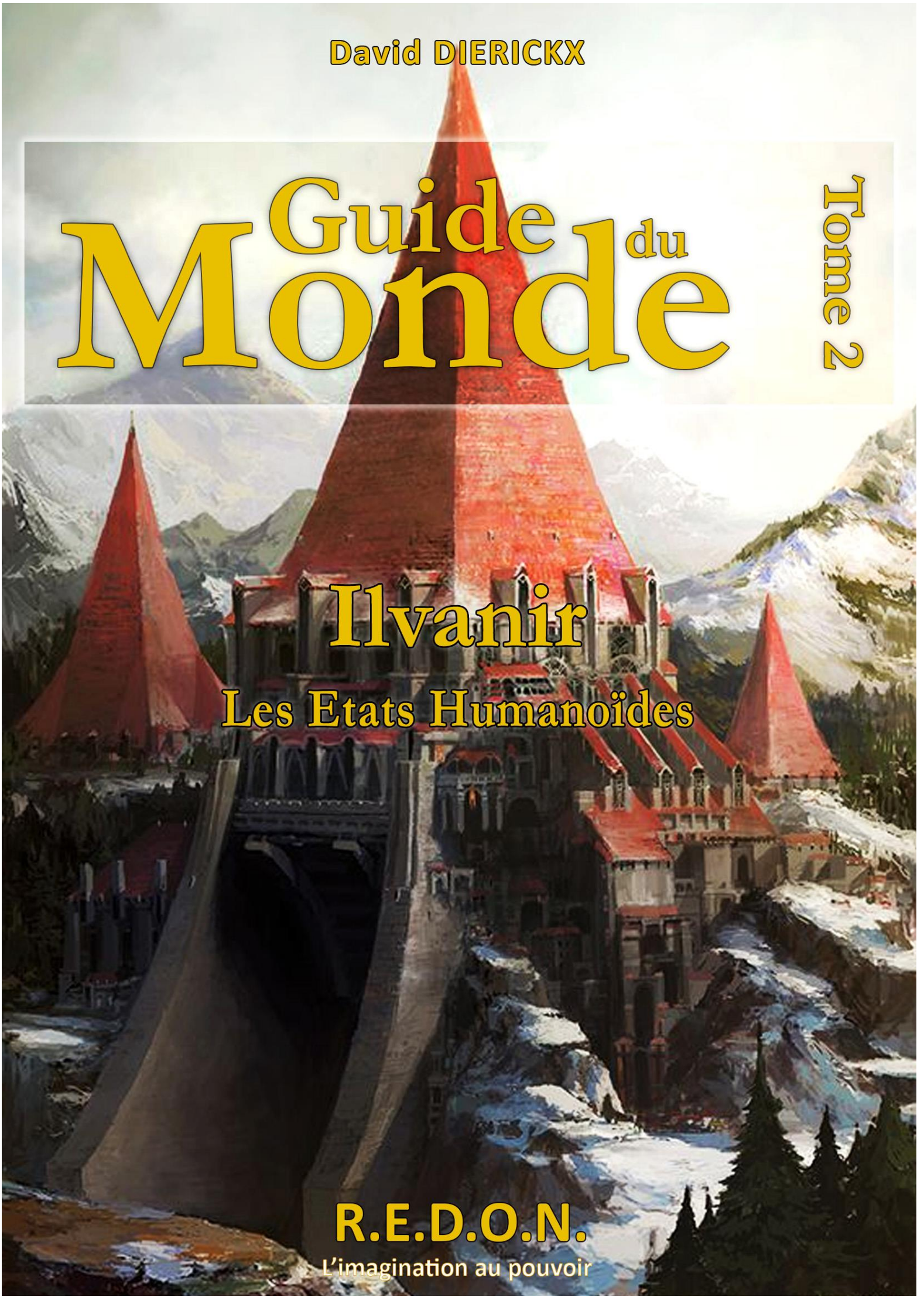
David DIERICKX

Guide du Monde

Tome 2



Ilvanir

Les Etats Humanoïdes

R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Ce livre est dédié à tous mes joueurs qui, depuis 1988 du calendrier de JC, ont littéralement « fait l'Ilvanir ». Pour eux, souvent par eux, ce continent fabuleux est sorti du néant de mon imagination pour prendre corps, puis se préciser.
Ce livre est pour beaucoup le leur.
Je le dédie tout particulièrement à Jean Luc et à François.
A Jean-Luc qui fut mon indéboulonnable compagnon durant tant de vendredi soir…
A François pour les heures partagées autour de notre commune passion. Il est le père de l'essentiel des détails du Percolan, et je dois à ses retours sur mon travail d'avoir amélioré bien des choses…

Table des Matières

Introduction

I. Eléments Cartographiques

II. Les Etats Humanoïdes

1°) **La Chaîne du Gouvre** – Royaume Elfe
2°) **Les Hauts de Cof** – Royaume Nain
3°) **L'Archipel de Babylos** – Royaume Amazone
4°) **Narg** – Royaume Orque
5°) **Salem –** île des Schninkels
6°) **Le Taskland** – Royaume Wüking
7°) **La Louverie** – Domaine de Louvermune

II. Les Régions

1°) La Vallée Abandonnée
2°) Acherrie
3°) **Les Terres Barbares**
4°) La Forêt du Médian
5°) Les plaines sauvages du centre



Introduction

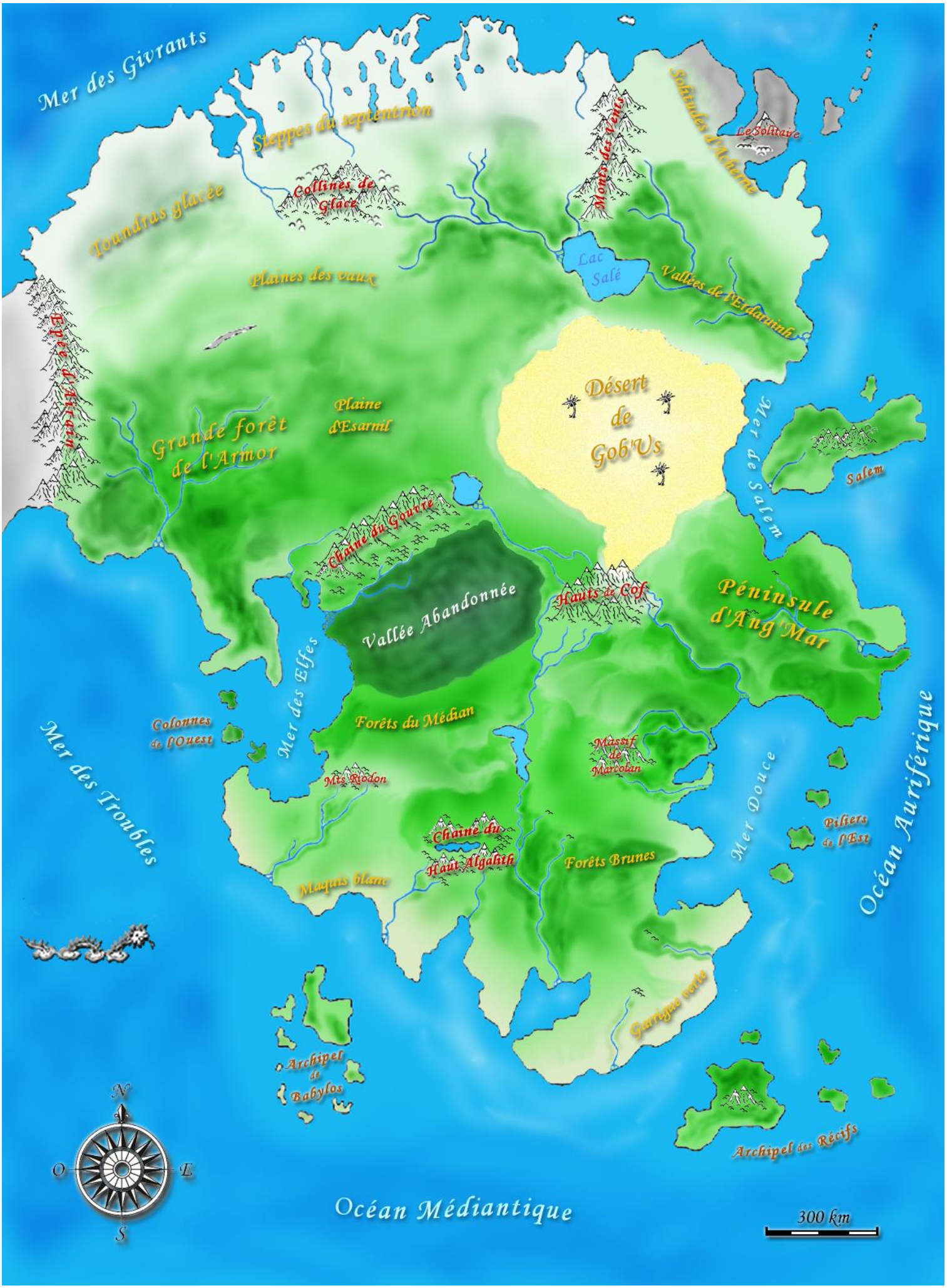
Le Guide du Monde est présenté en trois tomes. L'un est consacré au « Monde », hors Ilvanir, et présente succinctement tous les continents, les archipels, les grandes îles, qui couvrent, telle une mosaïque, la surface de la planète Dère. Les deux autres tomes sont dit « Edition Ilvanir », tome 1 et tome 2. Le premier se concentre exclusivement sur le continent ilvanirien pour en présenter une description précise de sa géographie et de sa politique. Le second s'attache à présenter les races humanoïdes qui peuplent Ilvanir, c'est ce tome que vous tenez entre vos mains.
Entre ses lignes vous allez donc découvrir les nations et les peuples qui forment les civilisations humanoïdes d'Ilvanir, Nains, Elfes, Orques, Schninkels, Amazones…
Autant d'éléments qui vous permettront de connaître encore un peu mieux l'univers de REDON.
Des fragments du Grand Livre d'Histoire Ilvanirienne émaillent ce tome, fragments qui vous permettront de vous repérer dans le temps au cours de ce voyage dans l'espace.

Pour tout cela, très bonne lecture,

David Dierickx

Note : dans ce recueil l'abréviation « PC » désigne toujours le Premier Calendrier d'Ilvanir (qui commence en 0 du PC avec la fondation du Royaume d'Algalith). L'abréviation « SC » désigne le Second Calendrier Ilvanirien (le PC s'achève en 1353, l'année 1354 est donc l'année 1 du SC)


Zone "sub-polaire"
Zone "sub-polaire"
Toundra
Zone "Continentale froide"
Zone "Tempérée"
Zone "Continentale"
Zone "Océanique"
Zone "Désertique"
Zone "Tempérée"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Océanique"
Zone "Océanique"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Continentale"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Océanique"
Zone "Méridionale sèche"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Océanique"
Zone "Méridionale sèche"
Zone "Océanique"
N
O
E
S
300 km


Mer des Givrants
Steppes du septentrion
Collines de Glace
Toundras glacée
Monts des Vents
Solitudes d'Alcharie
Le Solitaire
Lac Salé
Vallées de l'Erdouinh
Plaines des eaux
Epée d'Ithrin
Grande forêt de l'Armor
Plaine d'Esarmil
Désert de Gob'Us
Mer des Salems
Salem
Chaîne du Gouffre
Vallée Abandonnée
Hauts de Cof
Péninsule d'Ang'Mar
Mer des Elfes
Colonnes de l'Ouest
Forêts du Médian
Mts Riodon
Massif de Marcolan
Mer des Troubles
Mer Douce
Piliers de l'Est
Chaîne du Haut Algahith
Forêts Brunes
Maquis blanc
Garrigue verte
Océan Aurifère
Archipel de Babylos
Archipel des Récifs
N
O
E
S
Océan Médiantique
300 km



II. Les Etats Humanoïdes



La Chaîne du Gouvre

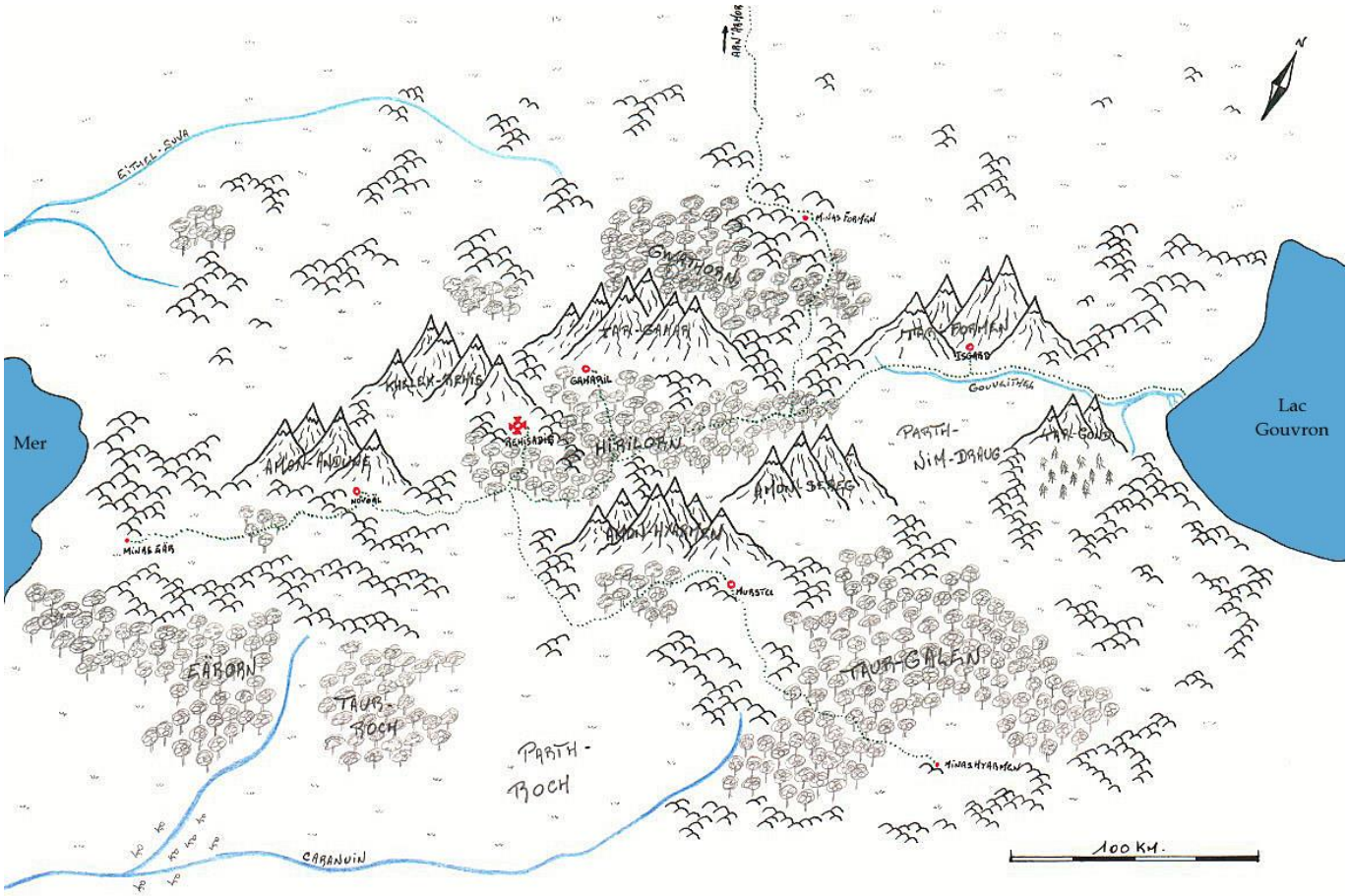
Le Royaume des Elfes

(d'autres détails dans le « Guide des Races »)

La Chaîne du Gouvre est tout à la fois un massif montagneux et la terre sacrée des Elfes, et leur refuge en Ilvanir depuis près de 4.700 ans !
Orientée Est-Ouest, elle s'étend sur près de 400 kilomètres entre le Lac Gouvron et la Mer des Elfes d'une part, et entre la Vallée Abandonnée et les plaines d'Esarnil d'autre part.
En 794, la domination des Elfes sur cette terre est complète.

Le Dieu Kalvetior a placé une protection divine particulière sur ces terres.

- les Elfes possèdent une résistance à la Magie non-elfique augmentée de 25% !
- les prodiges des Divinités non-elfique ont 50% de risque d'échec
- les animaux (mammifères dotés d'une Intelligence < à 6) présents dans la zone depuis au moins 24h00, se comportent amicalement envers les Elfes.



Population.

Nombre d'habitants : 640.000 habitants
Capitale : *Réhisadis*, 80.000 habitants (*Roi* : Réhélial III)

Type de population :

Le royaume Elfique de la Chaîne du Gouvre compte environ 92% d'Elfes.
On rencontre également 7% de demi-elfes, pour l'essentiel regroupés dans la cité d'Isgard et dans la petite ville de Minas-Formen. On rencontre également quelques milliers d'humains, disséminés dans les différentes villes du royaume.

En ville…

Environ un quart des Elfes vit dans une des huit villes qui émaillent le territoire elfique. Les cinq grandes villes du centre de la Chaîne du Gouvre : *Réhisadis*, bien sûr, la capitale et la plus grande des Cités elfiques d'Ilvanir, mais aussi *Gaharil* (25.000

habitants), *Murstel* (22.000 hab), *Isgard* (12.000 hab) et *Novoäl* (9.000 hab). Et les trois villes frontières : *Minas Hyarmen* (Tour du Sud) (6.500 hab), *Minas Eär* (Tour de l'Ouest) (4.600 hab), *Minas Formen* (Tour du Nord) (2.100 hab).

Réhisadis, la capitale des Elfes en *Ilvanir*, est située au cœur même de la *Chaîne du Gouvre* sur les premières pentes du Khelek-Réhis. Protégée par un grand mûr d'enceinte, elle est percée d'une grande porte, la « *Porte d'Or* », par laquelle passe la *voie d'Alméthian*, et d'une poterne, la « *Porte de Fer* ».
La puissante cité est gouvernée par le Roi des elfes, *Réhélial III* et son conseil (composé des Taviks).

