nue. Par conséquent, Nalargrun se réfugia sous terre, où les alizés de Laza ne pouvaient l'atteindre. Elle creusa le sol de son rivage et s'y cache encore à ce jour. Elle y réside depuis si longtemps qu'elle en a perdu l'usage de ses yeux, car elle vit dans les ténèbres. Krek-Atu l'a abandonnée et Nalargrun s'est retrouvée seule. Elle n'a pas oublié que personne n'a voulu l'aider dans ses recherches et, aujourd'hui, elle mord les gens et les animaux qu'elle n'aime pas.

- La Tribu de la Forêt des Nuages





le départ du dernier clan. Si le feu de joie de la réunion s'éteint, c'est le signe inévitable que le clan qui l'a allumé périra au cours de l'année, s'étant attiré la colère de Krek-Atu pour quelque action antérieure.

De nombreuses épreuves de force ont lieu lors de ces rassemblements : les nomades sautent par-dessus les flammes, pratiquent la lutte, courent et accomplissent d'autres exploits de puissance et de dextérité. Les tribus ne fêtent pas toutes la réunion des clans de cette façon, certaines préfèrent les concours de chant, d'équitation et de cuisine.

Dix jours après l'arrivée du dernier clan, les réjouissances prennent fin. Ils prennent congé les uns des autres et s'en vont dans l'ordre de leur venue. Sauf caprice du destin, ils ne se reverront pas avant un an.

L'autre festival notable est commun à toutes les tribus. Si le soleil vient à percer les nuages qui surplombent constamment le plateau, les nomades accomplissent des rituels bruyants ; ils battent du tambour et chantent pour repousser Krek-Atu.

Ce genre d'événement est rare et suscite la crainte chez les tribus, car il signifie qu'une petite bataille vient d'opposer Grom et Krek-Atu et que ce dernier l'a emporté. Si cela se produit pendant une réunion tribale, on en conclue que la tribu tout entière est condamnée si ses chamans n'arrivent pas à détourner la colère du Seigneur du Feu, l'ennemi de leur Père de la Terre.

Nourriture et Boisson

La collecte des aliments occupe une grande partie de la journée des nomades. Leur régime ne comporte qu'une fraction de viande rouge, se composant essentiellement de racines, de tubercules, de pousses, de champignons, de fruits, d'oeufs, de poissons et d'insectes tels les scarabées ou les larves.

Parfois, les chasseurs ramèneront du gibier d'eau au clan, de petits mammifères ou, lors de journées particulièrement heureuses, des tranches de viande de mammouth.

Ils mangent toujours cru, sauf à l'occasion des réunions que nous venons de décrire. Hommes et femmes participent aux chasses et à la collecte des autres denrées alimentaires.

Les tribus du Désert ne connaissent ni le vin ni la bière (à moins que des étrangers peu scrupuleux importent des boissons alcoolisées sur le plateau pour soûler les nomades et leur voler leurs fourrures et autres objets de valeur), mais ils mangent avec joie des psilocybes fermentés.

Ceux-ci ne restent pas longtemps de saison, le dernier mois de printemps en général, aussi les conserve-t-on dans du miel pour les consommer toute l'année.

Tout comme l'alcool fermenté par le miel, les champignons proprement dits sont de puissants hallucinogènes qui inspirent aux nomades des visions et un sentiment d'harmonie avec le monde, physique et spirituel, où ils habitent.

Arts et Passe-Temps

Les tribus du Désert des Larmes pratiquent peu d'arts, à l'exception de la facture d'armes et la fermentation des champignons - activités qui tiennent plutôt de l'artisanat. Malgré leur habileté à construire rapidement des abris de feuilles, de branchages et d'herbes aussi grossiers qu'efficaces, cette pratique perd toute utilité ou presque en dehors des limites du plateau humide du Désert.

Les manteaux des chamans sont décorés de divers signes cabalistiques peints et teints, mais on ne peut pas vraiment parler ici d'une forme d'art organisée. En outre, la confection des vêtements est tout sauf raffinée.

Les tribus aiment la musique, qu'elles jouent sur des tambours, des maracas, et des flûtes et des sifflets en os ou en bois. Un grand nombre d'entre elles n'exige d'autre instrument que la voix. Les psalmodies et les mélodies obsédantes du Désert s'élèvent et retombent en autant de mélodies étranges, imitant les sons de l'eau et des pluies comme le fait le mong, la seule langue qu'ils pratiquent. Le mong n'a pas de forme écrite.

Les enfants du Désert et leurs parents s'adonnent à des jeux simples et physiques : saute-mouton, roulades et escalade, cache-cache et saut à la corde - une liane épaisse ou les boyaux d'une bête récemment éviscérée. Dans le pays des pluies éternelles, c'est la natation et la course que l'on préfère, de même que les jeux éducatifs basés sur les mots et consistant à nommer les objets visibles ou non. C'est dans cette simplicité que les enfants se divertissent et apprennent à mieux connaître le monde où ils vivent.

Individus et Créatures

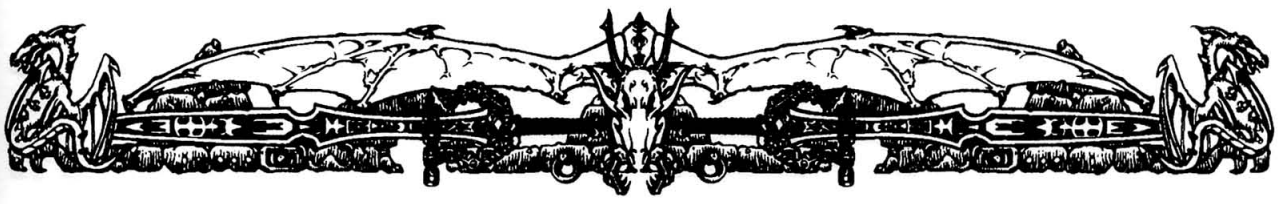
Ulf

Petite et musclée, Ulf est le chef de bataille d'un clan puissant des Mreowushar, ou tribu du Chat des Marais. Après que la peste, introduite sur des couvertures par un marchand ilmioran, eut tué les anciens du clan du Sol Tremblant, Ulf s'est autoproclamée chef. Ses joues s'ornent de cicatrices épaisses et parallèles, et elle porte une longue mèche tressée au sommet du crâne. Ses yeux sont aussi perçants que sa lance et son esprit aussi vif que ses sens.

Ulf est féroce mais pas sanguinaire. Elle a compris qu'en l'absence d'un meneur fort, son clan était condamné. Depuis qu'elle a pris le pouvoir, elle a fait ses preuves, malgré sa haine fanatique des étrangers. Le clan du Sol Tremblant compte trente personnes car il s'est associé à celui de l'Arbre Barbu. Comme tous les membres de la tribu des Mreowushar, Ulf et ses gens sont des guerriers farouches. Ils ont massacré des étrangers des Terres Sèches à plusieurs reprises.

Le Désert des Larmes





Le rêve d'Ulf est d'unir tous les clans du Chat des Marais pour faire des Mreowushar la plus puissante tribu du Désert. Ensuite, elle obligera les tribus, y compris la faible tribu du Papillon de Nuit, à combattre les étrangers pour que le Désert des Larmes soit une contrée sûre pour chacun d'eux. Un jour, elle le sait, elle devra rejoindre ses ancêtres. Alors, Ulf se tiendra bien droit et Père Grom en personne l'accueillera, elle en est certaine. Son nom est déjà une légende dans les tribus qui habitent le bassin central du plateau ; elle a l'intention de faire connaître ses exploits dans tout le Désert.

Ulf Eel Urdon Mreowushar, 35 ans

Chaos 22	Balance 20	Loi 16		
FOR 15	CON 15	TAI 10	INT 13	POU 16
DEX 17	APP 10			

Points de Vie : 13
 Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance Longue 107 %, dégâts 1D10+1+1D4 ; Lance Courte 89 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; Dague 110 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; Bouclier Entier 76 %, dégâts R+1D4+1D4

Armure : 1 point dû à ses peaux et fourrures

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 73 %, Chercher 64 %, Déplacement Silencieux 83 %, Ecouter 61 %, Eloquence 85 %, Esquive 44 %, Grimper 87 %, Jeunes Royaumes 05 %, Lancer 75 %, Langue Maternelle (Mong) 60 %, Monde Naturel 67 %, Natation 37 %, Orientation 85 %, Pister 75 %, Sagacité 80 %, Sauter 75 %, Se Cacher 50 %, Sentir/Goûter 50 %

Mog

Grand pour un habitant du Désert, Mog est bien charpenté mais, voûté par les ans, il perd la force phénoménale de sa jeunesse. Son arthrite le contraint à marcher en traînant les pieds, un peu comme un ours, son animal-totem.

Ses cheveux forment de nombreux dreadlocks gris dans lesquels il a entremêlé de multiples os et dents. Sa peau sombre est parcheminée et creusée de rides profondes. Atteint de cataracte à un oeil, il est borgne. Son clan le révère beaucoup ; les jeunes et les vieux veillent à ses besoins. Il est le plus âgé des chamans de la tribu de l'Ours et ne s'attend pas à revoir ses pairs plus d'une fois. Bientôt, il le sait, il rejoindra Grom.

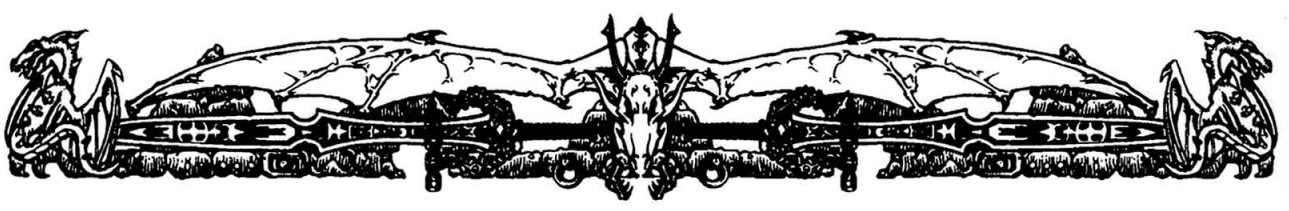
Son apprenti n'a jamais regagné son corps lors de sa quête spirituelle, trouvant la mort aux enfers. Ayant déjà consacré plus de dix années à former ce garçon, Mog craint de ne pas pouvoir transmettre sa sagesse avant de décéder. Son clan se retrouverait sans chaman et bien des secrets seraient perdus. Toutefois, dernièrement, Mog a vu la naissance d'un enfant dans ses rêves, une fillette à qui l'Ours donnait sa forme humaine d'un coup de langue et à qui Aai Première Femme insufflait le premier souffle.

Mog croit que cet enfant est son héritière désignée par les esprits, et il est prêt à engager des héros pour qu'ils se mettent en quête du bébé. Pour ce qu'il en sait, elle n'est peut-être pas encore née. De même, il ignore où elle peut se trouver.



Le Désert des Larmes





Mog Mir Ruagh Thu-Rah, 62 ans

FOR 10 CON 15 TAI 14 INT 16 POU 17
DEX 9 APP 8

Chaos 12 Balance 67 Loi 13

Points de Vie : 15

Armes : Dague 105 %, dégâts 1D4+2

Sorts : Ailes de Lassa (4), Assimiler Forme (4), Convoquer un Élémentaire (1), Convoquer un Seigneur des Bêtes (Ours) (3), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Oeil de Buse (1), Oeil de Rat (1), Vue de Sorcière (3)

Compétences : Allumer un Feu 93 %, Artisanat (Tour de Passe-Passe) 98 %, Baratin 96 %, Chercher 35 %, Dissimuler un Objet 103 %, Ecouter 75 %, Jeunes Royaumes 10 %, Langue Etrangère (Langue Commune) 10 %, Langue Maternelle (Mong) 105 %, Marchander 85 %, Médecine Rudimentaire 89 %, Monde Naturel 71 %, Orientation 68 %, Potions 92 %, Royaumes Inconnus 10 %, Sagacité 99 %

Vers-Taupes du Désert des Larmes

Fort heureusement, ces horribles bêtes sans poils sont rares. Elles nagent dans le sol marécageux de leur habitat, chassant leur proie à la surface en se fiant à leur odorat et aux vibrations émises. Le nalargrun est complètement aveugle en raison de son existence souterraine. Mammifère pâle et ridé ressemblant à un ver, il a des griffes semblables à des bûches derrière ses yeux éteints, son nez est une fleur de chair et sa grande gueule est pleine de crocs. Un nalargrun adulte peut atteindre jusqu'à quinze mètres de long.

Les habitants du Désert craignent et détestent ce carnivore, dont le nom pour eux est synonyme de tromperie. Le ver-taube tend des embuscades à ses victimes en se cachant sous le sol ; il préfère vivre dans les terres tendres et semi-liquides des marais et des rives fluviales. Il évite les terrains rocaillieux et les racines épaisses des zones très boisées. Les élans, les poneys, les bébés mammoths et les hippopotames constituent l'essentiel de ses prises.

Le nalargrun ronge les racines des arbres pour aiguïser ses dents. Les troncs morts et ses tunnels parfois effondrés produisent un terrain stérile et couvert de mottes caractéristiques que les nomades reconnaissent aisément et contournent. Par chance, ces grands prédateurs ne sont pas énergiques. Les tribus que les pérégrinations conduisent à proximité de marais infestés de nalargruns savent rester parfaitement silencieuses et immobiles si elles soupçonnent la présence d'un ver-taube. Ce faisant, ils espèrent troubler la créature par l'absence de vibrations et éviter d'en subir les assauts. Le silence soudain de la vie sauvage est souvent l'unique indication qu'un nalargrun chasse non loin. Les grands nalargruns sont tous des femelles. Les mâles et les vers-taupes immatures sont des reproductions miniatures des femelles et vivent à la surface. Ils errent un peu partout, se nourrissant de petits oiseaux et mammifères. Les

jeunes mesurent près de trente centimètres à la naissance et atteignent dans les deux mètres avant de s'enfouir. Les mâles ne s'enterrent pas avant que leur femelle soit prête à s'accoupler. Elle l'accepte par la gueule. Un parfum irrésistible l'attire vers une poche spéciale de sa gorge où il copule avant d'être ingéré. Les femelles adultes s'enfouissent à l'âge de cinq ans, mais elles continuent de se nourrir, de se transformer et de pousser pendant des années avant d'être assez grandes pour saillir.

Nalargrun, femelle adulte

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+20	41
CON	5D6+6	30
TAI	10D6+10	45
INT	4	4
POU	3D6	10-11
DEX	1D6+4	7-8

DEP : ramper 6/creuser 3

Points de Vie Moyens : 37-38

Modificateur aux Dégâts Moyen : +5D6

Armes : Avaler Proie* 45 %, victime meurt un round plus tard ; Morsure 25 %, dégâts 1D10+1/2MD ; Ecraser 30 %, dégâts égaux au MD uniquement

* Surgissant par le trou de son terrier, le nalargrun cherche à avaler une victime lors de son attaque initiale. La cible doit résister à la FOR de la créature pour se dégager de ses mâchoires, sous peine d'être complètement engloutie à la fin du round suivant ; le gosier plein, le nalargrun regagne alors ses pénates. S'il rate son assaut, le ver-taube essaie de mordre. S'il perd la moitié de ses points de vie, il recrache sa proie et se réfugie sous terre.

Armure : 1D6+2 grâce à son épaisse peau ridée

Compétences : Creuser 100 %, Ecouter 85 %, Embuscade 70 %, Fouir la Terre 50 %, Sentir Vibration 75 %, Sentir/Goûter 80 %

Nalargrun, adolescent

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+3	13-14
CON	3D6+3	13-14
TAI	2D6+6	13
INT	4	4
POU	2D6	7
DEX	3D6+4	14-15

DEP : décamper 6

Points de Vie Moyens : 13-14

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : Morsure 40 %, dégâts 1D4+1

Compétences : Chercher 30 %, Ecouter 75 %, Embuscade 50 %, Esquive 45 %, Fouir la Terre 10 %, Sentir/Goûter 80 %

Le Désert des Larmes





Poneys du Désert

Le Désert des Larmes abrite une race de petits chevaux introuvables dans le reste du monde. Le poney du Désert, comme l'appellent les naturalistes melnibonéens, est moins haut qu'un coursier moyen, atteignant tout juste 1m 15 au niveau de l'épaule. Il a aussi les poils plus longs. En général, il est de couleur grise, a une courte crinière noire et rêche et une queue noire. Une ligne noire parcourt son dos de la crinière à la queue. Parfois, certains naissent entièrement noirs.

On peut les croiser avec des chevaux ordinaires, mais leurs rejets sont toujours stériles. De petits troupeaux de poneys du désert parcourent les régions les plus sauvages du Désert des Larmes, préférant les terrains rocaillieux du nord, vers les montagnes. Ils ne comprennent guère plus de vingt bêtes. Rarement chassés, ils se méfient des humains mais leur présence ne les effraie pas, à moins qu'un geste ne vienne justifier leur crainte.

Ce sont les seuls animaux domestiqués par les tribus du Désert des Larmes, mais toutes n'en possèdent pas, ni ne savent les monter. Les nomades ignorent tout du dressage qui leur permettrait d'imposer leur volonté aux poneys.

A la place, les membres d'un clan accompagnent un troupeau et, suivant les conseils de leur chaman, ils gagnent la confiance des poneys en les nourrissant et en leur parlant tendrement. Cette opération prend des semaines. C'est Poney elle-même qui, en rêve, a enseigné à la Tribu du Poney l'art presque magique consistant à gagner la confiance de cette es-

pèce. Avec la permission de l'Esprit Animal, ils l'ont transmis à d'autres. Une fois la confiance du poney acquise, le nomade reste à ses côtés pendant trois jours et trois nuits sans dormir ; il fredonne à son attention, l'étrille et le nourrit, le traite constamment avec amour et respect. Ensuite, il le rassure quant à sa sécurité, le montant sans éperons, sans selle ni rênes. Un cavalier du Désert oriente son poney par la parole et la pression de ses genoux, atteignant un niveau de communion avec sa monture avec laquelle seuls les seigneurs-dragons de Melniboné peuvent rivaliser.

Poneys du Désert

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+6	16
CON	3D6+6	15
TAI	2D6+6	12
INT	4	4
POU	2D6+2	8
DEX	3D6+4	13

DEP : course 10/natation 2

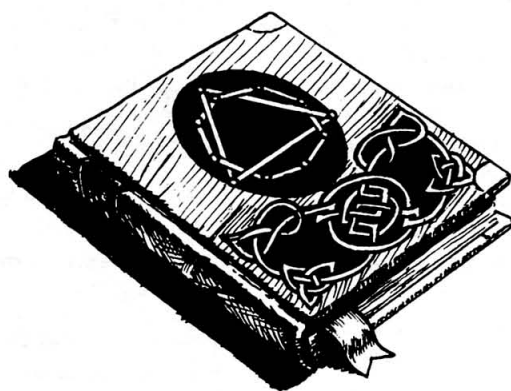
Points de Vie Moyens : 14

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4

Armes : Morsure 10 %, dégâts 1D10 ; Ruade 20 %, dégâts 2D4+MD ; Piétiner 20 %, dégâts 2D3+MD

Armure : 1D2 dus à ses poils et sa peau

Compétences : Déplacement Silencieux 50 %, Esquive 45 %, Se Cacher 40 %, Sentir/Goûter 80 %





Nadsokor



Par un caprice du destin et par la volonté du Chaos, Nadsokor et son roi roublard font leur proie des Jeunes Royaumes en toute impunité.

Nadsokor, cité des Mendiants, était infâme parmi tous les Jeunes Royaumes. Nadsokor se trouvait à proximité du cours du Varkalk, le fleuve féroce, non loin du Royaume d'Org et de l'effrayante Forêt de Troos. Elle exsudait une puanteur que l'on percevait sur des milles à la ronde et rares étaient les visiteurs qui s'y hasardaient.

Les habitants de ce lieu détestable s'en allaient mendier de par le monde, volaient ce qu'ils pouvaient et ramenaient ensuite leur butin à Nadsokor, la moitié de leurs profits allant à leur roi en échange de sa protection.

- La Sorcière Dormante II, 1.

Nadsokor est un égout à ciel ouvert, un puits de misère humaine et de désespoir. Bien que la cité appartint jadis au Vilmir, cette nation adoratrice de la Loi l'a rejetée et la laisse croupir dans ses immondices. Seuls les gueux, les malades, les damnés et les fous habitent Nadsokor. Nul être sain d'esprit ne franchit ses murs affaîssés. Les effluves délétères qui planent sur la ville suffisent à repousser le plus courageux des aventuriers ; l'entrée dans la cité des mendiants est une invitation à la maladie et à des vomissements irrépressibles. Sans parler de l'attention peu désirable de ses habitants dégénérés.

Histoire

Cette ancienne cité vilmirienne a été fondée peu après la rébellion réussie du pays contre Melniboné. Bénéficiant de terres agricoles fertiles, d'un climat agréable et du voisinage de l'Ilmiora, la ville a

prospéré pour devenir un grand centre commercial. Tout s'est terminé en 113 JR, quand les fermiers nadsokorites ont pris la décision irréflectie d'éclaircir l'orée de Troos pour la cultiver. Leurs premières récoltes se sont avérées fécondes, mais la terre contaminée d'Org avait empoisonné les plants. La maladie a frappé la cité, affectant les riches et les pauvres.

Pris de panique, ses habitants se sont tournés vers les vieux dieux de Melniboné pour invoquer leur assistance, suppliant les Seigneurs du Chaos de bien vouloir débarrasser la ville de cette affliction. Les Ducs du Désordre leur ont fait une farce cruelle. Ils ont envoyé leur frère Checkalakh, le Dieu

Nadsokor en un Clin d'Oeil

Dirigeant : Urish les Sept Doigts, Roi des Mendiants, armé de son grand couperet Hacheviande.

Population : Des gueux vont et viennent chaque jour, fomentant divers complots sinistres et répugnants. Nadsokor ne compte jamais moins de 10 000 habitants. Vers la fin de la saga, ce chiffre augmente considérablement, des dizaines de milliers de mendiants supplémentaires répondant à l'appel de Narjhan.

Fleuve le plus long : le fleuve Varkalk s'écoule par-delà Nadsokor et constitue sa principale source d'eau.

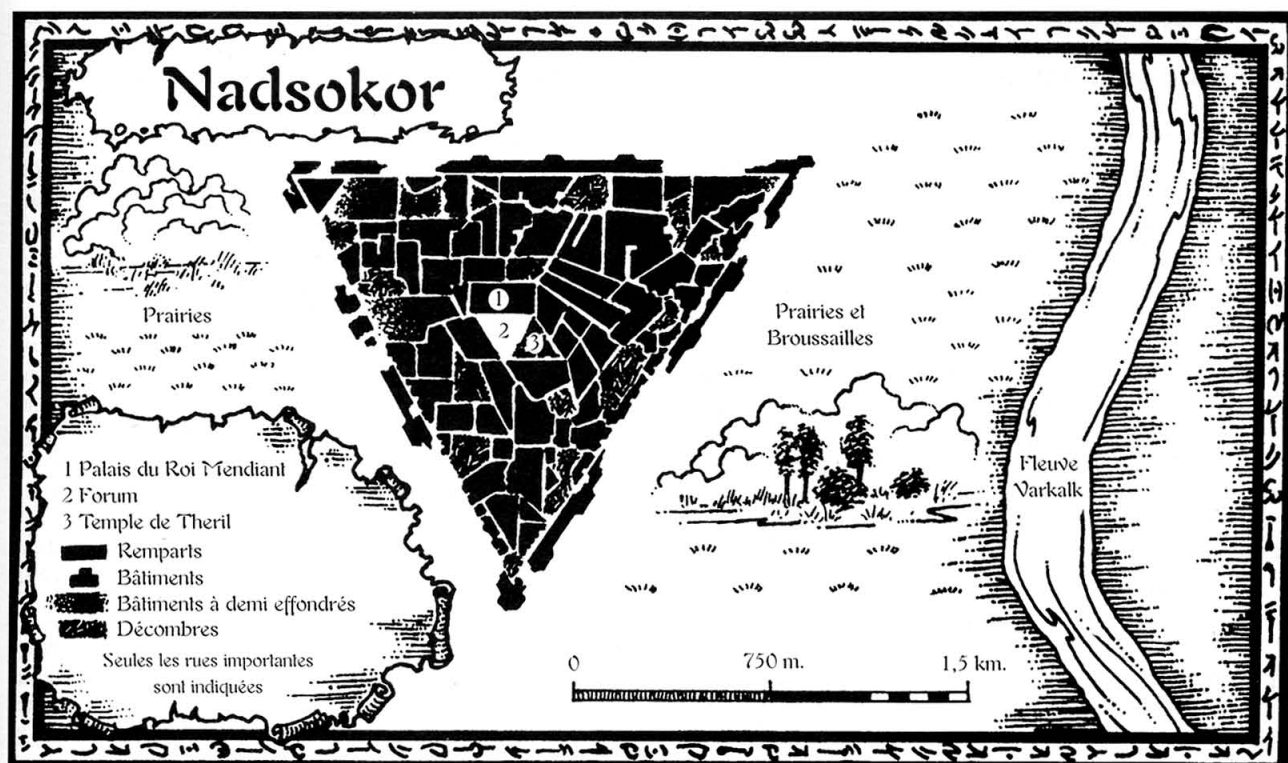
Sommet le plus élevé : aucun.

Produits importés : tout ce qui peut être volé ou pillé.

Produits exportés : la maladie et le désespoir.

Nadsokor





Ardent, purifier la cité de ses flammes décapantes. Bon nombre de ceux qui avaient survécu au fléau ont péri brûlés vifs dans leur maison. Regrettant amèrement leur transgression, les gens ont imploré la Loi de leur porter secours. Donblas le Justicier est intervenu, mais il a laissé un souvenir permanent des bienfaits du Chaos en emprisonnant le Dieu Ardent au sein de la ville. Les survivants l'ont abandonnée pour emménager à Bakshaan, dans la proche Ilmiora.

Bakshaan ne pouvait subvenir aux besoins de ces quelques milliers de personnes. Pour soulager leur fardeau, les baillis ont repoussé les parias, les faibles, les infirmes et les fous. Ces malheureux se sont rassemblés au son des paroles dithyrambiques de Jass Demi-Nez, un lépreux qui avait perdu sa femme aux mains des gardes quand elle avait cherché à retourner en ville pour récupérer son fils. Jass a réuni les mendiants pour former une tribu loqueteuse. Ils ont traversé les Montagnes du Sud pour rejoindre la ville désertée de Nadsokor. La plupart des Nadsokorites d'origine sont restés à Bakshaan et beaucoup y vivent encore de nos jours. Parmi eux figure un conseiller municipal qui se bat inlassablement pour obtenir la reconquête et la purification de sa patrie ancestrale. Dans le Sénat ilmioran, rares sont ceux qui soutiennent sa cause, car une telle opération s'avérerait onéreuse ; en outre, l'Ilmiora se porte très bien sans elle.

Nadsokor n'a joué aucun rôle actif dans l'invasion chaotique de 202 JR, date à laquelle des démons et d'autres créatures ont surgi des confins du monde, au sud du Continent Nord. Voyant leurs effectifs réduits à néant par les forces alliées de l'Ilmiora et du Vilmir, certains survivants entropiques

se sont réfugiés à Nadsokor, où ils ont fait progresser le culte du Chaos déjà présent chez les mendiants. Le Seigneur du Chaos Narjhan, dont le domaine est l'immondice et la pourriture, est le Duc de l'Entropie le plus adulé de la cité, bien que le Dieu Ardent reçoive également un fort tribut et suscite une grande peur.

A l'époque contemporaine, Nadsokor est devenue synonyme de «fétidité». Les miasmes qui s'accrochent aux murs de la ville s'insinuent dans l'esprit de ses habitants les plus bêtes, et les siècles de dégradation ont laissé des traces sur cette société déjà dérangée. Dirigés par le Roi Urish les Sept Doigts, les Nadsokorites inspirent la haine dans tous les Jeunes Royaumes. L'étendue de la saleté de Nadsokor est telle que ses usages pervers et ses ruffians crasseux sont légendaires même dans la lointaine Quarzhasaat.

La Cité

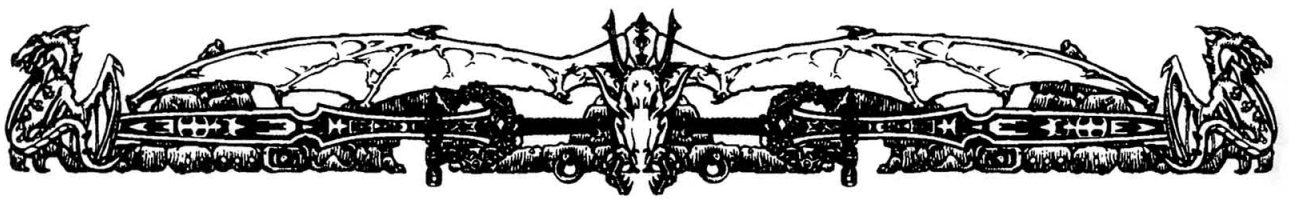
Nadsokor, se silhouettant sur le fond écarlate du ciel crépusculaire, évoquait plus un cimetière à l'abandon qu'une cité habitée. Ses tours étaient par trop inclinées, ses murailles fissurées et ses demeures à demi effaïssées.

- *La Sorcière Dormante, II, 3.*

Nadsokor était une petite cité-état et, aujourd'hui, son territoire ne se compose plus que de la ville proprement dite, ainsi que des seize kilomètres carrés de prairies environnantes. Les bergers des autres contrées n'amènent pas leurs bêtes plus près de peur que des mendiants affamés ne s'en emparent.

Nadsokor





Nadsokor compense son manque de place par sa prestance et son infamie. Elle a été dressée au sommet d'une colline basse surgie de la plaine vilmirienne ; elle surplombe une vallée où s'écoule le fleuve Varkalk. Celui-ci est large, profond et rapide, et ses rives sont escarpées. D'après les Vilmiriens, le Varkalk se précipite en ces lieux pour fuir la double horreur de Nadsokor et de Troos. Par-delà la rive orientale du fleuve, le sol s'élève vers Org. Au sud, la Gorge de Varkalk s'ouvre à quelques kilomètres de là.

Les mendiants ne se trempent pas et ne se lavent pas dans le Varkalk mais, presque tous les jours, une brigade de porteurs de seaux ramène l'eau du fleuve à la cité dans des récipients fêlés et des amphores fuyantes. On considère cette tâche comme ignominieuse, aussi Urish la réserve-t-elle aux fauteurs de trouble. On entrepasse l'eau dans les vieux bains publics de Nadsokor, un bâtiment jadis prestigieux que recouvre aujourd'hui une couche de boue. Nul ne saurait dire ce qui évolue à présent dans les bassins stagnants où les riches de la ville nageaient autrefois.

Comme toutes les cités vilmiriennes, Nadsokor a été agencée de façon rigide par les prêtres-architectes de Vallyn et d'Arkyn. A l'origine, elle était imposante et austère, contenue par un grand mur triangulaire. De nos jours, ses remparts se sont écroulés et ses rues droites et ses rangs serrés de maisons identiques ne sont plus qu'une parodie décrépie des rêves de leurs bâtisseurs. Le Roi Urish exige que les déchets soient tous conduits par carriole aux confins de la ville ; là, ils s'entassent pour produire une nouvelle muraille ignoble ou pour renforcer les vieilles défenses de Nadsokor. Les siècles d'ordures qui entourent la cité forment une palissade presque aussi efficace qu'un rempart en pierre. Ses grandes avenues sont

remplies d'immondices où l'on s'enfonce jusqu'aux chevilles. Des monceaux surélevés de détritus suppurants gisent à tous les coins de rue. On jette les eaux sales par les fenêtres sans se soucier des passants. La nuit, les allées ne sont pas éclairées.

Naguère régulières, les rangées de bâtiments penchent dangereusement, leur grès noirci par des siècles de crasse accumulée. En bien des endroits, ils se sont totalement effondrés, et des champs fétides d'orties, de chardons et d'autres plantes sauvages de ce type poussent dans les décombres. Parfois, des gueux affamés fouillent les racines en quête de tubercules. Ailleurs, les édifices encore debout débordent de mendiants, abritant parfois jusqu'à vingt personnes dans une seule pièce. On construit régulièrement des huttes et des apentis sur les toits, mais ils brûlent tout aussi ponctuellement. Les sous-sols inondés hébergent des familles entières de mutilés mal nourris. Autour des feux communs allumés dans les rues et sur les places, des foules faméliques dévorent les maigres vivres qu'elles ont réussi à rassembler et qu'elles gardent avidement. Ces brasiers échappent parfois à tout contrôle. Nadsokor est véritablement une ville de Chaos où la maladie et la pourriture pullulent.

La seule flore qui survit à Nadsokor, ce sont les mauvaises herbes et les chardons. Les mendiants arrachent tout ce qu'ils peuvent manger, fumer ou brûler. Cette horde aussi vorace que des sauterelles engloutit tubercules, racines, écorce et feuilles. La vie animale de Nadsokor se compose essentiellement de vermine. D'énormes rats noirs détalent dans la cité des gueux, se dressant parfois sur leurs pattes arrière pour jeter un regard rouge de colère autour d'eux. Ils font la proie et la nourriture des mendiants, et se vengent en se massant dans les lits à la nuit tombée pour en mordiller les occupants

Evénements Futurs - Nadsokor

403 JR - Au printemps, Yrkoon donne un parchemin à un Nadsokorite qui vient mendier aux portes d'Imrryr. Le rouleau est censé mettre fin au sommeil magique de Cymoril. Apprenant cette nouvelle, Elric se déguise en mendiant et vole le document dans le Trésor d'Urish. Mais il ne réveille pas Cymoril, au grand dam de l'albinos. L'hiver, la colère d'Elric s'abat sur la Cité qui Rêve, qui sombre à tout jamais.

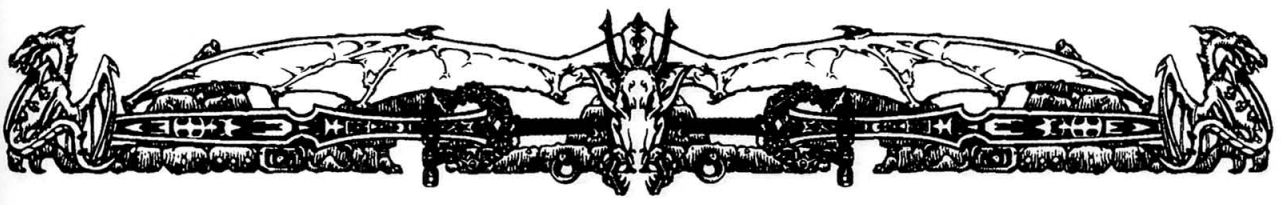
405 JR - L'ennemi pan tangien d'Elric, le dénommé Theleb K'aarna, se réfugie à Nadsokor et pousse le Roi Mendiant à tendre un piège à l'albinos, s'aidant pour cela de prostituées, du Vieux Hrolmar et de la Bague des Rois. Parvenu à Nadsokor pour se venger, Elric est fait prisonnier par des goules surgies des Limbes, et enfermé dans le Labyrinthe pour le sacrifier au Roi Ardent. Il tue Checkalakh, que sa captivité a beaucoup affaibli. L'énergie d'un dieu, transmise par Stormbringer, s'avère trop puissante pour la forme mortelle de l'albinos. Au courant de la destinée d'Elric, le Seigneur Donblas de la Loi lui apparaît

pour apaiser sa douleur. Ensuite, ayant perdu de nombreux mendiants lors de l'attaque ratée d'une caravane à destination de Tanelorn, Urish s'en retourne à Nadsokor, où un démon convoqué par Theleb K'aarna pour garder le trésor du Roi en leur absence le dévore.

406 JR - Entrant dans Nadsokor pour la troisième fois afin d'y trouver quelque secret, Elric est refoulé avec succès. Tristelune et lui font route pour Troos afin de dissuader les gueux de les poursuivre plus loin.

408 JR - Tandis que l'albinos vole au secours de sa bien-aimée kidnappée, le Seigneur Narjhan du Chaos se rend à Nadsokor pour y lever une horde contre Tanelorn. C'est le prélude des derniers mois de la terre. A cause de Rackhir et des Bateliers de Xerlerenes, les mendiants sont vaincus. Certains membres de leur armée malade fuient dans le désert. Rares sont ceux qui parviennent à rentrer chez eux vivants. Nadsokor est vide pour la deuxième fois, puis elle fond en une flaque fangeuse à la fin du monde.





assoupis. Plus d'un mendiant a perdu un oeil ou un bébé de cette façon. Des meutes de chiens sauvages parcourent les rues de Nadsokor en aboyant et en bavant si un humain s'approche. Les chiens et les chats sont souvent porteurs de maladies et leurs morsures peuvent s'avérer mortelles. Quelques matous et quelques chèvres sauvages parviennent aussi à survivre à l'intérieur et autour de Nadsokor, mais jamais on n'a vu des animaux aussi galeux et décharnés.

Sites Remarquables

Le Forum

A l'emplacement de marchés jadis somptueux, où les anciens de Nadsokor venaient discuter des affaires de leur cité, des prostituées malades - dont certaines ont à peine six ans - exercent aujourd'hui leur métier, s'accouplant dans la crasse ou les vivres ou, mieux encore, dans la bière pour oublier temporairement leur vie misérable. Flanquée par le palais du Roi Urish et le tas en décomposition de la Pyramide de Theril, la place est le plus grand espace à ciel ouvert de Nadsokor. Déchets et ordures recouvrent ses rues pavées, des flaques stagnantes dont il vaut mieux ignorer la nature attirent des nuées de mouches bourdonnantes. Sous les pieds des passants, des asticots se tortillent dans la fange. La puanteur est insupportable.

Quel que soit le degré de perversité des préférences de leurs clients - animaux, enfants ou cadavres - les prostituées de Nadsokor peuvent répondre à la demande. Même quand le forum est vide de tout mendiant en rut, il est presque impossible d'imaginer que des marchands bien nourris et des prêtres esthètes ont un jour vendu à la criée leurs denrées rares et leurs récompenses spirituelles en cet endroit pourri et détestable.

La Cour du Roi Mendiant

Le Roi Urish tient sa cour dans ce qui fut le Palais de Justice de Nadsokor. Là, les prêtres de la Loi jugeaient les criminels. La Justice a changé de côté, et ce sont les délinquants qui jugent les législateurs en ce lieu. Le Roi Mendiant Urish les Sept Doigts est le pire de tous. Il préside une foule abominable de mécontents difformes dans une grande salle sombre pleine de courants d'airs et d'échos. Par ses meurtrières, le soleil éclaire irrégulièrement les dalles crasseuses du sol. Un trône massif aux gravures grossières et décoré de fragments d'or et d'os se dresse sur une estrade placée au bout de la pièce.

Sous ce siège, le Trésor d'Urish est enfermé dans un coffre verrouillé. Le simple fait de le regarder est passible de la peine de mort. D'ordinaire, il est gardé par Urish lui-même, ou par des mendiants armés. Dans l'histoire intitulée «Piège pour un prince pâle», Theleb K'aarna conjure un démon de protéger le magot tandis que le Roi Mendiant et lui tendent une embuscade à la caravane de Tanelorn.

La Honte des Jeunes Royaumes

Dans toutes les contrées des Jeunes Royaumes, et même dans les cours isolées et introverties de Quarzhasaat et d'Imrryr, la Cité des Mendiants est l'objet de discussions et de haines. Ses voleurs sont renommés, ses dépravations suscitent des claquements de langue et des gestes négatifs de la tête. Nadsokor attire les indésirables de la société en un endroit où on ne les verra pas et où ils ne pourront pas beaucoup nuire. Elle suscite la haine car elle donne à ses habitants un certain pouvoir, un sentiment d'importance et une fierté à contre-pied pour leur état répugnant.

Peu de gens comprennent que les mendiants qui rôdent autour des villes des Jeunes Royaumes sont les espions du Roi Urish ; ils excellent autant dans leurs missions que les Mereghn dans les leurs. Ces derniers et l'Inquisition Vilmirienne connaissent en partie l'importance des agents d'Urish, mais ils n'arrivent pas vraiment à s'infiltrer dans leurs rangs. Les Seigneurs des Mers des Cités Pourpres n'ignorent pas l'infamie de ces gueux, aussi ont-ils fait passer des lois strictes interdisant la mendicité pour chercher à affaiblir la puissance d'Urish. Malgré cela, le port gris d'Utkel sert toujours de refuge aux mendiants. Les cités-états d'Ilmiora grouillent de réseaux de coquins, lesquels clopinent et boitillent de ville en ville pour y chercher l'aumône, de la nourriture et des informations utiles pour leur roi mutilé.

Les nations du Continent Sud sont tout autant infestées (mais, vers la fin de la saga, l'Argimiliar incendie ses nids de mendiants), de même que le Shazar, le Jharkor et le Tarkesh. Le gouvernement sanguinaire du Dharijor mène la vie dure aux gueux, dont aucun membre n'a jamais osé fouler le sol en fer des rues de Hwamgaarl, la sombre capitale de Pan Tang.

Près du trône, une petite porte offre une voie de secours pratique en cas d'urgence, si le besoin s'en faisait sentir. Ce passage étroit émerge près de l'entrée du labyrinthe en sous-sol.

Des piliers élancés décoraient autrefois le portique du palais ; depuis, bon nombre d'entre eux se sont effondrés, mais des travaux de restauration ont été entrepris pour qu'Urish puisse y habiter. Des marches mènent du forum au palais. La grande porte en chêne délabrée est serties de modèles de toutes les devises des Jeunes Royaumes, y compris une roue d'or melnibonéenne (si la Cour de Rubis la localisait, l'Empereur





La Puanteur de Nadsokor

Au vue de l'amas d'immondices qui occupe Nadsokor, on comprend facilement que la puanteur de la ville agresse les sens d'une façon terrible. Elle pue au-delà des limites du supportable et même de l'imaginable. Bien évidemment, les mendiants y sont habitués, mais c'est loin d'être le cas de tous les étrangers qui en ont des nausées. Ainsi les imposteurs se trahissent-ils tout naturellement. A Nadsokor, vomir est le signe d'un complot dirigé contre le Roi Urish. Lorsque Elric et Tristelune décident de s'infiltrer dans la Cité des Mendiants, ils ont recours à un remède pour masquer leur identité. En effet, les cachets blancs qu'ils ingurgitent atténuent leur goût et leur odorat.

On peut les concocter au moyen de la compétence Potions et leur effet dure douze heures. Theleb K'aarna utilise un mouchoir parfumé pour apaiser ses narines tremblantes, mais il peut se permettre ce geste voyant parce qu'il est l'invité d'Urish.

Les étrangers doivent réussir un jet de CON pour chacune des heures qu'ils passent à Nadsokor, à moins d'utiliser le remède décrit plus haut. Les alinéas suivants traitent des résultats possibles.

Succès Critique : Tous les jets de CON x1 sont des succès critiques. Le sujet avale l'air rance sans sourciller. Il n'a pas besoin d'effectuer un jet de CON lors de l'heure suivante.

CON x 2 : Le sujet supporte stoïquement l'atmosphère.

CON x 3 : Le sujet tousse et crachote légèrement, mais pas plus qu'un mendiant atteint d'une maladie pulmonaire. Il doit effectuer un autre jet l'heure suivante. Les Nadsokorites qui réussissent un jet critique de Sagacité se rendent compte qu'ils ont affaire à un étranger.

CON x 4 : Le personnage est manifestement affligé et sujet à des haut-le-cœur. Toutes ses compétences sont momentanément diminuées de 10 %. Le jet de l'heure suivante porte sur les trois-quarts de sa CON normale. Les Nadsokorites qui réussissent un jet en Sagacité se rendent immédiatement compte qu'ils ont affaire à un imposteur.

CON x 5 : Ses nausées donnent des vertiges au sujet. Réduisez toutes ses compétences de 25 % pendant une heure. Le jet de l'heure suivante porte sur la moitié de sa CON normale. Les Nadsokorites se rendent automatiquement compte qu'ils n'ont pas affaire à un mendiant.

Échec : Tous les jets supérieurs à CON X5 représentent un échec. Le sujet est faible et en proie à de violent vomissements qui lui font perdre un point de vie. Tous ses jets de pourcentage sont momentanément diminués de moitié. Le jet de l'heure suivante porte sur le quart de sa CON normale.

Maladresse : Le sujet s'effondre. Il peut tout juste ramper et vomir. Ces crampes d'une violence inouïe lui font perdre 1D3 points de vie. Il est physiquement incapable d'utiliser ses compétences et d'entreprendre la moindre action. Il ne récupère pas avant que quelqu'un le fasse sortir de la ville et lui administre un jet réussi en Médecine Rudimentaire

Dragon ne reculerait devant rien pour la récupérer). Au-dessus de la porte (qui grince quand on l'ouvre) se trouve une paire de béquilles croisée dans l'ombre du portique. L'encadrement cintré de cette issue comporte des peintures illustrant les arts de la mendicité et de l'extorsion. Des gardes mendiants - qui parviennent à abattre leurs opposants grâce à leur surnombre plus qu'à leur compétence - effectuent des rondes dans le palais ; leurs rangs se composent de culs-de-jatte montés sur de petits chariots à roulettes, d'archers aveugles entraînés pour percevoir le battement de cœur de leur ennemi et d'autres monstres et merveilles humaines du même acabit.

Dans de petites pièces situées à l'étage du palais, Urish s'abandonne à un luxe puant, choyé par des servantes scrofulleuses sur une pile d'habits chics sales et pourrissants. Dans ces salons privés, le beau et le laid, le précieux et le toc s'entrecroisent pêle-mêle. Des statues délicates, les tableaux perdus de vieux maîtres, et des livres et des parchemins dont les pages servent à alimenter la cheminée d'Urish ou à essuyer son dos couvert de boutons, gisent, délaissés, au milieu d'un fatras de tapis moisis, de vêtements déchirés, de déchets d'aliments en décomposition et de taches innommables. Ses biens les plus précieux se trouvent dans son Trésor, au rez-de-chaussée.

Urish prend sa part sur tout ce qui entre à Nadsokor. Lui cacher quelque chose est un véritable suicide. Des butins provenant des quatre coins des Jeunes Royaumes finissent dans la cité des mendiants. Les chercheurs sages passent des accords avec le roi - par l'intermédiaire de ses gueux espions et de ses représentants dans leurs villes - quand ils recherchent certains trésors et artefacts perdus. Tôt ou tard, tout semble atterrir à Nadsokor.

Le Labyrinthe

Sous les rues fangeuses de Nadsokor s'étendent les vestiges de ce qui fut une belle illustration des canalisations et des installations sanitaires du Vilmir. Formées de dalles grises crasseuses, ces voies et ces conduites se sont muées en véritable labyrinthe, un grand nombre de tunnels s'étant effondrés sur eux-mêmes pour produire des culs-de-sac. C'est d'ailleurs ainsi que les mendiants appellent les égouts.

C'est là que le Seigneur Donblas a emprisonné Checkalakh du Chaos, scellant l'entrée d'une barrière de la Loi scintillante qui ne disparaîtra qu'à la mort du Dieu Ardent. Il est possible qu'il existe d'autres entrées pareillement fermées, dans certaines parties oubliées du vieux système d'égout. La barrière a l'apparence d'une membrane étincelante de constitution presque charnelle. On peut uniquement la franchir depuis l'extérieur, en traversant lentement. Elric compare cette expérience à la noyade. Cela fait, il est impossible de ressortir. Pas même Stormbringer ne s'avère assez puissante pour la percer.

Ici et là, des ouvertures pratiquées dans le plafond éclairent les tunnels. La seule autre source lumineuse provient de la membrane de la Loi, qui est légèrement iridescente. Après





quelques tournants, on ne la voit plus. Là où les rares rayons du soleil pénètrent dans le labyrinthe poussent des plantes et des champignons pâles et étranges. En certains endroits, les racines des mauvaises herbes de la surface ont troué le sol et pendent à l'intérieur, fibreuses et moites.

Jadis, de l'eau s'écoulait dans ces galeries, mais la présence du Dieu Ardent les a asséchées. Sur son passage, les murs chauffent. Les mendiants qui mécontentent le Roi Urish, les apprentis voleurs et les visiteurs indésirables sont jetés dans le labyrinthe en offrande à Checkalakh, qui consomme leur âme pour prolonger sa misérable existence. Les cadavres de ces malheureux sont ensuite consumés par le feu qui compose le Dieu Ardent.

Le Temple de Theril

Construit dans le style traditionnel du Vilmir, le temple de Theril est une pyramide à trois côtés. A l'origine, celle-ci se dressait fièrement sur trente mètres de haut. Depuis, elle tombe en ruines. La statue de jade de Theril s'élève, décapitée, dans la chapelle qui occupe tout le rez-de-chaussée. Sa tête gît quelque part dans un coin, un sourire béat sculpté sur ses lèvres froides.

Les pièces situées à l'étage abritaient les prêtres ainsi que des salles de classe et des bibliothèques. De nombreuses partitions musicales contenant des symphonies perdues et des formes de tablature oubliées s'émettent sous les voûtes de la pyramide qui, malgré son état de délabrement, garde une atmosphère triste et presque paisible. La perte de son grand temple a affaibli le culte de Theril de façon permanente au Vilmir, rendant ce pays plus austère encore.

Mode de Vie

Des maisons en ruine venaient des rires et des gloussements : les estropiés faisaient la fête avec les infirmes tandis que les dégénérés et les dévoyés s'accouplaient avec de vieilles femmes. Comme le couple de faux mendiants passait à proximité de ce qui avait été autrefois le forum de Nadsokor, un cri jaillit du seuil à demi effondré d'une maison et une jeune fille surgit. Elle était à peine pubère. Un mendiant affreusement gras la poursuivait, se servant de ses béquilles avec une rapidité atroce tandis que ses moignons blêmes se démenaient dans le vide. Tristelune s'apprêta à l'affrontement, mais Elric le retint pendant que la créature bouffie tombait sur sa proie, rejetait ses béquilles avec un bruit creux et s'emparait de l'enfant.

Tristelune essaya d'échapper à l'étreinte d'Elric, mais l'albinos lui murmura à l'oreille :

- Laisse faire. Ceux qui possèdent l'intégrité de leur esprit, de leur corps ou de leur âme ne sauraient être tolérés à Nadsokor.

- La Sorcière Dormante, II, 3.

L'Argot des Mendiants

Au fil des siècles, les habitants de Nadsokor ont conçu une façon de s'exprimer unique qui les unit autant que leur cadre sordide. Ce n'est pas une langue à part entière, mais ce jargon identifie le locuteur comme un Nadsokorite et permet aux gueux de se reconnaître et de discuter sans se faire comprendre des étrangers.

Chique : un rasoir à lame droite. Ou encore, une coupure ou autre forme de blessure infligée par cette arme. Un chiqueur s'en sert pour se battre. Par analogie, c'est aussi une personne dont les paroles ou les actions laissent des traces douloureuses et profondes.

Cousiner : tromper, se faire passer pour, falsifier.

Crosser : frapper. «Crosser une mire» signifie demander l'aumône à un passant.

Faire du Bougue : se dévêtir pour se faire offrir des vêtements.

Faire le Loup : pour un groupe de mendiants, tyranniser un passant isolé pour l'obliger à leur donner l'aumône.

Famille, la : les mendiants de Nadsokor.

Gogo : cible facile ou personne donnant une grosse somme à un mendiant.

Gogo-Crucheur : un mendiant qui se spécialise dans le vol ou l'escroquerie des ivrognes.

Marmonneur : mendiant édenté. Par extension, flagorneur, lèche-bottes.

Mire : une cible, une personne fortunée ou normale.

Nerver : ennuyer sciemment. «Faire le loup nervant» est une expression qui représente la tactique nocturne standard des mendiants de Nadsokor.

Pince : coupeur de bourses ou pickpocket. On parle aussi de «pinceur».

Plonger : se cacher.

Prince : un compagnon mendiant, un pair de Nadsokor.

Pudding : une mire qui crache difficilement au bassinnet.

Roublard : un gueux qui feint ses afflications et ne fait donc pas complètement partie de la Famille. Un mendiant roublard n'est pas fidèle aux deux lois de Nadsokor.

Tapetape : le code sonore qui permet aux mendiants de communiquer sans parler. Il se caractérise par une sorte de morse tapé du bout d'une béquille, mais les claquements de langue, de la paume contre la cuisse, et de nombreuses méthodes marchent tout aussi bien.

Tétard : un enfant mendiant, souvent aveugle ou famélique, dont l'expression innocente attire la sympathie. Un tire-gouttes pourra se faire passer pour son père ou sa mère.

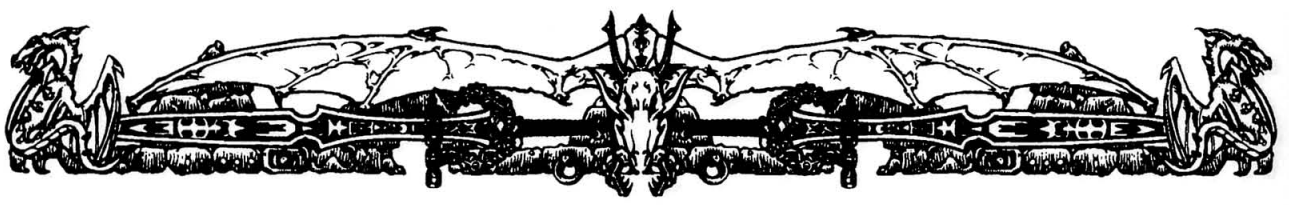
Tire-Gouttes : mendiant racontant une histoire triste à faire pleurer pour récolter quelques bronzes ou de la nourriture. «Tirer la goutte à quelqu'un» signifie mentir à quelqu'un.

Tremper : voler.

Vieux, le : Urish, le Roi Mendiant.

Vomitif : un mendiant qui se sert de blessures et de difformités dégoûtantes pour obtenir la charité.





Les règles essentielles de cette cité sont la loyauté envers le Roi Urish et la fidélité au code des mendiants. Nadsokor est un monde sans pitié dont la population corrompue d'aveugles, de mutilés, de mal formés et de scélérats rampe dans tous les Jeunes Royaumes pour quémander et voler. Puis ils reviennent se moquer de leurs victimes dans les ruines de leur ville méprisable. Malgré l'effarante qualité de leur vie, ils éprouvent une fierté perverse pour leur mode d'existence. Ils savent que leur corruption inspire la crainte et le dégoût et en profitent sans rechigner. Le regard concupiscent, la démarche boiteuse, ils seraient presque misérables et pitoyables s'ils n'étaient pas si retors. Mais ils adorent leur cadre sordide. Ce sont vraiment des moins que rien et ils méritent l'effroi et le mépris qu'ils suscitent. Rares sont les personnes assez déprimées et désespérées pour respecter Nadsokor et ses citoyens infâmes.

A l'extérieur de la ville, les mendiants sont contraints d'observer quelque peu les normes des Jeunes Royaumes, en public tout au moins. Quand ils quêtent dans les marchés et les coins de rues d'Ilmar à Iosaz, ils se forcent à jouer un rôle moins répugnant que celui dont ils ont l'habitude, de peur que leur ignominie ne repousse les êtres généreux qui acceptent de leur faire l'aumône. En privé, loin des boulevards fortement éclairés où déambulent des citoyens fortunés absorbés par leurs rêveries et leur bonheur - que les mendiants peuvent détruire d'un simple rot ou mugissement bien placé -, les Nadsokorites reprennent leurs habitudes rebutantes.

Presque toutes les cités des Jeunes Royaumes accueillent les gueux. Les refuges et les planques qu'ils entretiennent loin de chez eux se trouvent toujours dans les districts les plus sombres, les plus dangereux et les plus rongés par le crime. Là, ils se rassemblent et échangent des informations, mangent, dorment et forniquent. Ces nids de corruption grouillent souvent d'autres types de criminels tels que les meurtriers, les coupeurs de bourses et les pauvres les plus désespérés et les plus dépravés de la cité. Ces reproductions miniatures de Nadsokor occuperont probablement un bâtiment abandonné, un entrepôt menaçant de s'écrouler ou un égout. On les appelle familièrement des «repaires de vautours» car ses locataires sont tous des oiseaux de proie.

Personnalité

Plus haut, deux béquilles croisées avaient été clouées comme des épées, sans doute dans l'intention ironique de proclamer que les armes du mendiant consistaient à éveiller l'horreur et le dégoût chez celui qui avait été mieux loti que lui.

- *La Sorcière Dormante, II, 3.*

Aucun doute, les mendiants ont souvent l'esprit sérieusement dérangé. Rejetés par le monde parce qu'ils sont nés avec des défauts ou les ont acquis à la suite d'accidents, mutilés, aveugles, fous ou malades, ils ont, à leur tour, tourné le dos à la société normale et son comportement prétendument civilisé. Devenus amers, ils saisissent l'occasion de se vautrer dans la corruption, étalant leur ignominie à la face du monde. Les Nadsokorites renversent toutes les normes de décence et de

bienséance connues. Plus un gueux se montre brutal, grossier, pervers et hideux et plus il est honoré, admiré, respecté et apprécié. A Nadsokor, on ne tolère aucun type de bonnes manières, fussent-elles sociales ou sexuelles.

Tous les mendiants ont une difformité ou une autre. Contrairement aux Mereghn, que l'on a vu se déguiser en miséreux en attachant leurs membres et en se maquillant pour feindre la maladie, les Nadsokorites se défigurent volontairement pour être - et non paraître - plus repoussants. Ils s'exposent à des maladies déformantes comme la petite vérole, la syphilis ou la gale, se coupent les membres, se balafrent et s'aveuglent en se brûlant à la flamme et au brandon, s'amputent les doigts, le nez, et les oreilles, toutes formes d'automutilation encouragées à Nadsokor. On tire un prestige d'autant plus grand qu'on a une apparence vraiment révoltante, aussi les mendiants rivalisent-ils d'ingéniosité pour inventer les afflications les plus horribles qu'on puisse imaginer, et d'autres complètement inconcevables. Dans cette ville, les enfants qui naissent indemnes sont mutilés, aveuglés ou défigurés, quand ils ne sont pas carrément tués. On ne tolère pas les gens au physique ou au mental normaux.

Malgré leurs bravades, les habitants de Nadsokor sont des lâches. Ils craignent et détestent la force et le courage. Après qu'Elric ait retrouvé son Actorios, quand les guerriers de Tanelorn traversent Nadsokor en sa compagnie, les mendiants se cachent dans les décombres et les ruines. Ils évitent aussi la magie, car ils sont superstitieux. Les érudits sont chose rare et doivent cacher leurs livres des doigts ravisateurs de leurs congénères, de peur de les voir finir au feu. Ils ne sont pas nombreux à savoir lire, et ceux-là font l'objet de nombreuses plaisanteries cruelles - à moins de posséder quelque pouvoir magique leur permettant de se défendre. La seule éducation prisée à Nadsokor est celle qu'on y enseigne.

Gouvernement

Comme bien d'autres choses à Nadsokor, son gouvernement, ses cours et les décrets du roi sont une parodie de la société humaine normale. Depuis la fondation de la cité des Mendiants, le chef nominal de son état corrompu a toujours été l'habitant le plus puissant de la ville. Les rois et, parfois, les reines des citoyens méprisables de Nadsokor ont toujours dû se battre pour se hisser au sommet du tas de fumier d'où ils surveillent leur royaume d'un oeil jaloux.

Le Roi Mendiant de la saga d'Elric est Urish les Sept Doigts. Il a peur du peuple sur lequel il règne et seuls la force et l'artifice lui permettent de garder son poste. La paranoïa d'Urish le pousse à renouveler la clique des ruffians qui évoluent au plus prêt de son trône ; ses conseillers ne font jamais long feu et ceux qui veulent le statut et les avantages conférés par cette fonction ne manquent pas.

En échange de sa protection nominale, le roi de Nadsokor réclame la moitié du butin des pillages ou des vols de ses sujets quand ils regagnent la cité. Il enferme les pièces de choix dans le coffre placé au pied de son trône. Urish adore pronon-

Nadsokor





cer des pseuso-proclamations, comme la condamnation d'Elric. Il donne des titres à ses amis et à ses ennemis (voir «Surnoms Ordinaires des Nadsokorites»). Ses favoris se vautrent dans un luxe crasseux si on compare leurs aliments et leurs partenaires sexuels à ceux de leurs cohortes.

Le grand couperet Hacheviande est le symbole de la position du Roi Urish, une lame cabossée qui servait autrefois dans les cuisines de Nadsokor. Urish ne jure que par lui. Les monarques précédents juraient plutôt par leurs verrues, leur vérole et, pour l'un d'eux, par son nez desséché, qu'il portait au bout d'une ficelle passée à son cou. On dit d'ailleurs que le nez du Roi Burgo pouvait reconnaître le poison à l'odeur. C'est possible. Malheureusement pour lui, son appendice n'a pas senti venir les quelques dagues qu'on lui a plantées dans le corps. Comme bien d'autres merveilles, le Nez de Burgo est l'un des nombreux objets superbes ou repoussants contenus dans le Trésor d'Urish. Comme la plupart des souverains de Nadsokor, Urish a détrôné son prédécesseur. Après sa mort, ses sbires se disputeront son fauteuil. Le Roi Mendiant suivant devient le pion du Chaos quand le Duc Narjhan conduit Nadsokor à la guerre.

Guerre

Malgré leur apparence et leur mode de vie horribles, les gueux n'ont pas vraiment à se soucier d'un assaut, même si leur ville supprime au coeur même de la patrie de la Loi qu'est l'impérieux Vilmir. Leur saleté même les protège de l'invasion ou de la guerre. Rares sont ceux qui osent braver les maladies et les masses de mendiants pour punir Nadsokor de ses vilenies. Les assassins sans pitié d'Ilmiora - les Mereghns - n'accepteront jamais un contrat portant sur un Nadsokorite en raison des risques trop importants, sauf s'ils doivent le tuer hors de sa cité. Pour écraser Nadsokor avec succès, une armée devrait en raser les murs ou en affronter les habitants salle par salle, engageant ainsi une campagne sanglante qui exigerait un sacré courage.

Pour abattre leurs adversaires, les chefs des mendiants s'appuient plus sur le poids du nombre que sur une quelconque compétence. Leurs armes préférées sont le couteau, l'arc, la hache et le gourdin long, mais aussi les mains, les pieds et les dents. Nombre d'entre eux sont porteurs de maladies, qui risquent de s'avérer plus dangereuses que les gueux eux-mêmes. On ne les a quasiment jamais vus sortir de Nadsokor en masse et ils n'attaquent presque jamais directement les caravanes ni même les cavaliers seuls.

Vendre des armes à Nadsokor est un acte véritablement criminel ; tout noble ou marchand reconnu coupable de ce délit sera probablement exécuté. En règle générale, les mendiants évitent les chevaux et méprisent leur utilisation, mais vers la fin de la Saga, ils se procurent quelques bidets faméliques sur le dos desquels ils donnent la chasse à Elric et à Tristelune. Seuls les vastes effectifs de leur armée rend leur siège de Tanelorn dangereux, car ils sont plusieurs dizaines de milliers à s'unir sous la bannière de Narjhan.

Surnoms Ordinaires

Les citoyens de Nadsokor forment une réunion bigarrée de personnes issues de tous les Jeunes Royaumes. Du moment qu'ils sont assez ignobles, des habitants de tous pays gagnent la Cité des Mendians, leurs noms reflètent donc la grande diversité de leur culture d'origine. Un gueux pourra avoir un patronyme tarkeshite, oinish, vilmirien ou autre. Quelle que soit leur patrie précédente, les Nadsokorites prennent un nouveau nom quand ils élisent domicile à l'abri des remparts écroulés de Nadsokor.

Inventez le vôtre ou choisissez-en un qui vous convienne parmi les suivants : Croûte-Verte, Dos-Croûteux, Face-de-Pus, Face-de-Rat, Haleine-de-Fumier, Lâche-Boyaux, Le Brisé, Le Dingue, Le Fané, Le Manchot, Le Mutilé, Le Sans-Langue, L'Édenté, L'Immonde, L'Unijambiste, Mange-Chien, Mi-Poumon, N'a-Qu'une-Couille, N'a-Qu'une-Main, N'a-Qu'un-Oeil, N'a-Qu'un-Pied, N'a-Qu'un-Sein, Pourri, Sans-Bite, Sans-Bras, Sans-Mâchoire, Sans-Oreille, Seigneur des Eaux Sales, Sourire.

Religion

- Par la fiente de Narjhan...

Juron de mendiant.

- La Sorcière Dormante, II, 4.

Depuis deux cents ans, le culte du Chaos est fermement ancré chez les citoyens sales de Nadsokor ; ils révèrent de nombreuses divinités, comme Slortar, Chardros et Maluk. Checkalakh le Dieu Ardent et Narjhan Seigneur de l'Immondice suscitent la plus grande foi. Aucun temple ne se dresse dans la ville, mais on pourrait considérer qu'elle est vouée tout entière à Narjhan. On n'y trouve pas davantage de cérémonie organisée ni de prêtre ordonné (mais les parodies d'ecclésiastiques sont légion).

Les plus puissants de ces adorateurs intimident les autres mendiants pour qu'ils s'attirent la faveur de certains dieux. Le Roi Urish est un fidèle du Dieu Ardent et, dans la mesure où il s'occupe de fournir la majorité de ses sacrifices à Checkalakh, on peut dire que c'est son grand prêtre. Le prédicant par défaut de Narjhan est un individu à l'obésité répugnante dénué de bras et de jambes appelé Kretch le Corpulent.

N'étant guère qu'un homme-tronc, Kretch se fait transporter sur une litière dans tout Nadsokor par ses laquais serviles. Le culte du Dieu Ardent est profondément lié à l'histoire de Nadsokor. Au fil des siècles, les Rois Mendians en sont

Nadsokor





Nadsokor et Tanelorn

- Urish a quelque connaissance de Tanelorn - bien peu, selon moi - et il nourrit une haine irraisonnée à son égard, sans doute parce qu'elle est tout ce que Nadsokor n'est pas.

Tristelune s'adressant à Elric
- La Sorcière Dormante, II, 4.

Les mendiants rallient Nadsokor depuis les quatre coins des Jeunes Royaumes. C'est un refuge pour tous les parias et tous les malpropres, ceux qui se sont attiré la haine de la société parce qu'ils sont nés difformes ou malades. Vue sous cet angle, la cité est une version malade de Tanelorn.

Si les guerriers vertueux trouvent la paix dans les ports froids de la Cité Eternelle, les mendiants, eux, trouvent leurs semblables dans la crasse des chemins détournés de Nadsokor. Tanelorn représente le haut du panier pour tous les habitants des Jeunes Royaumes, Nadsokor est le bas.

Quand on tombe au niveau de Nadsokor, on ne peut pas sombrer davantage. Deux fois dans la Saga d'Elric, les habitants de Nadsokor attaquent la Cité de la Paix ; tout d'abord, ils s'en prennent à une caravane de ravitaillement vitale, puis ils assiègent directement Tanelorn quand le Duc Narjhan attise l'animosité qui brûle dans le cœur des gueux pour ceux qui sont mieux lotis. Chacune de ces tentatives s'avère infructueuse et malsaine.

venus à voir en Checkalakh un signe que le Chaos bénissait leur règne. Les ennemis du Roi Mendiant et ceux qui le mécontentent finissent dans le labyrinthe où on les livre en sacrifice au Dieu Ardent. Nul n'en est jamais ressorti.

Comme il sied au Dieu de l'Immondice, le culte de Narjhan comporte une grande quantité de déchets, d'excréments et de pourriture. Des nuées de mouches ne cessent de bourdonner autour de ses adeptes malodorants, qui s'enorgueillissent de leur adoration puante.

Les offices célébrant Narjhan sont on ne peut plus ignobles, mieux vaut ne pas les décrire. On n'enterre jamais ses fidèles. On les laisse pourrir à l'endroit de leur mort, renforçant en cela l'agréable voile de putréfaction qui plane sur Nadsokor.

Les victimes des sacrifices consentis à Narjhan trouvent la mort par noyade dans des fosses d'eau d'égout, quand on ne les jette pas dans des puits remplis de rats porteurs de la peste ou de la rage.

Technologie

Nadsokor n'a ni forgeron, ni artisan, ni réparateur. L'entropie et la décomposition envahissent tout, qu'il est de la valeur ou non. La chaleur et la lumière proviennent de feux de détritus dont la fumée huileuse ne fait qu'ajouter à l'atmosphère viciée de la cité. Les percées récentes de l'imprimerie, des mécanismes et des autres technologies survenues dans le Vilmir ont complètement échappé à Nadsokor. Les mendiants ne comprennent pas ce qu'ils ne peuvent attendre par la fourberie ou les plaintes ; ils s'en méfient et évitent ce qu'ils considèrent comme des manifestations de la Loi. Un gueux qui rentre à Nadsokor en emportant une innovation technique est tué, sacrifié au Dieu Ardent.

Nourriture et Boisson

Les mendiants ne sont pas célèbres pour la finesse de leur palais. A Nadsokor, la nourriture correspond à tout ce qu'on peut y trouver (rats, chèvres sauvages, chiens errants, racines, mauvaises herbes et tubercules), plus quelques produits occasionnels importés par des gueux qui rentrent à la cité. Malgré les admonestations de l'église de la Loi, des caravanes donnent parfois des vivres aux bandes de mendiants pour qu'ils restent à l'écart. Les ranchs de la région trouvent également avisé de leur verser un petit tribut en aliments ou en bovins pour qu'on ne les dérange pas. Le Roi Urish s'approprie les meilleurs de ces produits, ne laissant que des mets gâtés et putrides au reste de la populace. La notion de bon vin n'existe quasiment pas à Nadsokor, mais on y consomme des piquettes fortes sans aucune modération. Seules les boissons très alcoolisées sont importées en masse, car les liquides pèsent lourds. Les arts du brassage et de la distillation sont connus et vus avec plaisir comme chaotiques. Toutefois, étant donnés la paresse généralisée et le manque de matières premières, on ne les pratique que rarement.

Pour les gueux qui ne trouvent pas à boire, il existe une vigne locale, l'herbe du caniveau, qui procure une légère euphorie narcotique quand on la mâche ou la fume. Cette habitude noircit les dents, ce qui augmente le côté dégoûtant de l'apparence.

Arts et Passe-Temps

A Nadsokor, le passe-temps le plus populaire consiste à comparer et s'échanger ses maladies, ses croûtes, ses ulcères, et autres affections. Il n'est pas rare de voir les mendiants s'amuser à rivaliser de laideur. Les concours de mendicité sont aussi fréquents. Les moqueries, les farces de mauvais goût et les plaisanteries cruelles sont les arts les plus pratiqués en ces lieux. Les compétences Marchander et Baratin sont les plus respectées et donc, les plus employées. Évaluer a beaucoup moins d'importance puisque les objets de valeur se trouvent surtout à l'extérieur de la ville, mais ces trois compétences sont à la base d'un grand nombre de jeux et de compétitions improvisés.

Nadsokor





Etant plutôt de nature fainéante, les Nadsokorites préfèrent l'indolence aux efforts artistiques. Les arts des peintres et des scribes sont quasiment inconnus à Nadsokor, mais on tient en haute estime les chansons paillardes, les danses lascives et les cabrioles, accompagnées d'une musique flatulente jouée sur des sifflets, des instruments à anche et des tambours. Parmi les autres passe-temps appréciés, on trouve : fumer de l'herbe du caniveau et cancaner, fumer de l'herbe du caniveau et contempler le plafond, et fumer de l'herbe du caniveau et susciter des fantômes collectifs par de simples mots. De temps en temps, un Seigneur du Chaos remarque une de ces dernières tentatives ; les conséquences sont imprévisibles.

Les Puissants

Roi Urish

Le Roi Urish est le plus dégénéré des citoyens de Nadsokor. Son visage autrefois beau affiche aujourd'hui les ravages de sa vie dissolue et de sa personnalité dépravée. Il a les yeux pâles et brillants, les dents pourries. Ses cheveux sont sales et infestés de poux, son nez et ses joues recouverts de couperose et de crasse. Il se rase et se baigne rarement. Il se gratte tout le temps, car ses vêtements sont habités. Il a la voix râpeuse et se comporte grossièrement. Il est atteint de divers maux, des infections pulmonaires, de nombreuses éruptions et au moins une maladie vénérienne, dont il est fier. Ses ma-



nières sont rudes, mais il a l'esprit vif, corrompu et malicieux. Il connaît bien des secrets, recueillis par ses mendiants dans tous les Jeunes Royaumes, et il acceptera d'en vendre certains. C'est un homme rusé et puissant.

Roi Urish, 45 ans, les Sept Doigts

FOR 16 CON 9 TAI 11 INT 16 POU 16
DEX 21 APP 7

Chaos 212

Balance 15

Loi 55

Points de Vie : 10

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Couperet Hacheviande* 95 %, dégâts 1D8+2+1D4 ;
Dague 78 %, dégâts 1D4+2+1D4

Sorts : Convoquer un Elémentaire (1), Enjambée de Cran Liret (1-4), Oeil de Rat (1), Souplesse de Xiombarg (1-3), Voile de Cran Liret (1-4)

Compétences : Argot des Mendiants de Nadsokor 80 %, Chercher 73 %, Crocheter 91 %, Déplacement Silencieux 95 %, Dissimuler un Objet 89 %, Esquive 45 %, Evaluer 133 %, Grimper 91 %, Langue Commune 99 %, Médecine Rudimentaire 32 %, Se Cacher 109 %, Vol à la Tire 115 %

Checkalakh

Emprisonné par Donblas dans le labyrinthe qui gît sous Nadsokor, Checkalakh est très affaibli par sa longue captivité. Seuls les mendiants et les ennemis qu'Urish lui sacrifie lui



Nadsokor





permettent de rester incarné. Même quand il dispose de toute sa puissance, le Dieu Ardent n'est qu'une divinité mineure du Chaos. Son apparence varie entre une grande conflagration et un être de flammes. Sa voix tonne comme un haut fourneau ou un feu de cheminée. En sa présence, les vêtements brûlent lentement et la peau se couvre de cloques tandis que le métal devient chaud au toucher. Checkalakh trouvera la mort sur la lame de Stormbringer. Sa force vitale se révélera presque trop forte pour Elric, et seule l'intervention de la Loi permettra à l'albinos de survivre.

Checkalakh

FOR 30 CON 25 TAI 40 INT 20 POU 33
DEX 28 APP 20

Chaos 333 Balance 0 Loi 0

Points de Vie : 33

Modificateur aux Dégâts : +3D6.

Armes : *Jet de Flammes* 160 %, dégâts 6D6+3D6 ;
Pseudopode/Poing Enflammé 80 %, dégâts 4D6+3D6

Armure : toute arme qui frappe Checkalakh perd 14 points de structure dus au feu chaque fois que le coup porte. Otez ce nombre aux points de structure avant d'infliger des dégâts au Dieu Ardent. Si l'arme est détruite, Checkalakh ne subit pas de dommages.

Sorts : Checkalakh a accès à tous les sorts et toutes les convocations, selon la situation. Il peut aussi manifester 1D8 facultés démoniaques par round au prix d'un nombre de points de magie égal au nombre de facultés ainsi obtenues.

Compétences : Crépiter et Rugir 100 %, Million de Sphères 65 %, Se lamenter du Destin 100 %.

Narjhan du Chaos

Pendant la dernière année du monde, les Seigneurs du Chaos décident d'attaquer Tanelorn. En effet, ils l'ont toujours détestée mais surtout, ils craignent que ses habitants ne s'opposent à leur conquête de la terre. Ils choisissent d'envoyer le Seigneur Narjhan comme émissaire de l'Entropie. Celui-ci apparaît à Nadsokor, où il attise la haine des mendiants pour la Cité Eternelle et les amène à guerroyer contre



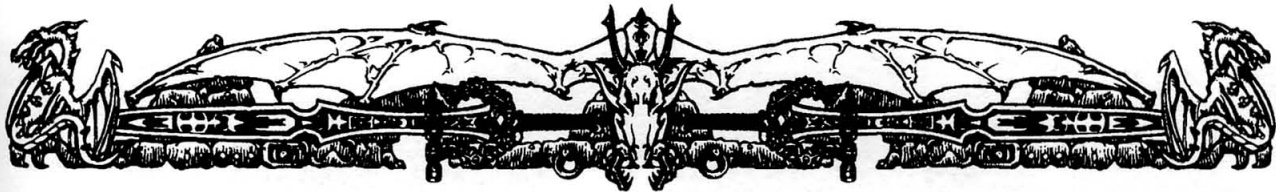
elle. Il a l'aspect d'un cavalier vêtu d'une armure noir de jais au style baroque et compliqué. Sa voix caverneuse résonne dans son heaume, qui s'avère vide quand on l'ouvre.

Narjhan semble être un Seigneur du Chaos mineur, mais il bénéficie du soutien entier de ses pairs. Il ne peut pas prendre part directement à l'assaut final de Tanelorn, mais il peut user de magie pour le compte de sa horde de mendiants, et pour se défendre. La nature de la Cité Eternelle l'empêche de l'attaquer de front, mais les restrictions imposées par la Balance, déjà tendues à tout rompre, lui interdisent d'avoir directement affaire aux citoyens de Tanelorn. Son action la plus éclatante consiste à convoquer la Kyrénée.

Vous ne trouverez pas les caractéristiques de Narjhan. Toutefois, pour un mortel, les pouvoirs d'un Seigneur du Chaos, quel qu'il soit, paraissent - et sont - virtuellement illimités.

Nadsokor





La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos



Vers l'enfer - la diabolique Forêt de Troos, située sur les frontières d'Org, contrée de nécromancie et d'anciens maléfices en voie de décomposition.

- L'Epée Noire II, 1.

- C'est bien la Forêt de Troos. On dit que le Peuple Condamné a libéré sur la terre des forces démesurées qui causèrent d'effrayants changements parmi les hommes, les bêtes et la végétation. Cette forêt fut la dernière qu'ils créèrent et la dernière qui vit encore.

Tristelune s'adressant à Elric

- L'Epée Noire II, 1.

La citadelle d'Org est une énigme pour le monde des hommes. Elle gît au plus profond de l'hideuse Forêt de Troos, un bois ensorcelé et empoisonné. Même les mendiants de Nadsokor refusent de s'y rendre. Les marchands et les voyageurs qui font route de Bakshaan au Vilmir doivent contourner ces bois et, quelquefois, ils ne reparaissent jamais. Seuls les Orgiens ne périssent pas dans l'étreinte vénéneuse de Troos, mais il y a une bonne raison à cela : la folie de la forêt les a tous infectés à la naissance. C'est une démence ancienne que celle de Troos, car elle remonte à l'incarnation précédente de la terre. C'était l'époque du Peuple Condamné, dont l'orgueil démesuré a provoqué la destruction du monde.

Histoire

Le Peuple Condamné gouvernait le monde lors de sa configuration précédente, avant qu'il ne change de forme. Les membres de ce peuple furent responsables de leur propre ruine. Ils bâtirent des machines dimensionnelles, des engins assez puissants pour franchir les sé-

parations des sphères. Ils pillèrent un millier de milliers de mondes, et se délectèrent des butins pris à chaque royaume et chaque ère. Ils devinrent immortels et menèrent une existence divine. Leur avidité ne connaissait aucune limite et ce fut ce qui les anéantit. Leurs appareils étaient mus par une énergie puisée à la terre même, si bien que le monde finit par devenir inhabitable. Les cieux se firent calmes et sans vie, et la Terre devint stérile et mourut. Il ne resta plus de puissance pour alimenter leurs mécaniques, et plus rien à manger.

Au dernier moment, la race condamnée chercha à échapper à son destin et utilisa ses machines pour se transporter sur un autre plan, un exploit encore jamais entrepris. L'énergie nécessaire consuma la terre et provoqua la naissance du nouveau cycle temporel. Le Peuple Condamné a-t-il fui ? A-t-il péri ? Nous l'ignorons, mais nous pouvons dire que l'un de ses membres au moins a survécu. Il a engendré le sang qui coule encore dans les veines de la noblesse malade d'Org. Quelle vision tragique que ce dernier survivant du Peuple Condamné errant seul dans le nouveau monde, ignorant s'il était le sauveur ou le destructeur de son espèce.

Org et Troos en un Clin d'Oeil

Dirigeant : Roi Gultheran

Population : 1 000 habitants

Fleuve le plus long : le fleuve Varkalk prend sa source en Org

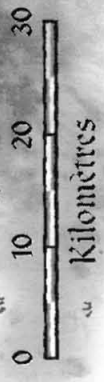
Sommet le plus élevé : aucun

Produits importés : marchandises volées aux marchands étrangers

Produits exportés : herbes de Troos

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





Rivière Barlimm

ILMORIA

Les Terres
Désolées

Le Bourbier

Mudmere

Les Bosquets
de Champignons

Vers Bakshaan



Rivière Valkark

La Sorêt
de Troos

La Vieille Chose

L'Arbre
Profond

Vers Karlauk

ILMORIA

ROYAUME
D'ORG

Citadelle d'Org

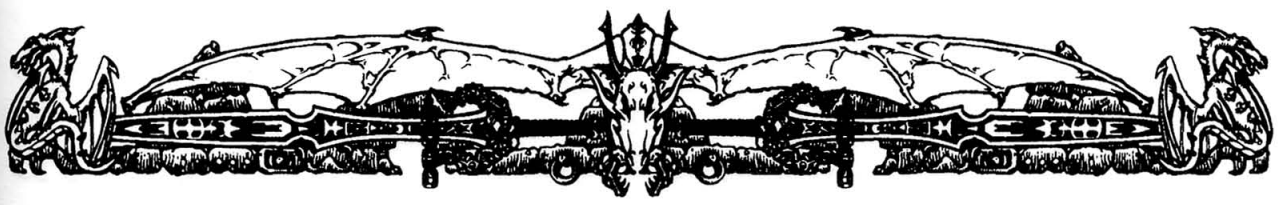
Le Vallon
des Terres

VILMIR

Nadsokor

La Cité des Mendiants





La Forêt de Troos est le seul paysage datant de ce Cycle Temporel. Elle se dresse aujourd'hui, semblable à ce qu'elle était aux jours du Peuple Condamné, un endroit stérile dépourvu de toute vie animale. Les palais et les engins de cette race démente sont enterrés sous terre, et il est sage de les y laisser. Seuls les sorciers et les fous pourraient souhaiter tripatouiller les puissances qui ont causé la perte du Peuple Condamné.

Bien que ces êtres aient disparu, leur héritage survit dans le fléau qui afflige la région et ceux qui s'y trouvent. On pense que les Orgiens sont les descendants du Peuple Condamné. Leurs ancêtres étaient des sauvages primitifs, des pré-humains qui se promenaient dans la Forêt de Troos bien avant la fondation d'A'sha'hiiian. Là, ils trouvèrent un homme deux fois plus grand qu'eux. Leur premier instinct de néandertaliens fut de le vénérer, mais il leur expliqua que les dieux n'existaient pas et qu'il tuerait tous ceux qui oseraient le défier. Il leur communiqua son nom, que l'histoire a oublié, mais on peut supposer qu'il était long et compliqué, si bien que les sauvages finirent par le simplifier en le raccourcissant à la simple syllabe «Org». Ils en firent leur chef et son sang souilla et condamna les enfants qui suivirent. Aujourd'hui, les descendants directs

du Peuple Condamné sont faciles à reconnaître : ils sont grands et bien faits alors que les Orgiens types sont des sous-hommes guère plus évolués qu'ils ne l'étaient aux premières heures du monde. Le dernier survivant du Peuple Condamné en eut assez de dormir sur un tapis de boue et de feuilles, aussi montra-t-il à ses nouveaux sujets comment construire une forteresse habitable. Finalement, il se lassa de l'existence et demanda à sa tribu de dresser un grand tertre funéraire où il entra. S'asseyant dans l'obscurité, il attendit la fin du nouveau monde pour trouver enfin la paix.

La connaissance de la maçonnerie disparut avec lui. Les habitants d'Org réparèrent plus ou moins la citadelle, mais jamais ils ne bâtirent d'autres monuments. Ils restèrent là, au cœur de la forêt de Troos, et chaque génération donna naissance à une poignée d'enfants parfaits dont les traits affirmaient le droit à gouverner. Toutefois, chacun de ces dirigeants finit par découvrir que, à l'instar de leur ancêtre, la finalité de la mort leur était refusée. L'immortalité devint source de folie rampante et le seul remède consistait à accepter leur hérédité et à rejoindre leur aïeul sous la colline pour attendre. Ainsi en a-t-il toujours été en Org.

Événements Futurs - Org et Troos

401 JR - Veerkad est le Roi d'Org en fonction. Accusé de sorcellerie, il se fait ravir le trône par son frère Gutheran. Après l'avoir rendu aveugle, on le laisse en vie. Gutheran prend Dame Vigda pour reine.

402 JR - Virianne Visconti, la fille d'un puissant marchand ilmioran, est enlevée alors que sa caravane contourne Troos. Gutheran s'entiché de sa captive. Dame Vigda proteste, ce qui met le roi en colère. Il la balafre à l'aide d'un tison ardent et décide qu'elle portera désormais le nom de Dame des Voiles. Gutheran épouse l'étrangère, qu'il appelle la Reine Pâle. Virianne est malheureuse mais ne peut s'enfuir.

403 JR - La Reine Pâle prend un amant, le Comte Hroald, un petit noble orgien. Elle le presse de la ramener dans le monde extérieur, mais la forte xénophobie de ce dernier l'empêche d'accepter un tel plan.

404 JR - Dame Hrodna, la sœur jalouse du Comte Hroald empoisonne la Reine Pâle. Gutheran est fou de rage mais ne trouve pas l'assassin. On enterre la Reine Pâle sous la Colline. La Dame des Voiles apprend à Gutheran la relation adultère de son consort. Dans une parodie de cérémonie, le roi marie le Comte Hroald à la Reine Pâle et le condamne à finir ses jours avant son heure dans le tertre. Cette décision choque la cour d'Org et précipite peut-être sa ruine à venir.

405 JR - Theleb K'aarna explore Troos et découvre un des appareils du Peuple Condamné. Il le transporte dans le

Désert des Soupirs. Là, il s'en sert pour écarter les rideaux qui séparent les sphères et convoque les hommes reptiles de Pio pour qu'ils attaquent Tanelorn. Elric trouve le sorcier et lance son cheval sur la machine ; il disparaît. Le Pan Tangien le croit mort, mais l'albinos gagne un autre plan et vit l'aventure de la Tour qui Disparaît. Quand il retourne aux Jeunes Royaumes, il détruit l'engin avec l'aide de Jahry-a-Conel, un des aspects du Compagnon des Héros.

406 JR - Les hommes bestiaux d'Org tendent une embuscade à une caravane appartenant au clan des Voashoon de Karlaak. Zarozinia survit et rencontre Elric et Tristelune dans la Forêt de Troos. Ils se rendent dans la citadelle d'Org pour récupérer les marchandises du convoi. Veerkad tente de sacrifier Zarozinia au Roi Sous la Colline mais subit l'attaque de Hurd. Ils s'entre-tuent, accomplissant une vieille prophétie, et le défunt Roi se lève et marche. Gutheran meurt de peur et les goules du tertre massacrent la famille noble. Elric et ses compagnons fuient tandis qu'un incendie ravage la citadelle.

407 JR - La citadelle d'Org n'est plus que ruines. Certains hommes-bêtes survivent et se divisent en tribus rivales. Les deux chefs les plus puissants sont Mord et Arnlaug ; ils se détestent. Une guérilla sauvage éclate dans Troos. Tout le monde évite la citadelle car des goules y résident. Il n'y a plus aucune naissance d'enfants nobles.