NB : la reine des elfes, Ersiline la Douce, est « partie du mal de vivre » en l'année 484 du S.C. et les Elfes n'ont donc plus de reine aujourd'hui. Depuis 544, le roi Réhélial a choisi pour concubine l'elfine Vinidia-la-Radieuse.


Eliador

Gaharil est gouvernée par le Tavik *Smenial Sokivial.*

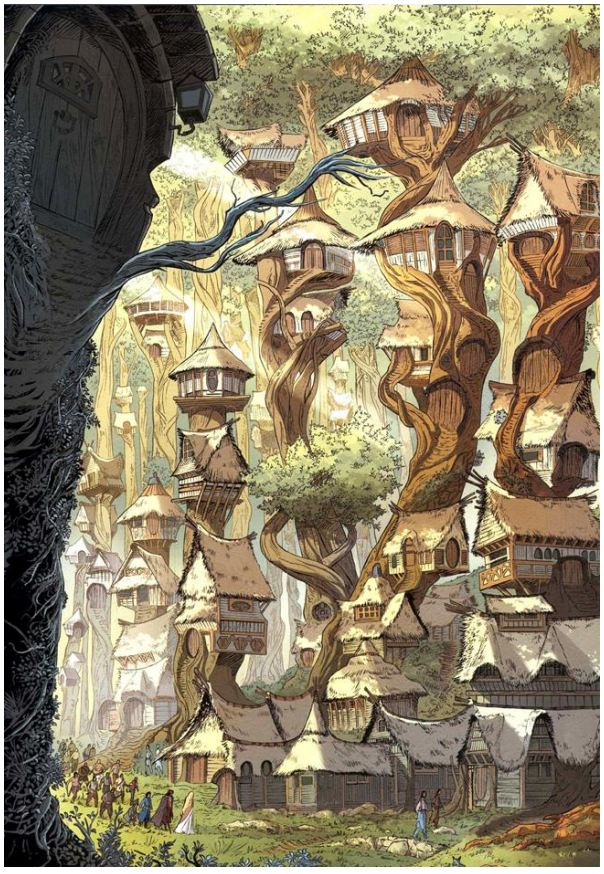
Murstel est gouvernée par le Tavik *Cariaïs Corineïl.*

Isgard est gouvernée par Tavik *Bosphial Murovil.*

Novoäl est gouvernée par Tavik *Sybline Solnaris.*

Minas Hyarmen, Minas Eär et *Minas Formen* sont gouvernées par un « Seigneur » elfique de moindre importance.
Le connétable de la Chaîne du Gouvre est le seigneur *Eliador* (Guerrier-Magicien niveau 17), fils du Roi *Réhélial III* et de la reine *Ersiline*.

En village…



Les autres vivent dans des villages, dont la population moyenne est d'environ 150 habitants. On compte plus de trois milles de ces communautés, disséminées dans la Chaîne du Gouvre, portant des noms bucoliques tels que « clan du val joyeux », « clan du chêne frisé », « communauté du lac émeraude »… Ces villages sont de trois types : forestier, troglodyte ou bâtis.

Forestier : ce sont généralement une vingtaine d'arbres de haute taille, des Mallornes le plus souvent, qui abritent des flets (plateforme habitable) ou des demeures arboricoles élégantes.
Troglodyte : ce sont alors des cavernes, joliment aménagées, reliées par un complexe de couloirs. Le plus souvent ces cavernes s'organisent autour d'une vaste salle centrale, place principale de rencontre dans la communauté.
Bâti : ce sont des maisons faites de bois et de torchis, souvent charmantes, au toit de chaume.

Une grande fraternité règne au sein du clan, et les uns et les autres se connaissent parfaitement et s'entraident avec bonheur. Un « chef », souvent un elfe d'au moins 6 ou 7 siècles, gouverne le village en accord avec les autres elfes les plus âgés.

Un lieu est dédié à la gloire des Dieux elfiques, et le service du culte est assumé collectivement.

Il n'existe pas de « garde » dans la communauté, mais tous les elfes sont prêts à prendre les armes pour défendre leur village.

Une telle communauté entretient généralement des échanges commerciaux avec les autres communautés elfiques.

Religion



Le personnage religieux le plus important de toute la Chaîne du Gouvre est, de loin, la Tavi-Sanath *Nahelis*, fille du roi *Réhélial III* et de *Vinidia-la-Radieuse*.
Comme toutes les Tavi-Sanath avant elle, *Nahelis* se trouve à la « croisée des mondes » et peut communiquer avec Dieux des elfes. Elle est l'oracle suprême du peuple elfique, et désignera, l'heure venue, le successeur du roi, son père.

Parmi les Dieux du panthéon elfique, aucun n'a de représentant « majeur », de « chef du clergé », à l'exception notable du dieu *Kalvetior* dont la « voix » en Ilvanir est, depuis 784 du SC, *Sybline Solnaris*, quatrième Tavik et seigneur de *Novoäl*.

Au sein de cette spiritualité, on trouve encore un elfe au statut particulier, le Seigneur *Epsilas Clepsidriel* connu dans la *Chaîne du Gouvre* comme « celui qui a réuni les trois Silmarils ».
Les Silmarils sont des objets emblématiques à la fois de l'art d'orfévrerie du peuple elfique et de la spiritualité de cette race, puisqu'ils sont investit d'une part de pouvoir divin… Les avoir rassemblés a conféré au seigneur *Epsilas* une autorité morale et héroïque particulière. Il est l'invité permanent du Conseil Royal.



Epsilas Clepsidriel

Notons encore que l'elfe *Tales* (prêtre de *Kalevetior*, niv. 11) a été chef du clergé de *Kalevetior* jusqu'en 784 du SC.

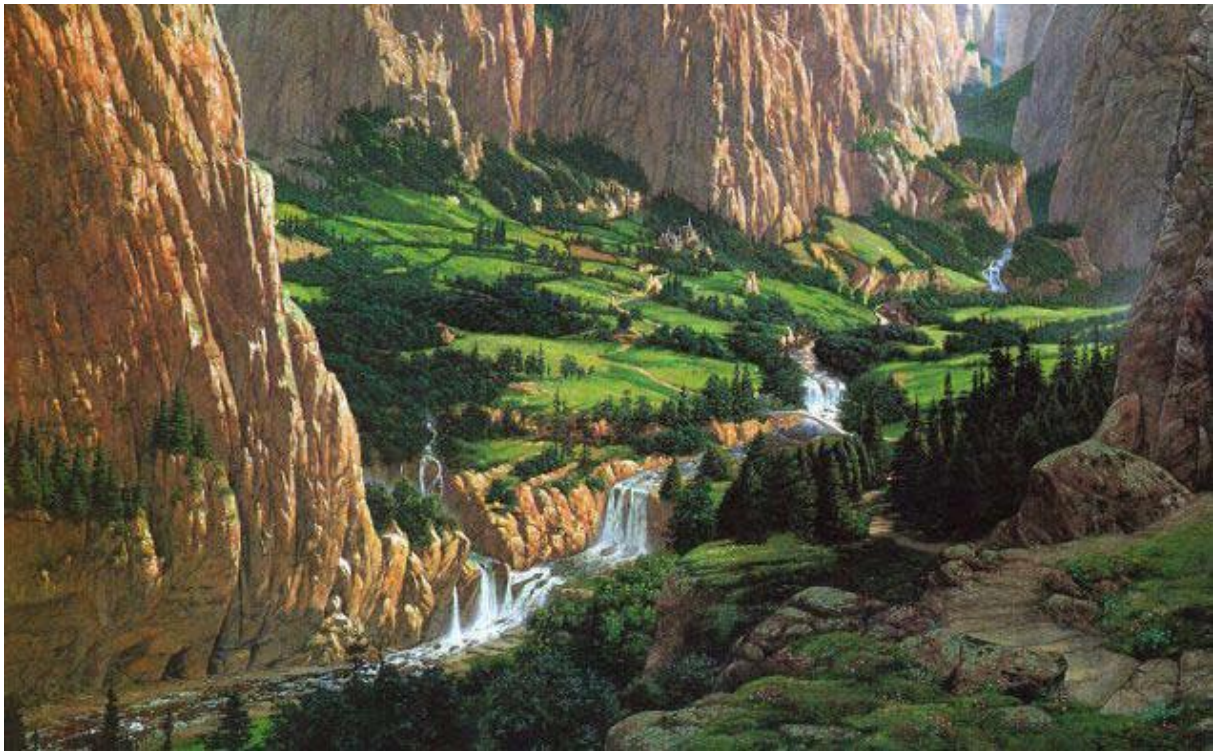
*

Divers

Un autre personnage possède un statut tout à fait particulier chez les elfes de la *Chaîne du Gouvre*, le seigneur *Chris de Valnor.* Considéré comme le plus grand héros elfe du VIII^{ème} siècle du Second Calendrier, *Chris de Valnor* est aujourd'hui ambassadeur du roi des Elfes en *Elarstan*.
Vainqueur d'un grand nombre de quêtes dans la seconde moitié du VIII^{ème} siècle, le seigneur *Chris de Valnor* aida le roi *Gilénar Durias* à reprendre le trône *d'Elarstan*, et siégea au Conseil Blanc au cours de la guerre contre le *Théo Impérator* !



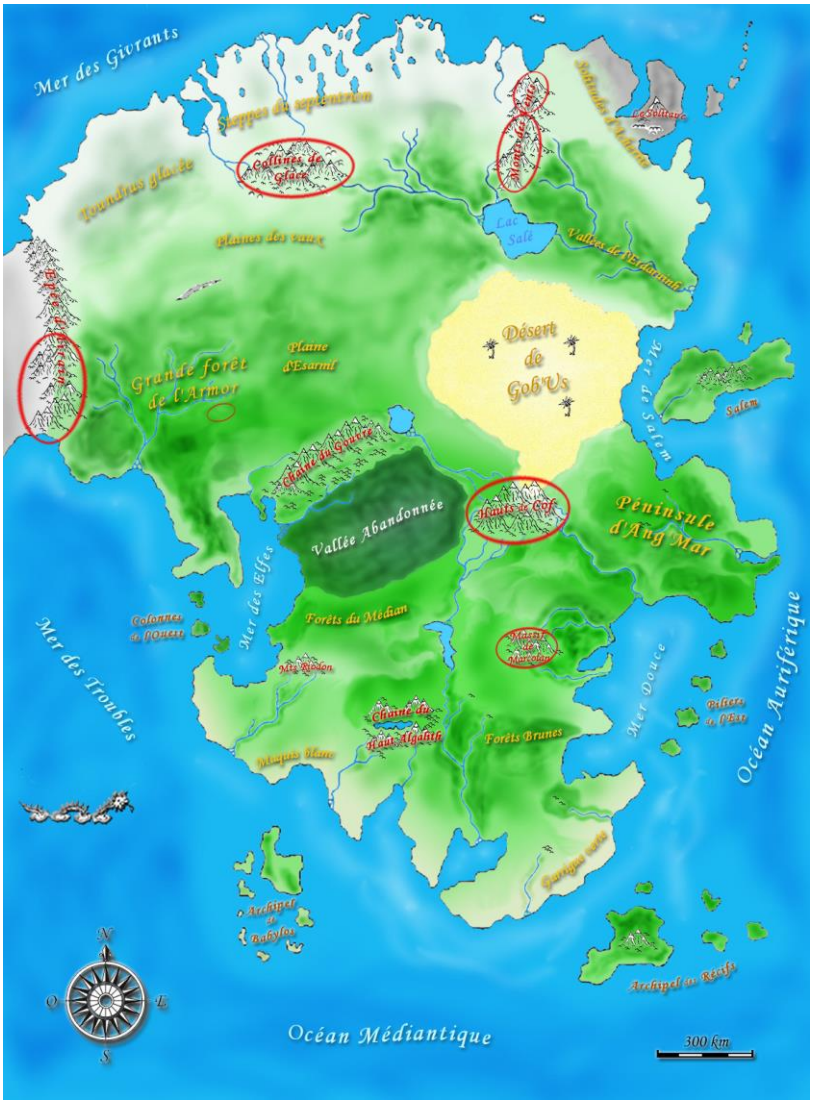
Chris de Valnor





Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Les royaumes nains d'Ilvanir



Ils sont au nombre de sept, répartis du nord au sud de l'Ilvanir.

Kaaz'Drakk (Nains du Dragon). C'est un royaume qui uni deux tribus naines installées au sud et au centre-sud de l'*Epée d'Airain*.

Kaaz'Rut'Gun (Fière Forteresse des Nains). Le royaume couvre la quasi-totalité du massif des *Collines de Glaces*.

Kaaz'Zaraz'Ok (Nains Rusés du Nord). Le royaume couvre le nord des *Monts-des-Vents*.

Kaaz'Ok (Nains Rusés). Installé sur tout le sud des *Monts-des-Vents*.

Kaaz'Sar'Jûn (Foyer Sacré des Nains). C'est le Grand Royaume des Hauts-de-Cof et le plus grand royaume nain d'Ilvanir.

Kaaz'Klad (Armure des Nains). Situé dans le *Massif du Marcollan*.

Il convient encore, pour obtenir une cartographie exhaustive, d'ajouter la **Principauté naine d'*Ardagost.*** Elle compte environ 50.000 nains. Son souverain est le Prince *Guriok Tarionth,* inféodé au Roi d'*Arn'Armor.*

Culture et Ordres – les Kartaks

Les sept royaumes nains sont marqués par la présence de quatre ordres séculaires nommés « kartaks ».
Ces ordres sont des loges qui structurent la société naine, établissant des ponts entre les différents royaumes. S'ils permettent effectivement d'organiser la population, ils sont aussi l'un des puissants vecteurs de diffusion de l'information au sein du peuple nain. Ils agissent également comme des syndicats qui protègent les intérêts de ceux qui leur versent contribution.

Depuis le XII^{ème} siècle avant le Premier Calendrier (il y a près de 3.450 années), les quatre ordres sont : le kartak céleste, le kartak profond, le kartak de la main et le kartak de l'écu.



Kartak Céleste.
C'est l'ordre qui réunit les prêtres, les médicastres, les soldats du temple, … Son influence est grande grâce à l'aura dont les prêtres jouissent au sein de la population.
Symbole : une étoile à sept branches, symbole de la spiritualité et de l'union des sept couronnes naines.



Kartak de l'Ecu.
Il unit les commerçants, les banquiers et les guerriers. Si elle n'est pas la loge la plus influente (c'est le kartak céleste qui l'est encore largement en 795 du SC), elle est en revanche en passe de devenir la plus puissante, surtout grâce à la manne financière grandissante que lui confèrent les multiples engagements, prêts, participations, qu'elle prend dans tout le commerce nain…
Symbole : deux haches de sang croisées sur un écu de soleil et trois pièces d'or



Kartak de la Main.
C'est la loge des artisans : forgerons, tailleurs de pierres, orfèvres, artistes, …
Elle l'appelle communément la « loge de la main d'or ».
Symbole : une main dorée.



Kartak Profond.
Il regroupe les mineurs, les maçons, les charpentiers, les constructeurs de ponts, de barrages… La loge est très riche puisqu'elle contrôle pratiquement toutes les exploitations minières.
Symbole : Un compas sur un piolet au dessus d'une truelle. Ce symbole est fréquemment porté en tatouage par les membres de l'ordre.

*Notons que deux kartaks ont disparu au fil des siècles : le **kartak de l'ombre** (qui unissait les assassins et les fabriquants de poisons et qui fut dissout par les sept couronnes naines en 131 du Premier Calendrier) et le **kartak de la hache** (qui unissait les combattants et qui fut absorbés en 459 du PC par le kartak de l'écu).*

Entrer dans un Kartak



On n'entre dans un kartak que sur cooptation. Il faut donc nécessairement trouver un parrain pour être présenté à un maître de la loge, puis prêter serment.

Verser 5% de ses revenus à la loge

La loyauté à l'ordre comme principe fondamental

La puissance des Kartaks

Hiérarchie :
Et rivalités !