408 JR - C'est la fin du monde. Troos, qui a survécu au dernier cycle temporel, ne réitère pas cet exploit. Le legs du Peuple Condamné disparaît de l'histoire.

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





Par-delà Troos, le Glorieux Empire s'édifia. Ces êtres dominateurs surent éviter de rester trop longtemps dans les vallons de la forêt malade, mais certaines herbes introuvables sur n'importe quel autre plan y poussaient. Quand les Melnibonéens se retirèrent en Imrryr, ce maigre savoir cessa d'être transmis et l'ignorance engendra la superstition et la peur, comme c'est toujours le cas.

Les humains avaient toujours redouté Troos. Les fondateurs des nouvelles nations de l'Ilmiora et du Vilmir laissèrent la forêt hors de leurs frontières. Personne ne s'installa à moins de seize kilomètres de ces bois immondes et, au bout du compte, les gens en vinrent à donner le nom d'Org à la forêt et à la bande de terre désertée qui l'entoure. Il en sortit une contradiction géographique. Pour un étranger, Troos gît au cœur d'Org, mais pour un Orgien, c'est Org qui gît au cœur de Troos. Le seul moyen de communication existant entre Org et le monde extérieur étant le pillage et la guérilla, cette distinction n'a d'importance que pour les érudits des Jeunes Royaumes.

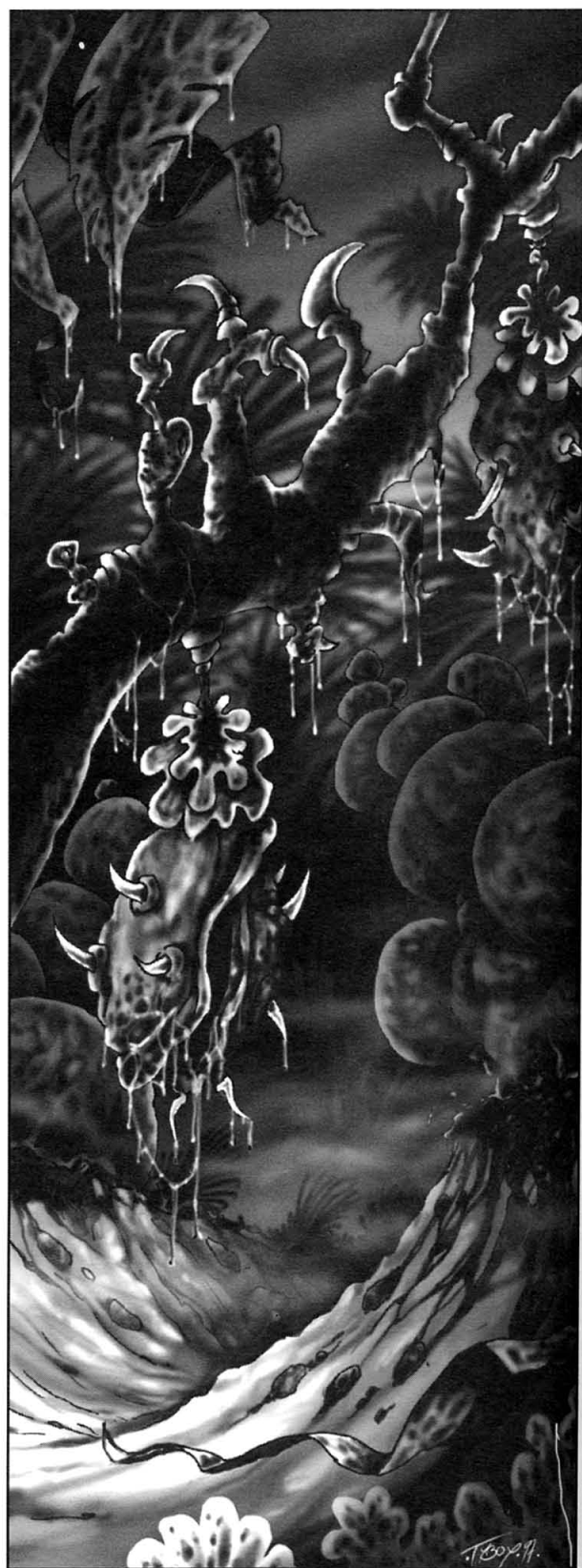
Géographie

C'était une forêt de floraisons maléfiques couleur de sang, parsemées de taches livides. Une forêt de troncs lisses, courbes et sinueux, noirs et luisants. Une forêt de feuilles épineuses d'un pourpre foncé ou d'un vert éclatant. Un lieu malsain, certes, à en juger par l'insupportable odeur de végétation pourrie.

- L'Épée Noire, II, 1.

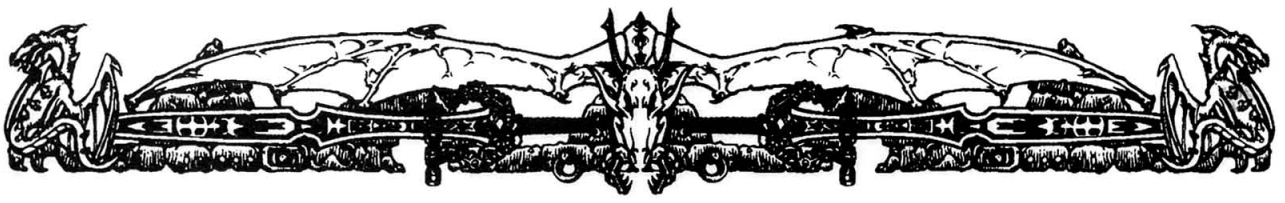
Troos et Org gisent au sommet d'un plateau misérable situé dans les Montagnes du Sud ilmioranes, un endroit es-séulé que tous éviteraient si une passe séparant l'Ilmiora et le Vilmir ne courait légèrement à l'ouest. Org est une contrée d'herbe et de boue balayée par les vents, dépourvue de tout autre repère géographique que la Forêt de Troos proprement dite. Des fougères et des bruyères purpurines surgissent ici et là, de même que des affleurements de granite. Le rebord nord du plateau surplombe la Vallée de Barlimm ilmiorane, où s'écoule un fleuve rapide et poussent des champs fertiles. Le Barlimm et le Varkalk prennent tous deux source dans cette région, et plus précisément dans une zone de marécages. La partie sud du plateau est plus sèche, exposée à des vents plus chauds montant de la plaine vilmirienne. L'été, ceux-ci soufflent sans cesse, brûlants et poussiéreux. Troos connaît des étés secs et des hivers humides. Parfois, lors des hivers les plus rudes, il neige.

S'étalant sur une bonne part du plateau orgien, la Forêt de Troos est vénéneuse. La sève, les feuilles, l'écorce et les fleurs secrètent de nombreux agents toxiques ; certains sont juste irritants, d'autres provoquent des hallucinations et la folie, et les plus puissants apportent la mort. Le simple fait de marcher dans la Forêt de Troos est une invitation aux pires dangers. Des arbres bosselés hauts de plus d'une centaine de mètres, des pistes recouvertes d'une épaisse couche d'humus, des branches immenses et des feuilles occultant le soleil et au bruissement suggestif et font de Troos un lieu de mauvais augure.



La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





Troos a la réputation d'abriter toutes sortes de bêtes mortelles et de créatures dangereuses, ainsi que des démons, des spectres et pire encore. Ce sont les hallucinogènes et les toxines qui abondent dans la forêt qui provoquent ces fantômes. Ceux qui y pénètrent survivent rarement, et ces rescapés perdent la raison, marmonnent ou gémissent, pris de fièvre. A part les Orgiens et cette horrible végétation, la Forêt de Troos est sans vie.

Flore

Bien qu'ils n'aient pas vu un animal vivant, la forêt était pleine de murmures et de bruissements malicieux. Ils n'avaient pas un amour particulier pour les petites créatures de la forêt, oiseaux, rongeurs ou insectes, mais pour une fois, ils auraient apprécié leur compagnie.

- L'Épée Noire II, 1.

Troos regorge de dangers. Le sol se compose d'une fange aux relents maléfiques qui, la plupart du temps, arrive aux chevilles. Certaines étendues de cette boue traîtresse et aspirante sont assez profondes pour engloutir un cheval et son cavalier.

En d'autres endroits, des tapis de fougères recouvrent un trou de trente mètres ou plus. Au sud, des épineux secs griffent et égratignent les passants. Le voyageur prudent ne s'éloigne pas des pistes tracées par les Orgiens. Cela dit, les voyageurs prudents ne visitent pas Troos.

Nul animal ne vit à Troos. Les seules bêtes qui sillonnent la forêt sont ceux des caravanes égarées. Les chiens reviennent à l'état sauvage, bavent et écument. Les chevaux ne reconnaissent aucun maître mais roulent des yeux effrayés et piétinent des silhouettes invisibles. Les bovins traversent la forêt d'un pas précipité et aveugle, courant de terreur pour ne s'arrêter que lorsque leur cœur explose d'épuisement.

La Folie de Troos

L'air de Troos est malsain. Des pollens baliaient la forêt. Des nuées de spores flottent et pénètrent les poumons et les cerveaux des humains. Les Orgiens sont immunisés car Troos a déjà affecté leur constitution génétique. Les voyageurs des autres contrées courent un risque. Les hallucinations suscitées par les nuages de pollen donnent naissance à des histoires de bois hantés. Si les plantes paraissent bouger, marcher ou parler, elles ne sont aucune-ment douées de sensation. Chaque jour qu'un étranger séjourne dans la Forêt, il doit réussir un jet de CON x5 ou succomber aux effets hypnotiques des spores et des pollens en suspension. Il peut réprimer ces illusions en réussissant un jet de INT x1 ou en quittant les environs de Troos. L'obtention d'une maladresse lors du jet de CON laisse des traces permanentes. La table des illusions suivante vous donne un éventail de réactions à l'air de Troos.

TABLE DES ILLUSIONS

Au lieu de jeter 1D10, le maître de jeu préférera peut-être choisir lui-même.

1. La forêt est vivante

Les arbres se plient en deux pour m'attraper. Les fleurs me crient dessus. Les lianes rampent telles des serpents. Il faut que je sorte de là !

2. La forêt est inoffensive

Pourquoi la réputation de Troos est-elle si mauvaise? C'est un endroit paisible et merveilleux. L'eau est si rafraîchissante ! Et ce fruit, là, il a l'air délicieux. Je ne repartirai jamais d'ici.

3. Vous voulez tous me tuer

Pourquoi m'avez-vous conduit ici ? Bande de salauds ! Vous cherchez à me tuer ! Allez-vous en ou je vous poignarde !

4. Il y a des monstres partout

Ils se cachent dans les sous-bois, ils me suivent dans la forêt, ils ont pris l'apparence de mes amis. C'est eux ou moi !

5. Je cours au milieu des bêtes

Forêt jolie. Enlever vêtements. Courir nu. Sentir arbres. Boire eau. Manger herbe. Dormir.

6. Quelles belles couleurs !

Regardez ces éclats jaunes et purpurins, le rose et le vert du ciel, toutes les couleurs de l'arc-en-ciel s'écoulent sur son sol. Oh ! tout est doré maintenant. Vous ne voyez donc pas ?

7. Moi, le champignon

Je pousse dans la terre. Je me nourris du sol. Je suis immobile. Je ne bouge pas.

8. Qui suis-je ?

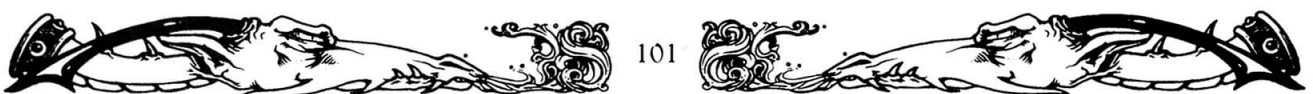
Où suis-je ? Quel est cet endroit ? Comment suis-je arrivé là ? Qui êtes-vous ? C'est bon à manger, ça ?

9. Où sont-ils tous passés ?

Mes amis m'ont tous abandonné. J'entends leur voix dans le lointain, mais je ne peux pas les voir. Je ne vois que des arbres. Où sont-ils ? Ohé !

10. Moi, dernier survivant du Peuple Condamné

Je suis chez moi à Troos. Je vais retrouver les appareils enfouis de mon peuple et régner sur le monde comme nous l'avons fait par le passé. Ces humains seront mes esclaves.





Les plantes de Troos sont malsaines et impies. Elles poussent à profusion. Les épaisses frondaisons les protègent des effets du vent et du climat, et conservent la chaleur. Troos est humide et les plantes se développent dans des conditions semblables à celles d'une serre. Au nord, la forêt est particulièrement dense et moite et finit par déboucher sur le Bourbier et, au-delà, sur des marécages. Peu de choses paraissent saines à Troos. Des fûts épais exsudent une sève huileuse et putrescente. Des troncs sécrètent une résine qui tache la peau humaine de façon permanente. Certaines racines s'enroulent à la manière des vers, enfonçant leur grosse tête dans la terre noire. D'autres sont tendues bien droit et la moindre pression les fait casser et remonter pour fouetter le visage de l'intrus. En certains endroits, des arbres morts demeurent en place grâce à des lianes extrêmement fines, et le moindre mouvement provoque leur chute.

Les épines abondent et leur morsure provoque brûlures, fièvre, démangeaisons et éruptions. On trouve des clairières longues d'un kilomètre et demi, tapissées d'orties, ainsi que de larges rideaux de lianes collantes qui adhèrent à la peau et doivent être coupées. Des fleurs de toutes tailles poussent partout. Certaines sont violettes et noires, et leur parfum induit des songes étranges ; d'autres sont grandes comme une personne et sentent la pourriture. Les fougères semblent fourrées au toucher, mais les aiguilles minuscules qui les recouvrent déchirent la peau. Des fruits pendent lourdement sur les vignes et tombent de temps en temps en produisant une éclaboussure d'odeurs et de couleurs. Ils dégagent un arôme sucré et délicieux, mais leur chair pulpeuse est nocive, et leur jus brûle la gorge.

De nombreuses espèces de champignons sont propres à Troos ; toutes sont dangereuses pour les humains. Des moisissures recouvrent le sol et les troncs d'un tapis mangé par la maladie. Des arbres morts et creux abritent des champignons rosâtres frémissants qui fendent lentement leur vieille écorce et s'infiltrant sur leur fût. D'autres, vénéneux et boursoufflés, poussent entre les racines, semblables à une chair en décomposition qui enflerait les côtes d'un cadavre. D'autres encore sont fétides et forment des bouquets suppurants. Dans une partie de la forêt appelée la Clairière aux Champignons, ceux-ci remplacent tout arbre sur des kilomètres. Certains ne s'avèrent mortels que si on les consomme. D'autres exsudent des poisons qui enflamment la peau et les yeux. Tous recrachent des spores.

L'eau qui goutte des feuilles des arbres forme des mares au sol. Elle a un reflet acide où tourbillonnent les couleurs de l'arc-en-ciel et son goût est infect. Elle est souvent fermentée, saturée de spores et de pollens, et inflige au buveur des visions, des délires et la mort.

Les Herbes de Troos

- Certaines de ces herbes ont des vertus médicinales et d'autres servent à conjurer les esprits. Il y en a aussi qui donnent des forces surnaturelles ou qui rendent fou celui qui les mange. Toutes me serviront.

Elric s'adressant à Zarozinia
- *L'Épée Noire, II, 1.*

La botanique de Troos n'est pas entièrement nuisible ou périlleuse. De nombreuses variétés de plantes et de fleurs sont inconnues ailleurs et produisent des effets magiques et curatifs uniques. Le chercheur doit savoir quel végétal il cherche et comment le cueillir. Dans cette partie, nous allons décrire quelques-unes des herbes et des plantes utiles de Troos. Leur découverte, leur vente et leur absorption peuvent susciter de véritables aventures.

Quand on l'inhale, le pollen des fleurs bleu vert des gouttelettes rouge sang possède des qualités narcotiques puissantes. Les rêves provoqués par les gouttelettes rouge sang accompagnent une langueur extrêmement agréable ; on pense qu'ils dévoilent l'avenir de l'usager. Si celui-ci rate un jet de POU x3, il devient sujet à de rapides changements d'humeur allant de l'euphorie à la mélancolie. Quand il est sous l'influence des gouttelettes rouge sang, l'aventurier risque de courir un danger dû à ses états émotionnels intermittents, à moins qu'il ne réussisse un jet d'Idée réduit de moitié.

Le breuvage que l'on tire de la chair du champignon à queue de chien est un antidote fonctionnant avec la plupart des poisons, mais ses effets purgatifs peuvent provoquer des vomissements et des sueurs froides pendant 1D10 jours, période durant laquelle il nettoie le système du buveur.

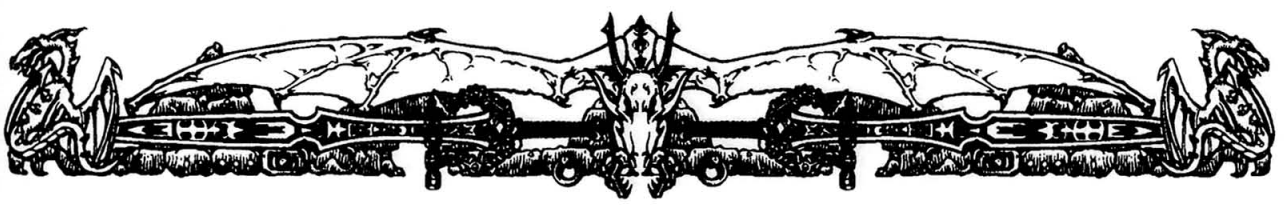
Le prurian a une chair rugueuse et acide et une couleur écarlate. Ce fruit pousse uniquement sur les plantes grimpances parasites qui étouffent lentement les arbres où elles prennent racine. Il est vénéneux (VIR 15) et ses graines augmentent de façon conséquente les sens cognitifs quand on les fume. Avant de pouvoir les consommer, il faut les mettre à tremper dans l'alcool pendant deux semaines pour tuer leurs toxines et ensuite les faire sécher. Effet secondaire malheureux, l'usager est victime de saignements de nez sévères, de paralysie et de léthargie (en termes ludiques, cela ajoute 1D3 points à son INT pendant 1D6 jours et occasionne la perte temporaire de points de CON égaux aux points d'INT ainsi gagnés).

Quand on la fait dissoudre dans de l'eau bouillante, la sève douceâtre de l'arbre-potence donne un liquide qui permet au buveur de voir les esprits et de communiquer avec eux pendant 1D3 jours. Cet arbre ne pousse que dans le Bourbier ; son tronc spongieux et ses feuilles de palmier se développent sur les cadavres des noyés. On raconte que chaque individu de cette espèce végétale serait possédé par le fantôme de son malheureux fertilisant, lequel hanterait les rêves de l'utilisateur et le tourmenterait jusqu'à le rendre fou. L'arbre-potence hurle quand on l'entaille. Parfois, celui qui récolte la sève est si surpris de cette réaction qu'il tombe de son perchoir précaire dans la boue glutineuse, avec des conséquences affreuses.

On frotte les fines couches d'écorce du gulgoron sur les blessures pour accroître la vitesse de guérison d'un point par jour. En outre, les noix amères de ce buisson épineux - qui fleurit au sud de Troos - empêchent les dents de l'utilisateur de pourrir quand il les mâche, mais elles les tachent, ainsi que sa langue, d'une teinte indigo foncé.

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





Sites Remarquables

Bourbier

A l'oeil nu, c'est une nappe de terre noire poisseuse où poussent de grands arbres dotés de longues ramures et de frondaisons pointues comme des aiguilles. En fait, c'est un lac profond rempli d'une boue noire et fétide, et ceux qui y posent le pied disparaissent sans laisser de trace. Les arbres s'enfoncent loin sous la surface. Il est possible de traverser le Bourbier en bateau, mais il n'est pas conseillé d'abattre les arbres de Troos pour bâtir un radeau, car la sève provoque inévitablement la folie, la mort ou les deux. Il est plus sûr d'en franchir l'étendue en grimpant aux branches pour avancer d'un arbre à l'autre. C'est un trajet lent et extrêmement pénible, mais il ne va pas sans une récompense. Au centre du lac se trouvent des arbres élancés, à l'écorce ondulée et argentée, que l'on ne trouve nulle part ailleurs dans Troos. On peut faire infuser un thé puissant à partir de cette écorce ; ce breuvage confère une énergie surhumaine au buveur, lui permettant ainsi d'accomplir des hauts faits d'endurance physique stupéfiants et de rester éveillé plusieurs jours d'affilée sans ressentir le besoin de dormir. Une armée ainsi approvisionnée pourrait faire marche sur une distance deux fois plus longue et se battre deux fois plus longtemps. Parmi les autres caractéristiques du Bourbier figurent des parterres de lys grands comme des bateaux qui restent durs comme du bois pendant quinze minutes après leur cueillette, suite à quoi ils pourrissent rapidement pour former une pulpe nocive ; des champignons immergés qui luisent dans le noir et ont le goût de la chair humaine ; et, parfois, des cadavres humains flottants qui paraissent nager paresseusement dans la fange.

Les Bosquets de Champignons

Aucun arbre ne se dresse en ces lieux. Cette partie de Troos est une étendue sauvage cryptogame, un étrange tapis de champignons. Pâles, leurs pieds ont la circonférence de véritables tours. Semblables à des troncs immenses, ils sont surmontés de vastes chapeaux assez grands pour bâtir une citadelle à leur sommet. D'autres ont la taille d'un homme et exsudent des perles d'humidité nauséabonde semblable à du pus. Des moisissures couleur cervelle croissent sur des collines d'étamines tremblantes, comme accablées de pensées végétatives inimaginables. Sous les pieds, le sol est entièrement recouvert de mildiou spongieux où l'on s'enfonce jusqu'aux genoux ; parcourir cette région revient donc à marcher dans du compost en décomposition. La pourriture rend l'air fétide. C'est un endroit étrange et silencieux - à l'exception des explosions de spores, des nuages gluants de particules fongueuses qui produisent des effets hallucinogènes virulents sur les humains. Les voyageurs découvrent aussi que, après s'être promenés quelques heures dans les Bosquets, des champi-

gnons naissent dans leur bouche, leurs oreilles, leurs narines et leurs canaux lacrymaux. Seul un explorateur à la constitution surhumaine pourrait s'enfoncer loin dans ces étendues. Personne ne s'y est jamais risqué. Quelles formes de champignons prodigieuses attendent encore d'être découvertes ?

La Vieille Chose

Il n'y a qu'une seule clairière dans la Forêt de Troos. Sur un rayon de cent mètres, les frondaisons cauchemardesques se ratatinent devant une chose qui surgit du sol. Les chasseurs bestiaux évitent cet endroit, qu'ils désignent simplement comme «la Vieille Chose». Celle-ci correspond à la partie exposée d'une machine du Peuple Condamné. C'est la dernière et la plus grande qu'ils aient jamais construite. C'est elle qui leur a permis de migrer vers une autre dimension ou de se suicider en masse. Sa surface piquée suggère la chair et le verre à la fois, couverte de bosses et de saillies troublantes. Cette chose semble vivante et en train de se hisser hors de la terre. Ceux qui l'inspectent de près voient une myriade de leur reflet se transformer en une sorte de kaléidoscope d'autres aspects d'eux-mêmes présents dans d'autres mondes. Ceux qui s'approchent davantage encore disparaissent. Ils sont peut-être happés dans l'un de ces «ailleurs». Mais il est plus vraisemblable qu'ils se fassent dévorer corps et âme par la Vieille Chose. Quand elle aura réuni assez de nourriture, elle pourra peut-être finir de s'extirper de la boue et explorer ce nouveau monde qu'elle a créé.

L'Arbre Profond

Au coeur de la Forêt de Troos s'élève un arbre aux feuilles et à l'écorce métalliques. Un halo d'électricité étrange l'entoure de ses feux, et les personnes vêtues d'armures métalliques qui s'en approchent sont refoulés par une formidable force invisible. L'arbre sort d'une grande fosse, un puits insondable. Bien qu'il brille au-dessus du rebord terreux du gouffre, il ne permet pas d'en distinguer le fond. Les érudits supposent que ses racines figurent sur un autre plan, un endroit où le métal pousse comme du bois, et qu'il sert de pont entre cet autre monde et les Jeunes Royaumes. C'est fort possible, car ceux qui sont descendus dans l'abîme n'en sont jamais revenus. Les hommes-bêtes évitent l'Arbre Profond.

Le Vallon des Tertres

En cet endroit, le sol de la forêt forme une série de buttes et de monticules. Les tombes du Peuple Condamné sont enfouies sous terre ; elles datent d'une époque antérieure à leur découverte de l'immortalité et à leur décision de s'affranchir de la mort. Parfois, des sorciers humains courageux ou idiots viennent au Vallon des Tertres pour tenter de déterrer des grimoires et des machines antiques. C'est une entreprise hasardeuse. Il est possible que, dans l'obscurité souterraine, se trouvent des immortels qui auront choisi d'être enterrés vivants plutôt que de suivre leurs camarades dans leur ultime exode

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





vers d'autres plans. En outre, certains des monticules ne sont pas des tertres funéraires ; ils ont été soulevés par la pression de gaz naturels. Ceux-ci peuvent être sources de maladie, de mort, d'hallucinations, d'intoxication, d'explosions ou, simplement, de puanteur.

La Citadelle d'Org

La citadelle représente la capitale, la cité et la cour des Orgiens. C'est une place forte ancienne, construite sur l'ordre du dernier survivant du Peuple Condamné. Ses remparts et ses créneaux sont très élevés. La pierre est vieille et recouverte de lichens et de mousses. Une porte en bois massive que l'on ouvre en la hissant vers le haut donne accès à la cour intérieure ; à l'arrière, près du tertre, figure une poterne. La cour est boueuse et mal entretenue. Des escaliers montent jusqu'à l'entrée cintrée de la citadelle.

Org a peu de visiteurs. Si une bande nombreuse approche, le roi refuse simplement de tirer la porte-levis. Si un petit groupe demande audience, il les laisse entrer, puis il referme subitement derrière eux et ses archers attaquent depuis le parapet. Il est rare que les Orgiens donnent vraiment l'hospitalité. Ils ne se montrent sociables que lorsque des étrangers effraient le Roi Gutheran d'Org ou lui offrent quelque chose dont il a besoin.

À l'intérieur, la citadelle est vaste et tentaculaire. Des couloirs puants s'enfoncent en sinuant dans les entrailles de la pierre, reliant entre elles les salles basses de plafond et les pièces oubliées. De l'eau tombe des murs goutte à goutte, nimbant la citadelle d'un air froid et humide. Les tentures et les tapis ont depuis longtemps pourri et disparu, de sorte qu'aucune couleur ne vient interrompre la monotonie interminable de la pierre humide. Ce spectacle sied parfaitement à l'expression lugubre qui couvre le visage des habitants. Moins de la moitié des pièces disponibles sont entretenues, les autres se décomposent dans les ténèbres. Dans certaines salles, le toit s'est effondré mais la maçonnerie est un art oublié en Org, et la mousse pousse à présent sur les décombres.

Au centre de la citadelle se trouve le Grand Hall. C'est là que le Roi d'Org tient sa morne cour. C'est une pièce haute de plafond, mais sa taille est la seule chose qui la différencie des autres salles ternes et humides de la place forte. Des escaliers s'élèvent jusqu'à la galerie qui suit le pourtour du Hall et des portes cintrées baignées d'ombre mènent de cette dernière aux quartiers des nobles. Les gens ordinaires dorment dans les endroits qui leur paraissent chauds, errant dans les couloirs tels des nomades.

La Colline Funéraire

Derrière la citadelle se dresse un grand tertre, un immense monticule de terre qui s'élève sur les tombes d'Org. Deux petites pierres serties de chaînes en fer s'élancent au sommet de la butte. Au pied de celle-ci, une entrée sombre fait face à la citadelle. Elle ouvre sur un tunnel de terre qui conduit en son sein.

On entrave les sacrifiés humains aux menhirs, où on les abandonne à Ceux de la Colline. Tel est le sort de tous les voyageurs qui s'égarent dans les griffes du Roi Gutheran. Les Orgiens ne restent jamais pour assister à l'épreuve du malheureux. Quand la porte de la poterne se referme et la nuit tombe, les goules de la tombe sortent furtivement par l'entrée et se hissent sur le mamelon pour se jeter sur la victime hurlante. Elles ont l'habitude des repas enchaînés et impuissants ; si elles se heurtent à quelque résistance, elles se réfugient prestement dans le terre.

La Colline Funéraire projette une ombre longue sur le bastion. Celle-ci rappelle constamment leur sort aux Orgiens : un jour, ils devront pénétrer dans cette ouverture ombreuse et ne jamais en ressortir. Ils rechignent à gagner la Colline, à la regarder ou à en parler.

La Tombe Centrale

Le tunnel descend jusqu'au cœur de la Colline. Une odeur terrible reste en suspens dans l'air glacial, la puanteur de la mort et de l'attente. Quand on pénètre plus avant, une lueur surnaturelle illumine le tertre. Le passage mène directement à la Tombe Centrale.

C'est une pièce circulaire bordée de blocs de pierre. Des cadavres momifiés occupent des sarcophages ouverts dressés contre les murs. Au centre se trouve la source de l'étrange phosphorescence, un immense cercueil à la facture ancienne, long d'un peu moins de quatre mètres et large d'un peu moins de deux. C'est la sépulture du Roi Sous la Colline, dernier survivant du Peuple Condamné, ancêtre de la population maudite et sans dieux d'Org. Il gît tel un mort sous le couvercle, la chair parcheminée et les yeux ternes et sans vie, mais à l'intérieur du crâne jauni le cerveau rongé par les vers pense toujours et se morfond. Si la prophétie du ménestrel fou se réalise, la mort sanglante de l'un des deux Rois d'Org - Gutheran et Veerkad - sera suivie du réveil complet de l'immense cadavre qui foulera majestueusement les salles de la citadelle pour effacer de la carte la race qu'il a engendrée.

Des passages plus petits s'éloignent en sinuant de la Tombe Centrale pour s'enfoncer dans les entrailles de la Colline. Ces ossuaires sont remplis de défunts, et les os jonchent le sol terreux à hauteur des genoux. Les goules de la tombe ont établi leur repaire dans ces galeries latérales, attendant la fin de la nuit interminable de la crypte et le jour où le Roi de la Colline les ramènera au monde de la chair et de la lumière.

Chacune d'elles se souvient de sa vie précédente, de l'époque où elle appartenait aux nobles de la cour d'Org, et nourrit une haine farouche pour les vivants. La faim tenaille leurs viscères et le tintement lointain des chaînes d'un captif les fait sortir du tertre pour se repaître de chair fraîche et de sang. En consommant la substance vitale chaude des sacrifiés, les goules obtiennent quelques instants de paix pendant lesquels elles oublient la connaissance douloureuse de leur horrible destin.

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





Mode de Vie

On savait peu de choses du petit royaume d'Org, sinon que la Forêt de Troos se trouvait sur son territoire, ce que les autres nations ne lui disputaient pas. La plupart des habitants présentaient un aspect déplaisant, avec leur corps rabougri et étrangement déformé. La légende voulait qu'ils fussent des descendants du Peuple Condamné qui avait causé de terribles destructions sur la terre au cours du précédent cycle temporel. Leurs princes, disait-on, avaient une apparence normale et humaine, mais leur esprit était plus difforme que les membres de leurs sujets.

L'Épée Noire, II, 1.

Org est un tout petit royaume peuplé de quasi-brutes qui obéissent à un fou. C'est une relique d'une époque révolue où les Jeunes Royaumes n'ont ni droit de cité, ni rôle à jouer. La majorité de ses citoyens voûtés et primitifs sont les seuls Orgiens que l'on peut voir avec quelque régularité dans le monde extérieur. Leur apparition n'est pas la bienvenue car, le plus souvent, ils surgissent de leur forêt cauchemardesque pour livrer des raids.

Les Orgiens ordinaires sont simples et brutaux. Leur intelligence et leur comportement sont semblables à ceux d'un singe. Ils s'expriment sous forme de grognements et de hurlements. Ils ne respectent que les plus forts d'entre eux mais tous se soumettent à leurs nobles. La Colline les remplit tant d'effroi qu'ils refusent de s'en approcher.

Le travail est réparti selon les limitations sexuelles traditionnelles. Les femmes restent dans la citadelle pour s'occuper des jeunes, récolter les céréales et préparer les repas. Un mâle choisit sa compagne après avoir reçu le consentement de ses pairs. Un guerrier puissant pourra prendre plusieurs épouses. On ne connaît quasiment rien de la médecine en Org, les naissances sont donc hasardeuses et la mort de la mère ou du nourrisson ne sont pas rares. Par contre, la maladie est moins dominante que dans les Jeunes Royaumes. Moins de bébés meurent après la naissance. Avoir un enfant noble est considéré comme une malchance. L'amour et l'affection sont des concepts inconnus en Org.

Les hommes sortent chasser. Ils se déplacent facilement dans Troos et savent quelles plantes et quels endroits éviter. Ils adorent attaquer les étrangers mais ne le font qu'à condition d'être en surnombre. Ils se font un devoir de remettre les trésors et les captifs au roi.

La Noblesse

En comparaison, les nobles sont sophistiqués et, par conséquent, bien plus malheureux. Ils ont une plus grande conscience de soi et comprennent leur malédiction. Ils exercent une autorité totale sur la caste inférieure, qu'ils traitent avec le mépris naturel des êtres nés pour régner.

Parmi les nobles, les hommes et les femmes ont un statut à peu près égal, la grande différence venant de ce que le souverain d'Org est toujours de sexe masculin. Hommes et femmes choisissent les amants et amantes qu'ils veulent et leur sont généralement fidèles. Les nobles ne coucheront jamais avec des membres de la caste inférieure, l'inceste est donc fréquente. La nécrophilie n'est pas totalement exclue. Leurs unions sont stériles.

Ils sont moroses et broient du noir. Ils sont tous frappés d'une forme de démence quelconque et tendent vers la folie furieuse et la dépression. Ils ont peu de choses à faire et rien à espérer. Il n'est pas rare d'en voir un refuser de quitter son lit pendant plusieurs semaines d'affilée. Ils ne produisent rien. Ils ne sortent jamais de la citadelle et ne font aucune sorte d'exercice. Ils se réjouissent fugitivement du malheur des autres. Leur rire est dur et cassant, puis ils se souviennent de leur propre misère et se taisent.

Ils ne parlent pas de la Colline et deviennent hystériques si on aborde le sujet. Quand un noble ne supporte plus de vivre, il pénètre dans le tertre. Après son départ, on ne parle plus jamais de cette personne à la cour d'Org, comme s'il n'avait jamais existé.

Apparence et Mode

La classe inférieure est à demi évoluée. Ses membres ont la démarche traînante et le dos voûté. Ils sont velus et ont le crâne épais. Ils ne se lavent jamais et ne décorent pas leur corps. Ils portent les vêtements qu'ils volent aux voyageurs civilisés et n'en changent que lorsqu'ils tombent en morceaux. Ils admirent les bijoux mais ils les donnent toujours au roi. Certaines femmes utilisent un tissu rugueux qu'elles filent grossièrement pour façonner des pantalons en tartan et des sortes de blouses destinés à leur compagnon.

Les nobles ressemblent à des humains tout à fait normaux et bon nombre d'entre eux répondent aux critères de beauté des Jeunes Royaumes. Ils sont minces et pâles. Ils ont la figure allongée et des cheveux noirs qui deviennent blancs à la vieillesse. Ils portent les meilleurs habits disponibles et des gemmes étincellent sur leur gorge, mais leur souci pour leur apparence est irrégulier. Ils pourront se présenter à la cour élégamment vêtus un jour et décoiffés et dépenaillés le lendemain.

Noms Orgiens Ordinaires

Noms Masculins : Armod, Brand, Durg, Durmod, Gutheran, Gortmond, Havard, Hurd, Thormod, Valgard, Veerkad.

Noms Féminins : Aud, Gudrid, Gyda, Hurda, Ingirid, Radna, Thurid, Valgerd.

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





Changement

Rien ne change jamais en Org. Rien n'y est jamais inventé. Les gens y vivent de la même façon qu'il y a quatre mille ans. La sorcellerie interdimensionnelle du Peuple Condamné échappe totalement à ces consanguins simples d'esprit qui ne connaissent pas davantage les technologies de la Loi des Jeunes Royaumes.

Festivals

Aucun festival n'a lieu en Org. On ne garde pas de calendrier et ne marque pas les saisons. Chaque crépuscule correspond à la mort d'une nouvelle journée, un jour de plus vers la Marche Sous la Colline. On fait des sacrifices aux ancêtres dès que possible. Lorsqu'ils attendent trop longtemps, les sons surgis du tertre et les grattements opérés sur la porte de la poterne les poussent à choisir une victime en leurs rangs.

Les nobles célèbrent à grand bruit toutes les victoires remportées sur une caravane étrangère. Ils consomment les aliments volés dans une orgie de gloutonnerie ; le Roi et sa cour boivent jusqu'à perdre l'usage de leurs sens. Ainsi, ils oublient leur triste sort un moment et dorment sans faire de cauchemar.

Nourriture et Boisson

Au mieux, la cuisine orgienne est fade ; au pire, elle est obscène. Ignorant ou délaissant les végétaux de la Forêt de Troos, les Orgiens cultivent des pommes de terre et des céréales dans la citadelle. Ils font bouillir ces denrées de base avec les viandes disponibles pour obtenir un porridge glutineux. Les épices et les aromates leur sont inconnus.

Le peuple d'Org ne monte pas à cheval et ne garde pas de chiens domestiques. S'ils capturent ces animaux dans une caravane, ils les mangent. Les viandes les plus courantes sont celles des cadavres de la caste inférieure. Le cannibalisme n'est pas tabou en Org. On fait juste bouillir plus longtemps ceux qui meurent de maladie. Les hommes bestiaux ne craignent pas de finir sur la table des nobles et s'estiment même heureux de terminer leur existence dans leur estomac plutôt que Sous la Colline. Ils dévorent aussi leurs prisonniers et toutes les dépouilles qu'ils ramènent du champ de bataille.

Ils distillent une sorte de vodka grossière qu'ils tirent de leurs pommes de terre. Ce spiritueux n'a pas beaucoup de goût mais s'avère assez fort pour réchauffer les morts. Les Orgiens ne boivent pas de façon conviviale mais pour oublier leur existence misérable. Le roi réserve une Coupe des Hôtes à ses visiteurs mais ne s'en sert que pour les empoisonner en prétendant leur donner l'hospitalité.

Arts et Passe-Temps

Les Orgiens élèvent la dépression au rang d'art, mais c'est à peu près le seul qu'ils pratiquent. Ils ont des scaldes et des ménestrels, mais ceux-ci entonnent des chansons et racontent

des histoires horribles et ennuyeuses, trouvant peu de choses à glorifier en ce monde ou cette cité. Ils ne s'adonnent à aucun jeu. Il n'y a rien à chasser, à part les caravanes des marchands, et cette poursuite dangereuse est laissée à la caste inférieure.

Les nobles lisent essentiellement des parchemins et des grimoires ayant survécu au Peuple Condamné, mais ils n'écrivent pas, car ils ont peu de choses à consigner. Certaines âmes désespérées s'essaient à la sorcellerie qu'ils découvrent dans les documents anciens. En général, cette utilisation du savoir ancestral est abhorrée et on crève les yeux des sorciers pour mettre un terme à leurs recherches. On ne les tue pas car ce serait leur donner le bonheur de se soustraire au sort qui les attend Sous la Colline.

Gouvernement

Org est une monarchie. Toutefois, le royaume ressemble à une tribu, aussi l'accession au trône est-elle héréditaire et ne donne-t-elle lieu à aucune cérémonie. Les usurpateurs sont nombreux : Gutheran a déposé son propre frère. Le roi préside la cour, reçoit la plus belle part de tous les butins et détermine quelle personne il convient de conduire à la colline. Cependant, le poste de monarque d'Org n'est pas des plus prestigieux. Les décisions d'Etat à prendre ne sont guère nombreuses. Et, son sang étant souillé, l'homme qui occupe le trône est tout autant condamné que ses sujets.

C'est lui qui dispense la justice. Mais elle est rarement nécessaire. La caste inférieure est consciente de son rang et puis, si ses forts tuent ses faibles, c'est l'ordre des choses. Chez les nobles, par contre, le crime est rare. Le vol ne présente aucun intérêt et, dans une société aussi fermée, il ne tarderait pas à être découvert. Le meurtre est inimaginable. Tuer son rival revient à lui éviter le tourment de passer Sous la Colline, un sort pire que la mort ou la torture. Le seul crime digne de ce nom est la sorcellerie, et encore, uniquement si elle cherche à réveiller Ceux de la Colline.

Guerre

Les Orgiens tendent des embuscades aux caravanes qui contournent Troos. Ces attaques irritent les Ilmiorans et une récompense de cent bronzes est offerte pour chaque scalp d'Orgien présenté aux conseils de Bakshaan, de Raalston, ou de Barlimm. Les sénateurs ilmiorans demandent parfois que la confédération déclare la guerre à Org, mais les plus sages savent qu'une armée qui pénétrerait dans la Forêt de Troos serait une armée qu'on ne reverrait jamais.

Les Orgiens ont un sens tactique minime. Ils frappent la nuit, pendant que les caravaniers dorment. Ils se ruent sur leur proie et fuient si la victoire paraît incertaine. Ils emmènent les morts et les blessés des deux camps. Les marchands se demandent pourquoi en frissonnant. Les Orgiens ne portent pas d'armure. Ils se battent à l'aide de couperets. Ces armes lourdes à grande lame ressemblent à des épées longues, si ce n'est qu'elles n'ont qu'un tranchant et ne peuvent poignarder.

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





L'art de la forge reste primitif en Org. Seuls les nobles utilisent des épées, et plus particulièrement des armes d'apparat pillées aux infortunés voyageurs. Les nobles connaissent fort peu l'escrime, mais ils arborent ces lames par bravade.

Religion

- Il y a une éternité que nous n'avons plus de dieux, dit Gutheran d'une voix caverneuse. Pourquoi les accepterions-nous maintenant ?

- L'Epée Noire, II, 2.

La population d'Org n'est fidèle ni à la Loi, ni au Chaos, ni à la Balance ; il en allait déjà ainsi du temps de ses ancêtres. Au plus fort de sa puissance, le Peuple Condamné ne craignait pas les dieux, car il en était devenu l'égal. D'ailleurs, ce ne sont pas les dieux qui ont provoqué sa perte mais sa propre cupidité.

Le legs du Peuple Condamné projette de longues ombres sur ses descendants difformes. La crainte de Ceux Sous la Colline remplace la religion en Org. On laisse les offrandes enchaînées à l'entrée du tertre à l'attention des ancêtres morts-vivants. Ces sacrifices n'ont pas lieu dans l'espoir de gagner leur faveur mais si les aïeux sont bien nourris, il est peu probable qu'ils s'aventurent dans la citadelle en quête de nourriture. Si un étranger n'est pas disponible, un des hommes voués est donné à la Colline. Tous acceptent ce sort, car ils savent que leur destin consiste à rejoindre Ceux Sous la Colline.

Par conséquent, ceux qui portent le sang souillé du Peuple Condamné - les nobles d'Org - ne prêtent pas allégeance à la Loi, au Chaos, ou à la Balance. Les autres Orgiens, qui ne sont pas tout à fait humains, prêtent eux certaines allégeances, essentiellement au Chaos, mais ils ne lui vouent aucun culte. Ils sont si bestiaux que leurs femmes ne comptent aucune prophétesse susceptible de faire naître une religion en leur sein.

Ceux de la Colline

En Org, nul ne parle de Ceux de la Colline, mais personne n'en oublie pour autant qu'ils attendent de recevoir leurs parents vivant dans les ténèbres. Tous les nobles d'Org sont condamnés à dégénérer pour se muer en une de ces créatures dépourvues d'intelligence ; jamais ils ne connaîtront le repos.

Les Habitants de la Colline sont des goules, des monstres nécrophages livides et imberbes. Ils ne peuvent pas mourir, aussi errent-ils dans les tunnels sinueux du tertre jusqu'à ce que la faim les fasse sortir pour trouver une proie. Ce n'est qu'après avoir consommé du sang et de la chair chauds que Ceux de la Colline sont soulagés de la torpeur douloureuse de la non-mort.

Les goules quittent le tertre en groupe uniquement. Elles sont fonceusement lâches et fuient devant toute forme de résistance. Leur chef, le Roi de la Colline, gît encore, calme et silencieux. Un jour, il s'éveillera et les ramènera dans le monde des vivants, où ils pourront festoyer sans peur.

Org et le Monde Extérieur

Org dégoûte toutes les cours des Jeunes Royaumes. Le Roi d'Org ne commerce pas avec les autres nations, n'y envoie aucun émissaire, ne signe aucun traité, n'échange aucun ambassadeur et ne rend jamais les prisonniers. Ceux qui s'égarent en Org sont à jamais perdus. D'ordinaire, une puissance supérieure écraserait un pays aussi petit, faible et belliqueux, mais l'immonde forêt qui entoure le Royaume tient lieu de douves et empêche toute invasion ou conquête.

Les nouvelles ne circulent jamais entre Org et le monde extérieur. Aux Jeunes Royaumes, personne ne sait qui en est le monarque actuel ni même, peut-être, s'il y a effectivement un roi. Il est peu probable que les nobles d'Org sachent que le Glorieux Empire s'est écroulé ou même qu'ils s'en soucient.

Les autres pays évitent Org. Nul ne pénètre dans la Forêt de Troos à moins d'être un idiot ou un sorcier extrêmement puissant. Les caravanes ilmioranes qui se rendent à Karlaak passent parfois non loin des bois. Ces négociants prennent soin de contourner l'orée de la forêt et de ne pas franchir le premier rideau d'arbres. Mais comme les caravanes les plus prudentes subissent quand même les raids orgiens, les mercenaires peuvent trouver un emploi fixe en tant que gardes.

Nobles

*Trois Rois dans les Ténèbres,
Sous un morne ciel reposent.
Gutheran d'Org et moi...
Le troisième est Sous la Colline.
Quand se lèvera-t-il ?
Lorsqu'un des autres mourra.
Quand son sang rouge s'écoulera
Nous entendrons le pas des morts.*

- La Chanson de Veerkad

Roi Gutheran

Dernier souverain d'Org, Gutheran s'exprime d'une voix grave et monotone. Sa crinière blanche est sale et emmêlée. Il est grand et de constitution solide. Il porte une veste en cuir ouatée, un kilt jaune lui tombant sur les chevilles et une dague à la ceinture. Le symbole de sa fonction est un collier serti de bijoux ; laide, cette parure a pourtant de la valeur. Comme tous les nobles d'Org, il est beau, mais ses paupières mi-closées et ses poches décollées de son mode de vie décadent. Des bagues décorent ses mains pâles ; il sourit rarement. S'il remporte une victoire, il exulte bruyamment. Il se montre maussade et peu aimable avec les étrangers, et ne donne l'hospitalité qu'à ceux qu'il n'a pas pu faire tuer ou capturer d'emblée. Il hait et craint la Colline, et passe beaucoup de temps affalé sur son siège à broyer du noir. Il mourra de peur en voyant le Roi de la Colline, empêchant ainsi Elric de se venger.

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





Guthieran d'Org, 49 ans

FOR 16 CON 15 TAI 19 INT 16 POU 14
DEX 11 APP 15

Chaos 0 Balance 0 Loi 0

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : Dague 130 %, dégâts 1D4+2+1D6

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir Jaune

Compétences : Chercher 67 %, Dissimuler un Objet 76 %, Esquive 65 %, Evaluer 78 %, Ruminer sur le Destin 100 %

Prince Hurd

Hurd est le fils de Guthieran. Lui aussi a les paupières mi-closes et les cheveux longs. Alors que Guthieran est affligé par son destin, Hurd s'avère plus renfrogné et plus froissé. Il déteste son hérité, mais trouve un peu de soulagement à tourmenter son père sournoisement.

Le seul moment où il semble s'intéresser un tant soit peu à la vie et à ceux qui l'entourent, c'est quand il se trouve en présence d'une femme séduisante, mais la gent féminine a le malheur de trouver ses paroles ambiguës et son halètement lascif totalement insupportable. Hurd veut être Roi d'Org tout en regrettant d'avoir vu le jour. Il mourra Sous la Colline, tué par son oncle fou et aveugle.

Prince Hurd, 28 ans

FOR 14 CON 13 TAI 13 INT 10 POU 11
DEX 16 APP 10

Chaos 0 Balance 0 Loi 0

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Epée Courte 72 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; Dague 57 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir Noir

Compétences : Chercher 103 %, Déplacement Silencieux 91 %, Désir Charnel 96 %, Ecouter 74 %, Esquive 57 %, Regard Lubrique 85 %, Se Cacher 88 %



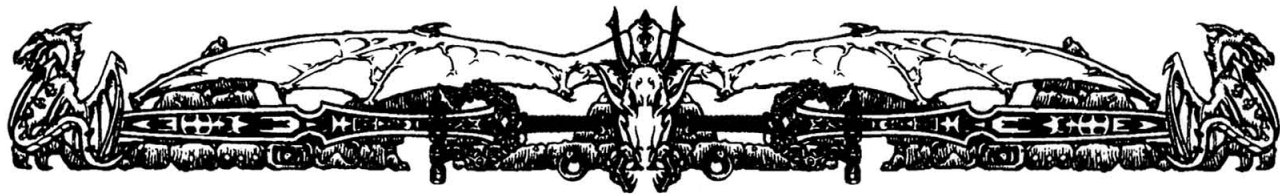
Veerkad

Veerkad est le frère de Guthieran. Il est maigre, a les traits tirés et meurt presque de faim. Il a la voix cassée et rugueuse, sa bouche se contracte à mi-chemin entre un sourire dément et un rictus mauvais. Ses orbites sont vides et déchiquetées. Il a été roi, mais Guthieran s'est emparé du trône et l'a aveuglé, l'accusant de pratiquer certaines magies nécromantiques pour réveiller Ceux de la Colline. Cette accusation était fondée.

Veerkad a perdu la raison en comprenant que son sort était inévitable, et il cherche à entraîner toute la lignée d'Org dans la tombe avec lui. Il reste à la cour en tant que scalde, un ménestrel épouvantail plein de chants funèbres et de lamenta-

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





tions. Recevant le coup de poignard fatal de Hurd, qu'il étranglera, Veerkad mourra Sous la Colline. Son sang versé précipitera la chute d'Org.



Veerkad, 55 ans

FOR 15 CON 8 TAI 16 INT 19 POU 20
DEX 14 APP 8

Chaos 0 Balance 0 Loi 0

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Lutte 25 %, dégâts spéciaux

Sorts : Communication avec les Morts (3), Convoquer un Démon (1), Liens Indestructibles (3), Minuit (1), Nécrologie (3), Oeil de Rat (1), Vue de Démon (1)

Compétences : Art (Chansons d'Org) 126 %, Chant 23 %, Jouer du Luth 76 %, Ruminer sur le Destin 100 %

Le Roi de la Colline

Le Roi de la Colline est le dernier survivant du Peuple Condamné. Il est incroyablement grand et possède une force inhumaine. Une peau toute parcheminée recouvre ses os décharnés. Il porte les lambeaux d'un vêtement jadis superbe. Ses yeux ne recèlent aucune vie et sa voix n'est qu'un gémississement sifflant. En attendant la réalisation de la prophétie, il gît comme mort dans son cercueil Sous la Colline. Pour connaître les caractéristiques des goules d'Org, consultez les règles.

Roi de la Colline

FOR 26 CON 30 TAI 24 INT 17 POU 29
DEX 8

Chaos 0 Balance 0 Loi 0

Points de Vie : 27

Modificateur aux Dégâts : +2D6.

Armes : Serre 150 %, dégâts 3D6 ; Morsure 75 %, dégâts 1D10 ; Empoigner 100 %, dégâts spéciaux

Armure : insensible aux dégâts physiques, même s'ils sont infligés par Stormbringer. Sensible à la chaleur.

Sorts : aucun. Toutefois, son adversaire est si épouvanté qu'il reste paralysé pendant le premier round, à moins de réussir un jet de POU x5

Compétences : Attendre dans les Ténèbres 100 %

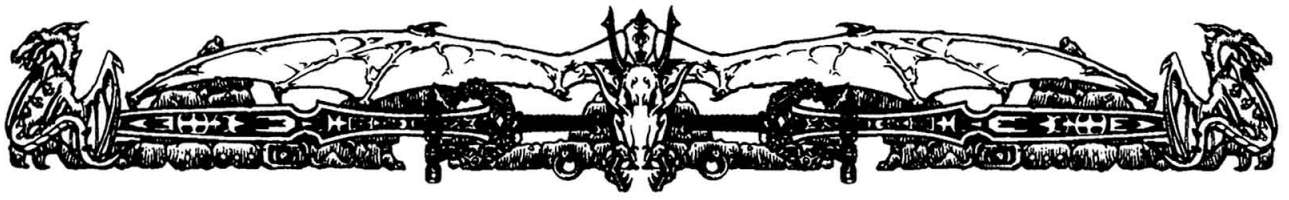


Arnlaug

Après la chute de la citadelle et la mort des nobles, les sous-hommes brutaux se séparent en plusieurs tribus. Arnlaug est l'un des semi-hommes qui convoitent le contrôle de Troos. C'est sa force incroyable qui lui donne le droit de régner. Il est capable de casser un membre humain en le tordant d'un seul coup. Voûté et velu, il a une mâchoire inférieure démesurée et des yeux cruels. Des cheveux longs et plats tombent sur son horrible visage.

La Citadelle d'Org et la Forêt de Troos





Il a le nez épaté et les narines dilatées. Ses oreilles sont longues et percées de divers anneaux de métal - imitation grossière des bijoux des nobles défunts. Il a le front incliné et coupé de rides profondes. Il bave. Il porte des vêtements sales et informes.



Arnlaug, 33 ans

FOR 25	CON 14	TAI 12	INT 7	POU 6
DEX 10	APP 4			

Chaos 51 Balance 42 Loi 40

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : Couperet 102 %, dégâts 2D6+1D6 ; Bagarre 133 %, dégâts 1D3+1D6 ; Lutte 177 %, dégâts spéciaux

Armure : 1D2, muscles épais

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 64 %, Chercher 86 %, Déplacement Silencieux 67 %, Esquive 88 %, Pister 117 %, Sauter 31 %, Se Cacher 32 %

Mord

Mord est l'ennemi d'Arnlaug. C'est une masse de muscles et de tendons compacte et quasi indestructible à la charpente basse et solide. On a vu des lames de couperet se briser sur

son crâne épais. C'est un homme-bête large d'épaules dépourvu de cou. Ses yeux fous sont exorbités sous ses gros sourcils. Son front s'incline vers l'intérieur et il se rase la tête.

Une barbe naissante nourrie couvre son menton et ses lèvres fines s'ouvrent en un sourire malveillant et stupide à la fois, révélant des dents tordues. Il est simiesque et sauvage et porte les restes loqueteux d'une jolie robe de femme.



Mord, 27 ans

FOR 18	CON 27	TAI 13	INT 6	POU 8
DEX 11	APP 2			

Chaos 55 Balance 33 Loi 39

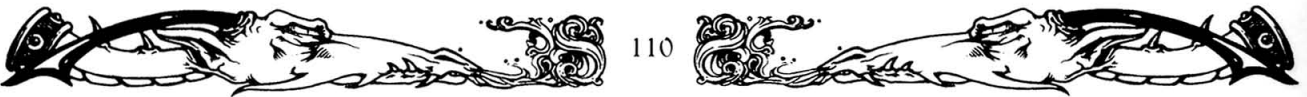
Points de Vie : 20

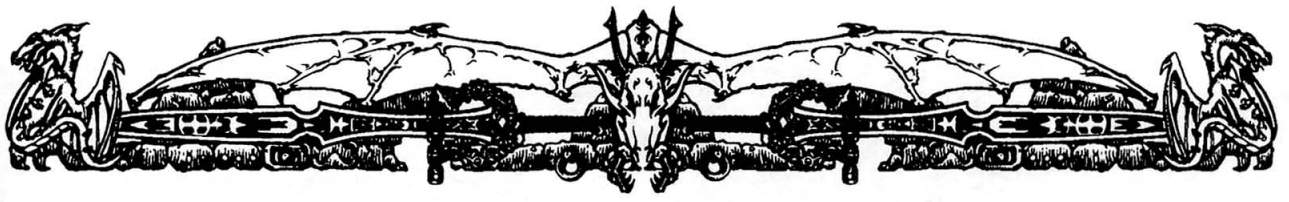
Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Couperet 114 %, dégâts 1D6+1D4 ; Morceau de Bois 84 %, dégâts 1D8+1D4 ; Lutte 91 %, dégâts spéciaux

Armure : 1D6, gros muscles et os extrêmement épais

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 52 %, Chercher 55 %, Déplacement Silencieux 103 %, Esquive 63 %, Pister 99 %, Sauter 49 %, Se Cacher 78 %





Le Désert des Soupirs



Le sable crépitait sous le vent et les dunes semblaient les vagues d'une mer pétrifiée. Des crocs de roc saillaient ça et là, ultimes traces de montagnes dévorées par les siècles. Le soupir lugubre que l'on entendait semblait exprimer le regret du sable, des âges où il avait été rocher, pierre, bâtiment, os de bêtes, d'hommes, comme s'il implorait sa résurrection, comme s'il soupirait au souvenir de sa mort.

- *La Sorcière Dormante, III, 2.*

Les sables tristes du Désert des Soupirs balaient le Continent Nord des rives froides de la Mer Pâle aux mirages de l'orient mystérieux. Entre les dunes se cachent les cités légendaires de Quarzhasaat et de Tanelorn. Enfanté il y a deux mille ans par le mauvais positionnement d'une rune, le Désert des Soupirs s'étend lentement au rythme de trente-deux mètres carrés par an. Peu à peu, les prairies de la nation nordiste de l'Ilmiora se font engloutir par le sable. Si ses limites grandissent, le désert proprement dit se fait plus aride. Comme ses oasis éparses commencent à s'assécher, les Nations Nomades naguère unifiées se querellent et se battent ; pas même la sagesse réincarnée de la Sainte Fille ne peut empêcher le sang de couler.

Histoire

Il y a deux mille ans, le Désert des Soupirs n'existait pas. La partie nord du Continent Nord était une terre de prés irrigués et de forêts luxuriantes, une plaine immense et ondulante où paissaient des troupeaux de zèbres, de bovins à fanon, et de gnous. Le peuple rêvant de Melniboné la survolait à dos de dragon, et organisait des festins succulents et terribles dans ses clairières parfumées. Pour les humains, que l'évolution venait de faire sortir du stade simien, c'était une contrée fertile et généreuse.

Réduits en esclavage par les Melnibonéens, ils volèrent les secrets de l'agriculture à leurs suzerains d'outremonde et dressèrent les premières cités de ces lieux il y a trois mille ans.

La plus grande des premières villes humaines fut Quarzhasaat, une sorte d'hommage aux avant-postes de Melniboné. Au début, ses bâtisseurs reçurent les encouragements du Glorieux Empire, un peu comme les parents qui adorent leurs enfants incitent ces derniers à persévérer dans la

Le Désert des Soupirs en un Clin d'Oeil

Dirigeant : même si les Six Plus l'Autre de Quarzhasaat revendiquent la possession du Désert des Soupirs, leur royaume ne s'étend en fait guère plus loin que l'ombre des murs de leur cité. Les clans des Nations Nomades règnent sur le Désert des Soupirs ; ils sont soumis à des conseils d'anciens élus qui rendent compte de leurs décisions à la Sainte Fille.

Population : 55 000 personnes + les 23 000 habitants de Quarzhasaat.

Fleuve le plus long : aucun.

Sommet le plus élevé : les Epaules de Grome qui culminent à 4 607 mètres.

Produits importés : lapis-lazuli, jade, coquillages, soie.

Produits exportés : diamants, or, peaux, opium, tapis et tentures, laine.

Le Désert des Soupirs



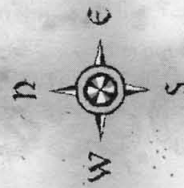
Vers
le Bord du Monde

0 320 640 960
Kilomètres

Montagne
de Mordaga

Vers
les Piliers déclinés
et l'Est Inconnu

LE DÉSERT DES SOUPIRS



Oasis
Fleur d'Argent

Quarzhasaat

Montagnes Sans Nom

Amud el'Quarnan

Hamada

Battuta

LEMIORA

VILMOIR

Forêt de Troos

Nadsokor

ORG

Baksbaan

Ilmar

Vador

Makara

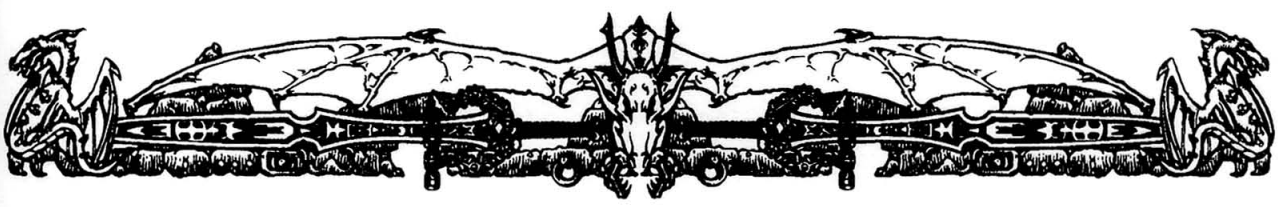
Purba

Tassili

LA MER PÂLE

Collines Ossuses

Rabar



pratique d'un art. Quand Quarzhasaat se mit à conquérir ses voisins, les Melnibonéens se contentèrent de rire de ces petites guerres sans rien faire pour les arrêter. Jusqu'au jour où la cité et ses habitants eurent la témérité de déclarer leur indépendance par rapport au Glorieux Empire mais, là encore, les Melnibonéens réagirent plus par amusement que par colère. Ils envoyèrent une légion punir les Quarzhasaati.

Le Glorieux Empire ne se sentit nullement menacé par le premier royaume de l'humanité. Il n'utilisa pas les dragons pour s'occuper de Quarzhasaat. De simples troupes devaient suffire à reprendre la cité. Et elles auraient effectivement suffi si le Duc-Sorcier quarzhasaati Fophean Dals n'avait pas tenté d'employer une sorcellerie trop puissante pour lui. Cherchant à étouffer l'armée melnibonéenne, il prononça mal son sort et engloutit tout l'Empire Quarzhasaatim sous les sables.

L'apparition subite du Désert des Soupirs mit un terme dramatique au développement de la civilisation humaine du Continent Nord. Des tribus éparses d'humains, les survivants du royaume quarzhasaatim, s'enfuirent au sud et bon nombre d'entre eux s'installèrent au Lormyr. Quarzhasaat proprement dite existe toujours, protégée du désert par sa grande muraille et de tout contact avec les nomades par les mers de sable. Ces derniers feignent d'ignorer la cité, comme si elle n'avait jamais existé qu'en rêve.

Composées de nombreuses tribus humaines, les Nations Nomades représentent la civilisation dominante du Désert des Soupirs. Leur langue unique, le lesh, est censée trouver ses origines dans l'Est Inconnu. Leurs légendes prétendent qu'ils se seraient réfugiés dans le Désert des Soupirs pour fuir la colère de Melniboné. Une fois rendus en ce lieu, ils durent se plier au joug des Quarzhasaati. Depuis la défaite de ces derniers et la torpeur narcotique dans laquelle le Glorieux Empire a sombré, les Nations Nomades sillonnent le Désert des Soupirs comme bon leur semble. Seules les leçons données par le sable, le soleil et le vent les limitent dans leurs mouvements.

Pour le peuple des Jeunes Royaumes, le Désert des Soupirs est une énigme meurtrière. Perçu comme une mer de sable entièrement dépourvue de vie, sa partie occidentale est la seule à figurer sur les cartes. Le premier explorateur humain à avoir pénétré dans la région de l'Almud al'Quarnan fut un aventurier ilmioran, Cesare Condottieri. Entre 105 et 110 JR, il vécut au sein des clans nomades, apprit leur langue et dressa la carte de certaines portions du désert. S'intéressant surtout au potentiel commercial de ce dernier, il se soucia peu de botanique et de zoologie. Les connaissances acquises quant aux flore et faune locales sont essentiellement dues aux études de Trithina Mainferme de l'Ile des Cités Pourpres. Déguisée en homme des Nations Nomades, elle passa plus de dix ans à explorer le Désert des Soupirs, se rendant jusqu'à l'Oasis Fleur d'Argent. Les notes et les esquisses qu'elle a rassemblées furent publiées à titre posthume ; elle décéda en 312 JR d'une maladie contractée dans la Forêt de Troos.

Ces dernières années, les oasis qui rafraîchissent les troupeaux des nomades ont commencé à s'assécher. Elles ne subissent pas toutes ce sort, mais le niveau d'eau d'un nombre

conséquent de puits a suffisamment baissé pour inquiéter les clans. Celles de l'ouest sont plus affectées que celles de l'est. Poussés par le désespoir, les clans ont commencé à se battre pour la possession des trous d'eau. Cet assèchement du désert s'accompagne d'une diminution de l'intensité et de la fréquence des pluies. A ce jour, la Sainte Fille n'a donné aucune explication à cette augmentation de l'aridité.

Géographie

Chaque lieue ou presque, ces berges [celles de la route] s'affaissaient pour révéler dans toutes les directions l'immensité du désert, houleuse mer de dune se déplaçant au gré d'un vent dont la voix, faible ici, gardait néanmoins sa ressemblance avec les soupirs d'une amante séquestrée.

- La Forteresse de la Perle, I, 3.

De la Mer Pâle aux Piliers Déchiquetés, le Désert des Soupirs s'étend sans interruption sur six mille quatre cents kilomètres, une désolation océane de dunes éphémères et de roche stérile. A l'ouest, où le courant froid de la Mer Pâle longe la côte au-delà des Collines Osseuses, la brume se lève souvent tous les jours. Les vents frais qui balaient la Mer Pâle ne peuvent contenir une telle humidité. Il tombe un peu de pluie sur la côte et l'étendue située en bordure.

Les Collines Osseuses, que les tribus du désert appellent les Tassili, descendent jusqu'au rivage. Leurs flancs orientés vers la mer se recouvrent d'une végétation résistante et épineuse et sont striés de cours d'eau en pente raide qui s'écoulent rapidement jusqu'à la mer. Ces éminences courent au nord sur plusieurs centaines de kilomètres, formant un massif dont la partie occidentale se propage loin à l'est, interrompue par le seul Makara, le Fossé d'Effondrement.

A l'abri des Tassili s'étend une région semi-aride, le Purda, où certains clans nomades arrachent des conditions spartiates au sol rocailleux. Plus loin dans les terres, le Grand Désert de Sable - l'Amud al'Quarnan en Lesh - prend naissance et s'allonge à l'est jusqu'au golfe escarpé du Makara. Par-delà les lacs salés et les sources d'eau chaude du Fossé d'Effondrement, le désert continue, composé de pierres cruelles et de roche stérile. A Hamada - le Désert de Pierre - comme on appelle cette région, les rochers chauffent assez pour y faire cuire des oeufs et naître des ampoules sur les mains. Au sud du Désert de Pierre se trouvent les sables du Battuta, le Quartier Hanté ; les nomades eux-mêmes les évitent. Le Quartier Hanté renferme la cité perdue de Quarzhasaat.

A l'est, à de nombreux jours de Quarzhasaat, se dressent les Piliers Déchiquetés, des montagnes par-delà lesquelles figurent les terres mystérieuses de l'Est Inconnu. Loin au nord, au-delà des Tassili, le désert devient froid et finit par atteindre une région de toundra recouverte de glace et de neige. Plus au nord encore, le monde prend fin. On raconte qu'un clan issu des Nations Nomades vivrait dans cette zone inculte, mais on ne connaît leur existence qu'à travers les chansons.

Le Désert des Soupirs





Le «Désert des Soupirs» est une sorte d'étiquette utilisée dans les Jeunes Royaumes uniquement. Seuls les nomades emploient le nom des différentes régions de ces terres. Pour le peuple des Jeunes Royaumes, la région entière reste le «Désert des Soupirs». Hormis la côte ouest, le désert ne reçoit guère plus de 250 mm de précipitations annuelles. Sur la côte, il peut tomber jusqu'à 500 mm tandis que le Purda en reçoit 250 à 400. Certaines zones du Désert des Soupirs n'ont pas vu la moindre averse depuis des décennies.

D'ordinaire, les ondées sont torrentielles, de grands rideaux d'eau qui martèlent le sol depuis les cieux. Les lits des rivières asséchées depuis des années forment des crues spectaculaires et dangereuses sous ces saucées. La force de ces crues creuse de nouveaux canaux et entraîne des amas de rochers dans leur sillage rugissant. Seuls les idiots plantent leurs campements dans le lit des cours d'eau. Ces pluies sont saisonnières et imprévisibles.

A la saison sèche, il se produit un phénomène qui angoisse les voyageurs : les *averses fantômes*. A cette occasion, les nuages libèrent une bruine visible qui disparaît quand elle touche une couche d'air surchauffée. Elle s'évapore avant d'avoir touché le sol.

En règle générale, le Désert des Soupirs est chaud et sec, atteignant une température moyenne de 37°C l'hiver et de 45 l'été. Il est rare que des nuages se forment dans son ciel, et le taux d'humidité est faible ; d'ordinaire, il atteint moins de 5%, permettant ainsi à 95 % des radiations solaires de toucher le sol (en comparaison, il arrive que 1 % de radiation solaire à peine parvienne jusqu'au sol des forêts du Désert des Larmes). De même, ce manque d'humidité permet à 95 % de la chaleur au sol de fuir les roches et le sable pour regagner l'atmosphère, ce qui explique les températures inférieures à zéro des nuits du désert.

Sites Remarquables

Amud Al'Quarnan

C'est au Grand Désert de Sable, ou Amud al'Quarnan, auquel les gens pensent quand ils se représentent le Désert des Soupirs. C'est une grande zone de dunes qui peuvent parfois s'élever sur trois cents mètres de haut, une immense mer sans eau. Des pics de roches désagrégées surgissent du sable ici et là, quelques monolithes déchiquetés isolés mais aussi des sortes de champs d'aiguilles pierreuses géantes.

Dans les affleurements les plus étendus, on peut parfois trouver des cavernes qui servent souvent d'abri temporaire aux clans. L'une d'elles, située à un jour de cheval de Tanelorn, abrite Lamsar le Prophète, qui apportera une aide décisive à la Cité Eternelle dans les années à venir. Celle-ci se dresse au sein de l'Amud al'Quarnan, mais son emplacement précis demeure un mystère.

Le Grand Désert de Sable s'émaille également de nombreuses oasis, grandes et petites, qui abritent de façon semi-permanente les clans des Nations Nomades. Les années passant, nombre de ces oasis commencent à se dessécher, certaines ne laissant que des arbres morts et de la boue craquelée en témoignage de l'eau qui s'écoulait là.

Les lits des cours d'eau à sec, appelés des *wadis*, traversent les sables de l'Amud al'Quarnan en sinuant et sont sujets à des crues subites après la venue de pluies torrentielles. Dans le Grand Désert de Sable, le mugissement mélancolique du vent sur les dunes est constant. Des ossements d'espèces animales éteintes surgissent parfois des sables mobiles, en plus des os de bêtes et d'humains ordinaires.

Il arrive de découvrir des trésors oubliés et les vestiges croulants de ruines melnibonéennes ou quarzhasaatim. L'extrémité sud de l'Amud al'Quarnan se prolonge en Ilmiora, où le désert cède graduellement la place à une terre aride et rocailleuse parsemée d'herbe raide et de petits buissons. Le sable engloutit ces terres, car le Désert des Soupirs s'étend lentement vers le sud.

Le Quartier Hanté

Le Battuta, ou Quartier Hanté, tire son nom des fantômes des nombreuses caravanes et armées mortes en ces lieux tandis qu'elles cherchaient Quarzhasaat. On peut parfois entrevoir leurs spectres mugissant à la nuit tombée ou lors des tempêtes de sable. Il arrive alors que des voyageurs égarés les prennent pour des hommes et se lancent à leur poursuite en trébuchant, s'épuisant et s'égarant un peu plus.

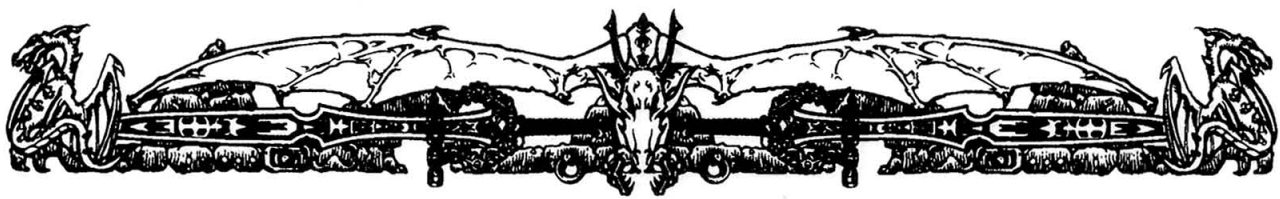
Le Quartier Hanté occupe la zone la plus basse du Désert des Soupirs, un grand bassin géologique en partie formé par les montagnes qui séparent les sables du Désert des Larmes. Cette région se couvre surtout de dunes déplacées par les vents. Celles-ci peuvent s'avancer de cinquante mètres par an. A l'occasion, ces souffles mugissants dévoilent des bijoux et des os à l'air libre avant de les recouvrir de sable. Certaines parties du Battuta sont complètement plates, les dunes s'étendant à perte de vue dans toutes les directions. On dit que la vacuité du Quartier Hanté aurait fait perdre la raison à quelques personnes. Diverses oasis constellent le Battuta, dont certaines se trouvent à plus de deux semaines de dromadaire les unes des autres. La plus importante est l'Oasis Fleur d'Argent.

La Région Côtière

Les eaux de la Mer Pâle lèchent les flancs des falaises basses et des plages de galets par-delà lesquelles s'élèvent les Tassili, les Collines Osseuses. Les brumes épaisses sont fréquentes en ce lieu, s'enroulant autour des épineux et des arbres tordus de pleine terre. La région côtière est inhabitée. Les braiments des ânes sauvages résonnent sur les vagues, car de petits troupeaux paissent au sommet de l'escarpement herbu. Des cormorans, des pingouins, des otaries à fourrure, des sternes et des huîtres bigarrés vivent également sur le littoral.

Le Désert des Soupirs





Bien des bateaux se sont échoués sur la côte du désert qui, l'hiver, est le cadre de tempêtes hurlantes. Parfois, des morceaux d'épaves, des détritiques ou des madriers issus d'un vaisseau coulé et les restes de sa cargaison sont rejetés sur les plages de schiste.

Hamada

Le Hamada est un désert de rocaïlle. Les vents dominants du nord-est ont balayé le sable pour révéler les blocs de pierre qui gisent à présent sous l'éclat impitoyable du soleil. Les rocs de l'Hamada sont noirs, recouverts de manganèse et de minerais de fer. Les flammes solaires se reflètent sur les rochers d'ébène luisants. Les températures au sol du Désert de Pierre peuvent atteindre 85°C, rendant tout déplacement à pied impossible. Si le Hamada est un véritable enfer la journée, sa température nocturne chute au-delà du point de congélation. Du givre se forme alors sur les cailloux, pour donner de l'eau à la vie sauvage locale quand il dégele chaque matin.

Kasbah Moulor Ka Riiz

Vestige de l'Empire Quarzhasaatim, la Kasbah Moulor Ka Riiz occupe un promontoire rocheux qui surplombe l'Oasis Fleur d'Argent, au nord de Quarzhasaat. C'est une forteresse désagrégée de pierre rouge, composée d'une tour circulaire centrale de quatre étages. Entourée d'un rempart massif à la hauteur irrégulière, ses créneaux restent solides malgré plu-

sieurs siècles d'existence. Dans la zone comprise entre l'enceinte et la tour intérieure, un champ de bâtiments a poussé sur l'ancien terrain d'exercice des troupes quarzhasaati. Certains ont été dressés par les nomades dans un style qu'on qualifiera poliment d'original. Une petite travée taillée à même la roche jette un pont sur le gouffre qui gît au pied de la porte à simple battant de la Kasbah.

La Kasbah est un mot lesh pouvant se traduire par «de-meure forteresse» ou «village fortifié». Il tire son nom du guerrier qui la prit à Quarzhasaat peu avant que le sable n'engloutisse la contrée. Moulor Ka Riiz était un roi sage du peuple du désert. La dynastie des Aloum'rit, qu'il a lui-même fondée, dirige toujours la Kasbah pour les Nations Nomades. C'est le clan le plus respecté, fier et d'un caractère facile. Ses guerriers nobles sont vêtus de casques et de plastrons rouge et or. Ils sont équipés d'armes en acier serties d'arabesques en cuivre jaune et en bronze, finement gravées. Les hommes des Aloum'rit se laissent pousser de longues barbes qu'ils tressent pour former une fourche, et portent des cimenterres et des boucliers ronds tandis que leurs femmes tressent leurs cheveux de façon identique et s'arment d'arcs et de lances effilées.

La Kasbah Moulor Ka Riiz sert d'abri et de refuge à tous ceux qui en ont besoin. Les fugitifs de tous pays et de toute confession sont les bienvenus ici ; ils sont assurés d'avoir un procès équitable si leurs poursuivants les y rejoignent. Les visiteurs bénéficient librement du boire et du manger. Pour les Aloum'rit, donner l'hospitalité est une règle. Ils protègent la Kasbah et l'Oasis Fleur d'Argent contre Quarzhasaat. Les sei-

Événements Futurs - le Désert des Soupirs

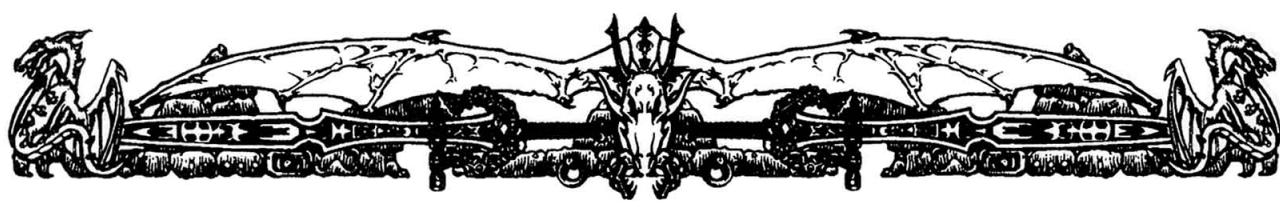
402 JR - Ayant acheté une carte au Jadmar censée indiquer l'emplacement de la légendaire Tanelorn, Elric manque de mourir dans le Désert des Soupirs. Mais il est sauvé par Anigh, un gosse de Quarzhasaat. Les manœuvres politiques du Seigneur Gho Fhaazi envoient Elric quérir la Perle au Cœur du Monde. A cette occasion, il se lie d'amitié avec les Nations Nomades et donne des conseils à Oone, une voleuse de songes. Les manipulations du Seigneur Gho coûtent aussi la vie à Alnac Kreb, un voleur de songes, et plonge Varadia, la Sainte Fille du clan des Bauradim, dans un sommeil semblable à la mort. Les intrigues du Quarzhasaati font s'abattre la colère d'Elric et de Stormbringer sur la ville, qui se retrouve dès lors sans conseil et sans armée pour tirer les leçons de son orgueil.

404 JR - Une bataille éclate à l'Oasis Fleur d'Argent quand le clan de Yaamanko, poussé au désespoir par l'assèchement de ses puits, attaque la Kasbah Moulor Ka Riiz pour s'emparer de l'oasis. Cette tragédie contraint la Sainte Fille à rechercher la cause de l'assèchement du désert. Pour ce faire, elle envoie des voleurs de songes et des aventuriers dans ce monde et dans d'autres pour trouver une solution au péril qui obsède les clans.

405 JR - Encouragés par le sorcier pan tangien Theleb K'aarna, les mendiants attaquent une caravane qui traverse l'Amud al'Quarnan pour se rendre à Tanelorn. Grâce à la sorcellerie d'Elric, le convoi est sauvé. Ayant passé un mois à Tanelorn sans y trouver la paix, Elric repart dans le désert et se laisse impliquer dans l'affaire de la Tour qui Disparaît.

408 JR - Les forces du Chaos se préparant déjà à la victoire, le Duc Narjhan conduit une armée de gueux de Nadsokor dans le Désert des Soupirs, semant la terreur en Ilmiora sur leur passage. Dans certaines régions, on espère que les mendiants s'en vont mourir dans le désert tels des lemmings, voire se jeter dans le vide du bord du monde. Au lieu de cela, ils marchent sur Tanelorn, mais la traversée de l'Amud al'Quarnan leur fait perdre plusieurs centaines d'hommes. Seule l'aide de Lamsar le Prophète, un habitant du Désert des Soupirs, permet de sauver la Cité Éternelle. Quelques mois plus tard, Elric, Dyvim Tvar, Tristelune et Rackhir franchissent le Désert des Soupirs pour chercher le bouclier de Mordaga, après quoi le Chaos consume le désert et le monde.





gneurs de cette dernière ont tenté à de nombreuses reprises de détruire les Aloum'rit et la Kasbah Moulou Ka Riiz, car les principes humanistes défendus par ces derniers vont à l'encontre du mode de vie quarzhasaatim.

La Cité Perdue

La cité perdue de Rabar se cache dans une crevasse étroite de la partie est des Tassili. Grâce à la haute position qu'il occupe dans les Collines Osseuses, cet avant-poste de l'Empire Quarzhasaatim a survécu au déluge de sable qui a précipité sa perte. Oubliés de Quarzhasaat et du monde extérieur, quasiment impossible à atteindre, les habitants de Rabar se prennent pour les derniers survivants de cette contrée au passé glorieux.

Lors des siècles précédents, Rabar abritait une mine de diamants prospère. Ces gemmes non taillées sont si communes à Rabar qu'elles servent de butoir de porte et de presse-papiers ; ces pierres sales et ternes n'ont aucune valeur dans la Cité Perdue.

Le peuple de Rabar est innocent d'un grand nombre des péchés du monde, car il se contente de vivre dans sa ville sculptée, qui se complexifie d'année en année. A part tailler de nouveaux palaces et de nouvelles passerelles dans les parois rose-rouge des falaises, il n'y a pas grand chose à faire à Rabar. Cette tâche est donc devenue l'occupation et l'obsession de la cité. Ses façades aux piliers nombreux, ses pièces pleines d'échos, et ses kilomètres de passages semblables à ceux d'un terrier, éclairés par des torches en os enflammé, sont presque vides, car malgré sa taille, Rabar ne dispose que d'une petite population.

Rabar survit grâce à un lac souterrain. Sombre et profondément enfoui, il faut traverser des cavernes sinueuses et non éclairées pendant plusieurs jours pour y parvenir. Une vague d'esclaves et de mulets ne cesse de faire l'aller retour entre Rabar et le lac souterrain, lequel abrite un élémentaire de l'eau puissant. Le Roi Grom l'a enfermé à l'intérieur d'une bulle dans la roche lors des Guerres Élémentaires. Les Rabarites vénèrent cet ondin qui, au fil des siècles, a fini par se prendre pour un dieu.

Ces dernières années, l'élémentaire est devenu gourmand, détournant le cours d'un grand nombre des sources du Désert des Soupîrs pour faire de son domaine un lieu digne d'une divinité telle que lui. C'est la raison pour laquelle les oasis du désert s'assèchent. L'élémentaire n'est pas conscient de ce problème, mais s'il l'apprenait, il ne s'en soucierait pas le moins du monde. Ses milliers d'années d'emprisonnement l'ont rendu fou. Il faut employer la force pour le chasser de sa résidence souterraine, soit en l'exilant ou en le tuant, soit en réussissant à convaincre Straasha de rappeler son ondin errant auprès de lui. Sans l'interférence de l'élémentaire, les eaux se remettraient à couler dans leurs canaux et les oasis seraient sauvées. Malheureusement, si l'élémentaire n'est plus là pour le purifier, le lac ne tardera à pas à devenir saumâtre et Rabar et son peuple succomberont au sable.

Makara

C'est le nom que les clans du désert donnent à ce grand Fossé d'Effondrement. Créé lors des Guerres Élémentaires, époque à laquelle la bataille opposant Grome à Straasha déchira la terre, le Makara précède le Désert des Soupîrs de plusieurs milliers d'années. En son point le plus large, le Fossé d'Effondrement mesure quatre-vingts kilomètres d'une falaise à l'autre, mais la largeur moyenne de cette vallée est de huit kilomètres. Du nord au sud, le Makara s'étend sur plus de huit cents kilomètres.

Sur la majeure partie de sa longueur, le Fossé s'émaille de lacs et de sources. Les plus grands grouillent de poissons et sont bordés de papyrus et de lys mais, du fait de l'évaporation, bon nombre d'entre eux ont gagné en salinité au fil des siècles. Certains sont entièrement secs et ne forment plus que des bassins de sel luisant. La salinité des autres lacs permet aux algues et aux petits crustacés de prospérer pour servir de nourriture à de grandes colonies de flamants roses. La vie végétale est rare au Makara. Mousses et lichens et, parfois, des herbes raides acérées surgissent de la roche.

Nombre des sources du Makara sont volcaniques et sortent de la terre en bouillonnant. Ici et là, des cheminées magmatiques grondent, crachant une vapeur surchauffée et une épaisse fumée rendue âcre par du sulfure. Autour, les pierres sont incrustées de dépôts minéraux. Des élémentaires du feu et de la terre ont été surpris en train de jouer au sein des fissures et des vapeurs du Fossé d'Effondrement.

C'est en passant par le Makara qu'on peut traverser les Collines Osseuses le plus facilement, mais rares sont ceux qui le parcourent sur toute sa longueur car le gibier est rare dans certains endroits et des gaz empoisonnent parfois l'air. Les vents froids du nord s'engouffrent dans la vallée, projetant des nuages de vapeur et des fumées nocives sillonner sur plusieurs kilomètres le sud du Fossé.

La Montagne de Mordaga

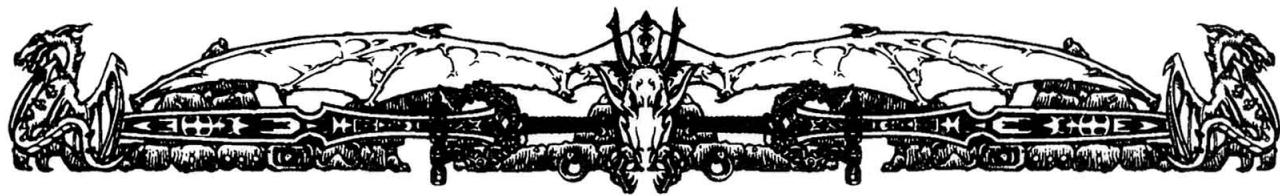
Misérable, le géant Mordaga broie du noir sur un mont élevé situé au nord des Tassili, là où les vents froids du nord agitent les sables par-delà le Désert des Soupîrs. Mordaga est un ancien dieu devenu mortel en paiement de ses péchés contre la Balance. La connaissance de son destin mortel l'obsède.

Sa montagne est un simple rocher abrupt. Le château s'acroche au pic culminant comme s'il surgissait du sol. Le vent sanglote sans fin autour de la montagne. C'est un endroit désert. Des marches taillées pour un géant escaladent le massif en sinuant ; elles sont gardées par des arbres Aînés doués de sensation. Chacun d'eux renferment l'âme d'un des adeptes aujourd'hui malveillants liés à son tronc. Leurs feuilles sont vampiriques et se nourrissent de sang mais aussi d'énergie vitale.