Auprès des rois
Contrôle des corps de métier



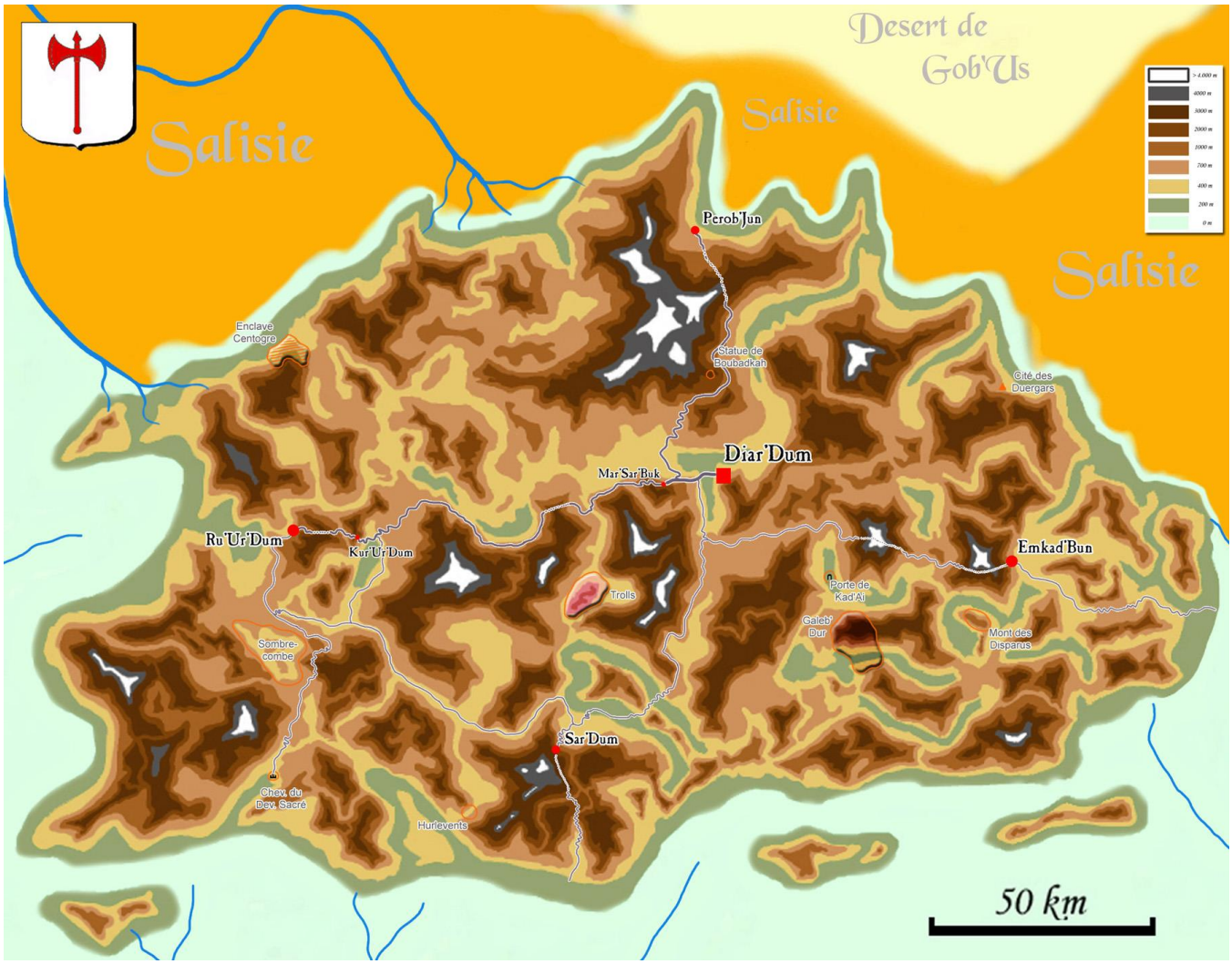
Nains - Les Hauts de Cof

Royaume Nain

Kaaz'Sar'Jûn, le foyer sacré des nains

(d'autres détails dans le « Guide des Races »)

Hache, barbe, enclume, fonderie, forge, minerai, pierre, marteau, métal…
Autant de mots qui sont liés, indeffectiblement, à la race naine et donc, par assimilation, aux Hauts-de-Cof qui sont en Ilvanir le territoire nain par excellence.
Les Hauts-de-Cof sont situés au centre-sud-est du continent. C'est l'un des ensembles montagneux les plus élevés de toute l'Ilvanir (Epée d'Airain mise à part bien sûr). C'est là que vivent les plus nombreux et les plus indépendants de tous les nains du continent. On compte ainsi, dans ce seul massif, cinq tribus différentes réparties dans les nombreuses vallées, grottes et cavernes de ce massif. Chacune de ces tribus gouverne une Cité, ancienne, et ces cinq Cités forment l'ensemble fédéral du *Kaaz'Sar'Jûn*, le *Foyer-sacré-des-nains*, le « Grand Royaume des Hauts-de-Cof ».



Géographie générale.

Les Hauts-de-Cof occupent le centre du continent. Cette haute chaîne montagneuse possède les pics les plus hauts de tout Ilvanir, à l'exception de l'Epée d'Airain. De vastes vallées, prodondément encaissées, s'ouvrent ça et là pour former des zones fertiles, dont les plus accessibles sont amménagées en espaliers.

Relief.

Les Hauts-de-Cof possèdent plusieurs sommets qui dépassent les cinq milles mètres.
Au nord se trouve le *Hogkaraz'kal* (haut de 6.610 m). A l'est de celui-ci se dresse le Karaz'Mhornar (la montagne de l'ombre, qui projette son ombre à l'aube sur la pointe du Hogkaraz'kal et le couvre parfaitement aux solstices) (haut de 6.130 m) Au sud

de la cité de *Mar'Sur'Buk*, on trouve les sommets dentelés du Karaz'ril (haut de 5.220 m), et à l'est de la cité de *Kur'Ur'Dum*, le *Karaz'Uzgul* (la montagne des ossements) domine la région de ses 5.160 mètres.

Végétation.

La végétation des Hauts-de-Cof est typique des régions de montagne.
On y trouve de vastes étendues d'herbes hautes sur les pentes les moins escarpées, ainsi que des forêts de feuillus dans les vallées les plus basses.

Population.

Nombre d'habitants : 820.000 habitants
Capitale : *Diar'Dûm*, 145.000 habitants (*Dur-Raz-Din* : le Général Taldor)



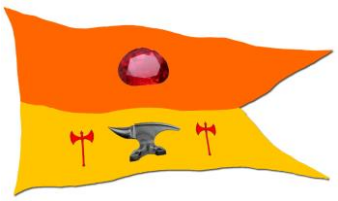
Type de population :
Le « Grand Royaume des Hauts-de-Cof » est peuplé à 98% de nains.
Les petites communautés non-naines sont essentiellement des groupes humains établis dans la capitale de Diar'Dûm à des fins d'ambassade, ou dans les Cités de Perob'Jûn pour le commerce. On rencontre également une petite communauté hobbit établie à proximité de la cité d'Emkad'Bûn pour y cultiver la vigne…

Les Cinq Tribus Naines

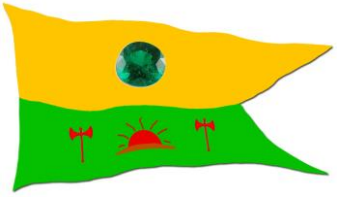
On compte au total plus de huit cent milles nains dans les montagnes des Hauts-de-Cof, au centre de l'Ilvanir.
Ce peuple se répartit en cinq tribus : Diardans, Ru-u-uns, Emkadiens, Perobins et Sardans.
Si on note une certaine homogénéité d'ensemble, aucune différence notable de taille, de couleur de cheveux, de teint de peau entre eux, il n'en demeure pas moins que des traits particuliers sont notables. Ces traits sont liés au caractère, aux coutûmes, … Les voici résumés ci-après.



- Diardans. Peuple de la Cité de *Diar'Dûm* (la caverne des fabricants). 255.000 nains environ (dont plus de 145.000 dans la cité).
Le symbole des *Diardans* est le diamant. Ce sont les meilleurs batisseurs de tous les *Hauts-de-Cof*. Leur territoire, le plus vaste de tous, occupe tout le centre du massif et son Sud-Ouest.
Les nains *Diardans* sont fiers, plus encore que ne le sont déjà les nains en général. Et râleurs, plus encore que ne saurait l'être aucun autre nain…
Même si les Hauts-de-Cof sont, de fait, un ensemble fédéral, la Cité de *Diar'Dûm* est considérée comme la capitale du Grand Royaume depuis l'année 225 avant le Premier Calendrier d'Ilvanir.
Elle abrite depuis 425 du PC la Grande Salle du Conseil des Barbes, le lieu où se réunissent le Grand Roi des *Hauts-de-Cof*, le *Dur-Raz-Din* (Grand Sage Père) et les cinq *Kaz-Raz-Din* (Sage Père des Nains).

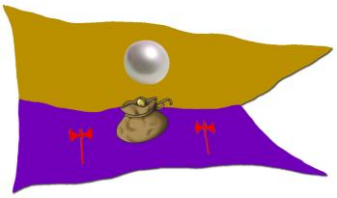


- Ru-u-uns. Peuple de la Cité de *Ru'Ur'Dûm* (la caverne de la puissante forge). 200.000 nains environ (dont plus de 75.000 dans la cité).
Le symbole des *Ru-u-uns* est le rubis. Rubis de sang pour la tribu qui forme sans doute les guerriers les plus redoutables de tout le massif. Rubis de feu comme emblème des meilleurs forgerons nains qui soient. Des maîtres de forge qui connaissent les métaux et les milles et un secrets pour les allier, et se font un devoir presque dévot de les étudier encore et encore… leur vie durant.
La Cité de *Ru'Ur'Dûm* fournit à elle seule plus de la moitié des armes et des outils de tous les *Hauts-de-Cof*. Elle possède également des liens commerciaux exclusifs avec la Salisie, même si les échanges passent toujours par leurs frères commerçants de *Perob'Jûn*.

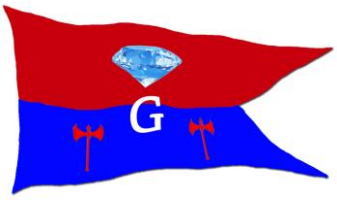


- Emkadiens. Peuple de la Cité de *Emkad'Bun* (bouclier de pierre ancien). 185.000 nains environ (dont près de 80.000 dans la cité).
Troisième tribu par le nombre, les Emkadiens portent le symbole de l'émeraude. C'est au sein de leur peuple, établit à l'Est du massif, que se trouvent les meilleurs tailleurs de gemmes. Véritables orfèvres, ils commercent énormément aves les nains de *Perob'Jun*.
Les Emkadiens sont très friants d'épices et de vin, plus encore que de bière, ce qui est rare dans le peuple nain par ailleurs.

- **Perobins**. Peuple de la Cité de *Perob'Jûn* (foyer des maîtres acheteurs). 100.000 nains environ (dont plus de 60.000 dans la cité).
Les Perobins sont les principaux commerçants du massif des *Hauts-de-Cof*. Plus de 80% de ce qui est acheté et vendu entre les nains et les autres races, l'est par un commerçant Perobin. Leur symbole est la perle.
Etablis au Nord, ils sont proches des routes de commerce et échangent avec les marchands Salisiens, les hommes du désert de Gob'Us…
Ce sont les nains les plus ouverts qui se puissent rencontrer dans la région. Et pour eux, un accord est un accord !



- **Sardians**. Peuple de la Cité de *Sar'Dûm* (la caverne sacrée). 70.000 nains environ (dont 35.000 dans la cité).
Les Sardians vivent dans le Sud des *Hauts-de-Cof*.
Religieux fervents, ils sont les « gardiens de la foi » du massif et leur Cité présente la caractéristique principale de n'accepter des étrangers (même nains) que dans ses niveaux les plus proches de la surface. On prétend que la Cité conserve dans ses étages les plus profonds les reliques les plus précieuses du peuple nain.
C'est aussi sur son territoire que se trouve l'un des principaux sites religieux des Hauts-de-Cof : les Hurlevents, une haute vallée dans laquelle les vents du Nord s'engouffrent en hurlant. Les légendes naines affirment que dans les hurlements du vent le sage peut entendre les voix des Dieux nains et leurs messages de sagesse…



Un peu d'histoire.

Plusieurs temps très distincts, marqués par des ruptures majeures, font l'histoire du peuple Nain d'Ilvanir.

-2.500.000 : les Dieux créent en Ilvanir, et dans la même période, des races aussi différentes que les Elfes, les Nains, et les Gnomes. Ces trois races vivent en paix, mais connaissent une évolution bien différente. Les Nains peuplent les montagnes et les plaines dans le centre et le sud du continent.

-840.000 :

-510.000 : fondation de la Cité de Bar'Buk (la région des arbres) dans la région du lac de Laël (actuel lac de Laëlith). Durant des milliers d'années

-12.000 : premiers contacts entre nains et barbares (apparus vers –1.500.000). Les barbares s'intéressent de près aux techniques de forge développées par les nains. Mais ces derniers se montrent méfiant à l'égard de cette peuplade inconnue, et particulièrement rustre. Les échanges se feront assez rares.

-3.956 : fondation de la « Grande Fédération ». Tous les Rois des grandes Cités Naines d'Ilvanir unissent leur couronne dans une grande fédération du peuple nain. Cette union est sensée apporter aux nains une nouvelle ère de grandeur et de prospérité. Ils souhaitent ressuciter l'ère de la grande Bar'Buk.
De fait, les relations entre les Cités s'organisent. Le commerce prospère durant plusieurs générations.

-3.200 : premières frictions entre les peuples Elfes et Nains. Alors que jusqu'alors, ces deux peuples vivaient en bonne intelligence, des conflits éclatent, le plus souvent pour des raisons de rivalité de territoires.

-2.800 : les nains de la région des Monts-des-Vents, toujours à la recherche de plus de bois pour leurs industries minières, et leurs forges, installent des villages de colons dans la forêt de Rillafilh (nord-est du continent, actuel désert de Gob'Us). Les atteintes naines à la forêt sacrée de Rillafilh provoquent chez les Elfes une réaction violente. S'organisant pour la première fois de leur histoire en groupes de guerre, ils dévastent plusieurs villages Nains en quelques mois. Peu de temps après la guerre éclate officiellement entre les Nains et les Elfes. De tout le continent, et dans les deux parties, les armées s'organisent, les techniques de combat s'élaborent, les stratèges se révèlent. Pendant plus de 40 années, de violents combats opposent les deux races autour de la vaste région de Rillafilh. Même pour ces races à l'espérance de vie si longue, la guerre semble s'enliser. Les nains développent de nouvelles armes d'acier, toujours plus meurtrières, tandis que les Elfes explorent avec toujours plus de succès les voies de la magie de destruction.

-2.760 : les Archimages Elfes mettent au point une "arme suprême", qu'ils baptisent Armaguedon. Pourtant, les premiers essais de l'arme se révèlent si épouvantables, que l'idée de l'utiliser dans la guerre contre les Nains en est immédiatement écartée. De leur côté, les Nains sont au bord de l'effondrement militaire, et social. La grogne monte chez les humbles, et le pouvoir du Roi des Nains est durement éprouvé. En désespoir de voir son peuple obtenir une victoire contre les Elfes, qu'il croit maintenant invincible, le grand conseil Nain autorise les Shamans à utiliser les forces démoniaques. Très vite, ce recours aux Démons donne aux armées Naines exsangues des victoires inespérées. Tant et si bien que les Elfes, terrifiés par les créations des Sorciers Nains, ré envisagent l'utilisation de "l'arme absolue". Plus de six mois furent nécessaires aux Elfes pour se résoudre à l'emploi de l'Armaguedon, mais au terme de cette réflexion, les avancées Naines sont telles sur le terrain militaire que l'ordre est lâché.

-2.758 : utilisation de l'Armaguedon par les Elfes. Après cet acte terminal, qui voit toute la puissance et l'horreur de la magie de destruction déployée pour la première fois à si grande échelle, les deux peuples restent abasourdis. Les Nains multiplient leurs missions d'exploration

pour comprendre comment en l'espace de quelques minutes, et de quelques grandes lueurs rouges, plus de 370.000 de leurs meilleurs combattants ont pu être emportés par le néant. Ces missions découvrent une région jadis fertile, et même luxuriante, transformée en une vaste étendue aride et désolée.

-2.757 : les Nains prennent peur, et voient dans cette éradication de toute vie dans la vallée de Rillafilh un témoignage de la colère des Dieux à l'égard de leur folie guerrière, et de leur imprudence dans l'utilisation des Démons. Par milliers, ils se retirent dans les montagnes, rejoignant ainsi leurs territoires d'origine, dans les "Hauts-de-Cof", les "Monts-des-Vents" et les "Collines-de-Glace". Pour leur part, les Elfes écœurés d'un tel gâchis, en vies humanoïdes, animales et végétales se retirent à leur tour vers la Chaîne du Gouvre, dernier sanctuaire Elfique non-souillé par les conflits. Pour une grande part, les recherches sur la magie sont abandonnées, et parfois même déclarée interdites. Tout le peuple Elfique s'oriente vers la protection et le soin de la nature et de la vie.

-2.131 : « année de la grande discorde ». Plusieurs siècles se sont écoulés depuis le reflux des nains vers les montagnes. Dans les Hauts-de-Cof des différences, puis des divergences commencent à naître entre les différentes cités. Certains voudraient revenir dans les plaines. D'autres souhaiteraient monter des expéditions militaires contre les clans centogres de la Vallée Abandonnée. Quelques uns seraient partisans d'expéditions d'exploration dans les terres barbares du nord…
Pendant une vingtaine d'années, les tensions montent entre les opinions. Plusieurs Cités, en proie au partage, connaissent des émeutes et des combats fratricides.

-2.108 : destruction de la Cité de (la région porte aujourd'hui le nom de Sombre-Combe)

-290 : les nains établis dans les plaines qui jouxtent le Massif de Marcolan, établissent un contacte avec la colonie humaine du village de Percolan. Les rapports sont d'abord froid entre des nains rongés de curiosité et des humains qui rencontrent pour la première fois la race naine.

-225 : durant six mois, le massif des Hauts-de-Cof est mis à sac par le Titan Tornator. Le chef nain Porhim le Preux dit "Nez Tordu", défait avec cinq compagnons d'arme le Titan monté sur le Dragon Rouge Zohifff. Le peuple nain reconnaissant choisit Porhim pour premier Roi nain des Hauts-de-Cof. Ce couronnement marque la réunification des clans nains de cette région, divisés depuis plusieurs siècles.

Second Calendrier

322 ~ 588 : « l'ère de la grande paix ». Durant près de 250 ans, le sud et le nord du continent Ilvanirien connaissent la paix.
Le commerce est florissant et l'Arn'Armor tisse des liens importants avec ses voisins nains des Collines de Glace et d'Ardagost.

768 : le mois de mars donne raison aux prophètes qui annonçaient quelques trois siècles plus tôt l'incarnation dans le nord du continent du Prince Démon Orcus, Seigneur des morts-vivants. Trois héros sauveront alors le royaume d'Arn'Armor en se portant, à la demande du roi Renan le Bel, au devant de la bête dans la grande faille au Nord-Ouest du pays. Le démon sera combattu avec succès par un druide (Sham Zaïus), une jeune guerrière baronne d'Algalith (Dame Maryz Bramontave) et un nain prêtre de la nouvelle religion de Guerimm (Goram Azzan), qui finira par l'abattre.

787 : Grande Guerre contre Acheronn. Au printemps, les humains, les nains et les elfes, lancent une vaste offensive contre les terres soumises à Acheronn. En tout, plus de 160.000 guerriers s'élancent fin mars contre les hordes orques du nord. Après neuf mois de combats acharnés, les troupes humaines, naines et elfes arrivent au cœur de l'Acherie, à quelques dizaine de kilomètres à peine du Mont Solitaire, où réside le Noir Seigneur… mais se heurtent à un titanesque mur noir. Décision est prise de cesser l'offensive et de conserver des troupes en observation le long de cette fortification.
En tout, l'offensive aura coûté près de quarante milles vies, humaines, naines et elfes…
Le prix le plus lourd fut payé par l'Empire (13.000 victimes sur les 32.000 engagées) et par l'Elarstan (11.000 morts sur les 60.000 hommes engagés).