Les degrés débouchent sur l'entrée sombre d'un tunnel qui mène à une avant-cour tapissée d'un gazon doux. Le château proprement dit est une construction obscure de granite et de

Le Désert des Soupîrs





pierre bleue bâtie à la taille de Mordaga. Outre le géant, le fort abrite sa suite de 144 guerriers humains. Par beau temps, les confins du monde sont visibles depuis les créneaux de la plus haute tour du Géant Triste, ainsi que les kilomètres de glace, de toundra et de désert froid qui s'étendent jusque là.

Les Montagnes sans Nom

Séparant les terres impitoyables du Désert des Soupirs (et plus particulièrement, le Quartier Hanté) du plateau nimbé de brume du Désert des Larmes, ces crêtes déchiquetées montent loin dans le ciel. Bien que cette chaîne soit étroite, ses pentes sont raides et escarpées. Les cimes les plus hautes se couvrent de neiges éternelles.

Au nord, les avant-monts se composent d'éboulis dangereux, arides et stériles, presque infranchissables. Descendant vers le Désert des Larmes, les flancs sud de ces montagnes reçoivent de fortes précipitations. Au nord, le trop-plein d'eau donne naissance à de nombreuses rivières qui s'enfoncent dans les sables sur une courte distance avant de disparaître.

Le sommet le plus élevé de cette chaîne est le double pic des Epaules de Grome, avec une altitude de 4 607 mètres. Plusieurs passes traversent les Montagnes Sans Nom, mais elles sont toutes traîtresses et sujettes aux avalanches, l'hiver particulièrement. En 408 JR, en compagnie de Tristelune et de Rackhir, Elric parcourra ces éminences à la recherche du bouclier du Géant Triste.

Certaines des cavernes présentes dans ces éminences pourraient renfermer les tombes des Dharzis. Des légendes sinistres affirment que certains membres du Peuple Animal ne sont pas morts mais dorment paisiblement.

Purda

Dans la zone semi-aride du Purda, à l'abri des Collines Osseuses, il tombe juste assez de pluie pour permettre à de petits arbres et de petites plantes de surgir du sol rocailleux. Les herbes retiennent la terre et empêchent ainsi la progression du désert. C'est ici que les clans font paître les bovins et les chèvres. L'utilisation abusive des pâturages détruit la verdure, engendre l'érosion du terrain et invite le désert à s'installer. La voracité des nomades fait avancer les sables tandis que leur prudence le repousse. Année après année, on peut nettement sentir les effets de ces deux types de comportement. Si un clan use avec excès les pâtures d'un autre clan, cela équivaut à une déclaration de guerre.

On trouve de nombreuses oasis au Purda. La végétation entoure les puits d'eau douce surgis du sous-sol et longe les ruisseaux qui sortent des Tassili. Ceux-ci ne tardent pas à s'enfoncer dans le sol ou à s'évaporer au soleil. Les nomades se sont établis dans les meilleures oasis, bâtissant des maisons en briques de boue et au toit de chaume et de feuilles de palmier. Irriguant les terres, ils pratiquent l'agriculture. Dans le meilleur des cas, ces communautés sont ténues et dépendent totalement des sources et des puits.

Survivre dans le Désert des Soupirs

Seuls les fous et les téméraires s'aventurent dans le désert sans se préparer. Sans abri, une personne normale transpirera près de 8 litres d'eau par jour. Une fois le corps incapable de renouveler ses fluides, il relâche ceux contenus dans sa graisse et ses muscles. Il utilise aussi l'eau du sang, lequel s'épaissit et ralentit ; il en résulte une forte augmentation de la température corporelle. En outre, les coups de soleil et le surmenage provoqueront une cessation d'activité des glandes sudoripares. Le corps perd sa capacité à se refroidir, ce qui conduit droit à la fièvre, au délire, aux problèmes circulatoires et en fin de compte, à la mort. Ainsi, les aventuriers ont besoin d'emporter assez d'eau pour boire huit litres par jour. Le sodium aussi doit être renouvelé, ce qu'on fait en mangeant de la viande salée. Dans le désert, l'aventurier sage dort le jour et se déplace la nuit.

Les dromadaires constituent le meilleur moyen de transport. Quand ils sont forts, ils peuvent parcourir 48 kilomètres par jour pendant plusieurs semaines ou, si on les force, 80 kilomètres sur quelques jours. Ils peuvent survivre jusqu'à deux semaines sans boire ni manger, grâce à la réserve contenue dans la graisse de leur bosse. Ils peuvent absorber jusqu'à 110 litres d'un seul coup, qu'ils répartissent très vite dans leurs tissus. En temps normal, ils consomment énormément de nourriture, des épineux le plus souvent, leurs pousses et leurs feuilles contenant beaucoup d'eau. Moyennant une ration alimentaire adéquate, un dromadaire peut gonfler sa bosse assez rapidement, laquelle redevient molle à mesure qu'il métabolise la graisse accumulée.

Il suffit d'une tente pour se protéger des rayons du soleil, mais elle ne peut rien contre les tempêtes de sable. Leur violence représente un des grands dangers du Désert. Elles se produisent par grand vent et peuvent durer plusieurs jours l'été. Comme la bourrasque se fait rapide, des petites rivières de sable se mettent à serpenter entre les dunes, flottant à trois ou cinq centimètres au-dessus du sol. En peu de temps, ces ruisseaux se rejoignent, jusqu'à ce qu'un tapis de sable gigantesque survole le désert à grande vitesse. La vélocité de la rafale allant croissante, des masses de sable de plus en plus conséquentes sont soulevées dans les airs, jusqu'à ce qu'un nuage aveuglant et abrasif tourbillonne au-dessus des dunes. Dans une tempête de sable, la visibilité s'arrête à quelques mètres. Puisqu'il est impossible d'apercevoir les étoiles ou tout repère géographique, il vaut mieux arrêter sa route, car on risque de s'égarer. Si on est pris dans une de ces tempêtes, la seule chose à faire consiste à rester immobile, à respirer au travers d'un tissu humidifié sur le visage et à continuer à boire. A cette occasion, l'électricité statique et l'évaporation augmentent de façon dramatique.

Pour trouver de l'eau, cherchez les oiseaux évoluant près du soleil couchant, car ils vont prendre la direction de l'oasis la plus proche. De même, toute présence de verdure laisse entendre que de l'élément liquide doit couler sous le sable, mais attention, il risque de se trouver à une bonne centaine de mètres sous la surface. La chair pulpeuse des cactus en renferme également et, en cas d'urgence, on peut survivre plusieurs jours en buvant son sang ou son urine. Ne perdez pas de temps à chasser pendant le jour, les animaux du désert ne sont actifs qu'à l'aube et au crépuscule et passent leur journée à dormir.

Le Désert des Soupirs





Quand une petite oasis s'assèche, le clan lève le camp et, poussant ses troupeaux devant lui, gagne une autre oasis et de nouveaux pâturages. Quand un clan doit défendre son eau et ses terres contre un autre, la violence éclate souvent.

Quarzhasaat

Dans les Jeunes Royaumes, la fabuleuse Quarzhasaat est une légende. Les yeux écarquillés, les voyageurs qui s'arrêtent dans les tavernes du Continent Nord écoutent parler de cette cité pavée d'or. Certains disent que Quarzhasaat n'a jamais existé, d'autres affirment que les légendes ont une part de vérité, mais que le désert l'a engloutie il y a bien longtemps. Il y a toujours des rêveurs et des aventuriers qui croient en l'existence de la cité. Plus d'un noble oisif a mené une caravane dans les sables du Désert des Soupirs en jurant de revenir chargé des richesses de Quarzhasaat, sans jamais revenir du tout.

Quarzhasaat est une ville à la beauté monumentale. Contrairement aux cités des Jeunes Royaumes, elle n'a pas souffert du mélange des styles d'autres contrées. Ses ziggourats circulaires et ses palais cyclopéens, ses minarets et ses tours

élancés, ses jardins luxuriants et ses terrasses surplombant les allées pavées et les avenues bordées d'arbres, ses fontaines et ses cours d'eau font la joie de ceux qui les contemplent. A Quarzhasaat, les bâtiments semblent légers et immatériels, comme s'ils risquaient de disparaître à tout moment. Composés de terre cuite rouge, de stuc blanchi, de granite argenté et de marbres frais, ils sont sertis de mosaïques en gemmes et pierres précieuses, ornés de peintures murales et parés de corniches, de sculptures et de piliers décoratifs complexes.

Les nombreux puits, cours d'eau artificiels et fontaines qui parsèment la cité ont plus de valeur que les bijoux, et l'or est si commun à Quarzhasaat qu'il sert à tapisser les égouts. L'eau de la ville, qui pourrait servir à créer des fermes et les potagers à l'extérieur de ses remparts, alimente les parcs et les jardins qui restent aussi luxuriants qu'au plus fort de l'Empire Quarzhasaatim. C'est le bien le plus précieux de la cité, et les peines infligées pour le vol de cette denrée ne sauraient être décrites en des termes polis.

A Quarzhasaat, les rues portent des noms interminables et prestigieux évoquant son passé impérial, tels le Boulevard des Accomplissements Antiques et l'Avenue du Succès Militaire.



Le Désert des Soupirs





Les lieux dignes d'intérêt de la cité comprennent le marché aux esclaves (un bon endroit pour cancaner), la palissade des aliénés et un bâtiment long et bas, au style simple et dépourvu d'ornements architecturaux, le siège du pouvoir local.

Un mur gigantesque entoure Quarzhasaat la merveilleuse ; c'est sa taille qui a empêché le sable d'engloutir la ville, comme il l'a fait pour ses terres et son empire. Bâtie en blocs de marbre lourds par le Mass'aboon des Aventuriers Magiciens, l'enceinte a été polie par les tempêtes de sable constantes. Le rempart intérieur affiche une peinture murale qui raconte l'histoire de la ville. Mus par leur arrogance et leur besoin de justifier leur défaite et de rationaliser leur manque d'initiative concernant le Glorieux Empire, les Quarzhasaatim annoncent que Melniboné a coulé deux mille ans plus tôt, résultat d'une sorcellerie rusée et juste châtiment pour avoir osé attaquer leur grand royaume. Croyant que Quarzhasaat est ce qui se fait de mieux, sa population ne s'intéresse pas au monde extérieur. Aussi loin que remontent leurs souvenirs, la cité a toujours été là, c'est pourquoi les Quarzhasaatim la croient éternelle ; ils soutiennent leur ville et ses traditions à tout prix, malgré son absence de dessein ou de fonction.

L'intrigue est un mode de vie dans la cité ; certains diraient même qu'il s'agit là de son principal commerce. C'est un conseil de sept personnes qui dirige Quarzhasaat. Dans la plus pure tradition locale, il s'appelle les Six Plus l'Autre. Ses représentants sont élus par les deux nobles les plus influents de la ville : Narfis, baronne de Kuwai'r, et le Duc Ral ; chacun d'eux possède trois sièges. Son honneur le Maître d'Unicht Shlur et la Dame Talith comptent parmi les six conseillers qu'ils contrôlent. Le septième membre ne porte d'autre nom que le Sexocrate ; il détient le vote décisif et est censé équilibrer le conseil.

Les habits consistent en une longue toge à capuchon, tantôt blanche, tantôt rayée, un justaucorps bouffant blanc, des hauts-de-chausses et des chaussures en lin blanc qui arrivent aux genoux. Quand ils sortent dans le désert, les gens portent un masque de tissu semblable à une visière pour se protéger les yeux. Les gardes municipaux portent une armure ornementée peu pratique et s'arment de hallebardes gravées ; en outre, ils huilent leur barbe et la séparent en deux piques exagérées. Les nobles de Quarzhasaat sont décadents, leur visage poudré et maquillé, leurs sourcils épilés ou décolorés, leurs cheveux et leurs habits sont à la mode. Ils encouragent les excès, qu'ils concernent leurs palais au mobilier luxueux, leurs vêtements incrustés de gemmes et de brocard épais, ou la nourriture riche qu'ils servent - feuilles de menthe sucrées, dattes glacées et caroubes au miel. Les Quarzhasaatim parlent la langue commune dérivée du melnibonéen des Jeunes Royaumes avec un accent prononcé. Les voleurs utilisent l'oinish en guise d'argot.

La classe la plus remarquable de Quarzhasaat est celle des sectes des Aventuriers Magiciens, des castes guerrières dont les guildes comprennent la Confrérie du Phalène, des assassins voilés, vêtus de noir et d'un capuchon ; la Secte Jaune et

ses toges couleur safran, ses crânes rasés, ses lèvres et ses ongles tatoués ; la Secte de la Digitale, dont les membres portent des toges vert pâle brodées de fleurs, un motif repris sur les mancherons, et affichent des tatouages sur les poignets et les paupières ; et la Secte du Moineau, célèbre pour sa sorcellerie et sa cruauté. Les aventuriers magiciens sont les héros de Quarzhasaat, ils n'ont pas le droit de se battre entre eux et, quand ils ont juré d'accomplir une mission, la mort est la seule excuse valable pour un échec. Les aventuriers magiciens travaillent régulièrement pour divers nobles quarzhasaatim qui les utilisent comme des pions dans leurs jeux tordus. C'est en perdant une de ces parties contre Elric de Melniboné que le conseil régnant sera abattu et l'armée anéantie en une seule et terrible nuit.

Oasis Fleur d'Argent et Tente de Bronze

Dominée par la masse rassurante de la Kasbah Moulor Ka Riiz, l'Oasis Fleur d'Argent se trouve à plus de deux cents kilomètres au nord-est de Quarzhasaat en passant par la Piste Rouge - le lit asséché d'un fleuve dont les rives abritaient jadis la cité légendaire. L'oasis tire son nom des fleurs de cactus brillantes qui poussent en bordure de ses eaux. C'est l'un des lieux de rencontre des Nations Nomades, qui s'y retrouvent au moment de la Lune de Sang, quand les rayons du soleil couchant empourprent le lever de l'astre diurne. C'est aussi en cet endroit qu'ils enterrent leurs morts dans des tertres funéraires sophistiqués.

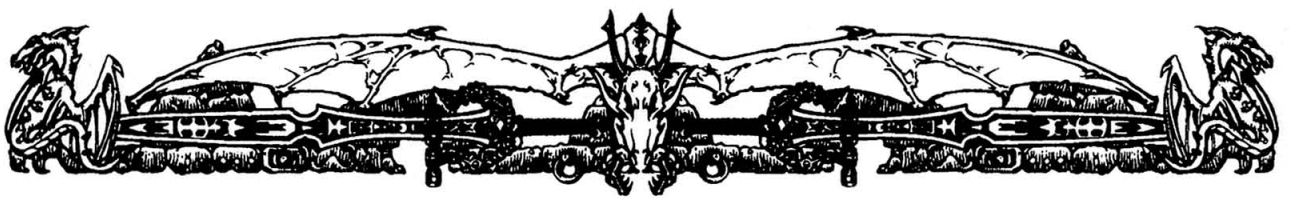
Les rois et les princes, mais aussi les charmeurs de serpent, les comédiens, les jongleurs, les parents et les enfants fréquentent l'Oasis Fleur d'Argent. C'est un lieu où l'on troque des richesses, décide des alliances et échange des nouvelles. On y brocante beaucoup de choses, et pas toujours des objets conventionnels. Quand les nomades s'assemblent, un millier de tentes et de feux surgissent entre les palmiers et les enclos peuplés de dromadaires, de moutons, de chèvres, de chevaux et de bovins aux sabots tournés en dehors. Le reste du temps, l'oasis reste calme, hormis le vent qui agite ses branches et l'eau qui clapote, mais les Aloum'rit ne la surveillent pas moins depuis la Kasbah. Le petit lac qui donne vie à cet endroit ne s'est jamais asséché, son eau douce et fraîche jaillissant des profondeurs de la terre.

A plusieurs jours de voyage à l'est de l'Oasis Fleur d'Argent se dressent les Piliers Déchiquetés, des montagnes érodées auxquelles le vent du désert a donné de curieuses formes. Plus près, à peine à un jour de voyage dans les sables, se trouve la Tente de Bronze ; c'est ce qui ressemble le plus à un temple en ces terres nomades. Ceux-ci s'y rendent pour méditer, pour débattre avec leur moi intérieur et pour lutter contre leur faiblesse et la vaincre.

Cet édifice ressemble à une tente nomade ordinaire, mais sa taille est disproportionnée, et elle se compose de feuilles de bronze qui luisent et étincellent au soleil. A l'intérieur, de minuscules lampes à huiles sont suspendues au-dessus des piles de coussins et de tapis. Quand Varadia, la Sainte Fille, som-

Le Désert des Soupirs





brera dans le sommeil ensorcelé induit par les Quarzhasaati, ses fidèles la transporteront dans la salle centrale de ce lieu ; là, ils l'allongeront avec une tendre vénération sur un lit superbement sculpté et tout serti de jade, d'argent et d'or. Il existe des pièces plus petites où les voyageurs peuvent se rafraîchir et se reposer.

Les Tassili, Les Collines Osseuses

Ces éminences abruptes et érodées longent la côte ouest du désert. Elles s'étendent vers le nord et l'est où elles rejoignent les terres torrides qui mènent au Makara. Les flancs faisant face à la mer sont tapissés d'une végétation dense et robuste arrosée par les brumes qui recouvrent souvent le littoral. Les versants tournés vers les terres des Tassili, ou Collines Osseuses, et les pics orientaux de cette chaîne élevée sont complètement stériles, même s'il arrive qu'un ruisseau s'en échappe pour rallier le désert et se perdre dans ses sables. Une oasis rare peut se former sur un de ces cours d'eau qui s'écoulent vers le Purda.

Les Tassili sont riches en or, mais rares sont les personnes qui bravent le climat pour aller le quêrir. Les nombreux flots qui se précipitent sur les pentes occidentales en direction de la mer sont chargés de poussière d'or, et les prospecteurs peuvent faire fortune en tamisant les courants les moins turbulents. Une ancienne mine de diamants quarzhasaati s'enfonce dans l'étendue orientale des Tassili. Les ossements blanchis de mulets et d'humains témoignent des conditions qui attendent les personnes assez courageuses pour s'aventurer dans les collines en quête de minerais aurifères.

Flore et Faune

Malgré le climat aride qui domine le Désert des Soupirs, ce n'est pas un endroit sans vie. De nombreuses plantes y poussent malgré le manque d'eau. Elles ont beaucoup évolué pour survivre dans ce milieu. Pour éviter de se disputer les sols et l'eau, nombre d'entre elles donnent des graines qui ne poussent qu'après avoir été ingurgitées par un oiseau ou un autre animal qui la déféquera à quelque distance de son parent. La cosse épaisse qui les entoure se dissout dans l'appareil digestif du porteur.

Des cactus fleurissent dans le désert. Pour empêcher l'évaporation et les animaux de les manger, ils produisent des épines et non des feuilles. Ils conservent l'eau. Un cactus saguaro adulte peut atteindre dix-sept mètres de haut et contenir jusqu'à huit tonnes de liquide. Les cactus saguaro poussent uniquement sur les avant-monts des Tassili. Les autres cactus, que l'on trouve surtout au Purda, comprennent le parodia, qui a la taille d'un rocher, et le figuier de Barbarie, qui porte des fruits. Le Hamada est trop stérile même pour un cactus ; les seules plantes qui y poussent sont des lichens microscopiques qui s'accrochent aux rocs noirs. Des touffes d'herbes souples poussent aux confins de l'Amud al'Quarnan, de même que de la sauge et des buissons-ardents. Dans les vallées ombrées des

Tassili, les vagabonds peuvent tomber sur des reliques de l'Empire Quarzhasaati, des cyprès noueux et tordus âgés de plusieurs millénaires, ou des champs de pavots qui se développent à l'abri de fissures rocheuses.

Après les pluies rares et brèves, les sables se muent en une véritable mer de couleurs comme les graines endormies éclosent à la vie. Un tapis vert émeraude s'étend dans tout l'Amud al'Quarnan et le Purda. Souvent, les plantes sortent, fleurissent et meurent en quelques heures, laissant le désert nu pendant une décennie en attendant une nouvelle averse.

A l'instar des végétaux, les animaux ont évolué de façon à survivre. Outre les araignées, les scorpions et des insectes comme les grillons et les fourmis-lions, diverses espèces de reptiles habitent le désert. Les vipères cornues, le serpent des sables (en fait, c'est un lézard sans pattes qui nage dans les grains non tassés), divers types de geckos et le crapaud fouisseur en font partie. Certaines étendues d'eau permanentes des Tassili abritent des crocodiles et des espèces uniques de poissons pris au piège quand la terre s'est soulevée lors des Guerres Élémentaires.

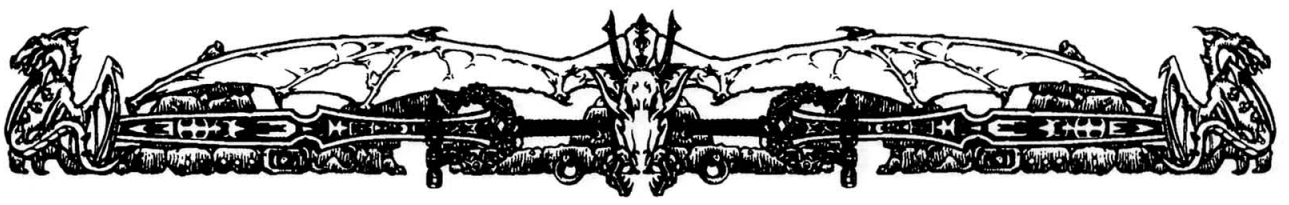
Le crapaud fouisseur est une créature iridescente dont la peau tannée donne un beau cuir. Il passe le plus clair de son existence en hibernation, enterré dans le sol arénacé du Purda. Quand les rares ondes détrempent la terre, le crapaud revit, gagne la mare la plus proche en rampant et s'y abreuve jusqu'à atteindre la taille d'une balle de rugby avant de s'enfouir une nouvelle fois. Pour prévenir tout risque d'évaporation lors de son hibernation, il sécrète une membrane étanche dans laquelle il s'enferme. Cela lui permet de conserver l'eau entreposée et de rester en vie jusqu'aux prochaines pluies. Pour ceux qui savent où les chercher, les crapauds fouisseurs représentent une source d'eau pratique. D'ordinaire, ils dorment près des mares ou des wadis asséchés du Purda. Le but de leur existence est la reproduction ; ils peuvent passer trente ans à hiberner avant de rencontrer un membre du sexe opposé dans une mare ressuscitée par une averse. A l'issue d'une copulation frénétique, le mâle meurt et la femelle pond avant de subir le même sort. Leurs oeufs hibernent dans le sol jusqu'à la prochaine onnée, à l'occasion de laquelle ils éclosent.

Parmi les petits mammifères originaires du Désert des Soupirs figurent la taupe dorée aveugle, le délicat fennec qui se sert de ses immenses oreilles pour disperser sa chaleur corporelle, et les souris sauteuses qu'on appelle des gerboises. La plus étrange des créatures de ces lieux est peut-être le scarabée incendiaire (décrit en détail dans le livre de règles) qui, heureusement, ne chasse pas que les humains mais préfère des proies moins grandes. De petits troupeaux d'addax, une espèce d'antilope aux sabots tournés en dehors, paissent dans l'Amud al'Quarnan, le Purda et les Tassili. L'addax n'a jamais soif car elle tire toute l'eau dont elle a besoin dans les plantes dures qu'elle mange.

Les autres mammifères du désert sont le lièvre des rochers, le chacal et le léopard (au Purda et dans les Tassili uniquement). Des chèvres sauvages paissent dans les Montagnes Sans Nom et le Purda. Les chèvres, les moutons et les che-

Le Désert des Soupirs





vaux domestiqués des nomades paissent dans le Purda et les nombreuses oasis du désert. Les clans élèvent des bovins pourvus de fanons et de grandes cornes incurvées ; on les appelle des zébus. C'est grâce à ces derniers et, à un degré moindre, à leurs autres bêtes, que les nomades survivent, emmenant leurs troupeaux d'une oasis à l'autre tout au long de l'année.

L'animal le plus présent est le dromadaire, qui parcourt le désert en bandes sauvages et sert aussi de monture aux Nations Nomades. Contrairement à l'opinion commune, les dromadaires n'entreposent pas l'eau dans leur bosse. En fait, ils stockent la graisse de leur corps au lieu de la répartir uniformément sous forme sous-cutanée comme le font les autres bêtes. Cela leur permet de disperser leur chaleur corporelle comme bon leur semble. Les oiseaux du Désert des Soupirs comprennent le tétras des sables, qui utilise les plumes de sa poitrine pour absorber l'humidité de la rosée ou des étendues d'eau du désert afin de refroidir ses oeufs, la colombe des rochers et son plumage gris, des vautours et diverses espèces de faucons, y compris des faucons pèlerins. Avec son cou nu à caroncule, l'horrible vautour gris est le plus grand des oiseaux de proie du Désert des Soupirs.

Le Peuple du Désert

Mode de Vie

Elric et son compagnon retinrent leur monture, fascinés par cette vision à l'égal des autres nomades qui, par groupes de dix ou vingt, s'acheminaient lentement vers les confins du demi-cercle pour assister à ce qui avait tout l'air d'être une cérémonie de quelque importance. Respectueuse était l'attitude des protagonistes, et leur appartenance à des clans différents révélée par leur diversité vestimentaire. Une variété qui, chez les nomades, s'étendait à la couleur de la peau : s'il en était d'aussi noirs qu'Alnac Kreb, d'autres avaient le teint d'une pâleur presque comparable à celle d'Elric, et toutes les nuances intermédiaires entre ces deux extrêmes se voyaient représentées. Les traits restaient cependant les mêmes, des visages taillés à coups de serpe et aux yeux enfoncés. D'un sexe ou d'un autre, ils étaient grands et d'un port éminemment gracieux. Elric n'avait jamais vu tant de belles gens réunies et leur dignité naturelle l'impressionnait autant que l'avait dégoûté les sommets d'arrogance et de décadence des Quarzhasaatim.

- La Forteresse de la Perle, I, 4.

Le Désert des Soupirs abrite les Nations Nomades, une confédération de clans multiculturels dominée par une vieille lignée. Dans le passé, les Nations Nomades ont accueilli à bras ouverts les habitants d'autres contrées qui fuyaient la guerre, la peste ou la persécution et venaient se réfugier dans le Désert des Soupirs ; puis ceux-ci se sont mariés dans les

clans. Ces réfugiés ont toujours été acceptés avec grâce car, malgré leurs différences, les clans considèrent qu'ils appartiennent à une grande tribu errante.

Apparence et Mode

Les citoyens des Nations Nomades sont grands et élancés, ont les os fins et les membres longs. Ils ont des traits nets et marqués, des lèvres et des narines étroites, et des yeux noirs et enfoncés. En général, leurs cheveux sont noirs, épais et frisés. Les coiffures varient d'un clan à un autre. Certains portent une longue crinière qu'ils tressent. D'autres se tondent complètement le crâne ou laissent pousser une petite touffe qu'ils huilent ou enduisent de boue ou de graisse. Les hommes se rasent rarement le visage.

Les habitants du désert sont majoritairement mats de peau, mais les clans de l'est ont le teint plus clair que ceux de l'ouest. Les premiers ont une carnation marron-olive et les seconds marron-noir. A l'origine, les Nations Nomades avaient toutes la peau noire. De nombreux clans l'ont encore, mais les plus récents peuvent avoir une pigmentation cuivre, olive ou blanche. Deux d'entre eux au moins sont blancs et blonds. L'un, les Waued Nii, habitent le plus à l'est des Nations Nomades, aux confins du désert ; d'ordinaire, il arrive en dernier aux grands rassemblements. L'autre, les Sarangli, a produit de nombreuses sorcières et femmes-sagesse. La mère de Varadia, la Sainte Fille des Bauradim actuelle, provenait des Sarangli.

Les jolies toges, les écharpes vivement colorées et les nombreuses décorations du peuple du désert servent à distinguer les différents clans. Les membres d'un clan portent tous les mêmes vêtements. Les Waued Nii, qui troquent avec l'Elwher pour obtenir du jade et du lapis-lazuli, mettent des effets couleur lavande bordés d'or et de vert foncé. Les guerriers aloum'rit des deux sexes entourent le cimier de leur casque de longs turbans et revêtent des plastrons rouge doré, des surcots de brocard et de drap d'argent, et des bottes longues. Bottes et surcots sont délicatement brodés. Les Bauradim, un clan célèbre pour ses dromadaires rapides et résistants, passent des toges or et vert richement décorées alors que les Sarangli préfèrent les habits rouge cramoisi, longs et amples, ornés de perles de verre cousues et de broderies détaillées en fil d'or et d'argent. Seules les femmes célibataires couvrent leur poitrine ; une fois mariées, on attend d'elles qu'elles se comportent dignement. Une femme qui cache ses seins est considérée comme coquette et provocante, et seules les jeunes filles peuvent se conduire ainsi.

Les membres des deux sexes sont fiers de consacrer plusieurs heures à se rendre beaux. Drapés larges en coton rayé de couleurs vives, manteaux de cuir brodés avec amour et garnis de glands et de clochettes cousus, plumes d'autruches importées de l'est, longues toges amples à capuchon, châles et turbans, chapeaux coniques à bord large en brins d'herbe tissés, bracelets et boucles d'oreilles innombrables, perles en cuir entourées de fils de laiton, planchettes de bois aux pein-

Le Désert des Soupirs





tures gaies, morceaux d'ivoire dénichés dans le Désert des Larmes, porte-bonheur, ceintures et bracelets de cheville multiples font tous partie de la panoplie des habitants du désert. Les coquillages, et plus particulièrement les cauris, les fils d'or et d'argent, les soies et les miroirs sont les objets les plus échangés au sein des clans.

Personnalité, Coutumes, Plaisirs

- Allez en paix, et la paix soit sur votre famille et sur vos amis.

Une femme sans nom des Nations Nomades
s'adressant à Alnac Kreb

- La Forteresse de la Perle, I, 4.

Les clans des Nations Nomades sont nombreux ; ils sont fiers et possèdent leur propre histoire honorable. Leurs exploits sont trop nombreux pour les raconter en détail. Les Bauradim sont particulièrement remarquables. C'est avec eux que l'Archer Rouge Rackhir a chevauché quelques semaines durant l'année 401 JR, alors qu'il cherchait Tanelorn. Les Waued Nii ne sont pas moins marquants, eux qui pillent les cités et les plaines de l'Est Inconnu pendant les tempêtes hivernales. Ces derniers se vantent d'avoir dévasté Phum, la patrie des prêtres-guerriers de Tumburu, mais les autres clans nomades les raillent en disant qu'ils ont dû se tromper et attaquer un pays plus petit.

Le peuple des Nations Nomades est de nature joviale. Ses membres sont ouverts et honnêtes. Ils accueillent les étrangers et en ont même adopté un grand nombre par le passé, des familles entières parfois. Cela explique les différences de pigmentation qui deviennent manifestes lorsque les clans des Nations Nomades se réunissent à l'Oasis Fleur d'Argent, ainsi qu'Elric en sera témoin en 402 JR. Malgré la grande diversité ethnique qui constitue les Nations Nomades contemporaines, les nombreux clans font preuve d'une uniformité étonnante au niveau des mœurs. Celles-ci remontent aux précurseurs des clans qui, il y a plus de quatre mille ans, se sont réfugiés dans le Désert des Soupirs pour fuir l'expansion

du Glorieux Empire. Pour eux, l'hospitalité est importante, de même que l'honneur. Nobles et paisibles, ils font grand cas du protocole et des prophéties. La duplicité est rare entre les clans du désert. Le geste qu'ils emploient pour montrer leur amitié consiste à s'attraper mutuellement l'avant-bras.

Les clans nomades croient que la vie se compose de périodes égales de joie et de souffrance, les unes succédant sans cesse aux autres. Pour eux, repousser la misère revient à retarder la période de bonheur qui devrait normalement suivre. La force morale et la patience sont plus prisées que le sens de l'initiative. Depuis des siècles, ils vivent de la même façon que leurs ancêtres. Ils favorisent aussi la réserve et la dignité ; pour eux, agir différemment, c'est se conduire en barbare. Du fait de cette pudeur, la tradition veut qu'on ne regarde pas la personne à laquelle on s'adresse dans les yeux. Faire subir un examen aussi attentif à un nomade revient à l'insulter, car il trouvera cette attitude douteuse. Cette réserve prend de l'importance quand on considère le cruel environnement dans lequel les clans évoluent, ainsi que leur cadre social rigide et traditionnel qui relègue les femmes au rang de subalternes.

Tradition

La tradition fixe en grande partie le mode de vie des clans. Transmis de génération en génération, les rituels, les coutumes et la sagesse ancienne sont confiées à la garde de la Sainte Fille. Cette dernière est le chef spirituel et séculier des Nations Nomades (pour en savoir plus sur la Sainte Fille, consultez Religion). D'après les clans, la tradition serait un chemin qu'il faut emprunter depuis la naissance. S'en écarter, c'est tourner le dos aux Nations Nomades. Ainsi, un étranger peut intégrer ces dernières en suivant les traditions d'un clan, mais un nomade qui leur désobéit est un paria. Dans le désert, la tradition englobe l'amitié, l'aide mutuelle et le respect d'autrui. C'est un héritage reçu à la naissance et chéri jusqu'à la mort. Suivre la voie de la tradition, c'est appartenir aux Nations Nomades, c'est être libre.

Les traditions déterminent qui peut épouser qui, l'honneur qui échoit aux anciens, et même quelles portions de nourriture sont allouées à quels membres du clan. On préfère les penseurs aux guerriers, car pour les Nations Nomades, affronter un adversaire, c'est attirer sa colère sur le clan alors que le vaincre par la ruse, c'est le battre vraiment. L'homme le plus sage du clan est toujours servi en premier lors des festins, mais si des étrangers présents ont su montrer leurs connaissances au clan, le sage partagera son repas avec eux. Cette action leur confère un grand honneur et on attend d'eux qu'ils le paient de retour en faisant profiter leurs hôtes de leur bon sens.

Les clans qui résident au Purda construisent des abris semi-circulaires à ciel ouvert. Petites, ces demeures sont en branches d'épineux ou en herbes tressées préalablement écrasées entre des blocs de pierre pour les rendre malléables. Les habitants de l'Amud al'Quarnan et du Battuta vivent dans de

Noms Ordinaires du Désert

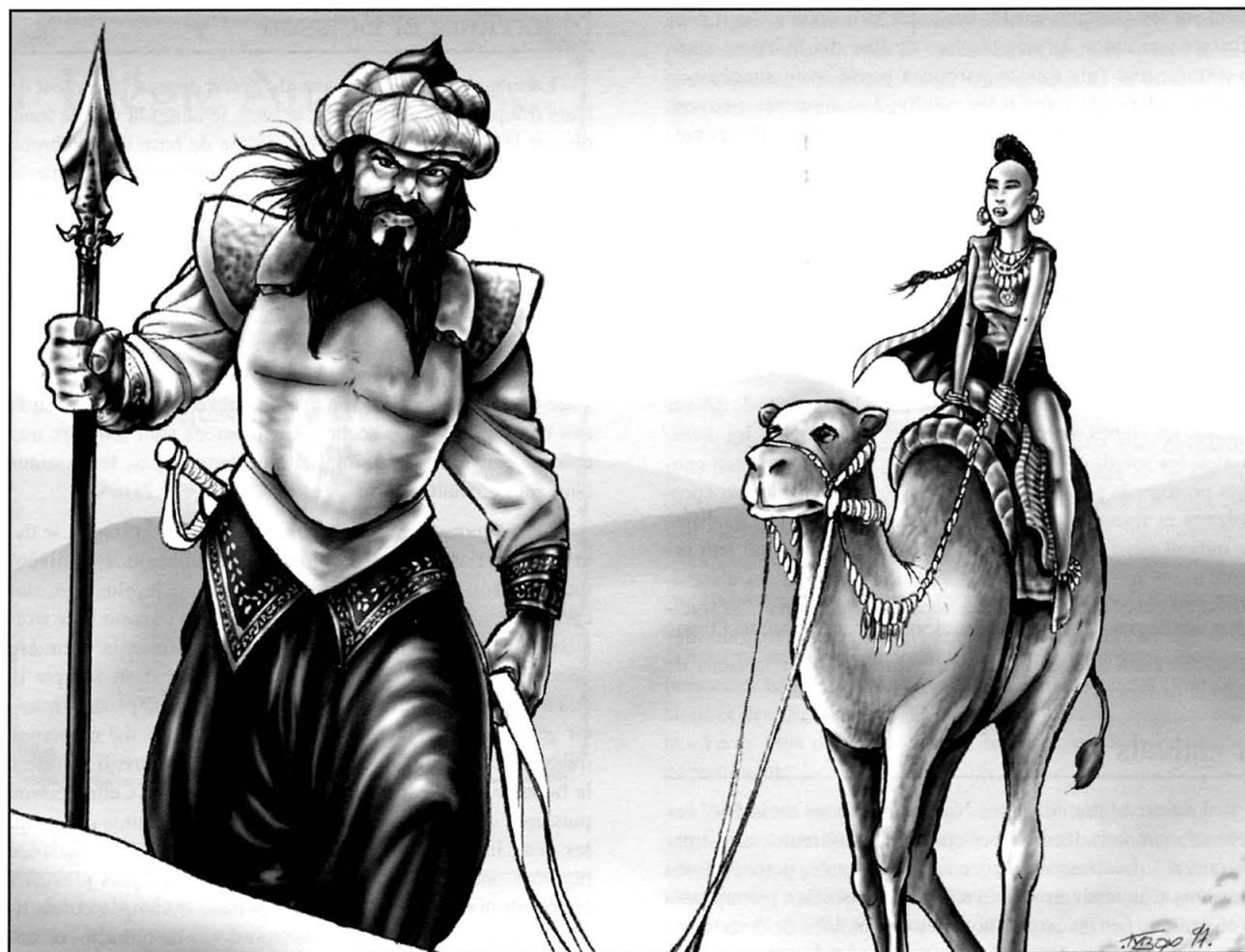
Prénoms masculins : Alnac, Amee, Baka, Bango, Bodaado, Direet, Dimoun, Gao, Intawella, Jani, Maaliki, Mokao, Moulor, Raik, Riiz, Subaajo, Yataake.

Prénoms féminins : Dendi, Elatel, Fulbe, Gao, Hausa, Jiriiu, Lito, Mowa, Munyal, Nebi, Niamey, Sabanga, Seem, Senyi, Tuwa, Varadia.

Clans : Aloum'rit, Bauradim, Fulani, Intawella, Kasawsawa, Korony'en, Madal, Mridanjari, Medor, Nga'en, Sarangli, Vil'ishya, Waued Nii, Yaamanko.

Le Désert des Soupirs





grandes tentes, souvent composées de soie parée de décorations joyeuses, et dont les pièces sont séparées par des rideaux. Tapis, coussins, tables basses en bois marqueté et lampes à huile constituent leur mobilier.

Ici et là, des nappes d'huile naturelles gagnent la surface du désert. Les clans utilisent cette substance visqueuse et inflammable pour le troc. Sans elle, ils doivent remplir leurs lampes de graisse animale, laquelle produit une odeur et une fumée plus denses. Toutefois, ils la parfument souvent ou font brûler de l'encens pour en masquer les relents.

D'après la tradition, ces tentes et abris sont alignés du nord au sud du campement, et le couple le plus vieux habite celle ou celui le plus au nord. Symboliquement, cela le place au plus loin de Melniboné, l'ancien ennemi, et témoigne de l'honneur que le clan lui voue.

Comme cela a toujours été le cas chez eux, les hommes des Nations Nomades chassent la nourriture et conduisent les troupeaux de bovins, de chèvres et de dromadaires dont ils tirent leur subsistance. Les femmes élèvent les enfants, entretiennent leur emplacement temporaire et sont responsables de la cuisine, du tissage et des autres tâches ingrates que sont la

conservation du feu et la traite des zébus. Si les fonctions des femmes sont régulières et quotidiennes, reconduites tout au long de l'année, les activités et les responsabilités des hommes varient au fil des saisons.

Les jeunes sont importants pour les nomades ; non seulement ils aident leurs parents à accomplir les corvées journalières, mais en plus ils s'occupent d'eux dans leur vieillesse. Un couple sans enfants, c'est comme un arbre sans fruit, disent-ils, et il restera seul jusqu'à la mort. Avant l'âge de cinq ans, les enfants monopolisent l'attention du campement. Comme ils sont accompagnés et entourés toute leur vie de l'amour de leurs parents et de tous les proches qui voyagent avec le clan, il existe un fort degré d'intimité entre les nomades, des liens d'amour continuellement renforcés, tel le calcium qui se dépose sur un os en pleine croissance. Il est à noter que le lesh, la langue du désert, contient plusieurs mots pour qualifier les différents stades de la solitude mais aucun pour traduire la sensation d'isolement.

A l'âge de cinq ans, les enfants sont fiancés ; leur futur époux ou épouse est bien souvent le fils ou la fille des frères ou des cousins de leur père. Les rituels du mariage se poursui-

Le Désert des Soupirs





vent sur les quelques années suivantes et le couple s'unit pour former une union infrangible lors de leur dix-huitième anniversaire, une fois que le garçon a passé avec succès son épreuve d'entrée dans l'âge adulte. Les hommes peuvent prendre plusieurs conjointes, mais seuls les enfants de ses premières noces arrangées hériteront des biens de leur père. En général, ils épousent leurs femmes suivantes par amour, mais il arrive que ce sentiment finisse par naître entre un mari et sa première compagne.

Une fois fiancés, les enfants étudient les compétences dont ils auront besoin plus tard dans leur vie. Les garçons découvrent l'art et la manière de mener un troupeau et de chasser, les filles ceux de recueillir la nourriture, de faire sécher les courges puis de les transformer en calebasses et de graver dessus les signes traditionnels que sont les triangles, les demi-lunes, les soleils et les lignes sinueuses. Ces dessins sont censés protéger le plat et son contenu. Souvent, ils sont très complexes et transmis de génération en génération. Les filles s'initient aussi à la cuisine et à d'autres domaines qui leur seront utiles après leur mariage. Celles qui montrent des dispositions apprennent à soigner et à accoucher les mères. Par tradition, les guérisseurs des Nations Nomades sont toujours des femmes alors que les hommes se voient confier la tâche de tuer et de blesser.

Festivals

Le festival dominant des Nations Nomades est la Fête des Fleurs, que nous décrivons ci-après. Les différents clans organisent d'autres festivités au cours de l'année, pour diverses raisons. Ces festivals recouvrent les cérémonies prénuptiales (organisées par les jeunes hommes disponibles de deux clans qui se rencontrent dans une oasis, et au cours desquelles ils se font beau, se tiennent bien droit pour paraître bien grand, et participent à des concours de sauts), nuptiales et funéraires.

Les clans se réunissent une fois l'an, quand s'ouvrent les fleurs argentées des cactus qui poussent sur les versants situés en contrebas de la Kasbah Moulou Ka Riiz, libérant leur parfum entêtant sur l'oasis. Des milliers d'habitants du désert se rassemblent pour une grande fête qui dure de nombreuses semaines, jusqu'à ce que toutes les Nations Nomades soient présentes. A cette occasion, on règle toutes les alliances, querelles et affaires et on se livre au troc. Le moment phare de la Fête des Fleurs consiste en une grande danse à laquelle tous les nomades, quel que soit leur âge, participent. Elle a lieu lors de la nouvelle lune et commémore l'arrivée de leurs ancêtres dans ce qu'on appelle à présent le Désert des Soupirs, cette terre qui leur a permis de fuir le Glorieux Empire. Ceux qui ont le privilège d'y assister n'oublient jamais le spectacle des clans groupés et vêtus de toges et de turbans, de pantalons de soie et de brocards, d'écharpes et de robes, danser en traçant de grands arcs de cercle entremêlés et zigzaguer entre les arbres et les tentes, éclairés par la seule lueur des étoiles et de l'infime croissant de lune occidental.

Nourriture et Boisson

La subsistance des habitants du désert dépend largement de leurs troupeaux de zébus, dont le sang, le lait et la viande fournissent le gros des aliments. Le régime de base de nombreux clans est le sang et le lait, qu'ils boivent quotidiennement. Dans les prairies du Purda, on peut faire pousser du millet et du blé. Grâce à ces céréales, on peut préparer des soupes, du porridge et du pain azyne. Les clans vivant dans des territoires trop stériles pour y pratiquer l'agriculture troquent le millet contre divers objets, dont des pierres volcaniques servant à attiser les feux. Dans le cœur aride du désert, on mange essentiellement des dattes et d'autres fruits, qui poussent à l'état sauvage dans les oasis, du fromage de chèvre, du lait de zébu et des bandes de viande séchée. Ces denrées sont toujours très épicées car, malgré la simplicité de leurs repas, les Nations Nomades adorent les arômes et les fumets relevés.

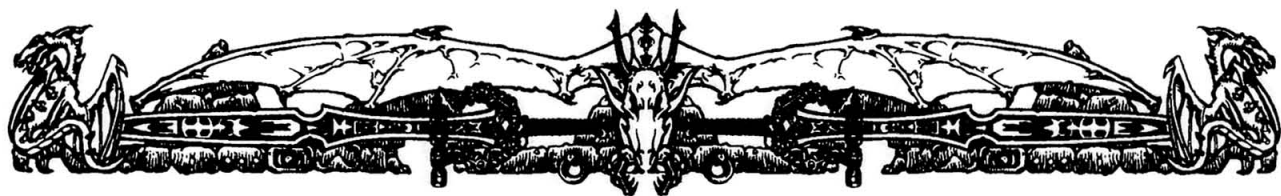
Les clans consomment régulièrement deux boissons, le thé et un stupéfiant à base d'opium appelé biibaajo. Ils boivent toujours trois thés d'affilée : le premier est le plus fort, dur comme la vie, le deuxième est doux comme l'amour et le troisième se prend pour le plaisir. On peut refuser la première tasse si on n'aime pas le thé fort, mais quand on accepte la deuxième on doit aussi avaler la troisième sous peine d'insulter gravement son hôte. A l'instar du millet, le thé ne pousse qu'au Purda. Les clans qui voyagent vers les Tassili distillent le biibaajo, car c'est là que poussent les pavots. Cette boisson puissante se consomme généralement dans la paume d'un ami, les deux intimes se versant à boire à tour de rôle. Seuls les hommes ont le droit d'absorber du biibaajo. Après plusieurs lampées, on peut les voir déambuler dans le campement en titubant. Si l'on ingurgite plus de trois doses de biibaajo, on devient sujet à des visions. Les clans tiennent ces révélations en très haute estime et les croient même prophétiques.

Arts et Passe-Temps

Les Nations Nomades pratiquent de nombreux arts et artisanats, parmi lesquels on trouve le travail du cuir, la teinturerie, le tissage et le chant. La décoration de leur corps et de leurs vêtements est également perçue comme un art. Les chants des chorales - où les voix des chanteurs montent et redescendent telles les dunes du désert - représentent leur forme d'expression musicale favorite. Ce sont des mélodies tristes et riches qu'accompagnent souvent des tambours. Les gongs et les clochettes figurent aussi parmi leurs instruments de prédilection, de même que les cymbales digitales et les tambourins. Les clans de l'est préfèrent un style plus bourdonnant et gémissant ; ils jouent sur des sitars et des flûtes. Les tambours sont présents dans tous les clans et ces instrumentistes jouissent d'un grand respect. Le rythme des tambours accompagne invariablement la vie du désert, célébrant un mariage ou une naissance, inspirant les danses populaires et exprimant une joie exultante lors des festivals annuels.

Le Désert des Soupirs





Elégie Amoureuse

Le murmure du désert cache mes
sopirs chagrins.
Je ne cesse de me retourner, incapable
de dormir,
La douceur des coussins et des soies,
Comme celui que j'aime,
Me refusent leur consolation.
Je pleure.
Dans les cieux, ô lune, tu blêmis,
Et te décomposes.
Se peut-il
Que tu l'aimes toi aussi ?

Bodaado Intawella des Mridanjari

- Traduit du lesh par le Duc Avan Astran

Religion

En règle générale, les Nations Nomades n'ont pas de dieux. Cela ne signifie pas pour autant qu'elles ne reconnaissent pas leur existence. Simplement, elles ne voient pas l'utilité de vénérer des êtres aussi capricieux et fantasques. Pour eux, ceux qui ont besoin des divinités sont des faibles. Il peut arriver qu'un membre des Nations Nomades jure par Kakatal, dont la présence incendiaire est permanente dans leur vie, mais le plus souvent, il prononcera le nom d'un ancêtre mémorable.

La méditation est ce qui se rapproche le plus de la religion organisée chez eux. A cette occasion, ils tourment leur esprit en eux-mêmes et cherchent à maîtriser leurs faiblesses, leurs passions, et même leur propre chair. Les nomades méditent deux fois par jour : quand ils se lèvent avant de mettre un terme à leur jeûne nocturne, et chaque soir après le dîner afin de faciliter la digestion et de mieux trouver le sommeil. Le recueillement est une activité codifiée, malheur à ceux qui dérangent un nomade en transe. Elle crée un état de vigilance reposée profond et unique. Le corps se détend comme si son propriétaire dormait à poings fermés et l'esprit s'apaise.

Certains clans pratiquent la méditation commune, d'autres en font un rituel solitaire. Les Nations Nomades croient en une réincarnation rare et sélective. Les gens ordinaires ne se réincarnent pas, seule l'âme de la Sainte Fille renaît. Le clan

choisi par la Sainte Fille pour son incarnation actuelle est le plus honoré des Nations Nomades et ses anciens livrent la sagesse qui régit tous les clans. Quand ceux-ci se posent des questions, ils les soumettent à la Sainte Fille car elle possède toute la clairvoyance de tous les clans. Elle est le réceptacle de l'ensemble des connaissances jamais réunies par les Nations Nomades, le produit de ses nombreuses vies.

Quand elle meurt, les anciens de tous les clans se rassemblent à l'Oasis Fleur d'Argent et recherchent un nouveau réceptacle susceptible d'accueillir l'âme de la Sainte Fille. Les rêves et les présages les guideront jusqu'à elle, mais cette quête peut durer des années. Souvent, ils ne la reconnaissent pas ; c'est elle qui, au moyen d'une sagesse sans rapport avec son âge, les identifie.

Certains individus adoptent parfois le culte d'un Seigneur Élémentaire ou, chose plus rare, celui des dieux de la Loi et du Chaos. En se détournant de la tradition, ils s'excluent de leur clan et cessent d'être considérés comme des membres des Nations Nomades.

Ils pourront habiter seul dans le désert ou, quelquefois, gagner Quarzhasaat pour offrir leur pratique de la sorcellerie aux dirigeants de cette cité tordue. De temps en temps, d'autres personnes habitent aussi dans le Désert des Soupirs, loin des clans et des Quarzhasaati. Ce sont les voleurs de songes ; vous trouverez plus d'informations à leur propos dans l'encadré page suivante.

Rares sont les clans à croire en une vie après la mort, malgré l'affirmation particulièrement douteuse selon laquelle les âmes mauvaises seraient prises au piège dans l'enfer de Quarzhasaat après leur trépas. La plupart des nomades pensent que la mort met fin à la conscience de soi ; quand le corps cède, l'esprit subit le même sort. Ils ne la craignent pas, car elle est le terme naturel du cycle de la vie. En outre, elle vient souvent soulager la douleur et la maladie.

Les habitants du désert honorent leurs défunts en les enterrant d'une façon qui répond à la manière dont ils ont vécu. Ils pourront ensevelir un parent cher avec une grande quantité de graines. Ainsi, quand les pluies tomberont, les fleurs sortiront et transformeront la sépulture en hommage vivant à son honneur. Les Bauradim inhument leurs morts dans de grands tertres situés dans l'Oasis Fleur d'Argent. D'autres clans, tels que les Waued Nii, incinèrent leurs défunts ou les entourent de bandelettes avant d'emmener leur corps assis et souriant dans des cavernes où la chaleur sèche ne tarde pas à les momifier.

On laisse souvent les ennemis haïs pourrir sur place, quand on ne donne pas leur cadavre aux chacals. Peu de superstitions tournent autour de la mort, hormis celle qui affirme qu'une personne pour laquelle on a prononcé une oraison funèbre de son vivant ne tardera pas à périr. Elric verra les anciens du clan organiser une telle cérémonie à l'Oasis Fleur d'Argent, pour condamner le Seigneur Gho Fhaazi de Quarzhasaat.

Le Désert des Soupirs





A Propos des Voleurs de Songes

Sur ce plan, ces détrouseurs énigmatiques de rêves sont reconnus en Elwher et dans le désert uniquement. Dans les Jeunes Royaumes, seuls quelques sages ont entendu parler d'eux mais nul n'a jamais eu la preuve de leur existence. Non seulement Elric en rencontre deux lors de son année d'errance - au moment même où Yyrkoon complotte sur le Trône de Rubis -, mais il accompagne carrément un des plus grands artistes de ce métier dans les songes de la Sainte Fille des Bauradim. Oone et lui traversent les nombreux royaumes du Rêve. C'est un périple insolite que le roman *La Forteresse de la Perle* décrit en détail.

Fidèles à leur nom, les voleurs de songes dérober les rêves des dormeurs et, deux fois l'an, ils les revendent dans un certain marché situé dans les Territoires du Rêve.

Ils ne sont pas originaires du plan des Jeunes Royaumes et s'y rendent rarement. Leurs explorations permanentes du pays des songes leur octroie quelque connaissance du passé et du futur, un savoir qui leur donne accès au naturel et au surnaturel.

Il faut suivre une formation minimale de cinq ans avant de pouvoir pénétrer seul et sans danger dans un rêve ; même alors, le voleur sera considéré comme un novice. Les sept terres du songe - parmi lesquelles figurent le Pays-des-Rêves-en-Commun, le Pays des Désirs Anciens et le Pays des Croyances Perdues - et les règles propres à ces voleurs feront l'objet d'un prochain supplément détaillé pour *Elric*.

Gouvernement

Les clans des Nations Nomades ne sont pas dirigés par des rois ou des reines mais par des conseils d'anciens, des hommes et des femmes élus par les membres d'un clan pour parler en leur nom. Les anciens discutent de l'avenir du clan, prennent les décisions qu'ils estiment les meilleures pour le clan et jugent les malfaiteurs.

Les habitants du désert pensent qu'il vaut mieux partager les responsabilités, le gouvernement étant un fardeau trop lourd pour une seule personne. Ils assument la responsabilité de leur existence mais aussi de celle de leurs amis et de leurs êtres chers. Ainsi préviennent-ils tout risque de tomber sur un des tyrans et dictateurs qui empoisonnent les Jeunes Royaumes.

Quand les anciens d'un clan se retrouvent face à une décision impossible à prendre ou une question apparemment sans réponse, ils envoient une délégation chercher conseil auprès de l'incarnation actuelle de la Sainte Fille. Celle-ci représente le chef spirituel des Nations Nomades ; c'est aussi leur chef d'Etat. En théorie, elle ne possède aucun pouvoir séculier, mais elle pourrait faire appel à des milliers de guerriers pour assurer sa protection si tel était son bon plaisir. Le clan dans lequel la Sainte Fille s'est réincarnée est le plus honoré de tous. Les décisions des anciens de ce dernier, associées à la sagesse de la Sainte Fille, guident les autres clans, mais tous sont libres d'ignorer leurs proclamations du moment qu'ils restent dans les limites de la tradition.

A l'époque d'Elric, la Sainte Fille s'est réincarnée chez les Bauradim. Raik na Seem, le père de cette dernière, est l'ancien le plus révééré des Nations Nomades.

Guerre

Une porte s'ouvrit et deux immenses guerriers du désert entrèrent... deux hommes barbus à la peau basanée et aux yeux profondément enfoncés sous d'épais sourcils broussailleux. Comme tous ceux de leur race, ils portaient de lourds bonnets de fer doublés de laine, et leur armure n'était pas en fer, mais en bois épais recouvert de cuir.

- *L'Epée Noire, I, 3.*

Les hommes des Nations Nomades reçoivent une formation de guerrier dès l'âge de cinq ans. Le plus grand danger auquel ils s'exposent, c'est surtout le désert hostile, mais les habitants décadents de Quarzhasaat et les explorateurs avarés des Jeunes Royaumes sont aussi leurs antagonistes. Les tribus du désert sont honorables, mais elles se montrent impitoyables et promptes à user de représailles si on les attaque ou si on fait injure à leur hospitalité. Leurs traditions et leurs tabous leur permettent d'être aussi implacables avec leurs ennemis qu'ils sont tendres avec leurs clans.

Peu après la fin de sa formation, l'apprenti guerrier est envoyé nu dans le désert, sans vivres ni eau, armé d'un simple couteau pour tuer un léopard ou un autre type de gros prédateur (par «prédateur» on entend aussi les hommes haïs de Quarzhasaat, les combattants de clans adverses, et les envahisseurs des royaumes de l'est ou de l'ouest). Un jeune qui trouve sa nourriture et son eau, et survit une lune et un jour, est considéré comme un homme à son retour ; il peut ensuite demander au clan d'autoriser son mariage quand il atteint l'âge de dix-huit ans. S'il survit et regagne son clan en ramenant la peau d'un prédateur, il est accueilli par des acclamations et se voit offrir des armes d'adulte. Rentrer avant la fin du mois est déshonorant. La plupart des apprentis guerriers préfèrent mourir de faim dans le désert plutôt que subir une telle honte. Un jeune qui refuse de subir l'épreuve de passage dans l'âge adulte reste un enfant et ne peut ni se marier, ni porter les armes d'un homme. En outre, les autres membres du clan ne le respectent pas.

Le Désert des Soupîrs





Parmi les armes les plus fréquemment employées dans les clans, on trouve le cimenterre, la lance à large fer et un long bouclier en bois recouvert de peau peinte. Certains clans de l'est préfèrent tirer à l'arc depuis le dos de chevaux rapides. Leurs puissants arcs recourbés sont mortels et très prisés dans les Jeunes Royaumes. Quand ils portent l'armure, c'est généralement l'armure en bois du désert qu'ils taillent dans les arbres robustes du Purda. Ils sculptent et font sécher le bois avec précaution avant de le recouvrir d'un cuir qui pourra être estampé ou décoré de clous ou de peinture. Ils mettent souvent des calottes assorties dont certaines sont bordées de fourrure ou surmontée d'un panache. Les guerriers de haut rang comme les gardes de la Kasbah Moulor Ka Riiz aiment parfois arborer des armures plus fantaisies, dorées ou plaquées or. Cependant, ils les revêtent généralement pour les défilés car elles sont encombrantes et trop peu maniables pour le combat.

La violence éclate rarement entre les clans, mais cela arrive. Quelquefois, un clan en attaque un autre pour tenter de lui voler ses zébus ou ses dromadaires ou pour le chasser d'une oasis qu'ils se disputent. Plus le désert s'étend, plus ces dernières se mettent à sécher, et plus ces querelles brèves et sanglantes sont fréquentes. Le plus souvent, les nomades combattent des étrangers. Parfois, les jeunes hommes impétueux des Nations Nomades quittent leur clan pour louer leur service de mercenaires pendant plusieurs mois ou années avant de revenir, comblés d'assez de richesses pour épouser une femme au statut supérieur. Les habitants du désert que l'on peut rencontrer hors des frontières mouvantes du Désert des Soupirs sont généralement des exilés, mais ce n'est pas toujours le cas.

Personnalités

Alnac Krebs

Le voleur de songes Alnac Krebs est un jeune homme fougueux de nature souriante. Toutefois, il n'est pas très instruit. Il représente un des aspects de cette personne qui doit se lier d'amitié avec le Champion Éternel et mourir par sa faute ; dans d'autres incarnations, il est Bowgentle, Jhary et bien d'autres encore. En rêve, Alnac Krebs apprend certaines choses sur son destin et sa brève et tragique amitié avec Elric. C'est un voleur de songes, mais il est loin d'être le meilleur dans son domaine. Serviteur de la Balance, son credo personnel est «vivre et laisser vivre, et célébrer la diversité du monde». Il n'est pas originaire du plan des Jeunes Royaumes, mais il le visite plus souvent que la plupart des voleurs de songes. Il mourra en tentant de sauver la Sainte Fille des Bauradim, en 402 JR. Son courage est plus grand que bien des gens, y compris lui-même, ne le pensent.

C'est le fils adoptif du premier ancien du clan des Bauradim. Ayant prouvé son honneur et sa ruse dans une aventure mineure concernant un secret oublié et un cœur

perdu, une affaire qui montra que Varadia était la réincarnation de la Sainte Fille, il s'est vu reconnaître par Raik na Seem. En tant que fils adoptif de Raik, Krebs peut appeler n'importe quel clan nomade à son aide. C'est un jeune homme d'une beauté extraordinaire ; il a les yeux sombres et la peau noire. Il retient généralement ses cheveux frisés coupés courts sous une calotte de velours noir décorée de plumes de paon. La veste et les hauts-de-chausses qu'il a l'habitude de porter sont également taillés dans du velours noir troqué dans l'est, brodés de fils d'or, par-dessus lesquels il enfle une djellaba claire ou une tige à capuche. Un mouchoir de dentelle complète sa tenue.



Alnac Krebs, 34 ans

FOR 13	CON 11	TAI 12	INT 14	POU 16
DEX 17	APP 21			

Chaos 31	Balance 76	Loi 24
-----------------	-------------------	---------------

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Courte* 81 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Bagarre* 30 %, dégâts 1D3+1D4

Sorts : *Flammes de Kakatal* (4), *Rasoir Infernal* (1-4), *Vitesse de Vezhan* (1-3)

Compétences : *Baratin* 56 %, *Equitation* : *Dromadaire* 68 %, *Jeunes Royaumes* 19 %, *Langue Commune* 25 %, *Lesh* 70 %, *Marchander* 38 %, *Million de Sphères* 05 %, *Royaumes Inconnus* 12 %, *Scribe* 15 %, *Vol de Songes* 35 %

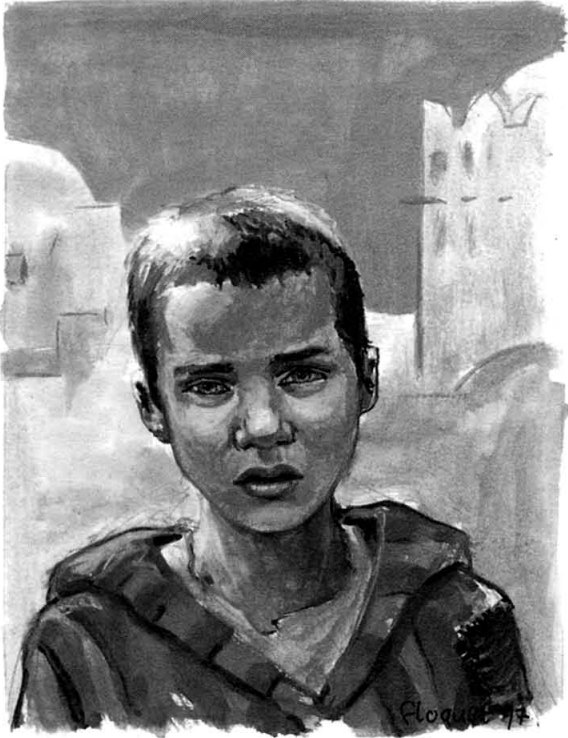
Le Désert des Soupirs





Anigh

Malgré son manque d'instruction, Anigh n'est pas un idiot. Mince, la peau profondément hâlée par le soleil, il a vécu dans les rues de Quarzhasaat. Il a de grands yeux bleus qui peuvent paraître candides. En fait, Anigh est un gosse rusé qui a décidé d'améliorer sa condition par tous les moyens nécessaires. Après une tempête de sable, lors d'une de ses balades régulières dans le Désert des Soupirs, il tombe sur un Elric très affaibli. Il le ramène à Quarzhasaat dans l'espoir de le vendre sur le marché aux esclaves de la ville mais se retrouve mêlé à l'affaire de la Perle au Coeur du Monde. Capturé par le Seigneur Gho Fhaazi, il sert de monnaie d'échange pour obliger l'albinos à obéir aux ordres du Seigneur Gho. Anigh échappe au massacre de Quarzhasaat et pourrait bien être l'un des rares compatriotes de l'Empereur de Melniboné à survivre à son amitié.



Anigh, 9 ans

Chaos 9		Balance 7		Loi 5	
FOR 9	CON 6	TAI 7	INT 13	POU 12	
DEX 14	APP 10				

Points de Vie : 7

Armes : *Dague* 65 %, dégâts 1D4+2 ; *Bagarre* 75 %, dégâts 1D3 ; *Lutte* 61 %, dégâts spéciaux

Compétences : Chercher 43 %, Crocheter 27 %, Déguisement 31 %, Ecouter 48 %, Evaluer 50 %, Grimper 65 %, Langue Commune (avec accent prononcé) 75 %, Opish 55 %, Sagacité 37 %, Se Cacher 61 %

Seigneur Gho Fhaazi

Habitant dans un palais extravagant qu'il appelle Goshasiz, le Seigneur Gho Fhaazi est un noble cupide, manipulateur et ambitieux de Quarzhasaat. Coiffé et vêtu à la mode, il porte ses cheveux et sa barbe noirs en boucles tout en teignant ses sourcils en blond. Il enduit sa moustache de cire, poudre son visage bouffi et maquille ses lèvres. Il soulage sa lubricité dans un grand harem de jeunes esclaves non consentantes. Cherchant à obtenir la Perle au Coeur du Monde, avec laquelle il pourrait s'acheter un siège au conseil régnant de Quarzhasaat, le Seigneur Fhaazi manquera de provoquer le décès de Varadia des Bauradim et empoisonnera Elric. Pour ses crimes, l'albinos le forcera à tenter d'avaler l'énorme perle après l'avoir rapportée du pays des songes. Pas même la soif de pouvoir du Seigneur Gho ne suffira pour absorber la perle - il en mourra étouffé.

Seigneur Gho Fhaazi, 33 ans

FOR 11	CON 15	TAI 14	INT 12	POU 14
DEX 9	APP 9			

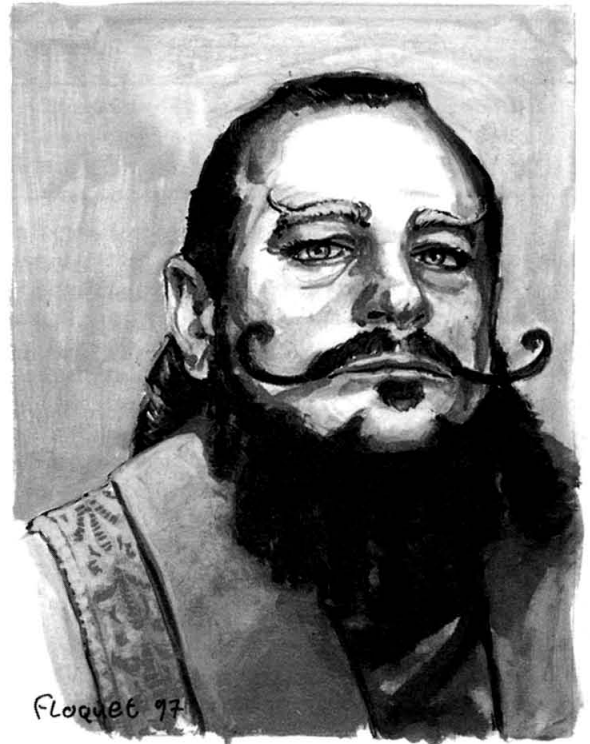
Chaos 37 Balance 9 Loi 51

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Cimeterre* 67 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Dague* 45 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D8 (sans heaume), Fastueuses demi-plaques dorées



Le Désert des Soupirs

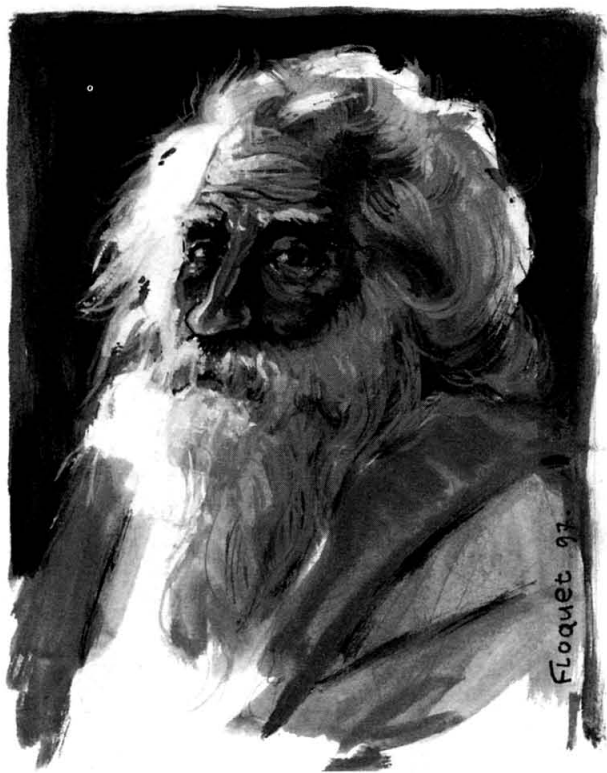




Compétences : Art (Conversation) 53 %, Art (Manières Courtoises) 76 %, Ecouter 25 %, Evaluer 50 %, Jeunes Royaumes 03 %, Langue Commune (avec accent prononcé) 75 %, Marchander 68 %, Sagacité 61 %, Scribe 50 %, Sentir/Goûter 45 %

Lamsar le Prophète

Vivant seul dans une caverne du Désert des Soupirs depuis des décennies, le vieil ermite plein d'allant en est venu à ressembler à sa contrée. Lamsar a la peau ridée, couleur sable, un sable qui s'incruste d'ailleurs dans ses longs cheveux et sa longue barbe emmêlés et dans ses vêtements de cuir huilé. Ses sourires rares rappellent des fissures s'ouvrant soudainement dans le roc. Lamsar est devenu l'ami de Rackhir pendant l'année que celui-ci a passée chez les Bauradim. Le Prophète s'avérera très précieux pour l'Archer Rouge et les habitants de Tanelorn lors de la défense de cette cité en 408 JR. Serviteur de la Balance, sa sagesse n'a d'égale que son humour espiègle.



Sa grande allégeance à la Balance lui permet d'invoquer Grome avec une grande chance de réussite. Dans «Sauver Tanelorn», Rackhir fait appel au Roi de la Terre pour qu'il pétrifie un groupe d'assaillants.

Lamsar le Prophète, 70 ans

FOR 10 CON 13 TAI 11 INT 18 POU 21
DEX 13 APP 8

Chaos 47 **Balance** 149 **Loi** 51

Points de Vie : 12

Armure : 1D6-1 (sans heaume) cuir souple

Sorts : Ailes de Lassa (4), Assimiler Forme (4), Charme de la Justice* (9), Confusion (1), Convoquer un Élémentaire (1), Don de Grome (4), Flamme Infernale Acérée (1-4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Liens Indestructibles (3), Oeil de Buse (1), Réparer (3), Sauvegarde (3), Souffle de Vie (1), Vue de Sorcière (3)

* *Nouveau sort. Voir encadré ci-après.*

Compétences : Baratin 147 %, Eloquence 90 %, Equitation : Dromadaire 63 %, Esquive 53 %, Grimper 67 %, Jeunes Royaumes 85 %, Langue Commune 125 %, Lesh 90 %, Million de Sphères 37 %, Monde Naturel 60 %, Potions 105 %, Royaumes Inconnus 25 %, Sagacité 81 %, Scribe 75 %, Se Cacher 93 %, Sentir/Goûter 46 %

Nouveau Sort

Charme de la Justice (9)

Portée : Vue

Loi

Peut ensorceler une arme visible pour qu'elle frappe un être injuste. Si l'attaque porte, l'arme empale automatiquement sa cible, à condition qu'elle soit injuste. Ce qualificatif s'applique à tous les serviteurs des Seigneurs du Chaos, car il n'y a pas de justice dans l'entropie.

Manag Iss

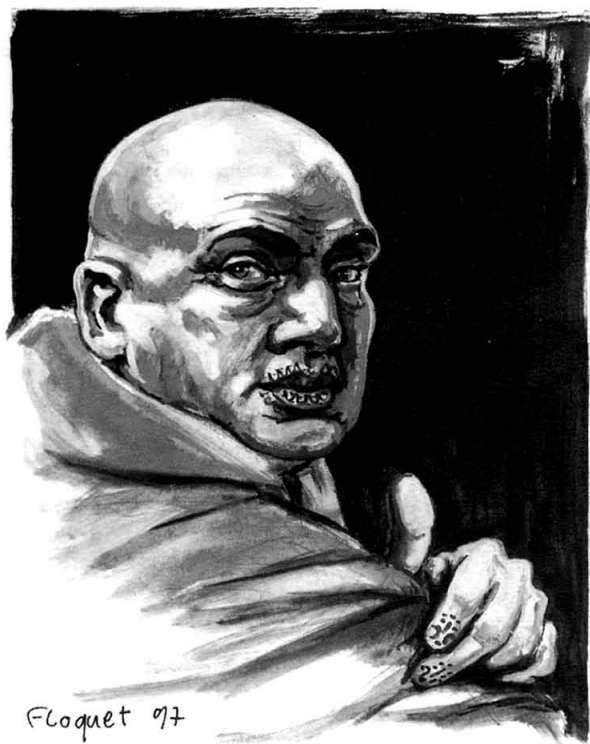
Grand et maigre, Manag Iss est un membre de haut rang de la Secte Jaune des Aventuriers Magiciens et le parent du Conseiller Iss de Quarzhasaat, un des Six Plus l'Autre. Manag Iss a le visage sombre et les yeux noirs, et ne sourit pas souvent. Il se rase le crâne et des tatouages recouvrent ses lèvres et le bout de ses doigts à la place des ongles qu'il s'est fait retirer.

Comme tous les membres de sa secte, Manag Iss porte des toges longues de couleurs or et safran. Sa guilde et lui sont engagés afin de contrer l'offre que le Seigneur Gho Fhaazi propose à Elric, et pour lui acheter la Perle au Coeur du Monde. Honorable à sa façon, il aurait très bien pu devenir l'ami de l'albinos si les us et coutumes de sa cité ne le lui interdisaient pas formellement. En effet, il aime ces derniers, qui l'obligent à s'opposer à Elric.

Ce dernier finira par tuer Manag Iss dans le siège du conseil de Quarzhasaat quelques minutes avant de faire peser la terrible sentence du Glorieux Empire sur cette cité.

Le Désert des Soupirs





Manag Iss, 50 ans

FOR 13 CON 13 TAI 15 INT 18 POU 18
DEX 14 APP 9

Chaos 27 Balance 31 Loi 45

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Lance Longue 97 %, dégâts 1D10+1+1D4

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir souple

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Armure Infernale (1-4), Confusion (1), Enjambée de Cran Liret (1-4), Lever de Lune (1), Oeil de Rat (1), Ouïe de Démon (1), Rasoir Infernal (1-4), Sauvegarde (3), Soins (1), Souplesse de Xiombarg (1-3), Sûreté de Cran Liret (1-4), Tendon de Mabelode (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3), Voile de Cran Liret (1-4), Vue de Démon (1), Vue de Sorcière (3)

Compétences : Art (Manières Courtoises) 65 %, Crocheter 65 %, Déplacement Silencieux 73 %, Ecouter 67 %, Equitation : Dromadaire 74 %, Esquive 67 %, Jeunes Royaumes 03 %, Langue Commune (avec accent prononcé) 90 %, Lesh 15 %, Monde Naturel 50 %, Pister 60 %, Sagacité 45 %, Sauter 51 %, Scribe 48 %, Se cacher 55 %

Raik na Seem

Sage et philosophe, Raik na Seem est l'ancien le mieux considéré des Bauradim. Père de la Sainte Fille, il bénéficie du respect de tous les clans, tout comme son fils adoptif,

Alnac Kreb. Raik a une carrure impressionnante et, malgré son âge, ses épaules ne sont pas voûtées et ses yeux restent vifs. Sa peau fauve se creuse de rides et de profonds sillons causés tant par la joie que par le souci. Tous savent que Raik est affable et écoute ceux qui veulent lui parler. Sa morale est très grande, de même que son sens de la justice.

Raik Na Seem, 64 ans

FOR 13 CON 15 TAI 18 INT 14 POU 16
DEX 10 APP 9

Chaos 73 Balance 143 Loi 82

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Cimeterre 87 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; Bagarre 112 %, dégâts 1D3+1D4 ; Lance Longue 71 %, dégâts 1D10+1+1D4

Armure : 1D8-1 (sans heaume) Cuir et bois barbares

Compétences : Chercher 64 %, Ecouter 86 %, Eloquence 75 %, Equitation : Dromadaire 75 %, Jeunes Royaumes 25 %, Langue Commune 35 %, Lesh 86 %, Marchander 86 %, Monde Naturel 71 %, Orientation 121 %, Pister 74 %, Royaumes Inconnus 21 %, Sagacité 90 %



Oone

Oone est originaire d'un autre plan de la terre. C'est une jeune femme à la voix musicale, au visage en forme de coeur, encadré d'une épaisse chevelure brune. De taille moyenne, elle est mince et musclée. Ses vêtements sont invariablement

Le Désert des Soupirs





simples et pratiques : un justaucorps rembourré, des hauts-de-chausses en velours doux, des bottes d'équitation en feutre brodé et un manteau léger en coton. Elle s'arme toujours d'une épée et d'une superbe baguette à crochet en or et en ébène passée à la taille.



Fille de reine, Oone a été formée aux arts du combat et de la sorcellerie. Elle sert la Loi et, bien qu'Elric serve le Chaos, elle tombe amoureuse de lui. A l'insu du Melnibonéen, elle lui donne des jumeaux au cours des dernières années de la terre. En tant que voleuse de songes, Oone est sans égal.

Elle apprend tout ce qu'elle sait au malheureux Alnac Kreb. Ses enfants et elle semblent survivre au destin de la Terre en quittant les Jeunes Royaumes pour gagner son plan d'origine.

Oone, 24 ans

FOR 14 CON 16 TAI 11 INT 14 POU 20
DEX 12 APP 17

Chaos 14 Balance 31 Loi 83

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 114 %, dégâts 2D8+1D4 ; *Dague* 84 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Dague de Lancer* 81 %, dégâts 1D4+1D2 ; *Bagarre* 113 %, dégâts 1D3+1D4

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir

Sorts : Armure Infernale (1-4), Furie (1), Rasoir Infernal (1-4), Serres Infernales (1-4), Soins (2), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Voile de Cran Liret (1-4)

Compétences : Ecouter 79 %, Eloquence 46 %, Equitation 112 %, Esquive 75 %, Grimper 87 %, Jeunes Royaumes 43 %, Langue Commune 65 %, Lesh 75 %, Médecine Rudimentaire 72 %, Melnibonéen 37 %, Pande 115 %, Pister 41 %, Royaumes Inconnus 76 %, Sauter 53 %, Scribe 30 %, Se cacher 91 %, Vol de Songes 107 %

Varadia Shu Raik

C'est la fille de Raik na Seem, des Bauradim. Physiquement, Varadia ressemble à sa grand-mère, qui vient du clan des Sarangli. Femme remarquable, cette dernière pouvait charmer des tribus entières pour les persuader qu'elles étaient mortes de maladie. Déjà, Varadia a dépassé l'enseignement et les compétences de son aïeule, car elle est la réincarnation actuelle de la Sainte Fille. Etant la bibliothèque, le musée, la religion et la culture des Nations Nomades personnifiées, Varadia est très honorée par les clans. Son esprit et sa sagesse n'ont d'égaux que son amabilité et sa beauté.

Mince, la peau fauve, elle a de longs cheveux couleur miel. Ses yeux sont d'un bleu stupéfiant et scintillent d'une gaieté tranquille. Malgré son port solennel et son savoir surnaturel, ce n'est qu'une enfant, et elle a les goûts d'une fille de son âge. En 402 JR, à l'âge de treize ans, Varadia sombrera dans un sommeil ensorcelé sur ordre du cupide Seigneur Gho Phaazi. La Secte du Moineau de Quarzhasaat la fera prison-



Le Désert des Soupirs





nière de ses rêves et l'enfermera dans la Forteresse de la Perle. Ce sommeil enchanté, qui coûtera sa vie au voleur de songes Alnac Kreb, sera interrompu par Elric et Oone, qui rendront la Sainte Fille à son peuple.

Varadia Shu Raik, 16 ans

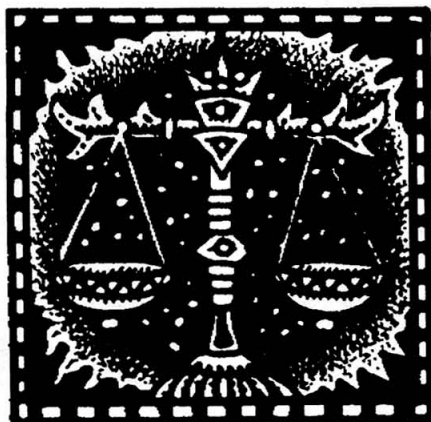
FOR 7	CON 10	TAI 6	INT 18	POU 21
DEX 13	APP 16			

Chaos 17	Balance 63	Loi 17
----------	------------	--------

Points de Vie : 8

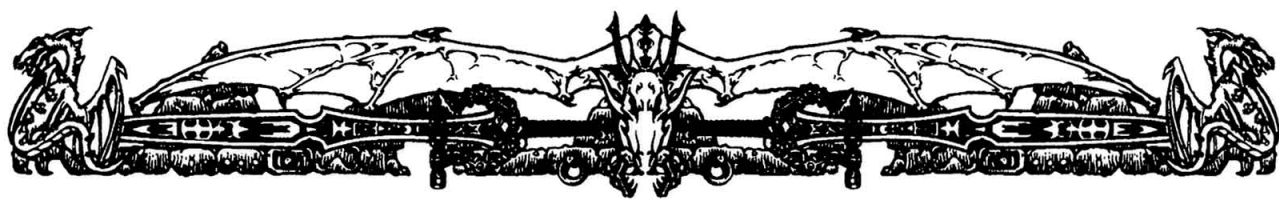
Sorts : Malgré sa jeunesse apparente, Varadia possède les souvenirs et les facultés magiques de toutes ses incarnations précédentes. Bien qu'elle évite la magie, elle a accès à tous les sorts et toutes les incantations quels qu'ils soient si le besoin s'en fait sentir.

Compétences : Déplacement Silencieux 65 %, Ecouter 87 %, Eloquence 110 %, Jeunes Royaumes 73 %, Langue Commune 75 %, Lesh 98 %, Médecine Rudimentaire 112 %, Million de Sphères 41 %, Monde Naturel 90 %, Royaumes Inconnus 43 %, Sagacité 175 %, Scribe 83 %



Le Désert des Soupirs





Tanelorn



Par-delà la verte, noire et sinistre Forêt de Troos, loin au nord... ignorée de Bakshaan, d'Elwher ou des autres cités des Jeunes Royaumes, sur les mouvants abords du Désert des Soupîrs, s'élevait Tanelorn, ville antique et solitaire, aimée de ceux qu'elle abritait.

- L'Épée Noire, épilogue.

Dans tous les mondes de la myriade des sphères du multivers, il existe un reflet du royaume de la Balance. Dans les Jeunes Royaumes, on connaît cette image de la perfection sous le nom de Cité Eternelle de Tanelorn. Elle peut prendre l'aspect d'une ville de verre étincelante sur un plan et celle d'un humble cercle de pierres oublié sur un flanc de colline sur un autre. Tanelorn change d'apparence selon la représentation qu'en ont ceux qui la cherchent et selon le monde qu'elle occupe. Son nom peut varier. Mais sa vérité reste immuable.

Dans les Jeunes Royaumes, Tanelorn est une petite cité sans prétention du Désert des Soupîrs. Elle revêt un caractère mythique dans les pays civilisés. Seul les individus chez qui la Balance est forte peuvent la trouver. Elle accorde une paix rare à ses habitants, elle apaise leur âme et les affres de leur perte ou de leur peine. Une fois parvenus en ses murs, peu repartent, et ceux qui le font jurent de ne jamais révéler son emplacement au monde extérieur. Cela dit, la cité candide semble se déplacer dans l'espace et résider en fait dans le cœur de ceux qui ont renoncé à l'ambition et à la duplicité.

Bien des gens ont cherché Tanelorn sans la trouver. Les érudits rejettent son existence, la reléguant au rang de légende, mais les sages secouent la tête en souriant quand on les interroge sur la Cité Eternelle. Il n'existe aucune carte indiquant son emplacement réel, ni dans les Jeunes Royaumes ni ailleurs, mais certaines mentent et la situent là où leur dessinateur en a eu envie. Des ballades évoquent la ville et la rendent douloureusement réelle dans le cœur des auditeurs, en font un

endroit jamais visité qui, pourtant, leur manque tant. Depuis des siècles, des Champions de la Loi et du Chaos poursuivent Tanelorn, renonçant à leur allégeance pour chercher la paix qu'elle accorde, persistant dans leur quête jusqu'au jour où, un matin, ils font un pas de plus pour voir se dresser devant eux une cité vivante aux murs bas... alors, ils y pénètrent.

En conséquence, les Seigneurs des Mondes d'En-Haut détestent Tanelorn parce que les mortels les plus prestigieux la préfèrent à eux, parce qu'elle raille chacune de leurs prétentions. Etant une ville de la Balance, les dieux ne peuvent y entrer sans y avoir été invités. Seul Elric, de toutes les personnes qui souffrent et sont tourmentées, est incapable de trouver le repos dans ce doux havre de l'âme.

Histoire

Nul ne savait en quel âge elle avait pu être construite, mais certains prétendaient savoir qu'elle avait existé avant le Temps et qu'elle existerait après la fin du Temps. Pour cela, on l'appelait l'Eternelle Tanelorn.

- La Sorcière Dormante, III, 1.

Tanelorn est née avec la création du multivers, bien des âges avant la naissance d'Elric ou même du premier Melnibonéen. La Cité Eternelle est vieille comme le monde et lui survivra. Dans les Jeunes Royaumes, elle a connu autant de formes qu'elle a subi de Cycles Temporels. A l'ère précédente, avant que le Peuple Condamné ne torture et n'altère la Terre, Tanelorn avait l'apparence d'une clairière baignée de soleil et clairsemée de tentes aux couleurs gaies, sise au sein d'une forêt noire et horripilante. Sa renaissance sous sa forme actuelle s'est produite quand le Peuple Condamné a brisé le monde.

Tanelorn





Tanelorn est une cité paisible et agréable. Dans notre Cycle Temporel, ce sont les Gardiens qui l'ont construite, une race qui a quitté la terre bien avant l'arrivée des Melnibonéens. Ce sont des pré-humains, grands et élancés, tristes et la peau pâle, les yeux tachetés de vert. Ils ont servi la Balance, dont ils ont été les agents dans le nouveau monde. Ils ont bâti Tanelorn à leur usage, une ville harmonieuse aux dômes et aux colonnes en marbre, aux mosaïques et au jade laiteux. Après de nombreux siècles, sentant que leur oeuvre sur terre était achevée, les Gardiens ont pris leurs terres et ont quitté le monde et le temps. Ils ont laissé Tanelorn, la dernière de leurs cités, en présent aux races à venir.