793 : le 1er mai, le nain Toldar, général de la guerre contre les elfes, est ramené d'entre les morts par le magicien Melvinguen.

> Le général Toldar était un guerrier nain d'une bravoure et d'une force remarquable. Né en 2981 avant le Premier Calendrier Ilvanirien, il participa, coiffé de son heaume légendaire, le Na-Kaaz-Bun, aux grandes guerres nano-elfiques.
> C'est en 2773 avant le P.C., à la « bataille des trois forêts », qu'il fut vaincu par les guerriers de la compagnie elfique de Folinoël.
> Au moment de succomber, touché à mort, le général fit le serment solennel de revenir un jour d'entre les morts et, de nouveau coiffé de son heaume, d'anéantir tous les elfes !
> Toldar fut inhumé par les siens dans un sanctuaire au Sud-est des montagnes de samorénie. Son heaume fut placer non loin de lui.

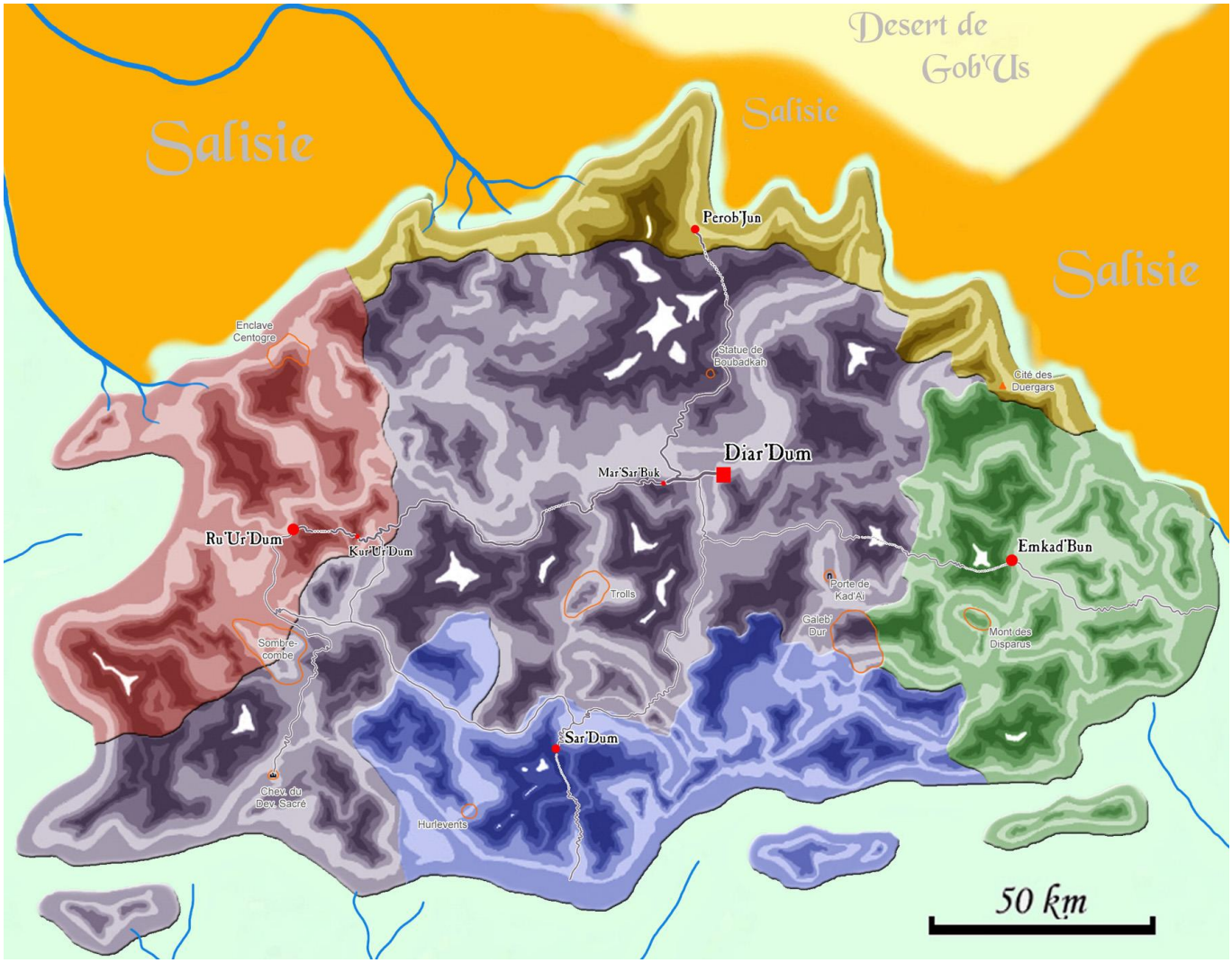
Le 5 juin, nouvelle élection papale au sein des cultes bons soumis à Los. Sa sainteté Jean Théomus, premier Pape de l'Eglise réunie de Praïos, candidat à sa propre succession, est battu par l'Evêque Goram Azzan, nain et prêtre de Guerimm.
Jean Théomus se retire dans la Principauté du Néarstan.

En août, Toldar récupère le « Marteau de Glorin » au lieu dit des pierres d'amour. Armé de cette relique il s'impose ensuite comme Seigneur dans la capitale religieuse des Hauts-de-Cof.

Le 20 novembre, en Samorenie, le Démon Pazêr apparaît dans la vallée, monté sur un Dragon d'Ombre. Il est à la recherche de la parure de guerre de Bastranne Khan (un ancien chef de guerre barbare). Il écrase la population de Samorens et installe là son domaine dèrestre. Une nuit sans fin s'étend sur les terres du démon…

794 : le 12 juin le Roi Karl le Fort de Salisie abdique en faveur de sa nièce Carolina de Regsburg.
Le 9 décembre, le nain Taldor devient, après une longue campagne de conquête, Roi des Hauts-de-Cof. Il annonce le début de la « Sainte Croisade des Nains contre les Elfes », afin de venger les affronts de la Grande Guerre nano-elfique (-2.800 → -2.600 du PC).

796 : le Pape Goram (nain) se rend au printemps dans les *Hauts-de-Cof* afin de s'entretenir avec le Roi nain *Taldor* et tenter de faire triompher la paix. Capturé dès son arrivée, il est retenu prisonnier.
L'ensemble des fidèles du panthéon de Praïos s'émeuvent de cette situation, mais aucune riposte rapide ne se met en place.





Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

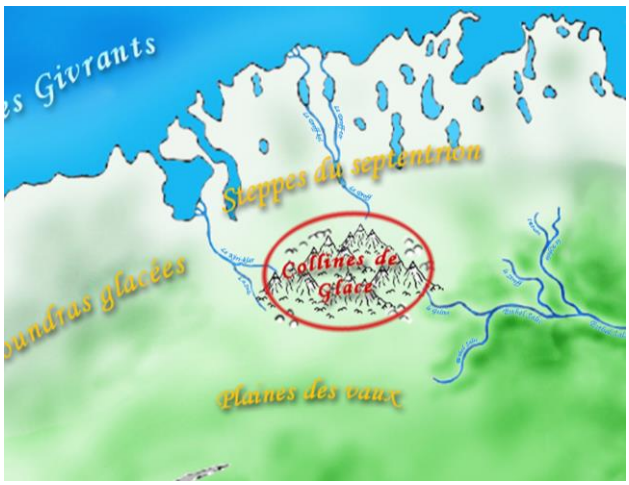
Nains - Les Collines de Glace

Royaume Nain



Kaaz'Rut'Gun, la fière forteresse des Nains

Montagnes aux flancs abruptes, aux cimes déchirées, les Collines de Glace forment un îlot montagneux imposant, et presque menaçant, au cœur même des steppes du nord du continent.
Le cœur même de ce relief a depuis des millénaires été savament aménagé par les seigneurs nains pour en faire une imprenable forteresse, défiant les assauts des peuples barbares les plus redoutables de tout le continent.
Depuis le IV^{ème} siècle du SC, les nains de *Kaaz'Rut'Gun* entretiennent des liens commerciaux réguliers avec le royaume d'Arn'Armor.



Géographie générale.

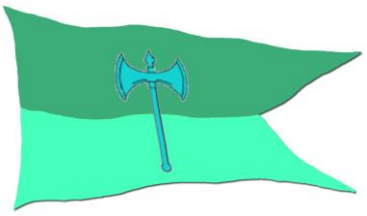
Les Collines de Glace s'étendent sur près de trois cents kilomètres d'est en ouest, et sur environ 160 km du nord au sud.
Elles sont bordées au nord par les steppes du septentrion, terres de la tribu barbare des Tolgs (les Tueurs du Nord), et au sud par les forêts de la Plaine des Vaux, domaine des Vurtas (les barbares Pourfendeurs d'Etoiles).
Les contreforts de ce relief sont particulièrement brutaux et abruptes et semblent indiquer une origine relativement jeune de l'ensemble montagneux.

Relief.

Les Collines de Glace possèdent cinq sous-ensembles répartis à la manière d'un pentacle. On trouve, à partir du nord et dans le sens des aiguilles d'une montre : le Pic-de-Karassan (2.860 m), le Haut-Barnass (3.640 m), le Mont-Kaaz-Rok (3.220 m), le Mont-Kéri (2.930 m) et le Haut-Kazdroff (3.985 m).

Végétation.

La végétation des Hauts-de-Cof est typique des régions de montagne froide. Les conifères y règnent en maîtres incontestés et forment de vastes et profondes forêts sur les pentes les plus « faciles ».



Population.

Nombre d'habitants : 140.000 habitants
Capitale : *Rut'Gun*, 62.000 habitants

Type de population :
Le royaume de *Kaaz'Rut'Gun* est essentiellement peuplé de nains (à 93%).
On compte une minorité humaine, environ 5.000 personnes, répartie dans quelques villages et dont l'activité essentielle est agricole. Ainsi que des Pechs (un peu plus de 2.500 individus), dont le roi a prêté allégeance aux seigneurs nains de *Kaaz'Rut'Gun*.





Pouvoir politique.

Kaaz'Rut'Gun est un royaume unifié depuis plusieurs milliers d'années.
Le pouvoir est entre les mains d'un roi, désigné par le « Conseil des Haches », une assemblée d'une centaine de guerriers, cadres de l'armée naine du royaume. Un roi est généralement désigné à vie.

Roi de *Kaaz'Rut'Gun* en 796 : *Gonthar Trolldrengi* (le tueur de trolls) (depuis 708 du SC)

Un peu d'histoire.

Plusieurs temps très distincts, marqués par des ruptures majeures, font l'histoire du peuple Nain d'Ilvanir.

-2.500.000 : les Dieux créent en Ilvanir, et dans la même période, des races aussi différentes que les Elfes, les Nains, et les Gnomes. Ces trois races vivent en paix, mais connaissent une évolution bien différente. Les Nains peuplent les montagnes et les plaines dans le centre et le sud du continent.

Second Calendrier

322 ~ 588 : « l'ère de la grande paix ». Durant près de 250 ans, le sud et le nord du continent Ilvanirien connaissent la paix.
Le commerce est florissant et l'Arn'Armor tisse des liens importants avec ses voisins nains des Collines de Glace et d'Ardagost.

796 : le Pape Goram (nain) se rend au printemps dans les *Hauts-de-Cof* afin de s'entretenir avec le Roi nain *Taldor* et tenter de faire triompher la paix. Capturé dès son arrivée, il est retenu prisonnier.
L'ensemble des fidèles du panthéon de Praïos s'émeuvent de cette situation, mais aucune riposte rapide ne se met en place.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Nains – L'Epée d'Airain



Royaume Nain

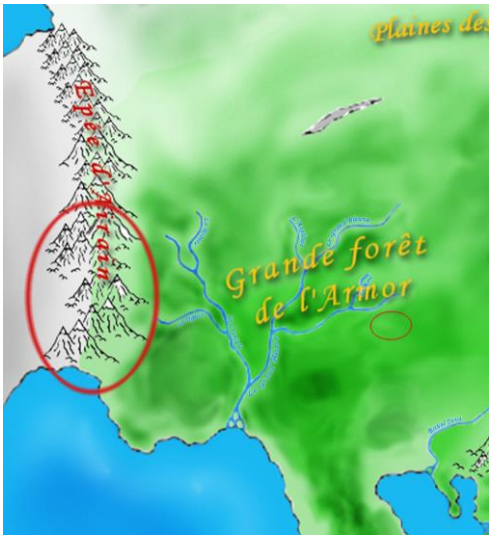
Kaaz'Drakk, les Nains du Dragon

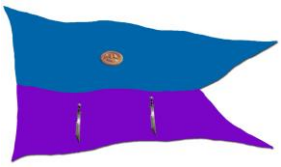
C'est un royaume qui uni deux tribus naines installées au sud et au centre-sud de l'*Epée d'Airain*. Ces nains se prétendent les « aînés de tous les nains » et disent être les descendants directs des premiers nains déposés sur Dère par le Dieu Glorin. Ils considèrent les autres royaumes nains avec beaucoup de condescendance, parfois même du mépris.

Le royaume de Kaaz'Drakk est l'un des plus vaste de tout le continent, mais également l'un des plus isolé et des moins peuplé.

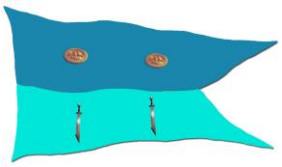
Les Deux Tribus Naines

Peu nombreux, à peine cinquante milles individus, les nains de l'*Epée d'Airain* sont répartis en deux tribus : Khrumides et Gromdalais. Ces deux tribus sont très semblables, tant par leur apparence physique que par leur caractère. Les voici résumés ci-après.





- **Gromdalais**. Peuple de la Cité de *Daggron'Gromdal* (couronne artefact), située dans le centre-sud de l'*Epée d'Airain*.
La tribu compte 25.000 nains environ (dont près de 19.000 dans la cité).
Le symbole des Gromdalais est une pièce d'or frappée d'un dragon. Ce symbole est simple sur l'étendard de la Cité.
Les nains Gromdalais, tout aussi fiers et méprisants que leurs cousins du sud, sont plus isolationnistes et, par voie de conséquence, plus xénophobes encore.



- **Khrumides**. Peuple de la Cité de *Khrum'Ungor* (la caverne des tambours de guerre), située dans le sud du massif montagneux.
45.000 nains environ (dont 28.000 dans la cité).
Le symbole des Khrumides est une pièce d'or frappée d'un dragon. Ce symbole est doublé sur l'étendard de la Cité.
Redoutables guerriers, les nains Khrumides sont fiers et particulièrement méprisant à l'égard non seulement des autres races, mais également des nains des autres royaumes qu'ils considèrent comme « impurs ».
Depuis 740 avant le Premier Calendrier Ilvanirien, la cité de *Khrum'Ungor* est le lieu de résidence principal des souverains du royaume.

Géographie générale.

L'*Epée d'Airain* est à la fois la plus vaste et la plus haute des chaînes montagneuses. Elle s'étend sur plus de 650 km du nord au sud, et constitue une barrière quasi infranchissable entre l'Ilvanir et l'Aventurie. Elle est large d'au plus 160 km, et au minimum de 110 km. Les vallées y sont profondes, et le soleil y pénètre souvent peu. Du fait de la jeunesse même de cette chaîne montagneuse, les cols sont nombreux et parfois très abruptes.

Relief.

L'Epée d'Airain possède les plus hauts sommets du continent Ilvanirien, dont le principal culmine à plus de 10.000 mètres.
On y trouve de nombreux sommets à plus de 8.000 (une bonne trentaine) et plus de cent dsoixante dépassent les 5.000 mètres.

Végétation.

La végétation des Hauts-de-Cof est typique des régions de montagne froide. Les conifères y règnent en maîtres incontestés et forment de vastes et profondes forêts sur les pentes les plus « faciles ».

Population.

Nombre d'habitants : 72.000 habitants
Capitale : *Khrum'Ungor*, 28.000 habitants

Type de population :
Le royaume de Kaaz'Drakk est peuplé à 100% de nains. Aucun ressortissant d'une autre race n'est durablement admis à séjourner sur les terres du royaume.

Pouvoir politique.



Kaaz'Drakk est un royaume unifié depuis l'année 533 du Premier Calendrier, lorsque l'armée de *Khrum'Ungor* intervint victorieusement pour libérer la ville des Gromdalais d'un interminable siège mené contre elle par les barbares Crâne Dur.
Après cette bataille, le roi de *Daggron'Gromdal* abdiqua en faveur de son fils qui épousa la fille du roi du sud, afin qu'ils règnent ensemble sur les deux cités.
Le pouvoir est entre les mains de la même dynastie depuis 533 du PC.



Roi de *Kaaz'Drakk* en 796 : *Balder Drakkghal* (crâne de dragon) (depuis 629 du SC)

Un peu d'histoire.

Plusieurs temps très distincts, marqués par des ruptures majeures, font l'histoire du peuple Nain d'Ilvanir.

-2.500.000 : les Dieux créent en Ilvanir, et dans la même période, des races aussi différentes que les Elfes, les Nains, et les Gnomes. Ces trois races vivent en paix, mais connaissent une évolution bien différente. Les Nains peuplent les montagnes et les plaines dans le centre et le sud du continent.

Second Calendrier

322 ~ 588 : « l'ère de la grande paix ». Durant près de 250 ans, le sud et le nord du continent Ilvanirien connaissent la paix.
Le commerce est florissant et l'Arn'Armor tisse des liens importants avec ses voisins nains des Collines de Glace et d'Ardagost.