Après leur départ, le premier nouvel habitant de la ville a été une Ancienne, une immortelle du peuple de la Loi qui a régné sur la terre avant le Glorieux Empire. Désespérée par les obsessions dénuées d'émotion et par la quête de pureté et de perfection de son espèce, cette Ancienne a parcouru le monde pendant des années avant de découvrir la Cité Eternelle. A cette époque, celle-ci s'entourait d'une plaine clairesmée de fleurs au lieu du désert qui fouette ses murs aujourd'hui.

Quand elle l'a trouvée, Tanelorn était vide de tout esprit, mais de beaux animaux et des cultures abondantes l'attendaient partout, comme si elle avait pris naissance juste avant que l'Ancienne n'y pénètre.

Cette dernière s'est installée dans la Cité Eternelle et a consacré sa vie à des choses simples. Au fil des millénaires suivants, Tanelorn a connu un nombre incalculable de nouveaux habitants. Lors de la Guerre Civile de Melniboné, bon nombre des citoyens de l'Ile aux Dragons restés fidèles à la Balance s'y sont réfugiés, rejoignant ainsi les Myrrhyniens qui, quelque temps plus tôt, avaient fui les armées conquérantes du Glorieux Empire naissant. Quand les sables ont englouti Quarzhasaat, sur les terres de laquelle on avait le plus de chance de dénicher Tanelorn, celle-ci a survécu ; mais les belles prairies qui l'entouraient ont disparu sous le désert. Depuis ces deux derniers millénaires, la majorité de ses habitants sont des humains, mais lors du conflit qui a opposé les empires melnibonéens et dharzis, plusieurs membres du Peuple Animal sont aussi venus chercher la paix dans les murs bas de la Cité Eternelle.

Trouver Tanelorn

Quand le score de Balance d'un personnage atteint 100 points, il a la révélation de Tanelorn dans un rêve. Ces visions sont invariablement vagues mais puissantes et jamais il ne les oublie. L'emplacement précis de la cité ne lui est jamais indiqué avec précision lors de ces songes, mais il est suggéré. Le personnage doit se lancer dans une quête pour trouver la Cité de la Paix. Les visions, et la récompense qu'elles promettent, se muent en fortes expériences religieuses que les Champions de la Balance emportent avec eux dans leur tombe.

Parfois, ils ne distinguent pas directement la Cité Eternelle. A la place, le personnage peut se voir dans quelque futur éloigné, détendu, en bonne santé, heureux et satisfait. Ou encore couvert de bosses et de sang, trébuchant dans une tempête de sable quand, soudain, une lumière brille, transfigure le rêveur et transforme ses traits hagards en visage éclatant d'une gloire religieuse.

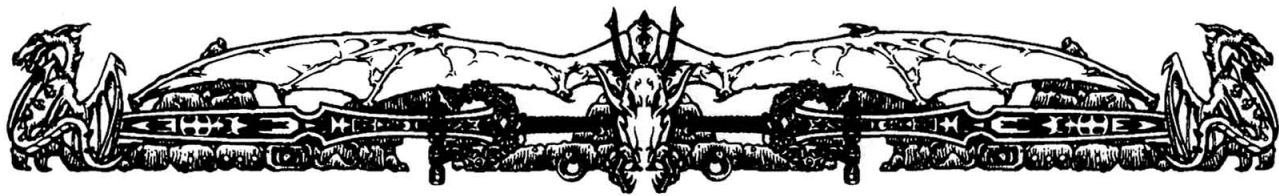
Parsemez la quête du personnage de drames et de symboles. Des colombes blanches devraient les orienter et des étrangers mystérieux les rencontrer pour leur dispenser leur sagesse, donner des directions et, parfois, lancer des avertissements. Les rumeurs, les rêves, les prophéties et les présages se transforment en cartes qui guident l'aventurier toujours plus près de la Cité Eternelle. Comme il s'en approchera, il pourra percevoir une musique légère portée par la brise, ou encore des chansons à boire joyeuses, des parfums de fleurs, ou la mélodie

des fontaines. Un oiseau pourrait le survoler et lâcher à ses pieds la fleur la plus délicate que le personnage aura jamais vue. Puis le volatile repartira par où il est arrivé sans jamais cesser ses merveilleux trilles. Une lueur mystérieuse pourrait clignoter derrière la prochaine dune, et sa vue pourrait apaiser la peine et la souffrance de l'aventurier.

Si celui-ci n'a pas encore connu l'apothéose, un compagnon qui l'a ressentie pourra lui demander de l'accompagner, ou bien un guerrier repentí pourra l'engager comme garde du corps pour l'aider à mener sa quête de Tanelorn. Dans ces circonstances, il ne verra que très rarement la Cité de la Paix et y pénétrera encore moins. Ceux qui gagnent Tanelorn sans être encore prêts à accepter sa quiétude ne tardent pas à se lasser du mode de vie calme de ses habitants. Il n'y a aucun droit d'entrée à acquitter, le fait même de trouver Tanelorn suffit amplement à prouver que l'aventurier est digne d'y être admis.

A moins qu'ils ne soient personnellement attirés par la Cité Eternelle, les personnages sont systématiquement refoulés à sa porte. Une fois repartis, ils ne tarderont pas à se perdre de nouveau dans le désert et, en dépit de toutes leurs recherches, jamais ils ne retrouveront Tanelorn et ses compagnons. Ceux qui s'en approchent à ce point mais ne peuvent s'y introduire ne cessent de revivre en rêve la tristesse ressentie quand ils ont dû tourner le dos à la Cité Eternelle.





Au fils des âges de son existence, Tanelorn a survécu aux assauts de la Loi et du Chaos. La Loi veut la conquérir alors que le Chaos veut la détruire. Dans la Saga, elle subit deux sièges et seule l'intervention d'Elric la sauve. Tanelorn inspire une telle force d'âme à ses habitants qu'ils jurent de la protéger au péril de leur vie contre tous ceux qui pourraient vouloir la raser.

La Cité

Tanelorn avait ceci de particulier qu'elle attirait et retenait le vagabond. Les farouches, les sauvages, les brutalisés et les tourmentés venaient vers ses rues paisibles et ses maisons basses, et y trouvaient le repos.

- L'Épée Noire, épilogue.

Petite de circonférence, dotée de rues et de maisons au nombre tout juste suffisant pour en faire une ville, parfois juste un hameau sur le plan de la population, Tanelorn est une cité aux bâtisses modestes. On compte quelques villas mais aucun palais. Même les plus anciennes, bâties en marbre délicatement ciselé avant que le Désert des Soupirs n'engouffre ses plaines, sont petites et circonspéctes. Les plus récentes sont en briques de boue blanchies à la chaux et ont un toit large et plat (par les chaudes nuits d'été, un grand nombre de personnes dorment dessus pour que la brise du désert les rafraîchisse). On trouve des bâtiments plus grandioses, dotés de tours pastel, de dômes incurvés et de flèches fines, mais ils ne sont guère nombreux et ont été construits il y a plusieurs millénaires par les Melnibonéens qui avaient fui le conflit annonciateur de l'alignement sur le Chaos et de la fondation du Glorieux Empire. La race fondatrice de Tanelorn - les Gardiens - a érigé les édifices les plus anciens. Le mobilier est aussi simple que les résidences. Le tout s'entoure d'un rempart de pierre bas également blanchi à la chaux.

L'atmosphère de paix et de calme ancestral enrichit chaque bâtisse. L'air de Tanelorn est vif et clair, comme après une tempête, et la musique des oiseaux et des fontaines ne fait que le rendre plus beau encore. La lumière est claire et brillante. Les couleurs sont plus éclatantes, plus vives en ce lieu que partout ailleurs dans le monde. Les aliments paraissent plus frais et l'eau est plus pétillante. Cette sensation de parachèvement imprègne tout Tanelorn. Tout y est mieux qu'ailleurs, riche et essentiel. Cet endroit est le seul où la perfection marbrée de la Loi se gorge de la chaleur et des caprices du Chaos. Même de loin, cette qualité particulière émane de la Cité de la Paix. Au-dessus de ses murs, l'air miroite légèrement, telle une brume de chaleur ou la lueur des étoiles.

Tanelorn est un îlot de vie et de tranquillité dans le désert hostile. On trouve des fontaines et des puits communaux dans toute la ville, et leurs eaux sont toujours pures et constantes. Certains de ses habitants affirment que ces derniers s'abreuvent directement dans le royaume de Straasha, ce qui expliquerait pourquoi leur débit n'a jamais baissé. Ils pourraient

Événements Futurs - Tanelorn

402 JR - Rackhir, qu'on appelle l'Archer Rouge, trouve la Cité de la Paix au sortir d'une quête longue et ardue. Ses voyages le font quitter Phum et gagner d'autres plans, ainsi que, brièvement, la Cour du Trône de Rubis où les dames le voient comme une sorte de héros. Il se sépare de la compagnie d'Elric à la fin de l'année pour sillonner le Continent Nord en long, en large et en travers, jusqu'à découvrir Tanelorn.

405 JR - Le sorcier pan tangien Theleb K'aarna conduit une armée de mendiants à l'attaque d'une caravane faisant route vers Tanelorn, mais la sorcellerie d'Elric fait échouer l'assaut. Pris de haine pour Tanelorn et tout ce qu'elle représente, le Pan Tangien décide de l'assiéger un mois plus tard, temps qu'Elric met à profit pour rallier la Cité Éternelle sans y trouver le bonheur. Avec l'aide de la technologie antique du Peuple Condamné, découverte à Troos, Theleb K'aarna mène les Hommes Reptiles de Pio à l'assaut de la Cité de la Paix. Grâce à Elric, Tanelorn est sauvée. Incapable d'y trouver le repos, l'albinos erre vers l'est avant de revenir, quelques mois plus tard, à dos de dragon en compagnie de la Rose.

408 JR - Dirigée par le Duc Narjhan du Chaos, une horde de mendiants marche sur Tanelorn. Rackhir et Lamsar le Prophète, un habitant du Désert des Soupirs, mènent une quête dans bien des plans afin d'inciter les Seigneurs Gris à épauler la défense de Tanelorn. Rackhir revient en compagnie des Bateliers de Xerlerenes. Les mendiants et leur appui d'outre-monde sont vaincus. Les forces de l'Entropie engloutissent le monde peu après, réduisant tout à l'état de chaos primaire. Seuls Tanelorn et ses habitants échappent à ce sort et poursuivent leur existence dans le nouveau monde, lequel prend naissance au moyen des souffles répétés d'Elric dans le Cor du Destin.

bien avoir raison. Ils irriguent de nombreux jardins où poussent des légumes, des fleurs et des arbres fruitiers chargés d'oranges douces et de pêches succulentes. Le sol de la cité n'a jamais diminué. L'évaporation des fontaines permet de rafraîchir les rues, mais la chaleur est aussi écartée par les brises odoriférantes. Il est rare de voir une maison non entourée de verdure, laquelle abrite parfois une cage à poules, un colombar ou une petite ruche.

La plupart des habitants dorment pendant les grosses chaleurs diurnes pour s'animer le matin et le soir. Les vents chauds du désert balaient Tanelorn, relâchant souvent une pluie de sable que ses citoyens balaient joyeusement. La norme vestimentaire est aux habits amples non teints ou délavés, une tenue sensée qui s'adapte au désert environnant.

Tanelorn





Parmi les bâtiments de Tanelorn, on trouve une forge dont le maréchal-ferrant est un ancien Assassin Bleu de l'Est Inconnu ; aujourd'hui, il préfère marteler des fers à cheval qu'ôter des vies. Un élémentaire du feu danse en fredonnant dans son établissement. Le jardin de la résidence d'une sage du Jharkor, qui s'est lassée de la politique et de la cour de son mécène, est rempli de merveilles mécaniques, d'oiseaux chanteurs en or et d'écureuils en ivoire artificiels. Toutefois, leur créateur s'est aussi fatigué de ces babioles, préférant les vrais aux jouets les plus délicatement réalisés. Le plus grand édifice de Tanelorn est l'œuvre des Gardiens. Composé de marbre vert et de jade bleu, il abrite la bibliothèque municipale, une grande collection d'ouvrages et de parchemins qui renferme des centaines de livres depuis longtemps détruits, égarés ou oubliés dans le monde extérieur. Un grand nombre d'entre eux sont uniques, ont été écrits par les habitants de Tanelorn, et couvrent une grande variété de sujets, de la biographie à la sorcellerie, de l'histoire à l'art. Un personnage qui étudie dans la bibliothèque de Tanelorn peut améliorer ses compétences d'Art, de Million de Sphères, de Monde Naturel, d'Est Inconnu et de Jeunes Royaumes, comme il plaira au maître de jeu.

Au centre de la ville se trouve la place municipale, d'où partent des rues pavées à la façon des rayons d'une roue. La plupart débouchent sur la Rue de la Frontière, qui fait le tour de la cité au pied du rempart. Tanelorn a deux portes, l'une à l'est et l'autre à l'ouest, qui sont toujours ouvertes. Ce n'est qu'à l'occasion des tempêtes de sable et, plus rarement, des sièges, qu'on les ferme et les barre. Lors du solstice d'été, le soleil se lève juste en face de la porte orientale. Encadrée par ses murs, la lumière de l'astre diurne projette de longues ombres dans les rues. Cette nuit-là, le soleil se couche juste en face de la porte orientale.

Tanelorn et la Magie

Vecteur de la Balance, Tanelorn ne bloque pas l'expression de la magie en son sein, mais ses défenses ne laissent passer ni les sorts ni les attaques physiques. Les capacités magiques d'un être ne changent et ne disparaissent pas quand il entre dans la cité.

Cela étant, quelles que soient les circonstances et les contradictions possibles, les maîtres de jeu doivent déterminer les effets de la magie de l'extérieur, si la ville est la seule à être immunisée ou si tout ce qui se trouve dans ses murs est aussi défendu, à quel point les nouveaux bâtiments sont vulnérables et ainsi de suite. Le but recherché consiste à trouver un ton adéquat et un certain respect pour un endroit plus réel que la réalité. N'allez pas perdre votre temps à échafauder un système magique susceptible de couvrir toutes les possibilités.

L'enceinte blanchie à la chaux de Tanelorn mesure à peine trois mètres de haut et l'arête des blocs de pierre qui la constitue est devenue lisse sous l'action du vent et du sable. À l'intérieur, un parapet en bois étroit longe la partie supérieure du mur, servant autant à la promenade qu'à autre chose. Un grand nombre des bâtiments de la ville les dépassent. Immuables et invulnérables, les véritables défenses de la cité ont été établies par la Balance au début de la Création.

Ce n'est qu'à la fin du Cycle Temporel, quand le Chaos devient puissant, que les Seigneurs de l'Entropie peuvent réunir assez de force pour attaquer Tanelorn. Et même à la fin du monde, la puissance conjuguée d'un Chaos par ailleurs triomphant s'avère incapable de percer les défenses de la Cité de la Paix. La mer informe de chaoplasme qui engloutit la Terre peut tout juste lécher les remparts de la ville. De ce monde, seule Tanelorn perdure.

Société

Ceux qui habitaient Tanelorn avaient choisi de ne pas prendre part à la Lutte Cosmique qui opposait les Seigneurs des Mondes Supérieurs, et leur loyauté n'allait pas plus à la Loi qu'au Chaos. À Tanelorn, il n'y avait ni chefs ni sujets et ses citoyens ne connaissaient que l'harmonie, même s'ils avaient été de redoutables guerriers avant de s'installer dans la cité.

- La Sorcière Dormante, III, 1.

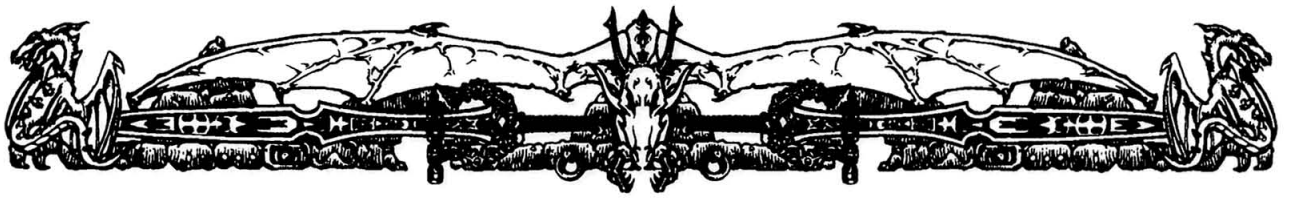
Par-delà les murs de Tanelorn s'étendent les sables mobiles sans fin du Désert des Soupirs. Dans la ville, tout est constant sans toutefois être figé. La stagnation de la Loi n'existe pas dans la Cité Éternelle, pas plus que les caprices féroces du Chaos sans entrave.

Ville de la Balance, Tanelorn est contemplative, sans temples ni dieux. L'harmonie et la vitalité sont ses mots d'ordre. Les prêtres de nombreuses religions gagnent ce lieu après avoir tourné le dos à leur passé. Des monarques à la retraite donnent des formes architecturales aux arbustes de leur jardin. D'anciens guerriers grisonnants se détendent en compagnie d'une pipe et d'un ami.

Les citoyens de la Cité de la Paix sont jeunes et vieux, issus de toutes les nations et de tous les milieux. Ils ont tous l'air satisfait et leurs yeux affichent une sérénité enviable. Autrefois, c'étaient presque tous des guerriers d'un type ou d'un autre, mais peu d'entre eux continuent à entretenir leurs compétences après s'être établis dans la ville. Les habitants de Tanelorn seront plus enclins à pratiquer la peinture et la philosophie que les arts de la guerre. Les meilleurs jardiniers jouissent d'un très grand respect.

La Cité Éternelle est un lieu de quiétude. Les âmes torturées s'y sentent apaisées. Les gens sont honnêtes et ouverts. Les disputes sont rares et les combats encore plus. Hormis les accidents et les attaques occasionnelles de la Loi et du Chaos, les habitants de Tanelorn meurent de vieillesse. On les enterre dans le petit cimetière de la ville, près du mur sud. Les funé-





railles se caractérisent par des chants de chorale et des veillées mélancoliques, mais jamais par le désespoir. On raconte que les âmes de ceux qui décèdent en ces lieux gagnent le royaume de la Balance où elles connaissent une paix éternelle et merveilleuse, un royaume dont Tanelorn n'est que le pâle reflet. D'autres affirment que le don réel de cette cité est le vrai trépas, un oubli serein libéré de toute allégeance et de toute vie après la mort.

Ici, les enfants sont rares mais présents. Les naissances survenant dans la Cité de la Paix sont accueillies avec joie et l'enfant est élevé par tout le monde. Il ne connaît pas la solitude jusqu'à l'adolescence. Entouré d'amour, il pourra tout de même choisir de partir à l'âge adulte. Ils sont peu à revenir.

La société de Tanelorn est amicale et équitable. Les gens sont honnêtes. Les biens sont généralement communs et faciles à partager, car tous ceux qui viennent en ces lieux se sont délivrés de leur cupidité. Tous les habitants ont autant de poids quand il s'agit de prendre des décisions affectant la cité.

D'ordinaire, la population de la ville comprend deux cents hommes et femmes, mais en période de troubles telles que la Guerre des Dharzis et la fin du monde, la cité reçoit un déferlement de visiteurs dont l'apothéose a été éveillée par des événements prodigieux. Tanelorn ne manque jamais de place. On trouve toujours des maisons vides pour loger les nouveaux venus. Les meubles et les fournitures durent plusieurs siècles dans l'air sec du désert. Les voisins nourrissent les nouveaux habitants en attendant que ceux-ci puissent se suffire à eux-mêmes. Certains s'occupent des bovins et des poules (qu'ils tuent rarement pour consommer leur viande), ainsi qu'un petit nombre de dromadaires et de chevaux élevés dans l'écurie locale. Les citoyens de Tanelorn suivent un régime principalement végétarien agrémenté de lait et d'oeufs.

Les Caravanes et les Désirs du Cœur

Chose extraordinaire, ceux qui ont tout abandonné pour trouver cette cité qui se replie si délibérément sur elle-même et que la force ultime du multivers défend si complètement, l'abandonnent parfois. Quand un citoyen veut une chose (un manuscrit spécial ou un tome rare, par exemple) qu'il ne peut ni créer ni emprunter à Tanelorn, il doit aller la quêrir ailleurs. Le voyage qu'il doit alors entreprendre vers Karlaak, Vador ou Quarzhasaat est ardu et relativement dangereux.

S'il doit acheter la chose qu'il recherche, le pèlerin prend un objet approprié dans le trésor commun afin de l'échanger. Le trésor consiste en un coffre situé près de la porte occidentale. Là, les nouveaux habitants finissent par déposer des biens autrefois prisés et qui, aujourd'hui, n'ont plus aucune utilité : armes, médailles, insignes de métier, bagues serties de bijoux, torques en or, baguettes magiques, couronnes royales, amulettes sculptées, broches de rubis et tout objet précieux qui les rattachait au monde. Ces babioles poussiéreuses peuvent s'avérer utiles dans le trésor, et leur absence libère l'esprit de leur ancien propriétaire.

Cependant, après avoir atteint la cité recherchée et obtenu ce qui semblait nécessaire, il arrive que le citoyen ne retrouve plus le chemin de Tanelorn. Sans le savoir, il a renoué avec le monde. La Cité de la Paix ne lui est plus jamais accessible.

Et parfois, des caravanes entières parviennent à Tanelorn pour une raison bien précise, car la Cité Eternelle n'est pas un endroit ordinaire et ne figure sur aucune route commerciale. Il est rare que les membres de ces convois retrouvent le chemin cette ville un jour.

Habitants

Près de la muraille basse, à l'ouest de la cité, se dressait une maison à deux étages entourée d'une pelouse sur laquelle poussaient d'innombrables fleurs sauvages. La maison était de marbre jaune et rose et, à la différence de la plupart des constructions de la cité, elle avait un grand toit pointu. C'était la demeure de Rackhir. Pour l'heure, étalé sur un robuste banc de bois, l'Archer Rouge observait son hôte qui arpentait nerveusement la pelouse. Cet hôte était son vieil ami le prince de Melniboné, l'albinos tourmenté.

- *La Sorcière Dormante, III, 1.*

Brut de Lashmar

Massif et musclé, Brut vient du Shazar, où il était chevalier et servait la Loi avec ferveur. Il a parcouru le Shazar, puni les êtres corrompus et cruels. Si les gens ordinaires lui vouaient le culte d'un héros, certains de ses pairs le détestaient. En 401 JR, Brut a été humilié ; il a quitté le Shazar pour ne plus y revenir. Il ne parle pas de ce qui lui est arrivé et s'énerve si on insiste un peu trop sur le sujet. Quand il a quitté sa patrie, il s'est mis en quête de Tanelorn. Après de nombreuses aventures, y compris un passage sur le Sombre Vaisseau en compagnie d'Elric et de Corum, Brut sortira en titubant du Désert des Soupirs pour trouver la Cité Eternelle au printemps 403.

Avec sa barbe blonde hérissée et sa crinière éclaircie au soleil, Brut est remarquable même à Tanelorn. C'est aussi un des citoyens les plus nobles et les plus généreux de la Cité de la Paix. Contrairement à la plupart des autres habitants, il n'arrêtera jamais de pratiquer l'art de la guerre. Au combat, il porte son armure et ses gantelets plaqués argent et manie sa hache et sa masse à pointes avec une habileté fatale. Le harnais de son destrier noir s'orne d'un caparaçon en argent. Au repos, Brut préfère un chapeau cabossé à large bord, des vêtements souillés par ses voyages et un manteau jaune rapiécé.

C'est l'un des rares guerriers de Tanelorn à ne pas trouver la mort aux mains de la horde des mendiants de Narjhan. Quand la marée du Chaos engouffre les Jeunes Royaumes, Brut se tient à côté de la porte de Tanelorn, prêt à repousser les envahisseurs et à accueillir les réfugiés.

Tanelorn





Brut de Lashmar, 35 ans

FOR 18 CON 19 TAI 19 INT 12 POU 13
DEX 16 APP 14

Chaos 37 Balance 115 Loi 81

Points de Vie : 19

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : Hache d'Armes 165 %, dégâts 1D8+2+1D6 ; Masse Lourde 121 %, dégâts 1D8+2+1D6 ; Lance de Cavalerie 138 %, dégâts 1D8+1+3D6

Armure : 1D10 (sans heaume) Plaques des Jeunes Royaumes

Compétences : Art (Manières Courtoises) 38 %, Déplacement Silencieux 58 %, Ecouter 78 %, Eloquence 60 %, Equitation 117 %, Esquive 75 %, Jeunes Royaumes 37 %, Langue Commune 112 %, Médecine Rudimentaire 73 %, Million de Sphères 05 %, Monde Naturel 50 %, Orientation 25 %, Pister 47 %, Réparer/Concevoir 93 %, Sagacité 115 %

Carkan

Cet ancien prêtre subalterne de la Cité des Statues Hurlantes servait Balaan le Sombre. Carkan est tombé amoureux d'un esclave et a fui Pan Tang quand son amant a été sacrifié (mais pas avant d'avoir vengé la mort du jeune homme en abattant le prêtre qui l'avait assassiné). Ensuite, il s'est rendu au Vilmir dans l'espoir de servir les dieux de la Loi, mais son hérité pan tangienne lui valu maintes injures et il a

failli être exécuté. Ces événements l'ont poussé à se tourner vers la Balance. Atteignant son apothéose, il a gagné Tanelorn, qu'il a découvert en 400 JR.

Carkan est maigre et bronzé, a de longs cheveux noirs qu'il huile en permanence et une barbe noire qu'il tresse. Il aime les manteaux à damier et les fourrures de l'Ilmiora, qui ne ressemblent pas du tout aux toges métalliques de Pan Tang. Ses yeux noirs et paisibles révèlent tout de même ses souffrances passées. Dans la Cité Eternelle, il consacre son temps à l'art, produisant de nombreuses esquisses au fusain et aquarelles délicates. Les élénains le tueront en 405 JR, quand les mendiants de Theleb K'aarna attaqueront une caravane approchant de la Cité Eternelle.

Carkan de Pan Tang, 40 ans

FOR 14 CON 11 TAI 12 INT 19 POU 18
DEX 15 APP 13

Chaos 87 Balance 109 Loi 34

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Epée Large 87 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; Grand Marteau 65 %, dégâts 1D10+3+1D4

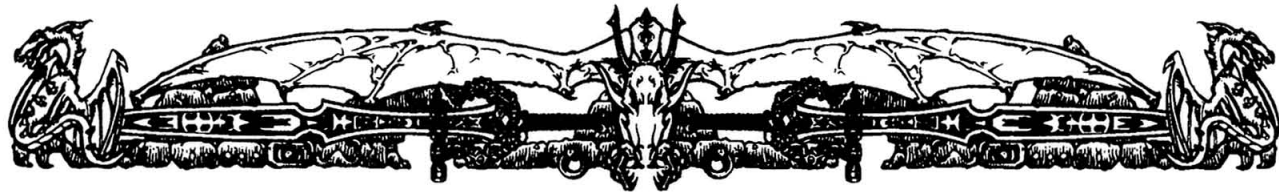
Armure : 1D8 (sans heaume), Demi-plaques

Sorts : Armure Infernale (1-4), Assimiler Forme (4), Confusion (1), Convoquer un Démon (1), Distorsion Chaotique (4), Flamme Infernale Acérée (1-4), Furie (1),



Tanelorn





Lever de Lune (10), Malédiction du Chaos (4), Marteau Infernal (1-4), Minuit (1), Oeil de Buse (1), Oeil de Rat (1), Ouïe de Démon (1), Visage d'Arioch (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3), Voile de Cran Liret (1-4), Vue de Démon (1), Vue de Sorcière (3)

Compétences : Art (Peinture) 75 %, Chercher 40 %, Haut Idiome 32 %, Jeunes Royaumes 23 %, Langue Commune 75 %, Mabden 103 %, Melnibonéen 51 %, Million de Sphères 19 %, Monde Naturel 49 %, Potions 67 %, Sagacité 45 %, Scribe 60 %, Torture 81 %

Rackhir

C'est l'habitant le plus célèbre de Tanelorn, bien qu'il ne trouve pas la Cité Eternelle avant 402 JR. Il rencontre Elric près de la ville damnée d'Ameeron, sur un plan lointain où Vezhan du Chaos l'a banni. Autrefois, Rackhir servait ce dernier à Phum, dans l'Est Hors les Cartes, où il était prêtre-guerrier.

Il a abandonné le Chaos en faveur du vol et du savoir. Rackhir est un archer magnifique qui a visité une grande partie des Jeunes Royaumes et de l'est avant d'être exilé par-delà la porte d'ombre. Sauvé par Elric en 401, il reste un moment dans la Forteresse Impie, où il a une liaison brève avec l'aventurière Sorana. Dans l'est, Rackhir était l'ami de Tristelune.

Il a pour habitude de s'habiller de rouge, le seul usage propre aux prêtres-guerriers de Phum qu'il continue d'observer. Il est grand, maigre, a les muscles noueux et une voix



ferme et monotone. Une petite barbe encadre son visage allongé. Il a les yeux enfoncés et le nez aquilin. Il est sardonique, un philosophe lassé du monde. Il a renoncé à ses pouvoirs magiques, n'utilisant ses quelques sorts qu'en cas d'urgence. Il n'aime pas les hauteurs.

Sauvé de son exil par Elric, Rackhir habite brièvement en Imrryr avant de se mettre en quête de Tanelorn. Il retrouve l'albinos en 406 JR alors qu'il accompagne une des caravanes de ravitaillement de la Cité de la Paix.

Quand, en 408, Narjhan attaquera la ville, c'est Rackhir qui traversera cinq portails et cinq plans pour aller quérir l'aide des Seigneurs Gris. Rentrant à Tanelorn en compagnie de Sorana, son ancien amour, Rackhir partira ensuite trouver Elric en 408, alors que le Chaos menace le monde. Il mourra sur la lame de Stormbringer, tué par Elric dans le château de Mordaga.

Rackhir l'Archer Rouge, 35 ans

FOR 16	CON 19	TAI 14	INT 15	POU 17
DEX 19	APP 12			

Chaos 190	Balance 140	Loi 91
------------------	--------------------	---------------

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Arc du Désert 215 %, dégâts 1D8+2 ; Epée Courte 114 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; Dague de Lancer 109 %, dégâts 1D6+2 ; Petit Bouclier 87 %, dégâts R+1D3+1D3, 20 points de structure

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Sorts : Ailes de Lassa (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Élémentaire (1), Flammes de Kakatal (4), Soins (2), Vue de Démon (1), Vue de Sorcière (3)

Compétences : Baratin 65 %, Chercher 69 %, Déplacement Silencieux 75 %, Dissimuler un Objet 97 %, Ecouter 88 %, Eloquence 80 %, Equitation 151 %, Esquive 119 %, Evaluer 82 %, Grimper 109 %, Jeunes Royaumes 43 %, Lancer 89 %, Langue Commune 79 %, Marchander 149 %, Médecine Rudimentaire 44 %, Melnibonéen 20 %, Million de Sphères 21 %, Monde Naturel 69 %, Mong 20 %, Natation 75 %, Navigation 20 %, Orientation 67 %, Pande 93 %, Pister 64 %, Royaumes Inconnus 85 %, Sagacité 74 %, Sauter 120 %, Se Cacher 57 %

Les six flèches démon mineur de Rackhir

Empannées de plumes rouges assorties à la tenue de Rackhir. On peut réutiliser ces flèches si on arrive à les récupérer. Pour n'importe qui d'autre, elles sont normales. Elles sont toutes identiques. En période de crise, Rackhir en emploiera une à la place d'une flèche ordinaire.

INT 3	POU 11
--------------	---------------

Faculté : Arme Démon, 2D10 points de dégâts supplémentaires chacune.

Tanelorn





La Rose

Elric rencontre la femme appelée la Rose fin 405 JR. C'est en compagnie de l'albinos qu'elle arrive à Tanelorn, portée par le dragon Dame Mufle-Balafré. La Rose est fière et décidée ; elle parcourt les plans et les courants temporels afin de venger son peuple, tué par la trahison du Prince Gaynor le Damné et du Seigneur Mashabak du Chaos. C'est la dernière survivante de sa race, détruite par l'Entropie, et elle n'est pas originaire de ce monde. Depuis le meurtre de son peuple, la Rose passe ses journées à traquer le Prince Gaynor dans un millier de sphères. C'est ainsi qu'elle a rencontré Elric. Elle est musclée et large de hanches et d'épaules. Elle a une épaisse chevelure blond vénitien. Elle porte des vêtements simples roux et verts et s'arme d'une épée fine appelée Vive-Epine et d'une dague, Petite Epine. Sorcière puissante, sa magie est lente mais efficace, nouant un lien intime avec le monde naturel. Elle est déterminée et rusée, son visage est sombre et impassible. Se lassant vite de Tanelorn et de la compagnie de l'albinos morose qui ne cesse de s'apitoyer sur son sort, elle part sillonner une nouvelle fois le Million de Sphères.



La Rose, paraît 30 ans

FOR 15	CON 13	TAI 12	INT 17	POU 18
DEX 15	APP 10			

Chaos 23 Balance 85 Loi 13

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Vive-Epine* 127 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Petite Epine* 103 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Bagarre* 140 %, dégâts 1D3+1D4 ; *Lutte* 97 %, dégâts spéciaux

Armure : 1D6-1 (sans heaume) Cuir souple

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Convoquer un Élémentaire (1), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Oeil de Buse (1), Oeil de Rat (1)

La Rose est aussi capable de convoquer les Seigneurs des Archétypes et les Seigneurs Élémentaires, mais elle recourt rarement à cette forme de magie. Les maîtres de jeu ne devraient pas hésiter à créer d'autres sorts de la terre.

Compétences : Déguisement 75 %, Déplacement Silencieux 74 %, Ecouter 80 %, Eloquence 50 %, Equitation 86 %, Esquive 86 %, Langue Commune 55 %, Melnibonéen 17 %, Million de Sphères 31 %, Monde Naturel 85 %, Natation 71 %, Navigation 43 %, Potions 75 %, Réparer/Concevoir 50 %, Sagacité 103 %, Se cacher 75 %

Sorana

Dame Sorana, sorcière et aventurière, est une Championne du Chaos qui sert Eequor, la Dame Bleue du Désarroi. Elle est originaire de l'Est Inconnu où, entre autres métiers, elle a appris la piraterie et la sorcellerie. Sorana est totalement dénuée de conscience. Elle agit sur la volonté d'Eequor ou sur la sienne propre. Bien qu'elle approche la trentaine, Sorana paraît bien plus jeune.

Elle a la peau pâle, les yeux et les cheveux noirs. Elle porte un bijou noir au creux de la gorge et une toge ample de la même couleur qui volette comme si une brise la soulevait et ce, même quand l'air est immobile. En tant que Championne d'Eequor, Sorana est capable de se transporter dans le royaume bleu de la déesse en un clin d'oeil.

En 401 JR, alors qu'elle habite à Yeshpotoom-Kahlai, Sorana deviendra l'amante de Rackhir. Quand les Assassins Bleus attaqueront la Forteresse Impie, Rackhir l'abandonnera pour s'enfuir. Elle survivra et partira sillonner le monde en qualité d'agent de sa maîtresse chaotique. En 408, après avoir vaincu les mendiants de Narjhan, Rackhir la capturera et l'emmènera à Tanelorn en la portant sur son épaule (la Balance reconnaît peut-être quelque chose en elle, à moins que l'amour de Rackhir soit assez fort pour deux).

Bien qu'elle décide de rester à Tanelorn, ayant une certaine connaissance du sort imminent du monde, Sorana n'aime ni l'Archer Rouge ni la Cité Éternelle. Elle repoussera Rackhir, suscitant la colère et le chagrin de ce dernier. Agent impénitent du Chaos, elle survivra à Rackhir et à la Terre.

Sorana, paraît 18 ans

FOR 13	CON 15	TAI 12	INT 17	POU 21
DEX 18	APP 14			

Tanelorn





Chaos 135

Balance 87

Loi 10

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Griffes de Fer 108 %, dégâts 1D4+1+1D4 ; Bâton de Combat 127 %, 1D8+1D4 ; Dague 95 %, dégâts 1D4+2+1D4

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Armure Infernale (1-4), Assimiler Forme (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Distorsion Chaotique (4), Flamme Infernale Acérée (1-4), Furie (1), Liens Indestructibles (3), Malédiction du Chaos (4), Minuit (1), Oûie de Démon (1), Rasoir Infernal (1-4), Réfutation (1-4), Soins (2), Vérole (1), Vue de Démon (1)

Compétences : Art (Séduction) 90 %, Chercher 120 %, Crocheter 87 %, Déplacement Silencieux 60 %, Dissimuler un Objet 65 %, Ecouter 60 %, Equitation 85 %, Esquive 66 %, Evaluer 40 %, Grimper 87 %, Haut Idiome 25 %, Jeunes Royaumes 40 %, Langue Commune 105 %, Melnibonéen 65 %, Potions 50 %, Royaumes Inconnus 25 %, Sagacité 71 %, Sauter 60 %, Scribe 35 %, Se cacher 86 %

Toge démon mineur de Sorana

Ce vêtement ample et noir tournoie et ondule constamment.

INT 2

POU 14

Faculté : Armure Démon, 2D10

Besoin : être lavé dans le sang une fois par mois.



Uroch

Le jeune et pragmatique Uroch a peu de temps pour la sorcellerie, ayant préféré fuir le Dharjor plutôt qu'être sacrifié aux Seigneurs du Chaos par son père, un prêtre de Hionhurn. Cette expérience traumatisante l'a poussé vers la boisson et, des années durant, il n'a plus vu le monde qu'à travers le fond d'un verre de vin, rejetant Loi et Chaos tout à la fois. Malgré sa jeunesse, Uroch ressent déjà les effets dévastateurs de l'alcool. Ses yeux s'entourent d'un visage boursoufflé et des vaisseaux éclatés parsèment ses joues et son nez. Le teint pâle, il a l'air malade. Il préfère boire que manger et, malgré son ivresse permanente, il reste mince. Le Dharjorien est un nouveau venu dans les murs de la Cité Eternelle, où il ne se sent pas encore en paix. Il se joint régulièrement aux caravanes en partance pour l'Ilmiora afin de se saouler à en perdre connaissance dans les tavernes de Bakshaan ou de Karlaak, mais il retrouve toujours son chemin pour rentrer à Tanelorn. Avec le temps, Uroch s'habitue à la paix tranquille de Tanelorn et arrêtera complètement de boire. Il mourra en combattant la horde des mendiants que Narjhan du Chaos lancera sur Tanelorn en 408 JR.



Uroch de Nieva, 22 ans

FOR 12

CON 10

TAI 14

INT 13

POU 14

DEX 17

APP 11

Chaos 21

Balance 100

Loi 12

Points de Vie : 12

Tanelorn





Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Sabre d'Abordage* 112 %, 1D6+2+1D4 ; *Lance Courte* 82 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Bouclier Rond*, 67 %, dégâts R+1D3+1D4

Sorts : *Armure Infernale* (1-4), *Flammes de Kakatal* (4), *Lever de Lune* (1), *Vitesse de Vezhan* (1-3)

Compétences : *Art (Chant)* 46 %, *Artisanat (Brassage)* 36 %, *Baratin* 65 %, *Equitation* 70 %, *Langue Commune* 85 %, *Mabden* 15 %, *Réminiscence Larmoyante* 50 %, *Scribe* 65 %

Zas le Manchot

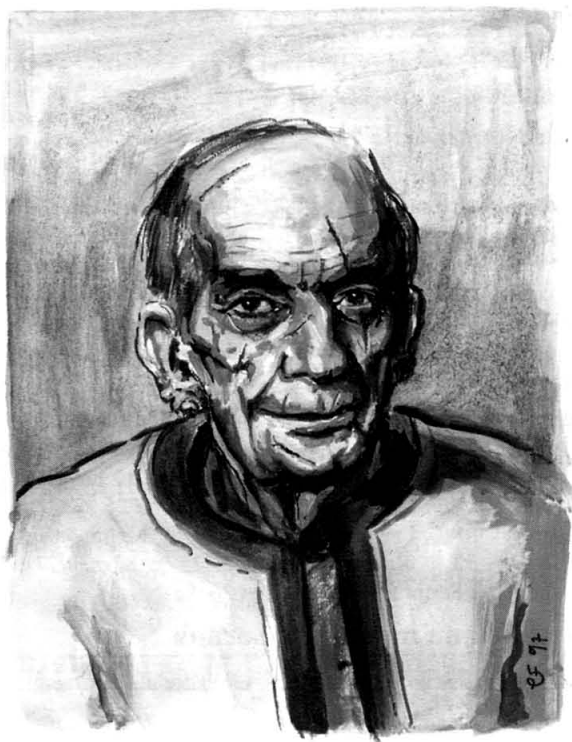
C'est un philosophe qui connaît bien le Million de Sphères. Né en Argimiliar, il a, dans sa jeunesse, mené une rébellion inspirée par la Loi contre les dirigeants décadents de son pays. Zas a été couronné roi dans la province sud d'Andlermagne, peu avant que la révolte ne soit brutalement réprimée.

On l'a fait prisonnier et condamné à la peine capitale. Mais il s'est enfui, perdant une main dans l'aventure. Ensuite, il a parcouru le monde pendant de nombreuses années. Vétéran de nombreuses batailles, il a les cheveux gris et un visage creusé de profonds sillons.

Il émane de lui un sentiment de paix, malgré ses nombreuses blessures reçues au combat. Il lui manque la main droite et ses oreilles sont déchiquetées, comme si des chiens les avaient mâchouillées.

De nombreuses cicatrices croisent les rides de sa figure. Après avoir servi la Loi sans récompense pendant des décennies, il est devenu amer et a renoncé aux Seigneurs Blancs en faveur de la Balance.

Il a atteint l'apothéose en 308, mais il lui a fallu deux ans de plus pour trouver la cité de ses rêves. Il est en bonne santé, quoiqu'il ait perdu la masse musculaire de sa jeunesse. Ses bras minces manient toujours son épée longue, dont le pommeau représente un lion doré, avec une certaine efficacité. A l'instar de bien des héros de Tanelorn, il mourra en protégeant la Cité de la Paix contre la horde de Nadsokor en 408 JR.



Zas le Manchot, 81 ans

FOR 10	CON 17	TAI 13	INT 14	POU 16
DEX 13	APP 9			

Chaos 19	Balance 117	Loi 41
-----------------	--------------------	---------------

Points de Vie : 15

Armes : *Epée Longue* 135 %, 1D10+1 ; *Bouclier Triangulaire* 85 %, dégâts R+1D4

Armure : 1D6+1 (heaume porté) Cuir et anneaux

Compétences : *Amorcer/Désamorcer un Piège* 67 %, *Baratin* 80 %, *Ecouter* 75 %, *Eloquence* 113 %, *Evaluer* 65 %, *Jeunes Royaumes* 75 %, *Langue Commune* 70 %, *Médecine* %, *Pister* 86 %, *Réparer/Concevoir* 80 %, *Sagacité* 115 %, *Scribe* 22 %

Conte de Tanelorn

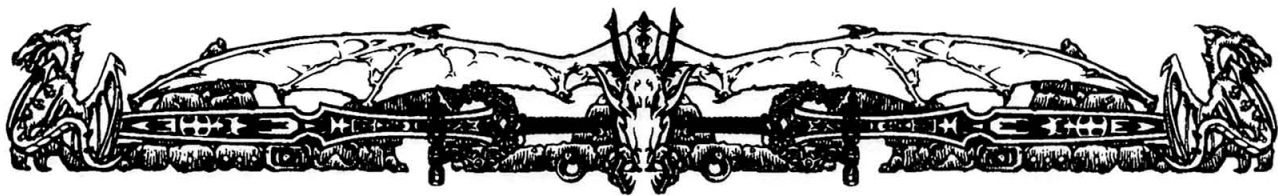
Tandis que je traversais l'Ilmiora du nord pour tenter de localiser un sage censé posséder une boule de cristal qui révélait l'avenir, j'ai entendu une légende à propos d'une cité mystique du désert, Tanelorn. Il s'agirait d'une ville où nul ne meurt jamais, car l'eau de ses puits conférerait l'immortalité à qui la boit.

A Vador, j'ai rencontré un nomade du désert âgé qui a soutenu que la cité existait bel et bien. Il m'a affirmé avoir senti des parfums charriés par l'air du désert tard dans la nuit, avoir entendu chanter, mais s'être révélé incapable de remonter jusqu'à leur source. Quand j'ai émis la suggestion qu'il avait pu être le jouet d'une illusion due à la chaleur, il a juré que la fragrance qu'il avait humée provenait très certainement des jardins de lotus de Tanelorn. Malgré le manque de preuve, il était sûr de son fait. Un aubergiste de la même ville m'a montré des vagabonds au visage émacié qu'un fardeau accablait ; ils s'arrêtaient parfois dans son établissement avant de se mettre en quête de ce refuge insaisissable situé dans le Désert des Soupirs. D'après lui, aucun d'eux ne revenait jamais, mais il ignorait s'ils avaient découvert leur utopie ou s'ils avaient simplement succombé à la chaleur et au sable.

- Journal du Duc Avan Astran

Tanelorn





Histoires en Herbe



D'innombrables aventures attendent d'être vécues dans le Continent Nord. Vous trouverez matière à en créer plusieurs dizaines dans les pages précédentes de ce livre. A présent, nous allons vous donner des esquisses plus précises que vous pourrez développer pour écrire des scénarios complets. Les maîtres de jeu souhaiteront peut-être passer un certain temps à arroser et à fertiliser ces histoires en herbe en prenant soin d'encourager leur croissance, à moins qu'ils ne préfèrent les voir éclore spontanément lors d'une session de jeu unique.

Vilmir

Si je pouvais Torturer les Animaux

Le Duc Avan Astran souhaite ouvrir un zoo au Vieux Hrolmar. Par une soirée grise du Vilmir, les aventuriers comptent parmi les nombreux groupes convoqués pour une audience tenue dans la forteresse ducale.

Tandis que la cité s'emplit des sons des scies et des marteaux, le Duc Avan décrit sa vision avec enthousiasme : un jardin où l'on montre des animaux et des plantes issus de tous les Jeunes Royaumes pour instruire et divertir le public. Il paiera bien si on lui rapporte des spécimens.

Parcourir les Jeunes Royaumes est une aventure à part entière, de même que capturer des créatures comme le nalargrun, le bavard jeteur d'arbres, le mammoth et les salamandres géantes de Melniboné. Une difficulté supplémentaire vient compléter le tableau : la rivalité de Manuel Malaga, un lâche, un aventurier, un chasseur de gros gibier et un explorateur qui recherche le mécénat du Duc Avan ; il est prêt à tout pour tromper les personnages et leur voler gloire et bêtes.

Une fois rentrés au Vieux Hrolmar et leurs prises enfermées dans le nouveau zoo, il devient évident que ce site nouvellement créé se dresse sur un ancien cimetière melnibonéen. L'excavation libère un démon qui prend d'abord possession d'un des gardiens du zoo, puis des animaux. Au début, le gardien possédé moleste et défigure les spécimens du zoo ; s'il en a le temps, il s'attaquera ensuite à une proie humaine. On ne peut le bannir, à moins de détruire ses signes cabalistiques de lien, qui se trouvent dans une salle scellée sous la cage du tigre de Pan Tang. Sinon, il migre de corps en corps à la mort de son hôte. Un gardien possédé, c'est déjà une catastrophe, mais le désordre qui suivra quand le démon s'emparera d'un grand Singe Noir est inimaginable.

Il faut le vaincre avant que cette infection démoniaque ne serve de prétexte à l'église de la Loi pour embarrasser et, éventuellement, faire tomber le Duc Astran. Si les aventuriers sauvent la cité du démon et de l'Inquisition, ils gagnent la faveur du Duc, dont la gratitude s'avère durable et très généreuse.

Ilmiora

Romances et Dagues dans le Noir

Le troubadour Matteus Tomaso, un homme mince aux traits anguleux, est né dans la cité-Etat d'Oberlorn, dans les Hautes Terres du Centre. Il vient juste d'avoir 25 ans et a abandonné les froides collines et les provinciaux bourrus de sa patrie pour se rendre en Ilmar. Là, on peut l'entendre jouer du luth dans les salons de la noblesse locale et chanter ses chansons d'amour crues et passionnées de sa voix de ténor distinctive, à la tessiture étendue. Tomaso compte parmi les favoris du salon de Caterina Condotta, où il écarte avec adresse les propositions des bons partis que la Conseillère place sur son chemin.





Les personnages pourront se lier d'amitié avec lui dans l'un des établissements qu'il fréquente. Etant donné le style de vie de la plupart des aventuriers, il est plus probable que cela se produise dans un bouge portuaire que dans un salon côtoyé par les nobles. En dépit de sa timidité, on peut tirer Matteus de sa réserve en le flattant ou en lui payant un verre de vin. Une fois son amitié accordée, celle-ci se révèle indéfectible. Prévenant et compatissant, c'est un bon compagnon et un ami qui fait confiance et accorde la sienne.

A l'insu du demi-monde d'Ilmar, Tomaso est amoureux du fils d'un tavernier officiant sur le port. C'est une liaison dangereuse car le père borné et éméché du jeune homme a des contacts avec les Mereghn. En découvrant l'affection de son fils pour le troubadour, l'aubergiste bourru a lancé un contrat sur la tête de Tomaso. Le ménestrel demande l'aide des personnages. Il ne souhaite pas que sa relation avec le garçon s'ébruite, pas plus qu'il ne veut mourir. Si sa liaison avec le jeune homme de 17 ans n'est pas à proprement parler illégale, ce dernier n'a pas l'âge nubile. En outre, Tomaso désire se marier, de préférence avec une dame riche et titrée, et il veut jouer sur les deux tableaux en attendant qu'une demoiselle convenable se présente (de préférence, une femme qui a aussi peu besoin d'un mari sauf en public, que lui-même d'une épouse).

Une des solutions possibles pourrait consister à en appeler directement aux Mereghn. Il doit être possible d'attendrir le cœur des tueurs les plus endurcis en leur contant une histoire d'amour, mais dans ce cas, les aventuriers devront faire preuve d'une éloquence réellement passionnée. Trouver le quartier général ilmari des Mereghn devra être une aventure à part entière, de même que l'obligation de faire échouer les tentatives d'assassinat survenant pendant leurs recherches. Ils doivent tenir compte d'un autre aspect de ce scénario : chercher à protéger la réputation de Tomaso contre les calomnies d'ivrogne du père revêché de son amant.

Nadsokor

L'Ami des Arts

Dans une cité non loin de Nadsokor, des mendiants insultent ou volent les personnages. Le lendemain, un sorcier âgé - ou les Mereghn si les personnages ont réussi à traiter avec cette organisation - désire les engager pour récupérer une oeuvre d'art spéciale. C'est un petit tableau au cadre doré qui mesure 25 x 30 cm. Ce portrait tout à fait ordinaire représente la tête et les épaules d'une jeune femme blonde vêtue d'une longue robe bleue et enturbannée d'une écharpe de la même couleur.

En elle-même, la peinture ne vaut que quelques centaines de bronzes, mais elle est aussi dotée d'une propriété magique utile. Quand une personne la tient et l'examine un moment, l'expression du visage dessiné change de façon subtile mais

sans équivoque possible. Assez vite, bien que ce soit imperceptible, l'image reflète l'état d'esprit actuel de l'observateur : fourbe, honnête, cupide, troublé et ainsi de suite. Quand quelqu'un cherche à dissimuler une émotion, l'observateur doit réussir un jet de Sagacité pour percer les apparences.

L'ancien propriétaire ignore qui s'est emparé de la toile, et pourquoi, mais il soupçonne une bande de gueux qui traîne dans le voisinage. Le client avance l'argent du voyage. Il offre mille cinq cents bronzes de récompense par personne pour la restitution de l'oeuvre. Il propose, en plus, d'apprendre un sort à chaque magicien du groupe, ou d'obtenir l'annulation d'un contrat lancé par les Mereghn.

Les mendiants ont effectivement volé la peinture et regagnent Nadsokor à fond de train. Les aventuriers peuvent les prendre en chasse, mais les gueux sont habiles dans l'art de laisser des fausses pistes et de se déguiser pour distancer leurs poursuivants. En outre, ils sont bien préparés et ont même créé un faux tableau pour troubler les aventuriers. La traque échouera tandis que les mendiants atteindront Nadsokor et disparaîtront dans ses murs putrides. Leur chef, Broko le Barbier, s'amusera à les railler de loin.

Si les personnages entrent - après, éventuellement, s'être déguisés de façon convenable -, ils devront survivre à Nadsokor même, faire parler tout un tas d'épaves humaines et de gens amoraux, et utiliser les indices recueillis pour retrouver les voleurs. Il est probable que ces derniers n'apprécieront pas de faire l'objet d'un tel intérêt et qu'un combat s'ensuivra, à la fin duquel les aventuriers apprendront que les gueux ont remis le portrait au Roi Urish. Celui-ci s'en sert à présent pour amuser et humilier les membres de sa cour. Chaque nuit, il interroge de nouvelles victimes et leur arrache les pires secrets. Les personnages pourront-ils subtiliser la précieuse toile à la barbe des vilains les plus désespérés des Jeunes Royaumes ?

Org et Troos

Portés Disparus

Les aventuriers sont à Raalston, en Ilmiora. Avec d'autres, ils sont engagés pour protéger un grand troupeau de bovins convoyé de Raalston à Ordis, juste derrière la frontière vilmirienne. Spéculateur de piètre réputation, Serazz le Glissant est le financier de l'expédition. Il vient juste d'accaparer le marché des bovins d'Ordis et doit réaliser un gros profit pour payer ses dettes. La famine qui s'instaure au Vilmir représente sa meilleure chance d'y arriver.

Si les personnages se renseignent sur Serazz, les gens les mettront en garde contre lui. Serazz offrira jusqu'à trente bronzes par jour, payables en Ordis. Il paiera les petites blessures dix bronzes pièce, et les blessures graves cent de plus. Il y a près de 8 000 têtes de bétail. Les boeufs bien nourris valent près de mille bronzes la tête en Ordis et dans le sud. Cela

Histoires en Herbe





devrait permettre à Serazz de réaliser un énorme bénéfice. Il faut conduire le troupeau sur 400 kilomètres environ. Les bêtes ne peuvent parcourir plus de seize kilomètres par jour, car elles doivent paître pour garder un bon poids. Vingt conducteurs de bestiaux et de chariots s'occupent de mener le bétail et de faire la cuisine. Serazz engage vingt autres personnes comme gardes, assez pour repousser les pillards orgiens s'ils sont vifs et chanceux. Lui-même voyagera séparément, par palanquin, et retrouvera le convoi en Ordis.

Naturellement, les aventuriers auront besoin de chance. Areena Mainplate, le chef de piste, a engagé la moitié des desperados d'Ilmiora au poste de conducteurs de bestiaux. Serazz a recruté les gardes, qui sont raisonnablement honnêtes et dignes de confiance, mais Areena a l'intention de les droguer et de les livrer aux Orgiens pour passer facilement, de tuer Serazz et de voler les profits qu'elle estime tourner aux alentours de six ou sept millions de bronzes. Elle donnera 50 000 bronzes à tous les conducteurs, ce qui lui laissera cinq ou six millions.

Parmi les indices possibles, on pourra noter la présence de métis orgiens parmi les conducteurs du troupeau, celle de trois assassins chaotiques bien connus, surprendre un entretien tenu entre Areena et le Cardinal Garrick (qui doit recevoir un dessous-de-table d'un ou deux millions), les plaintes des propriétaires des ranchs de la région concernant la cupidité de Serazz et leurs espoirs de voir quelqu'un lui trancher la gorge, la détection magique de la potion de sommeil présente dans les aliments des personnages, et toutes les idées que le maître de jeu pourra avoir.

L'expédition longe le fleuve Barlimm à contre-courant sur près de quatre-vingt-seize kilomètres avant de virer au sud par un passage étroit (que les conducteurs de bestiaux appellent le Gosier) qui court entre la Forêt de Troos et les collines de l'est. C'est le chemin le plus facile et le plus rapide, mais il ne fait que trente-deux kilomètres de long ; il faut deux jours environ pour le traverser. Il faudra camper dans le Gosier pendant au moins une nuit.

C'est là qu'Areena entend envoyer les métis inviter les Orgiens, droguer les gardes pendant la nuit et remettre leurs corps assoupis aux sous-hommes. Ceux-ci en mangeront deux au hasard mais ramèneront la plupart à Org sans laisser de trace pour monter un banquet et des réjouissances. Une fois les aventuriers prisonniers, seule la magie ou une grande intelligence pourra tirer ces derniers d'affaire.

Il est possible que Serazz intervienne. Il pourra suivre sa fortune bovine en secret. Sinon, ce pourra être un des escadrons de cavalerie ilmari qui patrouillent aux confins de la Forêt de Troos. Serazz sera peut-être protégé par un groupe de mercenaires fiables ou à moitié captif de gardes travaillant pour ses créanciers. Et puis, le Cardinal Garrick pourrait envoyer une équipe de pèlerins ou de volontaires par-delà la frontière esseulée pour veiller sur ses intérêts. Les aventuriers risquent de connaître une fin cruelle et de s'attirer l'attention soutenue et l'hostilité d'un grand nombre de personnages puissants.

Le Désert des Larmes

Des Larmes dans la Pluie

Les personnages sont engagés pour surveiller une expédition à destination du Désert des Larmes. Son organisateur est un marchand travaillant pour le Duc Elgar Esholta, le Seigneur Protecteur du Vilmir. Leur tâche est simple, défendre l'équipée contre les guerriers maraudeurs du Désert. Le but de ce voyage est de ramener du bois d'oeuvre pour les chantiers navals d'Uhaio.

Partant d'Uhaio par la mer, l'expédition gagne d'abord Mariol, dans les protectorats vilmiriens, puis elle remonte le Stresh jusqu'à son triple croisement. A partir de là, l'excursion se fait par voie de terre. Outre les aventuriers, plusieurs autres gardes accompagnent l'expédition, laquelle est menée par un marchand austère du Vilmir, Ongar Zaragosa. Quand ils auront coupé assez d'arbres, expliquera-t-il à la troupe, ils leur feront descendre le fleuve sur un radeau.

Une fois parvenus au plateau trempé de pluie, les personnages peuvent entrevoir des silhouettes de petite taille disparaître rapidement dans la brume. Les tribus du plateau évitent les étrangers. Ils ne les agressent pas et ne parlementent pas davantage. Le troisième jour, l'équipée fait une découverte. Des éclaireurs, ou les aventuriers, découvrent les corps d'une famille du Désert, victime de quelque maladie virulente. La réussite de jets en Chercher permet de découvrir des couvertures de confection vilmirienne sur lesquelles les nomades dormaient. Des jets en Médecine Rudimentaire permettent de remarquer les phlébites et les bubons qui déforment les cadavres. Si les joueurs ne font pas le lien immédiatement, un jet en Idée pourra leur faire deviner que ces gens sont morts d'une sorte de peste introduite par les couvertures. Des jets en Pister permettent de découvrir la trace de plusieurs chevaux de grande taille aux sabots ferrés, contraires aux petits poneys rapides du Désert.

Peu après, l'expédition atteint un lieu boisé convenable et les forestiers commencent à couper les arbres majestueux. C'est à ce moment que les tribus du Désert passent à l'assaut. Leur tactique repose sur des attaques éclairs difficiles à combattre. Des jets en Jeunes Royaumes suggèrent que les barbares du Désert accepteront de parlementer. Petite, trapue, chaque centimètre de peau défigurée par des cicatrices théâtrales et volontaires, une porte-parole des tribus accusera l'expédition d'avoir à dessein répandu la maladie pour empêcher les nomades de s'opposer à leur abattage. Des jets en Médecine Rudimentaire permettent de remarquer que plusieurs barbares semblent malades.

En discutant, les aventuriers peuvent persuader les tribus que l'expédition n'est pas responsable de la maladie. On leur demandera des preuves. La solution la plus facile consiste à traquer les étrangers dont ils ont préalablement remarqué la





piste. Celle-ci étant froide, cela ne sera pas facile. Comme les personnages se rapprocheront des mystérieux étrangers, ils trouveront d'autres campements du Désert rongés par la maladie. Eux-mêmes auront peut-être été exposés à la peste ; leur mission n'en sera que plus urgente. Pendant ce temps, les autres membres de l'excursion se morfondront, menacés de mort, une sentence que les barbares féroces mettront à exécution si les aventuriers ne reviennent pas.

Finalement, ces derniers finiront par découvrir les coupables : une petite compagnie de Vilmiriens dirigée par un Inquisiteur de la Loi. Ce sont eux qui remettent les couvertures infectées aux tribus qu'ils rencontrent. Leurs ordres viennent directement du Duc Elgar Esholta. Ils possèdent également un antidote, afin de ne pas tomber malades. Les personnages doivent l'obtenir pour se soigner et, peut-être, guérir les barbares déjà souffrants ; convaincre l'Inquisiteur du mal qu'il fait, ou le tuer, lui et ses hommes, car ils n'abandonneront pas facilement leur mission ; retourner à fond de train au campement de l'expédition pour arriver juste au moment où tous vont être mis à mort ; et affronter la colère du Duc Protecteur Esholta, dont ils auront fait échouer les plans. Ce dernier événement pourrait bien constituer un scénario à part entière.

Tanelorn

Désir d'Édification

A Karlaak, les aventuriers rencontrent un jeune homme riche et ses serviteurs. C'est Kurass, l'héritier d'une grosse fortune. Il se déclare au bord de l'édification absolue ; il veut engager les personnages pour qu'ils l'accompagnent jusqu'à Tanelorn. Il croit pleinement ce qu'il dit, mais il est complètement dérangé. Tout à fait incapable de trouver la cité seul, son passe-temps consiste à emmener des captifs dans la grande mer de sable, les libérer et se servir de magie pour les observer à distance dans l'espoir que leurs pérégrinations les conduiront à Tanelorn. En réalité, trois de ses serviteurs sont des sorciers qui l'aident dans cette entreprise. Ils ne devront pas être de beaucoup supérieurs aux aventuriers qui doivent pouvoir faire jeu égal avec eux.

Kurass abandonnera ces derniers dans le désert. S'ils rentrent à Karlaak, il apparaîtra par magie et les réprimandera pour n'avoir pas su trouver Tanelorn. Puis il les renverra dans le désert.

Si le maître de jeu est ingénieux, il peut faire jouer chaque épisode. Mais il pourra aussi se contenter de résumer pour rapprocher les entretiens entre Kurass et les personnages. Tôt ou tard (probablement tôt), ceux-ci comprendront que la route de leur édification passe par le décès de Kurass et ils chercheront à le tuer - lui ou, au moins, ses sorciers. S'ils disposent de pouvoirs magiques adéquats, ils pourront les utiliser directement. Dans le cas contraire, la meilleure solution consiste à se

séparer, à laisser certains aventuriers dans le désert tandis que les autres rentrent à Karlaak et tentent d'engager des contresorciers, d'apprendre des sortilèges utiles, d'entrer dans le manoir bien gardé de Kurass pour l'assassiner, ou de faire appel à un homme respecté tel que le Sénateur Voashoon pour qu'il les protège et intervienne.

Le Désert des Soupirs

Les Sables Dorés

Un marché grouillant d'activité comme celui de la ville de Bakshaan sera idéal pour lancer cette aventure. Les personnages découvrent un commerçant aux yeux fous, la peau brûlée par le soleil. Il vend de curieux objets en provenance du Désert des Soupirs : une armure en bois, des gourdes sculptées de façon exotique, des bijoux et des tissus inhabituels. Il porte des toges bizarres et un turban sur la tête. Parmi ses articles figure une carte, trouvée dans une cassette récemment déterrée par une tempête de sable. Le marchand affirme qu'elle révèle l'emplacement d'une mine d'or située dans les Collines Osseuses. Il la leur propose à 10 bronzes.

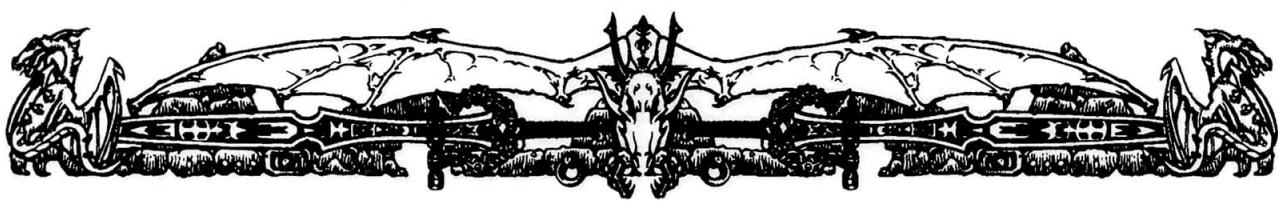
Un examen attentif de cette carte, appuyé d'un jet en Evaluer ou en Scribe réussi, suggère qu'elle est authentique ; le vélin fin et translucide est extrêmement vieux et l'encre est effacée. Elle représente la côte et une colline à deux pics clairement marquée, d'où s'écoule un cours d'eau que la carte appelle Rivière de l'Or en melnibonéen (une traduction plus littérale pourrait être Sang de la Terre, étant donné la poésie subtile de la langue melnibonéenne. Seul un succès critique en Langue permettra d'aboutir à cette traduction).

Pour trouver la mine, les aventuriers doivent entreprendre un voyage ardu par voie de terre ou longer la côte au risque de faire face à une mer démontée et à des eaux peu profondes. Il n'est pas difficile de trouver l'emplacement indiqué par la carte, dès lors que les personnages ouvrent l'oeil. Le maître de jeu souhaitera peut-être introduire des rencontres et des descriptions du paysage en cours de route, qu'il pourra tirer de ce supplément, ou encore exiger des jets d'Orientation et de Chercher, au choix.

Les régions basses du cours d'eau sont riches en or, mine-rai qu'on peut puiser au moyen d'un tamis. Si les aventuriers explorent un peu les terres intérieures, ils s'apercevront que les pépites d'or se font d'abord plus petites, puis de plus en plus grosses à mesure qu'ils remontent le flot à sa source. Après une ascension épuisante des Collines Osseuses, ils découvriront la caverne d'où jaillit l'eau. En cet endroit, l'or est presque liquide, la vallée est nue et sans vie et le courant exhale de la vapeur. A l'intérieur de la grotte, l'eau devient de plus en plus chaude à mesure que les personnages s'enfoncent plus profondément dans l'éminence. Finalement, ils atteindront la source d'or en fusion de la rivière, au plus profond de la terre.

Histoires en Herbe





L'or surgit des veines d'un élémentaire de la terre lié par un cruel sorcier melnibonéen. Celui-ci est mort depuis longtemps, mais son sort perdure, tout comme les ruines sculptées de cette maison souterraine qui n'abrite plus que de la pierre poussiéreuse. Autrefois, des meubles somptueux et des soies exotiques décoraient l'endroit, mais tous se sont décomposés depuis ; cependant, il pourra en rester quelques traces. Le flot d'or s'écoule dans un canal artificiel qui traverse la demeure. L'élémentaire est suspendu à des liens magiques dans une salle caverneuse située à l'arrière de l'habitation. Son sang en fusion sort par un robinet inséré dans ses veines rocheuses. Pour le fermer, il faut vaincre sa FOR 20. Il est assez grand pour que deux personnes s'en saisissent et associent leur FOR. Ils reçoivent automatiquement 1D6 points de dégâts à chaque round dus à la proximité de l'or surchauffé. Les armures métalliques ne protègent pas contre ces dommages ; en fait, elles les amplifient. Les armures de cuir supportent cette chaleur pendant un round.

Quand l'élémentaire aura cessé de saigner (sa peau de granite se couvrira d'une croûte de quartz en quelques instants), il sera assez puissant pour s'arracher aux entraves magiques affaiblies par l'âge. En l'aidant, les aventuriers gagneront 1D6

points de Balance en plus de la gratitude de l'élémentaire. Celui-ci leur promettra de les secourir plus tard et leur communiquera son nom. Les personnages pourront faire appel à lui une fois et une seule. Il pourra appuyer le siège d'un château en détruisant un mur, arrêter un tremblement de terre ou l'effondrement d'une caverne ou stopper une avalanche. Il revient au maître de jeu de limiter le type de tâches qu'il pourra accomplir. En outre, un tas d'or considérable est en train de refroidir dans la grotte et les ruines, assez pour rendre les aventuriers plus riches que dans leurs rêves les plus avarés.

Si les aventuriers ne libèrent pas l'élémentaire, il les maudit au nom de Grome. Ils perdent 1D6 points de Balance. Ensuite, tous les élémentaires de la terre seront prédisposés à les haïr. Cette antipathie s'étendra jusqu'à Grome en personne, la seule créature capable de lever la malédiction. Gagner le pardon de Grome devra faire l'objet d'un grand scénario. Cette inimitié surnaturelle n'inquiétera peut-être pas les personnages cupides qui, après tout, ont accès à une richesse considérable si l'élémentaire reste prisonnier. Néanmoins, cet or sera souillé d'une façon unique et attirera l'attention des fidèles de Grome sur les aventuriers à chaque fois qu'ils le dépenseront, et ce où qu'ils se trouvent.





Calendriers des Jeunes Royaumes



Garde espoir, si tu le souhaites, et pense au terrible passé de notre terre, ou rêve à l'avenir. Mais si tu veux savoir la vérité, le Temps c'est l'angoisse de l'Instant Présent, et il en sera toujours ainsi.

- Elric le Nécromancien, II, I.

De nos jours, les Jeunes Royaumes utilisent deux calendriers. Le premier est l'oeuvre des Melnibonéens et n'a plus cours que sur l'Ile aux Dragons ; mais certains nobles et érudits humains le connaissent. Le deuxième, utilisé partout, est d'origine humaine et fut inventé au Lormyr. Nous vous présentons les deux dans les pages suivantes. Le nom des jours de la semaine est identique pour l'un comme pour l'autre mais, bien entendu, Imrryr emploie la forme melnibonéenne. Pour faciliter les choses, nous vous avons donné la version en langue commune des jours et des mois.

Chaque mois se divise en semaines de sept jours. En commun et en melnibonéen contemporain, les jours sont : le Jour du Soleil (Othata), le Jour de la Lune (Othom), le Jour des Etoiles (Othlil), le Jour de la Terre (Othgrom), le Jour de l'Air (Othlas), le Jour du Feu (Othak) et le Jour de l'Eau (Othstra).

Le Calendrier Melnibonéen

Il a huit mois de 45 jours plus cinq journées spéciales, ce qui donne un total de 365 jours par an. Les huit mois de l'année portent le nom des huit fleurs les plus appréciées de la cour imrryrienne : Taitoru (Anémone), Tuthai (Lotus), Nantiran (Chrysanthème), Kelshaan (Rose), Chensha (Fleur du Pêcher), Ichino (Lys), Liem (Orchidée) et Hoitaru (Magnolia).

A certains moments de l'année, on fête cinq journées spéciales. Elles marquent le changement des saisons et le début et la fin de chaque année. Ces journées ne sont pas intégrées aux mois mais s'intercalent entre eux. Tous les huit ans, deux

journées spéciales supplémentaires sont ajoutées au calendrier, entre les mois de Nantiran et de Kelshaan. En cette occasion spéciale, le Kritoshu-Chaeric-Vanai (Carnaval Octanial Céleste dans la langue commune) est dédiée au Duc Arioch du Chaos et marquée par des festivités que les Melnibonéens eux-mêmes trouvent superbes.

Les calculs des Melnibonéens datent de la Fondation du Trône de Rubis et du couronnement de Sadric I, quand ils ont prêté allégeance au Chaos. Les dates sont indiquées en fonction de cet événement : AC pour Avant le Chaos ; AF pour Après la Fondation. Ainsi, Elric sera couronné en 10 041 AF et les événements décrits par Moorcock dans Elric des Dragons se dérouleront en 10 042 AF.

Selon la tradition melnibonéenne, on donne un titre rétrospectif à chaque année, en fonction des événements survenus. De fait, l'année 9 641 AF s'appelle l'Année de l'Insurrection car c'est celle où les Jeunes Royaumes se sont soulevés contre le Glorieux Empire ; 3 564 AF est l'Année des Trois Empereurs, etc.

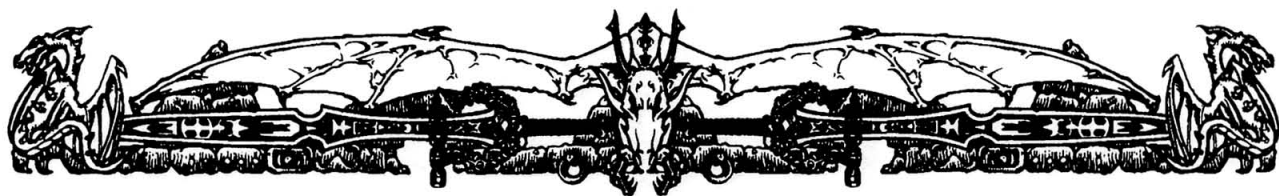
A l'insu des Melnibonéens, la création d'un calendrier et l'invention de l'histoire écrite a imposé des limites aux réalités de leur monde, le confinant à une réalité unique au lieu d'un nombre infini de variantes. Cette intervention de la Loi dans un monde créé par le Chaos est l'un des nombreux actes qui, au fil des millénaires, contribuent à affaiblir le Chaos et à précipiter la chute de Melniboné proprement dite.

Le Calendrier Lormyrien

Il est utilisé dans tous les Jeunes Royaumes, hormis au Dorel et dans le Désert des Larmes. Conçu par Osric le Sage, un érudit lormyrien, il date de l'époque où le Lormyr a fait sécession du Glorieux Empire. Les événements survenant après ce fait marquant portent la mention JR (Jeunes Royaumes) et ceux qui se sont produit sous le joug melnibonéen portent la

Calendriers des Jeunes Royaumes





mention SE (Sous l'Esclavage). L'Année de l'Insurrection, 9 641 dans le calendrier melnibonéen, est l'an 1 JR, la première année de liberté du Lormyr. Mais elle a été appliquée rétroactivement car Osric a créé son calendrier dix ans plus tard. Elric sera couronné Empereur de Melniboné en 401 JR.

L'année lormyrienne a neuf mois. Cinq d'entre eux ont 41 jours et les quatre autres en ont 40. Tous les quatre ans, on ajoute une journée supplémentaire - le Jour de Sigmur - à Elordan, ce qui lui donne 42 jours (comme c'est le cas en l'année actuelle, 400 JR ; le prochain Jour de Sigmur se produira donc en 404). Sigmur est un ancien héros lormyrien qui s'est noyé en détournant les eaux d'une crue. Ce faisant, il a sauvé son village mais perdu la vie. Il était si intelligent qu'il a convaincu Grand-Mère la Mort de le ramener à la vie, à la condition qu'il retourne la voir un jour tous les quatre ans pour lui raconter ce qui se passait dans le monde des vivants. C'est cela que marque le Jour de Sigmur.

A Propos des Saisons

Les Jeunes Royaumes connaissent les quatre saisons de l'été, de l'automne, de l'hiver et du printemps. Etant un monde plat, les Jeunes Royaumes n'ont pas d'équateur, si bien que le climat est relativement stable du nord au sud. A l'est et à l'ouest, les terres sont plus chaudes car plus proches du lever

et du coucher du soleil. La variation climatique qui provoque les saisons est due au fait que le soleil s'approche et s'éloigne de la terre à différentes époques de l'année. D'après la tradition, la raison en serait la relation incendiaire que Kakatal entretient avec Lassa. Au bout de sept mois passés en sa compagnie, une dispute le ferait partir, et il mettrait plusieurs mois à retourner auprès de sa femme.

D'après les calculs des Melnibonéens, chaque saison dure deux mois. Ainsi l'été commence-t-il en Taitoru pour finir le 45e jour de Tuthai. L'automne dure de Nantiran au dernier jour de Kelshaan, l'hiver couvre les mois de Chensha et d'Ichino tandis que le printemps commence en Liem et finit en Hoitaru. Chaque saison est marquée par un jour intercalé.

Dans les nations humaines, où on emploie le calendrier lormyrien, les choses sont un peu plus compliquées. Le printemps dure trois mois et les autres saisons deux mois. Ainsi, l'été commence en Elordan et finit en Sigmursan. L'automne couvre Theofric et Aubecian, Montfath et Myrsan sont les mois d'hiver tandis que le printemps, la saison la plus longue et la plus attendue par les amants, les fermiers et les poètes, commence en Sathran et finit en Donblan. Le printemps étant la saison des semences et de l'agnelage, c'est donc celle où les paysans sont le plus occupés aux champs. Aussi, on a décidé il y a fort longtemps dans le Lormyr féodal que le printemps serait la saison la plus longue de l'année.





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 10 040 AS

TAITORU (ANEMONE)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
*	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45			

* *Omoriel, jour intercalé, voir plus bas.*

TUTHAI (LOTUS)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

*

* *Atalu, jour intercalé, voir plus bas.*

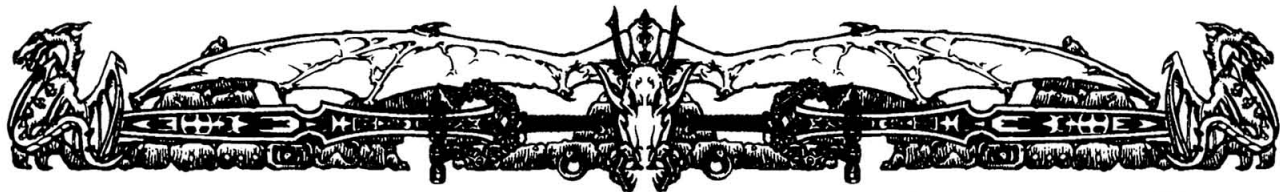
* Omoriel (Nouvel Année)

Ce jour est le premier de l'année, un des jours intercalés ; il ne fait partie d'aucun mois. Talonnant Rie Iba (ou Fin d'Année), c'est une journée de commémoration et de joie calme. En général, les Melnibonéens fêtent leur anniversaire le jour d'Omoriel.

* Atalu (Fin de l'Été)

Un festival qui marque la fin de l'été et le début de l'automne. C'est une journée de contemplation placide et de rituel morbide. De petites cérémonies ont souvent lieu lors d'Atalu, au cours desquelles on pleure et enterre des esclaves, vivants parfois, pour commémorer le décès du monde une année de plus.





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 10 040 AS

NANTIRAN (CHRYSANTHEME)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45			

* *Le Kritoshu-Chaeric-Vanai, voir plus bas.*

KELSHAAN (ROSE)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

*

* *Othro-ep-Chalai, voir plus bas.*

* Le Kritoshu-Chaeric-Vanai

(Carnaval Octanial Céleste) a lieu tous les huit ans et dure deux jours. Il se produit entre Nantiran et Kelshaan. Le prochain carnaval se tiendra en 10 046 AS.

* Othro-ep-Chalai (Jour des Morts)

La fête de l'hiver, de la mort et des ténèbres, pendant laquelle on se souvient des ancêtres en grande pompe et visite leur tombe. Souvent, les cadavres des Melnibonéens particulièrement révéérés sont sortis de leur sépulture, habillés de toges et de bijoux de parade, et transportés dans des chaises à porteurs ou installés sur des trônes pour leur donner l'impression de faire encore partie des vivants.





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 10 040 AS

CHENSHA (FLEUR DE PECHER)

S	L	E	T	A	F	E
*	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45			

* *Ochro-ep-Chalai, voir plus bas.*

ICHINO (LYS)

S	L	E	T	A	F	E
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

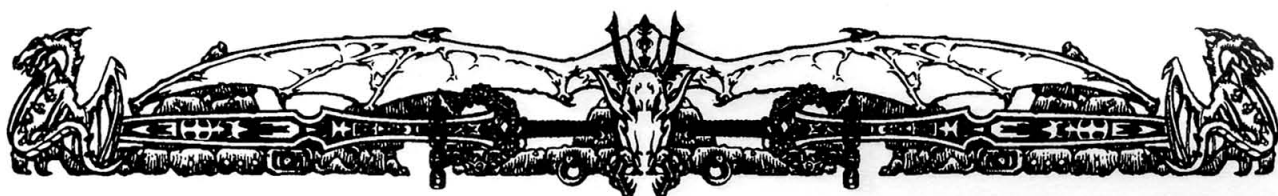
*

* *Anai-ep-Shoto, voir plus bas.*

* Anai-Ep-Shoto (Fête des Fleurs)

Ce jour célèbre le retour du printemps et la renaissance du monde. Si Anai-ep-Shoto se passe bien, alors l'été se passera bien et les récoltes seront bonnes. S'il pleut lors d'Anai-ep-Shoto, dit la tradition, cela annonce une année de tempêtes.





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 10 040 AS

LIEM (ORCHIDEE)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
*	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45			

* *Anai-ep-Shoto*, voir plus bas.

HOITARU (MAGNOLIA)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

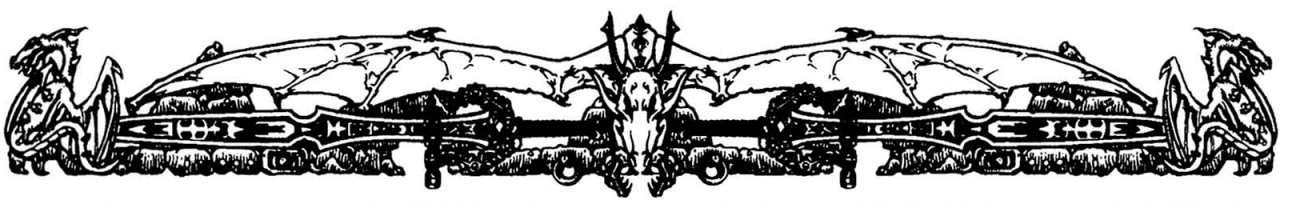
*

* *Rielva*, voir plus bas.

* Rielva (Fin d'Année)

Le dernier jour de l'année et des réjouissances célébrant l'année à venir. C'est la fête la plus débauchée et la plus hédoniste du calendrier melnibonéen, hormis les mariages, les funérailles et le Carnaval Octanial Céleste.





UNE ANNEE LORMYRIENNE : 400 JR

ELORDAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40	41	42				

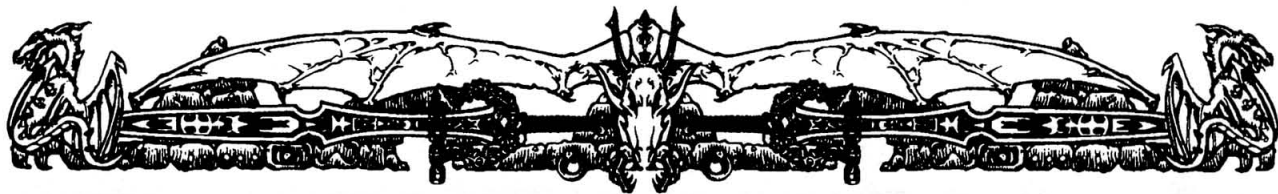
SIGMURSAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40						

THEOFRIC

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 400 JR

AUBECIAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41		

MONTFATH

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37
38	39	40				

MYRSAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40						





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 400 JR

SATHRAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41

ARKENAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	

DONBLAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41		



ELRIC

Feuille de Natif de l'Est Inconnu

Allégeance

☐ Chaos☐ Balance☐ Loi

Nom du Joueur

Caractéristiques

FOR ____ Modif. aux Dégâts ____ Nom ____
CON ____ Lieu de naissance ____ Sexe ____ Age ____
TAI ____ Allure, Attitude ____
INT ____ x 5 = Idée ____ % ____
POU ____ x 5 = Chance ____ % ____
DEX ____ x 5 = Dextérité ____ % ____
APP ____ x 5 = Charisme ____ % ____

Compétences

☐ Amorcer Piège (15%) ____	☐ Equitation (65%) ____	☐ Monde Naturel (55%) ____
☐ Art (35%) ____	☐ ____ ____	☐ Natation (15%) ____
☐ ____ ____	☐ ____ ____	☐ Navigation (15%) ____
☐ ____ ____	☐ Esquive (DEXx2%) ____	☐ Orientation (40%) ____
☐ Artisanat (05%) ____	☐ Evaluer (45 %) ____	☐ Pister (10%) ____
☐ ____ ____	☐ Grimper (40%) ____	☐ Potions (30%) ____
☐ ____ ____	☐ Jeunes Royaumes (0%) ____	☐ Répar./Concevoir (DEX x4%) ____
☐ Baratin (15%) ____	☐ Lancer (25%) ____	☐ Royaumes Inconnus (15%) ____
☐ Chercher (20%) ____	☐ Langue Etrangère (0%) ____	☐ Sagacité (15%) ____
☐ Crocheter (05%) ____	☐ ____ ____	☐ Sauter (25%) ____
☐ Déguisement (15%) ____	☐ ____ ____	☐ Scribe (30%) ____
☐ Déplt. Silencieux (20%) ____	☐ Langue Mater. (INTx5%) ____	☐ Se Cacher (20%) ____
☐ Dissimuler Objet (25%) ____	☐ Marchander (15%) ____	☐ Sentir/Goûter (15%) ____
☐ Ecouter (25%) ____	☐ Médecine (60%) ____	☐ ____ ____
☐ Eloquence (35%) ____	☐ Million de Sphères (30%) ____	☐ ____ ____

Points de Vie

Inconscience

Mort	-2	-1	0	+1	+2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49			

Points de Magie

Inconscient	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58
59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82
83	84	85			

Magie Mémorisée

Sphère	Rune		
____	____	____	____
____	____	____	____
____	____	____	____
____	____	____	____

Armes de Contact

Arme	Pourcentage	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ Bagarre (40 %)	____	____	____	____	____
☐ Lutte (35 %)	____	____	____	____	____
☐ ____	____	____	____	____	____
☐ ____	____	____	____	____	____
☐ ____	____	____	____	____	____
☐ ____	____	____	____	____	____
☐ ____	____	____	____	____	____
☐ ____	____	____	____	____	____
☐ ____	____	____	____	____	____

Armure, Bouclier

Armure	Heaume	Sans Heaume	Rounds
	Absorp. / % Affect	Absorp. / % Affect	Charge pour Revêtir
☐ Bouclier	____ %	Dégâts ____	
D	P	E	G
Pourcentage Initial		____ %	PDS ____

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ ____	____	____	____	____	____
☐ ____	____	____	____	____	____



Atlas des Jeunes Royaumes

le Continent Nord, volume 1

Le Grand Empire de Melniboné s'étendait de par le monde. Ses griffes avaient déchiqueté le multivers des centaines de fois.

Parmi les esclaves terrestres de Melniboné la Grande, on trouvait une répugnante race d'hommes-singes dont la tâche était d'entretenir les champs et les vignes de leurs maîtres.

Mais les hommes-singes finirent par évoluer et finalement, ils défièrent leurs oppresseurs. Ils l'emportèrent sur eux. De nouveaux royaumes furent érigés, cette fois par des mains humaines.

L'Atlas des Jeunes Royaumes : le Continent Nord est le premier d'une série de quatre suppléments devant décrire la totalité des Jeunes Royaumes. Complété par une grande carte en couleur, ce guide de 160 pages est indispensable à tout maître de jeu et permet enfin de tout connaître sur les différents royaumes du continent nord : le Désert des Soupîrs, le Désert des Larmes, l'horrible Nadsokor, la maléfique Forêt de Troos et le Royaume d'Org, la céleste Tanelorn, Ilmiora la progressiste et Vilmir, l'enfer de la Loi.

- L'histoire et la géographie de chacune de ces contrées sont décrites dans le détail ainsi que les coutumes des habitants, les différentes productions, les cités et les personnalités de premier plan.

- De plus, un chapitre entier est consacré à l'histoire et aux origines des Jeunes Royaumes. Des trames de scénario vous permettant de découvrir ces contrées et les calendriers melnibonéen et lormyrien complètent ce supplément.