796 : le Pape Goram (nain) se rend au printemps dans les *Hauts-de-Cof* afin de s'entretenir avec le Roi nain *Taldor* et tenter de faire triompher la paix. Capturé dès son arrivée, il est retenu prisonnier.
L'ensemble des fidèles du panthéon de Praïos s'émeuvent de cette situation, mais aucune riposte rapide ne se met en place.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Nains – Le Massif du Marcolan

Royaume Nain



Kaaz'Klad, l'Armure des Nains

Situé dans le *Massif du Marcollan*, au sud-est du continent.
, le royaume abrite environ 20.000 nains.



Le

On

Géographie générale.

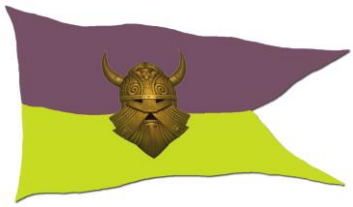
Le.

Relief.

Ré

Végétation.

La végétation des Hauts-de-Cof est typique des régions de montagne.
On y trouve de vaste étendues d'herbes hautes sur les pentes les moins escarpées, ainsi



Population.

Nombre d'habitants : 70.000 habitants
Capitale : *Kaaz'Klad'Bur*, 26.000 habitants

Type de population :

Le « Grand Royaume des Hauts-de-Cof » est peuplé à 98% de nains.
Les petites communautés non-naines sont essentiellement des groupes humains établis dans la capitale de Diar'Dûm à des fins d'ambassade, ou dans les Cités de Perob'Jûn pour le commerce. On rencontre également une petite communauté hobbit établie à proximité de la cité d'Emkad'Bûn pour y cultiver la vigne…

Pouvoir politique.

Kaaz'Drakk est un royaume unifié depuis l'année 533 du Premier Calendrier, lorsque l'armée de *Khrum'Ungor* intervint victorieusement pour libérer la ville des Gromdalais d'un interminable siège mené contre elle par les barbares Crâne Dur.
Après cette bataille, le roi de *Daggron'Gromdal* abdiqua en faveur de son fils qui épousa la fille du roi du sud, afin qu'ils règnent ensemble sur les deux cités.
Le pouvoir est entre les mains de la même dynastie depuis 533 du PC.





Roi de *Kaaz'Klad* en 796 : *Trargon Munsar* (à la protection sacrée) (depuis 717 du SC)

Un peu d'histoire.

Plusieurs temps très distincts, marqués par des ruptures majeures, font l'histoire du peuple Nain d'Ilvanir.

-2.500.000 : les Dieux créent en Ilvanir, et dans la même période, des races aussi différentes que les Elfes, les Nains, et les Gnomes. Ces trois races vivent en paix, mais connaissent une évolution bien différente. Les Nains peuplent les montagnes et les plaines dans le centre et le sud du continent.

Second Calendrier

322 ~ 588 : « l'ère de la grande paix ». Durant près de 250 ans, le sud et le nord du continent Ilvanirien connaissent la paix.
Le commerce est florissant et l'Arn'Armor tisse des liens importants avec ses voisins nains des Collines de Glace et d'Ardagost.

796 : le Pape Goram (nain) se rend au printemps dans les *Hauts-de-Cof* afin de s'entretenir avec le Roi nain *Taldor* et tenter de faire triompher la paix. Capturé dès son arrivée, il est retenu prisonnier.
L'ensemble des fidèles du panthéon de Praïos s'émeuvent de cette situation, mais aucune riposte rapide ne se met en place.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Nains - Les Monts des Vents

Royaume Nain

Kaaz'Ok, les Nains Rusés

et

Kaaz'Zaraz'Ok, les Nains Rusés du Nord

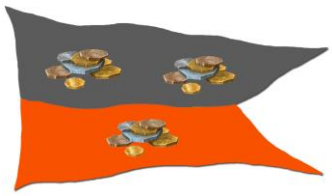


Le massif montagneux des Monts-des-Vents abrite non pas un mais deux royaumes nains. Situé dans le nord-est du continent ilvanirien, il est bordé par le Néarstan à l'est, par le Royaume des Glaces au nord et par les terres des barbares Pieds Palmés et des Marais Sauvage à l'ouest. Le climat, froid dans l'ensemble, est glacial dans les dernières hauteurs nord de la chaîne montagneuse.

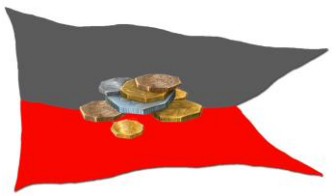


Les deux peuples du vent

On compte au total plus de quatre-vingt cinq milles nains dans les montagnes des Monts-des-Vents, au nord-est de l'Ilvanir.
Pour l'essentiel il n'existe pas de distingo particulier entre les deux royaumes du massif. Les nains de ce royaume sont surtout connus pour leur endurance importante, assez nettement supérieure à celle des autres représentants de leur race. Une endurance dont ils prétendent volontiers qu'elle fut forgée par des siècles de combats réguliers contre les orques d'Acheronn, à l'est, au temps où le sombre seigneur étendait sa domination sur tout le Néarstan…



- Kaaz'Ok. Peuple de la Cité de *Kaaz'Ok'Bun* (la forteresse des nains rusés). 80.000 nains environ (dont plus de 26.000 dans la cité).
Le symbole des *Kaaz'Okiens* est un tas de pièces couleur d'électrum, répété trois fois sur l'étendard de la ville. Le royaume de Kaaz'Ok s'étend sur tout le centre et le sud des Monts des Vents (environ 200 km du nord au sud).
Deux sources de richesse principales portent l'économie du royaume : d'une part de très riches mines d'or et d'argent dans le centre du massif montagneux, et d'autre part le transit commercial entre le royaume d'Elarstan et les barbares à l'ouest.



- Kaaz'Zaraz'Ok. Peuple de la Cité de *Kaaz'Zaraz'Ok'Dûm* (la caverne des nains rusés du nord). 35.000 nains environ (dont un peu plus de 23.000 dans la cité).
Le royaume est indépendant depuis 380 du Premier Calendrier.
Son économie est très liée au *Royaume des Glaces*.

Géographie générale.

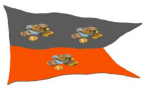
Le massif des Monts-des-vents est situé au nord-est de l'Ilvanir. Il s'étend sur près de 370 km du nord au sud et sépare les plaines du *Néarstan* des *steppes du septentrion*. Il donne naissance dans ses contreforts sud-est à plusieurs rivières, dont *la Partha*, le principal affluent de l'*Erdaruinh*.

Relief.

Végétation.

La végétation des Monts-des-Vents est typique des régions de montagne, avec cependant de nombreuses et vastes forêts de feuillues dans le sud. Le nord, beaucoup plus froid, est bien plus arride.

Population.



Kaaz'Ok
Nombre d'habitants : 80.000 habitants
Capitale : *Kaaz'Ok'Bun*, 26.000 habitants (*Rik* : Obolok IV)
(ici en haut avec son marteau de combat)



Kaaz'Zaraz'Ok
Nombre d'habitants : 35.000 habitants
Capitale : *Kaaz'Zaraz'Ok'Dûm*, 23.000 habitants (*Rik* : Trigone Grim'Wutraz (lance rigide))
(ici en bas avec son hache de bataille)



Type de population :
Les royaumes des Monts des Vents sont peuplés à 99% de nains.

Pouvoir politique.

Peuple nain uni jusqu'en 380 du PC, c'est à la suite d'une profonde dissension sur l'attitude à avoir vis-à-vis des humains (les nains du nord refusant alors tout commerce avec eux) que naquit la sission entre la cité du nord des Monts des Vents (*Kaaz'Zaraz'Ok'Dûm)* et le reste du royaume.
Si depuis cette époque maintenant lointaine l'attitude des nains du nord a changé, il n'en demeure pas moins que jamais les rois de *Kaaz'Zaraz'Ok* ne renoncèrent à leur indépendance.



Kaaz'Ok est un royaume régie par une monarchie absolue. La dynastie en place est au pouvoir depuis près de quatre milles ans

Kaaz'Zaraz'Ok est un royaume indépendant, depuis 380 du PC, dont le roi est désigné par l'assemblée des guerriers libres pour 15 années, renouvelables ad libitum.

Un peu d'histoire.

Plusieurs temps très distincts, marqués par des ruptures majeures, font l'histoire du peuple Nain d'Ilvanir.

-2.500.000 : les Dieux créent en Ilvanir, et dans la même période, des races aussi différentes que les Elfes, les Nains, et les Gnomes. Ces trois races vivent en paix, mais connaissent une évolution bien différente. Les Nains peuplent les montagnes et les plaines dans le centre et le sud du continent.

Second Calendrier

322 ~ 588 : « l'ère de la grande paix ». Durant près de 250 ans, le sud et le nord du continent Ilvanirien connaissent la paix.



Le commerce est florissant et l'Arn'Armor tisse des liens importants avec ses voisins nains des Collines de Glace et d'Ardagost.

796 : le Pape Goram (nain) se rend au printemps dans les *Hauts-de-Cof* afin de s'entretenir avec le Roi nain *Taldor* et tenter de faire triompher la paix. Capturé dès son arrivée, il est retenu prisonnier.
L'ensemble des fidèles du panthéon de Praïos s'émeuvent de cette situation, mais aucune riposte rapide ne se met en place.

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

L'Archipel de Babylos

Le Royaume des Amazones

(d'autres détails dans le « Guide des Races »)



Les Amazones forment un peuple matriarcal et radical.
L'origine des Amazones est indécise. La Genèse les présente comme les représentantes d'une des quatre premières races humanoïdes créées sur *Dère* (dans l'ordre : Elfes, Nains, Wükings et Amazones), par la quatrième des *Grands Esprits*, la Déesse *Antïna* (maîtresse du panthéon des déesses amazones).

Elles présentent une parenté certaine avec les humains du *Pays de l'Or* d'une part et les Taviréens qui peuplaient jadis le Nord-Ouest de *l'Eriasie* d'autre part.
Leurs cheveux sont de toutes les teintes classiques, du blond platine au brun noir, ainsi que leurs yeux.
Taille : 1,65 m + 1D20 cm

Bonnes guerrières et archères émérites, les Amazones sont autant redoutées sur terre que sur mer.

Population et Répartition Géographique

Population : environ 430.000 amazones en 794 du S.C.

Les Amazones peuplent les îles de l'archipel de Babylos (du nom de la plus grande Cité Amazone).

Une Cité compte en moyenne 8.000 habitants (à l'exception de la Cité de Babylos qui compte 86.000 hbts).
On compte plus de 40 de ces cités réparties sur les huit îles principales de l'archipel.

Le peuple Amazone est très homogène, à l'exception des habitantes de l'île de Kennen (Cités de Kennen et Bellos), l'extrême Sud de l'archipel, qui constituent une ethnie un peu différente



*

Un peu d'histoire.

Les Amazones peuplent l'Archipel de *Babylos* depuis l'aube des temps.
Durant des millénaires, elles connurent de longues périodes de replie et d'autarcie, puis des époques de conquêtes impériales fastes…

Période Taviréenne

Les Amazones, originaires de l'Archipel de *Babylos*, vivent depuis des millénaires dans une forme sociétale simple, sans grandes évolutions depuis des millénaires.
Vers -6.600 les Amazones entrent en contact avec les Taviréens (peuple qui trouve son origine dans le Nord Ouest de *l'Eriasie*). La différence de niveau de civilisation est importante, et en faveur des Taviréens. De fait, les Amazones tombent immédiatement sous leur influence.

Vers -2.760. Première « *Guerre Matriane* ». Les Amazones, qui se sont fortement civilisées au contact des Taviréens, déclarent l'indépendance de l'Archipel de *Babylos* face à l'Empire Taviréen. En seulement six mois, les Amazones sont écrasées par les légions de Tavir.
Vers -2.720. Deuxième « *Guerre Matriane* ». Trois légions Taviréennes d'occupation dans l'île de *Babylos* sont massacrées lors d'un soulèvement Amazone « surprise ». Il s'ensuit un conflit de trois années, qui verra la victoire des Taviréens.
Vers -2.685. Troisième « *Guerre Matriane* ». Une nouvelle fois, les Amazones prétendent acquérir leur indépendance. La guerre est longue (près de 4 années de conflit) et particulièrement violente, et conduira à l'écrasement militaire des Amazones.

-2.680 à -1.175 du P.C. La période est globalement calme du point de vue du peuple Amazone. Les Taviréens ont appris à mieux comprendre la culture Amazone, et en ménagent globalement les particularités. Ce qui conduit à une pacification générale des relations (à l'exception de quelques périodes de trouble vers -2.300 et -2050).

-1.175 du P.C. Disparition de l'Empire Taviréen. La chute de l'empire de tutelle des Amazones est aussi complète que soudaine. Elle voit l'anéantissement de près de 60 millions de citoyens de *Tavir*, et laisse les Amazones brusquement sans « maîtres ».

Période post-Taviréenne

Il s'en suit dans l'Archipel de *Babylos* près de trois siècles de conflits. Les Amazones, dans une guerre entre Cités qui ne semble pas devoir connaître de fin. La fin des hostilités arrive pourtant, au soir de la « Bataille des cinq Cités ».

> **La bataille des cinq Cités**
>
> Vers -850 du P.C., les Amazones, en guerre intestine depuis plus de 300 ans (!), sont une nouvelle fois engagées dans un conflit qui oppose les cinq Cités dominantes du moment : *Babylos, Erate, Polidolos, Figos* et *Kenenn*. Depuis plus de trois ans, *Erate* domine les combats, et les alliances entre les cinq Cités se forment et se défont.
> La bataille décisive de ce conflit a lieu à l'automne, sur la rive occidentale du fleuve *Balis*, et oppose plus de 80.000 guerrières Amazones des cinq Cités…
> Au soir de la bataille, moins d'un millier de ces combattantes s'en retournent vers les leurs…
> Le désastre est tel, l'écœurement si grand, qu'une trêve est aussitôt prononcée entre les royaumes… Une trêve qui ne sera que rarement troublée durant plusieurs siècles.

-205 du P.C. L'instinct guerrier Amazone s'éveille. Inquiète des rumeurs concernant l'arrivée de colons humains venus du « *Pays de l'Or* », la Reine *Nopolissa* de *Babylos* entreprend une guerre de conquête et d'unification. Successivement, en moins de dix ans, elle conquiert toute l'île principale de l'Archipel, puis, pas à pas, elle entreprend la conquête de l'ensemble des autres villes. En fait, ses campagnes victorieuses ne connaissent de réelles difficultés que vers -187 du P.C., face aux guerrières de l'île de *Kenenn*.
Là, les légions de *Babylos* se heurtent à une résistance d'une grande ampleur. La reine *Socarta*, exhortant ses troupes de magistrale façon, empêche d'abord la flotte du nord de prendre pied sur son île. Puis, durant deux décennies, elle conduit une guerre implacable contre la Cité rivale de *Babylos*, reprenant et perdant tour à tour les nombreuses cités de l'Archipel…
Malgré tous les efforts des citoyens de *Kenenn*, les 20 années de combats se solderont par la cuisante, et finale, défaite de *Bellos*.
C'est donc en 167 avant le Premier Calendrier Ilvanirien que les Amazones unissent enfin dans un même empire l'ensemble de leurs Cités. Babylos parvient à installer durablement son emprise sur toute l'Archipel.

Premier Calendrier

85 : Les Amazones entrent en guerre contre le jeune royaume d'*Algalith.* Le conflit ne dure que quelques mois et permet surtout aux Amazones, depuis longtemps attentives au déploiement en *Ilvanir* des humains du Pays de l'Or, de mesurer le courage et la détermination de ces « nouveaux venus ».

646 : en mars, la reine *Amazone Tianaline* lance son peuple dans une guerre de conquête de territoires dans le sud *Ilvanirien*. Ses armées surprennent les troupes *Algalithoises* et ravissent rapidement tout le triangle de la corne ouest au sud de *Laelith*. En octobre, les amazones possèdent non moins de 30 sites fortifiés sur tout le territoire conquis (9 vieilles forteresses *algalithoises* et 21 petits fortins construits en quelques semaines), et près de 25.000 guerrières farouches forment l'armée d'occupation.

646 à 725 : durant près de 80 années, toute la corne sud ouest de *l'Algalith* reste occupée par les troupes *Amazones*. Si les batailles furent nombreuses et souvent sanglantes, le Roi *Silvanil 1er* ne reprendra finalement le contrôle de cette région que durant l'année 723, et ne parviendra à repousser les dernières légions amazones que durant l'été 725.

914 : les Amazones de l'archipel de *Babylos* se livrent à une succession de raids contre les ports *algalithois* et *silk'oréens*. En quelques semaines, les flottes civiles et militaires des deux nations sont anéanties. Les Amazones interrompent ainsi le commerce maritime, et s'assurent un contrôle absolu des mers.

933 : informé par des messagers revenu de la nouvelle cité d'Arn'Armor de la réussite de l'entreprise de son défunt père, le roi *Silvanil VII* d'*Algalith* lance un ambitieux programme de réarmement maritime du royaume. Dans toutes les cités fluviales, dans tous les villages, des dizaines de chantiers navals s'ouvrent et travaillent à plein régime.
En 936, l'*Algalith* possède enfin une flotte d'une puissance considérable, et se lance dans une série de batailles navales face aux amazones. Au terme de deux années de violents combats maritimes, les *algalithois* brisent enfin le joug des femmes de *Babylos*. Mieux encore, les capitaines de *Silvanil VII* menace la capitale amazone.
Un accord de paix est signé à *Gand'Al* le 14 juin 938 entre les deux belligérants.

Second calendrier

700 : débarquement *amazone* dans la région du *Percolan*. En quelques mois, les guerrières de la reine *Aminosia* s'emparent de tout le littoral entre le royaume *d'Ang'Mar* et celui *d'Algalith*, à l'exception de la Cité de *Percolan* qui connaîtra plusieurs années de siège. Elles font aussi main basse sur l'ensemble des *Piliers de l'Est*, et y établissent leur base arrière (île de *Seilank*).
Toute la région restera sous leur domination jusqu'à ce que le Prince de *Colombus* et le Grand Duc du *Percolan* ne s'unissent pour faire campagne contre elles en juillet 718. En moins de 5 mois, ce seront près de 40 batailles maritimes importantes que se livreront les belligérants. Plus de 200 navires *Amazones* et près de 110 bâtiments *Algalithois* ou *Percolanais* seront coulés durant cette période.
Début décembre 718, aucun comptoir *Amazone* n'est plus présent dans la région.

> Conséquences importante de cette période :
> Les comptoirs établis durant ces dix-huit années par les amazones seront presque tous détruits dans les nombreuses batailles de l'années 718. Pourtant un grand nombre d'entre eux donnera naissance à des villages humains dans les années suivantes (des colons s'installeront attirés par les infrastructures édifiées durant l'occupation amazone).
> Ainsi, la région jusqu'alors vide d'une réelle implantation humaine, hors les régions soumises au Percolan, se transforme-t-elle lentement en une zone riche de nombreux échanges économiques.

749 : une nouvelle flotte amazone venue de *l'Archipel de Babylos* débarque près du *Mont Solitaire* et pille toute la côte *d'Acherrie,* dans le but de capturer un grand nombre d'Orques à fin d'esclavage. Par le plus grand des hasards, les guerrières du sud rencontrent l'armée en préparation d'Acheronn. Elles sont rapidement refoulées vers la mer, et rejoignent leurs îles avec une cargaison d'environ 2.000 jeunes orques.
Cette mésaventure amazone suscitera chez le Noir Seigneur l'inquiétude de voir ses plans militaires dévoilés, et précipitera le déploiement de ses troupes sur le sud de *l'Acherrie*.

Société

Les Amazones ont fondé, il y a plusieurs millénaires, une civilisation solide, particulièrement stable, sise dans l'archipel de *Babylos* (Sud-Ouest de *l'Ilvanir*).
Leur société est construite sur le modèle des Cités indépendantes.
Chaque Cité est un royaume et l'union des Cités forme une sorte de République entre les mains d'une Impératrice à vie.
Bien que les différences soient parfois importantes entres les Cités, les Amazones ne connaissent que fort peu de guerres intestines.
Le siège du pouvoir principal se trouve dans la Cité de *Babylos*.
En 791 l'Impératrice est la Reine *Antinea* de *Babylos*

Les Amazones sont polygames et leur culture est matriarcale.
Les mâles se chargent des travaux pénibles et de l'exploitation des terres. Ils ne sont pas autorisés à combattre ni à porter des armes. Leur rôle politique est nul.
Les enfants mâles sont laissés à l'éducation des hommes, tandis que les filles sont elles confiées à la Cité qui se charge de leur donner une éducation physique et intellectuelle.

Religion

Les Amazones sont fidèles au panthéon d'Antïna.
Selon la Genèse, Antïna est le quatrième « Grand Esprit » qui fut créé par Los. Elle est la créatrice des Amazones, conçues pour plaire au Tout Puissant.
Le panthéon compte quatre Déesses : *Antïna, Loëva, Birmina* et *Aldritte*.

Les prêtresses Amazones ne sont pas rares, et le culte des Déesses est une composante importante de la vie des Amazones.

Métiers

Les Amazones peuvent exercer les métiers suivants :
Archer, Aventurier, Elémentaliste, Guerrier, Magicien, Pirate, Prêtre, Rige, Voleur.

Capacités particulières

- Arc.
Toutes les Amazones, dès leur plus tendre enfance, reçoivent une formation militaire complète. Dans le cadre de cette formation, l'accent est mis sur la maîtrise de l'arc. C'est sans doute pourquoi les Amazones possèdent les meilleurs archers de toutes les races humanoïdes, surpassant même les Elfes !

Lorsqu'elles utilisent un arc long, les Amazones utilisent la table de visé de l'arbalète. Elles reçoivent en outre un bonus d'1 point au visé et d'1 point aux P.I.
Dès le niveau 6 de leur métier, quel qu'il soit, elles reçoivent encore un bonus d'1 point aux P.I. et peuvent tirer une flèche par assaut.
Au niveau 9 de leur métier, elles peuvent tirer 3 flèches sur 2 assauts.

- Equitation.
Archères émérites, souvent guerrière confirmées, les Amazones sont aussi des cavalières de grande qualité. Elles savent toutes monter à cheval (Equitation au degré III dès l'âge de 10 ans).



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Narg

Le Royaume des Orques

(d'autres royaumes orques sont présentés dans : « livre des peuples Orques »)

Le royaume de Narg est le plus grand territoire Orque libre d'Ilvanir. Né après la grande guerre contre Acheronn de la fin du VIII[ème] siècle du Sec. Cal., il regroupe l'essentiel des gobelinoïdes que comptait la région du Néarstan, et qui ont réussi à fuir l'avancée des troupes de l'Empire du Nord…

Géographie générale.

Le Royaume de *Narg* s'étend entre les *Monts des Vents*, à l'ouest, les rives de la *Syline* au sud, et celles de la *Partha* du Nord à l'est… D'un climat plutôt froid, le pays est en outre assez humide. En effet, une grand part des précipitations venues de l'océan à l'orient viennent s'écraser contre la barrière montagneuse des *Monts des Vents* provocant de très gros orages de août à octobre.

Relief.

Région valonnée, mais peu élevée en altitude, le *Narg* est fait de larges valons au nord et dans le sud, et de vastes ensembles de collines dans le centre.
Le point culminant est le *Pic Dolifol*, avec 1.250 mètres, à quelques kilomètres au nord-ouest de *Grotenog*, l'actuelle capitale du pays.

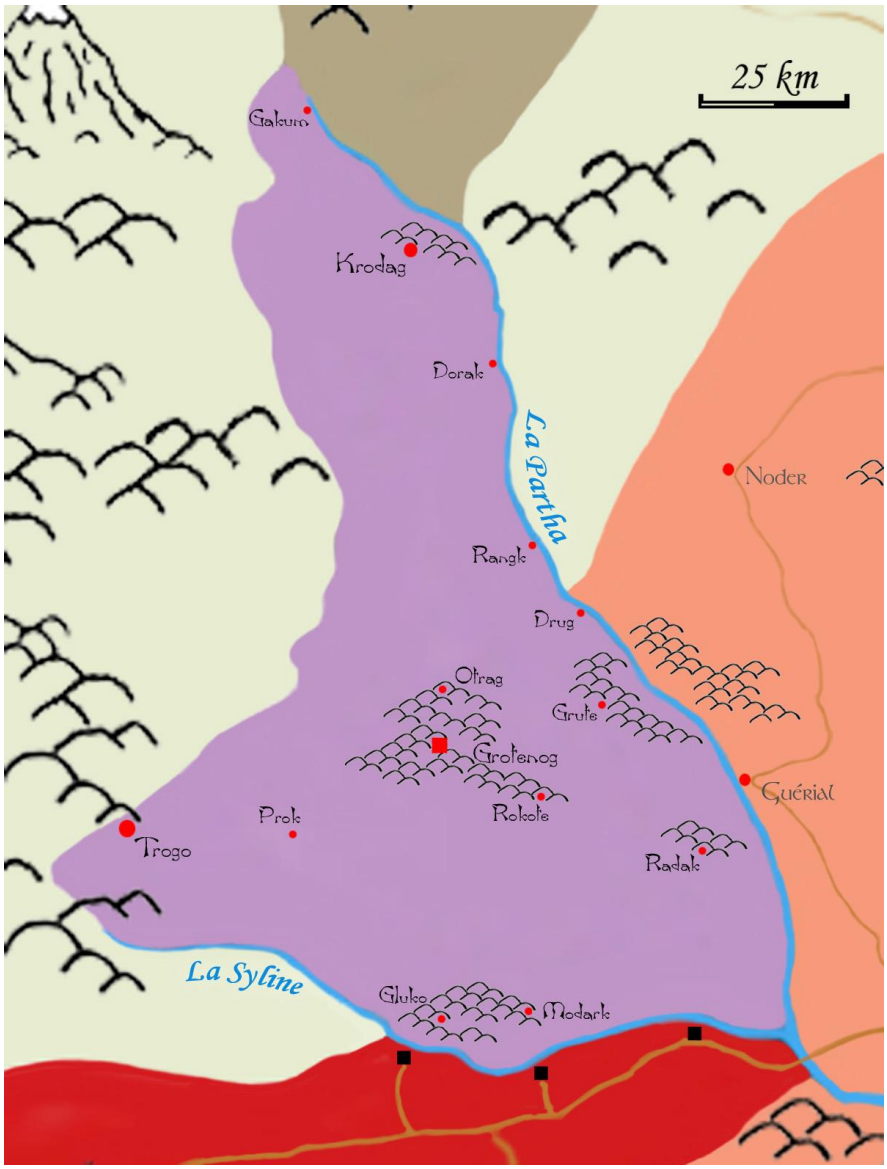
Végétation.

La région est particulièrement boisée. On y trouve de vastes forêts de conifères dans toute la région proche des montagnes, et de grandes forêts de feuillus dans tout le reste du pays.
Végétation grasse, faite au sol de grandes fougères arborescentes, la région serait particulièrement propice à l'élevage et à la culture en général.

Population.

Nombre d'habitants : 250.000 habitants
Capitale : *Grotenog*, 23.000 habitants (Gyak *Roccro'Jed*)

Type de population :
Le Royaume est peuplé à 70% d'Orques Roux, 15% de Gobelins, 10% d'Orques Bruns, et 5% de Hobgobelins, Ogres, Hommes du sud (*Eriasiens* noirs esclaves d'*Acheronn*)…



*
* *

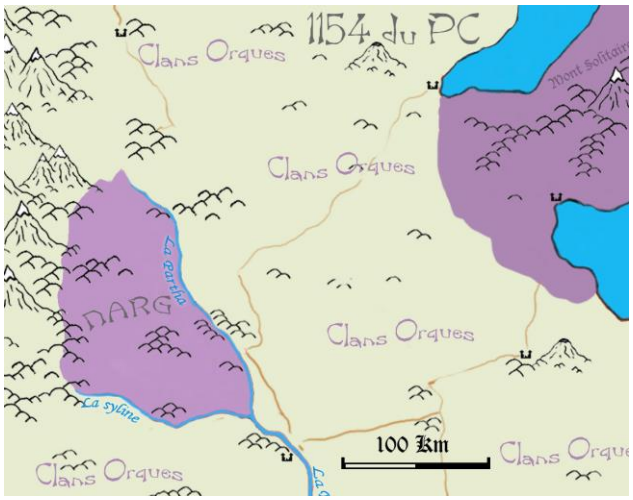
Un peu d'histoire.

Le Royaume de Narg s'étend sur les frontières quasi exactes de la province du même nom, du temps de l'Achérie.
La province est devenue royaume en 788 du Second Calendrier, après la victoire des humains sur les troupes d'Acheronn.
C'est le guerrier Orque Roux *Drac* qui en est devenu le premier Roi (« jeddar » en orque).

Premier Calendrier
1040 : au Nord-Est du royaume d'*Elarstan*, des orques et des gobelins jaillissent par milliers. Des légions d'ogres, des armées d'hobgobelins déferlent sur les campagnes *stimarloises*. En moins de six mois, la verte région, au nord de l'*Erdaruinh* n'est plus qu'un champ de ruine (plus de 45.000 *stimarlois* sont massacrés par les gobelinoïdes) et l'*Elarstan* perd 8 cités parmi les plus belles de son territoire. Les hordes de

créatures sont finalement stoppées, au prix de terribles affrontements, sur les rives du fleuve. En 1041, la menace se précise, une créature, liche ou démon du nom d'*Acheronn*, revendique tout le territoire conquis par les orques au nord de l'*Erdaruinh*. Sur tout le pays « d'*Acherrie* » des tours de garde orques sont dressées, et très vite la végétation devient sèche et disparaît.

1069 à 1070 : première croisade contre *Acheronn*. Le roi d'*Elarstan*, *Cigistain d'Andurias* lève une puissante armée et passe le fleuve *Erdaruinh*, portant ses coups jusqu'à plusieurs dizaines de kilomètres au nord. Il est tué sur les rives de la *Partha*. La chute de *Cigistain* marquera pour longtemps l'installation d'*Acheronn* au Nord d'un *Elarstan* très diminué.



1148 à 1151 : les « *années noires* ». Les troupes d'*Acheronn* franchissent l'*Erdaruinh* et pillent l'*Elarstan* de 1148 à 1150, mais à l'hiver 1150 elles sont repoussées au-delà du fleuve et presque totalement anéanties au printemps suivant. Acheronn décide alors le repli vers les hauteurs imprenables du Mont Solitaire.
La région nord du continent, libérée de l'influence d'*Acheronn*, n'est plus qu'une vaste lande dévastée. Sans moyens pour réhabiliter ces terres, et confronté à la nécessité de reconstruire d'abord le cœur de leur royaume, les *Stimarlois* les laisseront à l'abandon. Elles seront lentement réoccupées et repeuplées par des clans Orques survivants des massacres.

1158 : Après la grande débacle de 1151, les Orques survivants de l'ouest des territoires s'organisent et créent plusieurs fiefs dans les landes désolées. Dans la région entre le fleuve Partha et Mont des Vents, les Orques créent, sous la conduite d'un ancien capitaine du nom de *Groduk*, un royaume qu'ils nomment *Narg*.

1198 à 1224 : Grande guerre contre les nains des *Monts des Vents*.
Agacés par les multiples incursions Orques dans leurs montagnes, les Nains lance une grande offensive dans le Royaume Orque de *Narg*. Après un peu plus de vingt cinq années de guerre, les nains sont victorieux et reprennent aux troupes d'Acheronn de vastes plaines, aux pieds des *Monts des Vents*, que celles-ci ne reprendront que bien plus tard, et toujours pour des périodes très courtes.





1340 : le Hobgobelin *Drokof*, guerrier puissant et particulièrement respecté, héros de nombreuses batailles contre les humains et les nains, devient Roi de *Narg* à son tour (il prend le nom de *Drokof'Jeddar*).Bien plus intelligent que ses prédécesseurs Orques, il structure la région et dote le royaume d'un Etat véritable, centralisé dans les collines du centre, à *Grotenog*.
Il sera roi de 1340 à 1349 du PC, et laissera dans les esprits des Orques et des gobelinoïdes de la région un souvenir durable.

Second Calendrier

141 : « le grand désastre ». Le pays *Narg* est totalement dévasté par les Nains des *Monts des Vents*. La capitale, *Grotenog*, est rasée et les habitants sont pourchassés jusqu'au-delà de la rivière *Partha*.

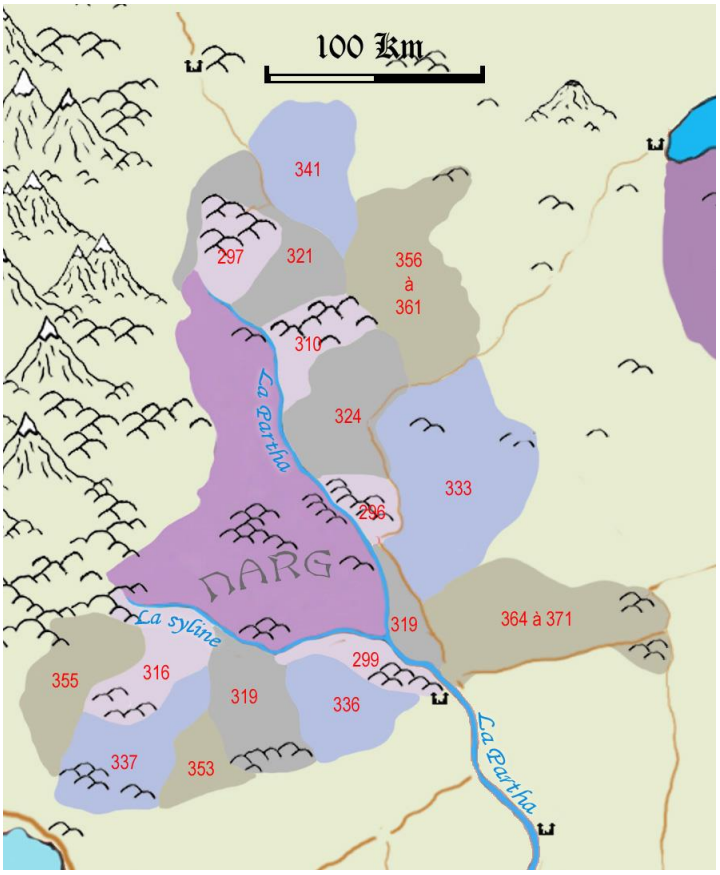
145 : trois Orques roux, chefs de clans, et un Hobgobelin, également chef de clan, se rendent dans le *Mont Solitaire*, afin d'y demander l'aide du *Seigneur Ténèbreux*, *Acheronn*, qu'ils considèrent comme leur Dieu. Ils reviennent dans la région de *Narg* à la tête de leurs clans, et accompagnés de plusieurs centaines d'Ogres confiés par le Seigneur du *Mont Solitaire*.
A la tête de ces troupes, ils parviennent à chasser les nains et à reprendre le contrôle de l'essentiel de leur pays. C'est le chef Orque *Bruhuk* qui devient le nouveau Roi de Narg, *Bruhuk'Jeddar*.

296 : sous la conduite de *Buhuk'Jeddar* et de ses descendants, les gobelinoïdes de *Narg*, après près d'un siècle et demi de paix relative, ont connu une expansion démographique extraordinaire. La croissance de la population est telle que le pays ne parvient plus à nourrir ses enfants. *Tudrak'Jeddar*, alors Roi de *Narg*, lance de vastes campagnes d'invasion, pour piller les régions voisines, mais aussi pour y établir des fiefs soumis et imposer ses guerriers à la tête des clans vaincus.
Ses descendants suivront sa voie durant plus d'un siècle, faisant grandir le royaume et lui assurant une puissance impressionnante.
(la carte ci-contre montre ces campagnes de conquête, de 296 du SC jusqu'à 371 pour les dernières soumissions)

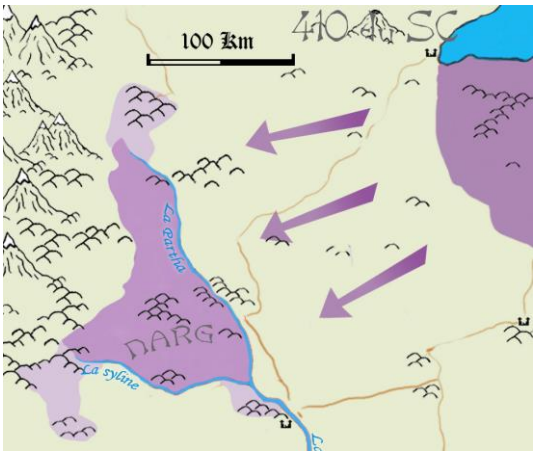
328 à 345 : des chamans de *Gruumsh*, le Dieu Orque, arrivent dans *Grotenog*, la capitale de *Narg*. D'abord pourchassés et massacrés par les Rois de *Narg*, seigneurs d'une population jusqu'alors essentiellement fidèle *d'Acheronn*, les chamans, insistant dans leur prosélytisme sur le

silence permanent de « *celui-qui-se-fait-passer-pour-un-dieu* » et répendant nombre de critiques sur lui, finissent par répandre lentement leur propre foi dans la population.
En 341, pour la première fois, les fidèles de *Gruumsh* sont plus nombreux que les partisans d'*Acheronn*.
En 343, les persécutions cessent, et le nouveau Roi, *Bradul'Jeddar*, prend pour Premier Conseiller un chaman de *Gruumsh*.

371 à 408 : apogée du Royaume *Narg*. Le Roi *Grakul'Jeddar* est à la tête d'un vaste territoire sur lequel tous les orques et autres gobelinoïdes lui rendent hommage. Le pays est plus structuré que jamais, par les victoires militaires qui entretiennent le moral des orques, mais aussi par la religion et le clergé de Gruumsh, désormais présent à tous les niveaux de la vie du royaume. Les combats entre clans deviennent plus rares, malgré l'agressivité naturelle des orques, et une relative prospérité s'installe.
Le Royaume vit toujours de pillages, bien sûr, particulièrement dirigés vers les terres humaines d'Elarstan et de l'ouest, mais aussi, et c'est une grande nouveauté pour ces gobelinoïdes, d'agriculture et d'élevage.
En 400 du SC, le Roi *Madrul'Jeddar* signe un accord avec le Duc *d'Andurias*, dans lequel les orques s'engagent à ne plus attaquer les humains de son fief en échange de la venue en *Narg* de quelques conseillers agricoles *d'Andurias* !
Mardul'Jeddar gouverne alors près de 280.000 gobelinoïdes !



409 à 410 : Acheronn tourne son regard vers le *Narg* et prend ombrage de ce qu'il considère comme une dérive coupable des dirigeants de ce royaume. Bien décidé à le détruire, il lance contre le Narg une armée de près de 25.000 guerriers (pour l'essentiel des Gobelins et des Ogres, afin d'éviter toute trahison éventuelle de ses troupes Orques) encadrés par ses redoutables *Nazguls*. Les combats seront terribles d'octobre 409 à juillet 410 et les victimes très nombreuses chez les orques de *Narg*. En août, le Roi *Bruhul'Jeddar* demande l'arrêt des hostilités et se soumet au *Seigneur Ténèbreux*. *Acheronn*, alors inquiété à l'orient par des raides Wükings sur les îles de la pointe Nord-Est de son territoire, accepte la soumission du *Narg* et repporte ses troupes vers l'est.
La plupart des clans orques, progressivement fédérés par les Rois de Narg tout au long du quatrième siècle, reprennent leur indépendance.
Le nouveau Roi *Atrok'Jeddar* (bâtard d'Orque et de Hobegobelin), monté sur le trône de *Narg* après *qu'Acheronn* ait exigé la tête de *Bruhul* en gage de soumission du Narg, ne règne plus que sur 90.000 gobelinoïdes environ.
Il faut noter que si le culte de *Gruumsh* est de nouveau interdit, il demeure solidement ancré ches les sujets du royaume.



411 à 600 : le *Narg* demeure sous haute surveillance des serviteurs *d'Acheronn*. Toute prétention expensionniste lui est désormais interdite. Durant toute la période, les Rois de *Narg* ont pour Premier Conseiller un émissaire venu du *Mont Solitaire,* le plus souvent un Hobgobelin.

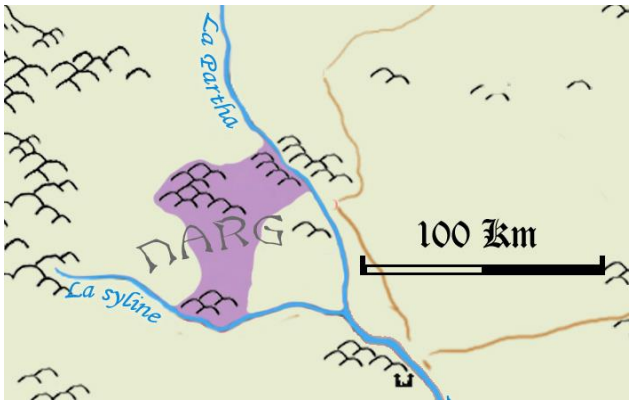
623 à 637 : Le *Mont Solitaire* s'éveille. *Acheronn* sort de ses retranchements. Les rôdeurs *d'Elarstan* rapportent une augmentation rapide des populations *Orques* et de *Gobelines* de la région. Dans les environs immédiats du *Mont Solitaire*, des dragons sombres sont visibles en grand nombre et en 632, *Bartof le Brave*, connétable *d'Elarstan*, narre comment il a fuit devant l'une des créatures les plus dangereuses de la création, un *Basilic*, à quelques lieues seulement au nord du fleuve *Erdaruinh*.
Au *Narg*, les préparatifs de guerre vont bon train. Les Rois du pays démontrent une fidèlité exemplaire au *Seigneur Ténèbreux*.

638 à 640 : de très nombreuses incursions *Orques*, *Gobelines* ou *Ogresques* sont signalées durant toute la période dans le pays *d'elarstan,* en *Arn'Armor* et plus largement dans tout le nord du continent *Ilvanirien*.

658 : Multiplication des incursions des troupes venues d'Acherrie, le pays sis entre les Mont-des-Vents et l'Océan, au nord du fleuve *Erdaruinh*, soumis à *Acheronn*, le N*oir Seigneur* du *Mont Solitaire*. Par milliers, les créatures monstrueuses s'abattent sur les terres *d'Elarstan*, du *Royaume des Glaces* et des pays barbares voisins. Les grandes routes de commerces entre *l'Arn'Armor* et *l'Elarstan* sont coupées. Les récoltes sont pillées et de la plus grande partie des villages de petite taille sont ravagés.
A l'automne, la couronne *d'Arn'Armor* lève une puissante armée qui se porte au secours des troupes du régent *d'Elarstim*. En novembre, ce sont plus de 85.000 soldats des deux nations qui repoussent les pillards du maléfique Acheronn au-delà du fleuve *Erdaruinh*. Sur le flan Est de la bataille, le long de l'océan, *l'Emir Oram Amoustouf* donne l'avantage aux humains en rejoignant le front avec 200 *Cavaliers de la Dune*, des combattants d'élite, entraînés par lui dans les sables du désert, et qui combattent l'ennemi avec une ferveur et une ardeur

prodigieuse. Partout, les humains aimeraient pousser leur avantage, mais un froid vif et soudain s'abat sur la région Nord *d'Ilvanir*, empêchant toute progression efficace. *Stimarlois* et *Anr'Armorois* campent sur les rives sud du fleuve.

659 : Au printemps, les forces déjà affaiblies *d'Acheronn* subissent les assauts de la horde du barbare *Kedossanh Kahn*. Grand rassembleur des tribus de l'Est, *Kedossanh* entend venger avec plus de 30.000 guerriers farouches, les agressions répétées dont son peuple a souffert l'année précédente.
Sous la poussée des armées humaines et de la horde barbare « inattendue », *Acheronn* se retranche, après quelques batailles désastreuses, avec ce qui lui reste de troupes dans son inexpugnable forteresse du *Mont Solitaire*. Une nuit mystérieuse baignant toute la presqu'île du Nord-Est empêchera les troupes humaines de poursuivre les armées en débâcle du *Seigneur Noir* jusqu'au pied de sa forteresse.



660 à **748** : le *Narg* est pratiquement anéanti. Les troupes humaines, mais surtout la vase horde barbare, ont eu raison du peu de structure que possédait encore le royaume. *Grotenog* est pillée et presque entièrement détruite. Tous les lieus de cultes sont jetés à bas. La quasi totalité des villes orques sont anéanties.
Lentement pourtant, après le départ des troupes humaines et barbares, qui laissent la région vide de toute occupation militaire, les Orques survivants du *Narg* reviennent. Lentement ils se rassemblent sur les plateaux du centre et reconstruisent leur capitale. En 670 *Grotenog* compte moins de 450 orques. En 680, la population de la ville atteint le millier. En 700, 2.500. En 720, plus de 4.000. En 740, ce sont près de 10.000 orques qui vivent à nouveau dans la ville.
Et la croissance continue pour repeupler progressivement la région qui ne redevient pourtant pas réellement un royaume.

« J'avais rien vu de tel !
Jamais. Comment bien vous dire pour vous faire bien comprendre ? Quand monseigneur d'Andurias a demandé des volontaires pour aller chez les poilus du nord… j'étais pas chaud. Mais faut dire aussi qu'y avait les 1.000 pièces d'or à la clef… alors bon hein… j'ai pris mon sac et hop… direction chez les orques ! Six mois… ça passe vite que j'me suis dit.
M'ouais… pas tant que ça en fait. J'me suis retrouvé aussi sec dans les forêts sombres des pieds des Monts-des-Vents. Près d'une semaine de voyage. Nous étions presque une trentaine d'experts, comme ils nous appelaient, à marcher vers le nord, escortés depuis la frontière d'Elarstan par une cinquantaine d'Orques en armes.
Tous les jours, nos « protecteurs » devaient repousser fermement trois ou quatre groupes de maraudeurs. Toutes les nuits nous pouvions entendre les bruits lointains des bêtes sauvages qui peuplent ces régions...
Puis ça a été la capitale, Grotenog.
Grotenog ! Des milliers et des milliers de ces velus teigneux. Des jeunes dans tous les coins, des femelles débraillées. Une puanteur repoussante… Une crasse omniprésente !
Putain ! Six mois là-dedans ! Ca aurait été impossible.
Heureusement, nous avons été nombreux à être ensuite conduits vers des villes plus modestes, dans les provinces du Narg. Une nouvelle marche. Plus loin encore de mon foyer et des miens. Des forêts plus profondes encore. Plus hostiles aussi.Et puis l'arrivée. Dans un bourg situé sur les berges de la rivière Partha. Des huttes rassemblées sous la protection d'une grossière pallissade de bois. Dorak. Dorak et sa boue. Dorak et son froid hivernal pénétrant… et son printemps doux… son été clément… Dorak qui m'a abrité pendant un peu plus de six mois…
Et ben je vais vous étonner, mais après quelques mois passés dans cette petite communauté du nord est… j'ai commencéà apprécier ces créatures.
Ouais… Très vite, il m'a semblé que leur caractère dur commençait à s'adoucir. A notre contact, il m'a semblé que ces Orques se… civilisaient !
Je crois bien qu'il y avait de l'espoir avec ces velus… A condition peut-être de les traiter avec respect mais fermeté, ils semblaient bien capables de se comporter presque comme nous autres…

Mémoire de Jacques Farinial
maître tonnelier – 403 du SC.

En 747 du SC, les Orques du *Narg* sont sous la domination du *Mont Solitaire,* qui a repris son autorité sur l'ensemble des terres au nord de *l'Erdaruinh*. Durant toute l'année, et l'année suivante, la région fourni près de 6.000 guerriers Orques à Acheronn pour répondre à ses plans de conquêtes.

749 : une nouvelle flotte amazone venue de l'archipel de *Babylos* débarque près du *Mont Solitaire* et pille toute la côte *d'Acherrie*, dans le but de capturer un grand nombre d'Orques à fin d'esclavage. Par le plus grand des hasards, les guerrières du sud rencontrent l'armée en préparation *d'Acheronn*. Elles sont rapidement refoulées vers la mer, et rejoignent leurs îles avec une cargaison d'environ 2.000 jeunes orques.
Cette mésaventure amazone suscitera chez le *Noir Seigneur* la crainte de voir ses plans militaires dévoilés, et précipitera le déploiement de ses troupes sur le sud de *l'Acherrie*.

751 : de nombreuses incursions d'orques roux sont signalées sur toute la frontière nord de l'Elarstan. La couronne d'Arn'Armor et le seigneur intendant d'Elarstan Philius, concluent un Traité d'alliance et d'assistance réciproque.

787 : Grande Guerre contre Acheronn. Au printemps, les humains, les nains et les elfes, lancent une vaste offensive contre les terres soumises à *Acheronn*. En tout, plus de 160.000 guerriers s'élancent fin mars contre les hordes orques du nord. Après neuf mois de combats acharnés, les troupes humaines, naines et elfes arrivent au cœur de l'Acherie, à quelques dizaine de kilomètres à peine du Mont Solitaire, où réside le Noir Seigneur… mais se heurtent à un titanesque mur noir. Décision est prise de cesser l'offensive et de conserver des troupes en observation le long de cette fortification.
En tout, l'offensive aura coûté près de quarante milles vies, humaines, naines et elfes…
Le prix le plus lourd fut payé par l'Empire (13.000 victimes sur les 32.000 engagées) et par l'Elarstan (11.000 morts sur les 60.000 hommes engagés).
Le prix fut exhorbitant pour les Orques aussi. Et le Narg paya non moins de 10.000 guerriers de tribut aux massacres de cette année là.

*
* *

Pouvoir.

Le Roi de Narg est l'Orque Roux *Krol'Jeddar*. C'est un puissant guerrier, qui a vécu de nombreuses années de sa jeunesse dans la presqu'île de *Malaterre*. Il y fut entraîné et rompu à de nombreuses techniques de combat.
Depuis qu'il est devenu roi du Narg, il a su se montrer également un souverain rusé et un vrai stratège. Particulièrement après



l'effondrement de la domination d'Acheronn sur la région.
Craint et respecté par ses guerriers, *Krol'Jeddar* réside à *Grotenog*. Son souci est plus aujourd'hui de maintenir le Narg, que de rêver à de quelconques conquêtes… Pourtant, il caresse l'idée d'unifier son royaume aux terres orques de l'Est de *l'Aarkinie*.

Economie.

Les Orques sont des agriculteurs médiocres, et de piètres artisans.
Ils produisent environ 80% de leur consommation de nourriture.

Religion.

La question religieuse est complexe dans le royaume.
Si peu de temps après 1.040 du PC (et l'arrivée d'*Acheronn* en *Ilvanir*), près de 100% des orques et des gobelins vouaient un culte unique au « Seigneur Ténébreux », les choses commencèrent à changer rapidement à partir de 328 du SC, et l'arrivée de chamans prosélytes de *Gruumsh*. Au point que, dès 341, plus de 50% des habitants du *Narg* avaient été convertis !
En 410, après la grande guerre entre le *Mont Solitaire* et le *Narg*, le culte de *Gruumsh* est officiellement interdit, mais plus de 80% des sujets du *Narg* conserveront leur foi dans le Dieu Borgne durant des générations.
En 770, les adorateurs de *Gruumsh* représentaient encore plus de 45% de la population orque et gobeline.

En 795, près de dix ans après la reconquête du *Néarstan* par les humains, et le retranchement d'*Acheronn* dans la presqu'île de *Malaterre*, même les plus fervents partisans du culte du Seigneur Ténébreux doutent désormais. On compte ainsi plus de 75% de fidèles de Gruumsh (dont le culte n'est plus interdit depuis 788), et moins de 20% de fidèles d'Acheronn ! Près de 5% des sujets prient désormais la Déesse Yulia*.



**Yulia est une ancienne divinité mineure des Orques. Fille de Yuurtrus, elle est invoquée dans des circonstances de pitié, de mort douce, d'indulgence. Pour la très grande majorité des orques, elle est synonyme de faiblesse et les fidèles de la déesse sont très souvent l'objet de mépris, voire de persécutions.*

Actualités

Depuis l'effondrement du pouvoir d'Acheronn sur les terres du Nord, Krol'Jeddar a multiplié les échanges diplomatiques avec le Royaume des Glaces. En 788, un accord secret a été passé entre le Krol'Jeddar et Aarkin XIX (roi des glaces) dans lequel les deux souverains s'engagent à ne pas s'attaquer mutuellement, garantissant ainsi l'un et l'autres leurs frontières.
Dans le cadre de cet accord, Aarkin XIX a ouvert aux orques du Narg la colonisation discrète de l'Aarkinie, à la condition qu'il soit reconnu comme souverain sur ces terres !



Il faut noter que depuis la grande défaite d'Acheronn, les orques du Narg sont particulièrement troublés. Beaucoup d'entre eux ne croit plus à la suprématie orque sur les autres races…
Sur le plan religieux, nombreux sont ceux qui pensent que si Acheronn avait vraiment été un Dieu, il les aurait mieux protégés… ce qui provoque un ressentiment fort vis-à-vis des fidèles d'Acheronn et des troubles civiles fréquents.
Pour les fidèles de Gruumsh, l'heure est à la pénitence pour expier les infidélités du peuple à sa foi, et les plus radicaux réclament un pogrom des « valets d'Acheronn ».
Dans cette période, les fidèles de Yulia sont moins inquiétés…

Sites Notables.

Le Royaume de Narg ne possède pas de sites architecturaux notables.

- *Les pierres dressées de Grotenog*

C'est un ensemble très ancien de grands monolithes de grés, dressés au cœur d'une des plus hautes collines du centre du royaume. C'est là que depuis des générations les orques du Narg couronnent leurs nouveaux Djeddars !

Divers.

Expressions.
"*Noirceur et Chair fraîche*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "R*ipaille de nos ennemis*".

Spécialités culinaires.
néant



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Salem

Île des Schninkels

(voir également le chapitre « Schninkels » dans le livret « Guide des Races »)



On désigne communément par le nom de « *gnome* » les humanoïdes de petite taille originaires de l'île de Salem. Mais autant le dire immédiatement, ces créatures détestent cette désignation, qu'ils jugent méprisante, et revendiquent le nom de « Schninkel », qui signifie dans leur langue « être-pensant-bon ».

Selon la plupart des récits mythologiques qui les concernent, les Schninkels peuplèrent pacifiquement la totalité de l'île de Salem pendant plusieurs centaines de milliers d'années, vivant d'agriculture, d'exploitation minière et du travail des métaux… Mais l'histoire des conflits Ilvaniriens rejoignit la leur pour la première fois en 628 du Premier Calendrier, puis au début du Second Calendrier pour leur plus grand malheur… Et le peuple doux des Schninkels fut chaque fois terriblement bouleversé !

Population

Les Schninkels forment un peuple sage et modeste. Plus de 95% des gnomes vivent dans l'île de Salem, essentiellement dans les montagnes du centre de l'île.

Population estimée : 110.000 individus

*

Un peu d'histoire.

Premier Calendrier

628 : un groupe d'humain venu de *Tynaria* pénètre l'île de *Salem* et découvre le peuple méfiant des Gnomes (ou Schninkle).

642 : la peste s'abat sur le royaume pourtant prospère d'Ang'Mar. Près de la moitié de la population du royaume sera anéantie par la maladie en moins de deux années !
Les plus touchés par la peste cherchent alors des boucs émissaires. Des dizaines de temples, de toutes confessions sont mis à bas, le pouvoir royale chancelle sous la pression populaire… *Zurtief*, grand prêtre de *Dagoth* désigne alors le peuple Gnome comme responsable de la récente contagion. Le pouvoir royal s'empare de cette assertion et mène une guerre d'extermination contre le peuple de *Salem*. Les carnages et les massacres (plus de 40.000 morts ! selon les registres tenus par les prêtres de *dagoth*) seront conduit durant quatre mois, avant que le roi d'*Ang'Mar* ne décrète Salem « impropre à la colonisation ».

Conséquences de cette peste :	- on estime que le peuple Gnome fut détruit pour moitié environ. - les *Mar'Angois* garde une haine viscérale des Gnomes - *le culte de* Dagoth *devint le premier par l'influence et le nombre de fidèles*

Prêche de Zurtief Grand Prêtre de Dagoth, le 18 décembre 642
« Que voyons nous mes frères ? Que voyons nous venir ? La fin des temps ! La fin du royaume je vous le dis.
Et savons nous seulement pourquoi ? Oui ! Mes frères en vérité, oui. Nous savons d'où nous vient cette peste abominable qui tue nos enfants, qui terrasse nos proche, et ruine nos maisons. Elle nous vient de cette île maudite ou le malheur voulut que nos fiers marins accostent malgré eux un triste jour. Elle nous vient de cette île diabolique, peuplée de démons aux yeux noirs comme l'enfer.
Si les Dieux nous envoie aujourd'hui cette déchirante leçon, c'est parce que nous n'avons pas compris qu'il nous fallait détruire ces créatures de la Géhenne.
Sus mes frères, sus aux gnomes ! Mort aux petits démons !

Second Calendrier

69 : le royaume d'*Ang'Mar*, plusieurs siècle après la déclaration de *Salem* comme territoire « impropre à la colonisation » (642 du Premier Calendrier), lance une nouvelle mission d'exploration et de conquête de l'île.
Les premières familles humaines s'embarquent et entreprennent l'installation d'une ville sur la côte ouest.
De leur côté, les Gnomes, qui n'ont jamais oubliés le vaste massacre de leur peuple mené par les *Mar'Angois*, s'unissent sous le commandement de *Thatcochre*, un rôdeur de grande renommé (il a conduit victorieusement de nombreuses traques de Géants des Pierres dans le nord du pays) aussitôt couronné roi de l'union des tribus *Schninkle*.
En novembre, le 28 à l'aube, près de 7.000 combattants gnomes se pressent au pied du village de tentes et de cabanes qui constitue la première implantation des colons humains. L'assaut surprise, mené dés les premières lueurs du jour, donne une victoire totale aux gnomes. Plus de 900 *Mar'Angois* seront tués ce matin là, et seul 4 femmes seront épargnées puis renvoyées sur une embarcation afin de témoigner de la vengeance des gnomes et de leur volonté de garder leur île vierge de toute implantation humaine.

71 à 72 : *Guriadur III*, roi d'*Ang'Mar* achève de lever les 6 légions destinées à débarquer sur l'île de Salem. Il ouvre en avril les « batailles punitives ». Durant deux années, à la tête de son armée, il poursuit les troupes gnomes et obtient de nombreuses victoires contre eux. *Thatcochre* est finalement vaincu dans une ultime offensive Gnome lors de la « bataille des deux collines ». Capturé, il est déporté sur le continent où il est condamné à l'esclavage à vie (il se suicidera en 74 dans la cité de *Bouxor*).

Les deux années de guerre auront vu, outre les défaites successives des armées gnomes, un massacre systématique des populations civiles rencontrées dans l'île.

78 : Exsangue, le peuple *Schninkle* abandonne les plaines et les côtes de *Salem* pour rejoindre les montagnes du cœur de l'île. Là, le peuple assemblé se choisi pour nouveau roi, un guerrier qui s'est illustré dans la résistance à l'envahisseur humain, le jeune berger *Choktram*. Sage, le nouveau roi gnome fera triompher une vision un peu particulière de la situation : ouvrir un dialogue avec les humains et négocier avec eux une coexistence pacifique en attendant de trouver le moyen de les chasser.
Cette solution aura pour effet immédiat l'arrêt des combats dans l'île.
Sur le moyen terme, les humains, peu à même d'exploiter en totalité les richesses de l'île, abandonneront leur occupation de toute la partie extrême-orientale de *Salem* dés 80.

Conséquences de cette guerre :
1°) le peuple *Schninkle* a été détruit de manière systématique, et **seul 10% de la population aura survécu** en 78 à près de sept années de lutte.
2°) toutes les cités *gnomes*, sans exception, ont été rasées.
3°) une partie du peuple *d'Ang'Mar*, favorable au druidisme et à l'équilibre naturel, fomente des troubles sanglants dans la capitale pour protester contre les campagnes menées à *Salem* (le culte de *Dagoth* obtiendra du pouvoir royal l'interdiction du druidisme sur tout le territoire du royaume en 83).

148 à 183 : la « Guerre de 35 ans » éclate en septembre 148 entre l'Ang'Mar et l'Algalith. Humliaïl roi Mar'Angois refuse de reconnaître à Théaphanéris IV la souveraineté sur la cité libre de Dimar.
Les deux royaumes lancent dans la guerre l'essentiel de leurs forces, et une ligne de front s'installe durablement (environ 20 ans) à une dizaine de kilomètres de Dimar. Durant toute la guerre, la cité sera alternativement occupée par les troupes Algalithoises et Mar'Angoises. Enfin, en décembre 182, une vaste offensive est lancée par les troupes du roi Humaliaïl, et en avril 183 un armistice est signée à Dimar entre les deux royaumes. Selon les termes du traité, la cité est proclamée « ville libre ad eternam ».
Les deux grands royaumes sont affaiblis par un conflit qui a durablement désorganisée leur économie et fait près de 140.000 morts… L'Ang'Mar, victorieuse au sud, perd une grande partie de ses possessions sur l'île de Salem où les Gnomes, profitant du nécessaire effort de Tynaria en direction de Dimar, se sont réapproprié les plaines et les côtes proches de Gyk'Salem.

Depuis cette époque, l'île de Salem continue à être partagée entre Humains et Schninkels. Les premiers occupent environ 1/6ème de l'île à l'ouest, pour l'essentiel dans la cité de Gyk'Salem, alors que les seconds vivent dans les 5/6ème restant, et résident dans des villages troglodytes dans le cœur montagneux de l'île.

Roi Schninkel et pouvoirs



Le roi des Schninkels est choisi par l'assemblée lustrale des Komolkels (conseils des anciens de chaque « favilles »). En théorie son pouvoir est définitif et le roi exerce ses fonctions jusqu'au soir de sa mort. Mais dans les faits, une assemblée lustrale peut déposer le roi en place (ce fut le cas seulement 6 fois dans toute l'histoire du peuple Schninkel).
Le roi est un symbole fort du peuple des Schninkels. Il possède une autorité politique et morale. Son pouvoir st particulièrement important dans les périodes de guerre. Dans les moments de paix, il est surtout celui qui propose les lois aux Komolkels, qui les acceptent ou non.

Tous les lustres (années en 3 et en 8), lors du solstice d'été, tous les *Komolkels* (Conseils des anciens de chaque « favilles ») de l'île de Salem se réunissent en une séance extraordinaire et traitent des affaires du peuple Schninkel dans son ensemble. C'est l'heure des grandes orientations politiques…
C'est également au cours de cette grande assemblée lustrale que se renouvelle, ou non, la confiance au « Roi des Schninkels ».

Religion

Les Schninkels vouent un culte à un « duo » de dieux, *Tunâtre* et *Maderthe*. Les rapports entre l'un et l'autre sont étroits depuis toujours, et leurs clergés ont fusionné au III^{ème} siècle du Second Calendrier pour ne plus en former qu'un.
Dans ce duo, ***Tunâtre*** est le Dieu du foyer, du feu et de la terre. Il n'a qu'une main car il a perdu l'autre au combat contre TYAMAT, l'hydre géante souveraine du 1er plan infernal. C'est le patron des guerriers gnomes. Son frère, ***Maderthe***, est le Dieu de la chasse et des cavernes. Il est aussi le patron des archers et des tireurs à la fronde. C'est avec une telle arme qu'il défia et eut raison de *Tyamat*, sauvant son frère trop téméraire.

Mythe majeur : les Gnomes croient en la venue d'un élu, d'un sauveur, qui conduira tout le peuple Schninkel vers le bonheur et la félicité. Il sera l'incarnation de *Tunâtre* et de *Maderthe*, fils des deux frères, et roi du peuple Schninkel pour un millier d'année.

Economie

Mine.
L'extraction minière occupe souvent une bonne majorité des Schninkels d'une *faville* (sauf pour les quelques communautés côtières).

S’ils sont moins doués que leurs cousins nains pour cette activité, ils rivalisent cependant largement d’habileté avec les humains.

Elevage.
Le lapin est par-dessus tout la base de l’alimentation des gnomes. Ils l’élèvent aussi bien en extérieurs que sous terre, et ont développé des techniques très élaborées pour obtenir des bêtes de belles tailles…

*
* *

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

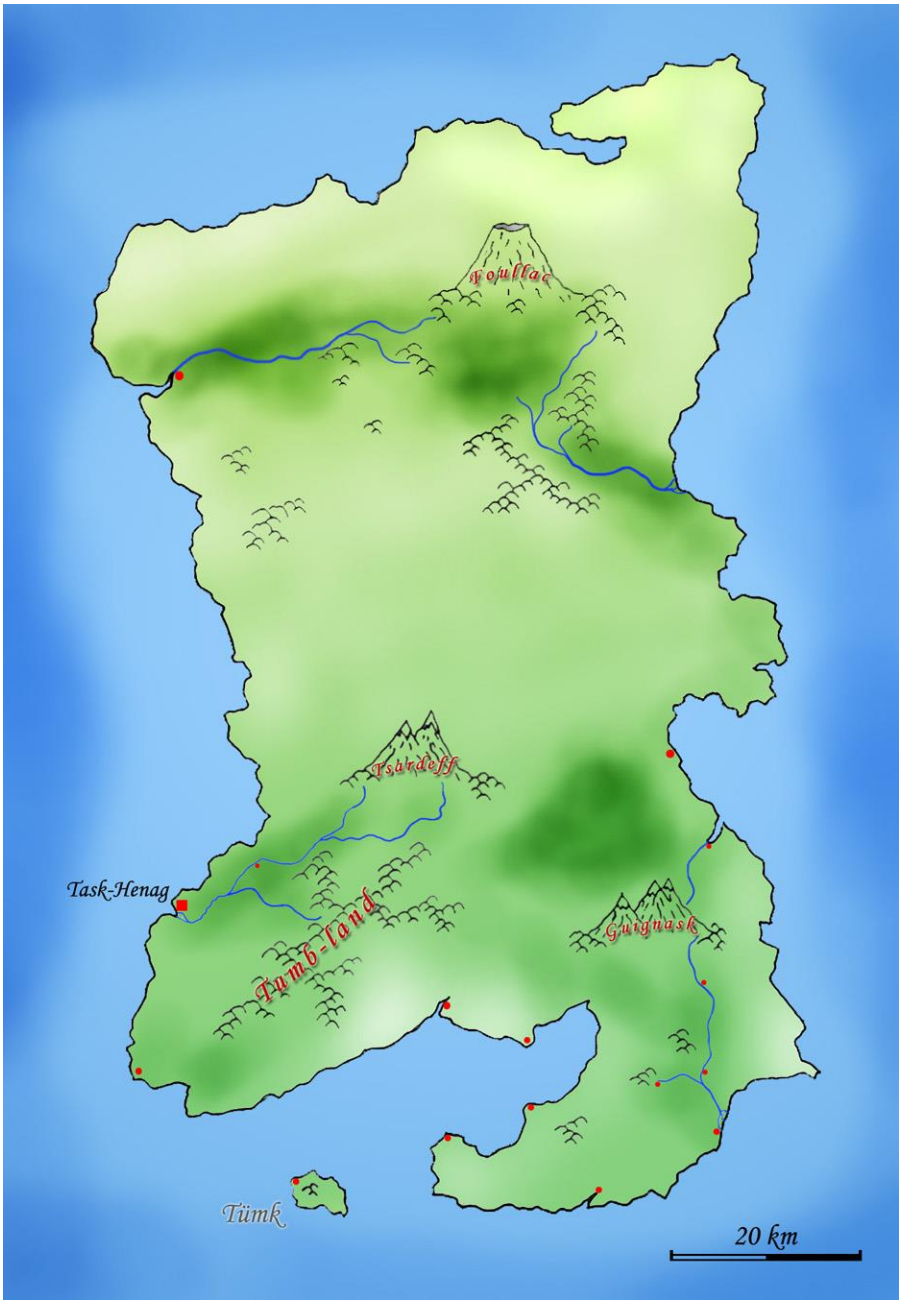
Wüking - Royaume du Taskland

(d'autres royaumes Wükings sont présentés dans : « livre des peuples Wükings »)



L'île de Taskland est l'une des îles les plus septentrionales de *Dère*. Elle se situe à 680 km au nord-est du continent Ilvanirien, à la limite intérieure du cercle polaire. Cependant, il y règne une relative douceur, grâce au *Sinang*, le courant chaud sous-marin, venu de l'hémisphère Sud de *Dère* (au centre de l'archipel d'*Ozzo Kuru*).

Taskland mesure plus de 120 Km du nord au sud, et près de 75 entre la côte occidentale et la côte orientale.
On y trouve un relief assez varié. De vastes plaines occupent le centre et le nord de l'île.
Dans la moitié sud, on distingue deux massifs montagneux. Le *Tsardeff* qui abrite des colonies de *Jermlains*, et des clans de *Troll*. Et le *Guignask*, habitat naturel de nombreux *Quërek*, chasseurs d'ours. On y trouve aussi un vaste ensemble de collines, le *Tumb-land*, dans lequel vivent surtout des Géants du froid.



Tout le Nord est dominé par le volcan *Foullac* et ses 5.800 m d'altitude. Toujours enneigé, au moins à partir de 800 m, il est en sommeil depuis près de 16.000 ans. Sur ses flancs vivent les *Amber-Clash*, des primates étranges, tout blancs, que craignent même les wukings à cause de leur extrême sauvagerie.

La côte Est de l'île est soumise à de violentes tempêtes. Très fréquentes de novembre à mars, elles connaissent des pics de violence vers le mois de février. Tous les 8 à 12 ans, une gigantesque vague déferlante s'abat de ce côté de *Taskland*. Cette vague, que les Wuking de l'île nomment la *Guäderviss*, est annoncée le plus souvent par une série de trois grosses tempêtes ayant un intervalle de 3 et 2 jours.

Population.

L'île est habitée depuis le début du septième siècle du premier calendrier par les Wukings. Ils sont grands et fortement constitués. Leur taille avoisine fréquemment les 1,90 m pour les hommes, et les 1,80 m pour les femmes. Leurs yeux sont verts le plus souvent.

Le Taskland compte environ 25.000 habitants.

La capitale, *Task-Henag* réunie à elle seule 19.000 habitants. Une quinzaine de villages, sur les côtes, regroupe à eux tous les 6000 habitants restant, avec en moyenne 400 habitants dans chaque village.

Politique.

Les Wukings de *Taskland* sont soumis à un Roi, qui est aussi le seigneur de Task-Henag.
Il est choisi parmi les grands chefs de clan de la ville par le *Thing*, et il est responsable devant lui.

Le *Thing* est l'assemblée de tous les chefs de clan de l'île. Il n'y a que lui qui soit capable, selon les coutumes Wukings, d'édicter de nouvelles lois.

Il est l'autorité morale et militaire du royaume, et le gardien des lois orales du peuple.

Economie.

Comme tous les autres Wukings, les habitants de *Taskland* vivent essentiellement du pillage des villes et villages des côtes de *l'Ilvanir*, mais aussi du Pays de l'Or, assez peu lointain.

Dans la région proche du massif *Guignask*, les Wukings exploitent le Fer et le Cuivre.
Quelques mines de Charbon furent abandonnées dans l'île de *Tümk*, vers le milieu du VII^{ème} siècle du Second Calendrier. Très pauvres, elles nécessitaient alors le travail d'un grand nombre d'hommes qui ne pouvaient plus aller naviguer.

Quelques expéditions de commerces sont parfois montées, en direction du Royaume des Glaces, pour y négocier essentiellement des fourrures (provenant principalement du village *d'Iviar*).

Les pentes du *Foullac*, le volcan du nord, regorgent d'obsidienne. Mais les Wukings de *Taskland* ne l'exploitent pas en raison du tabou qui plane sur l'endroit.

Notes diverses sur l'île.

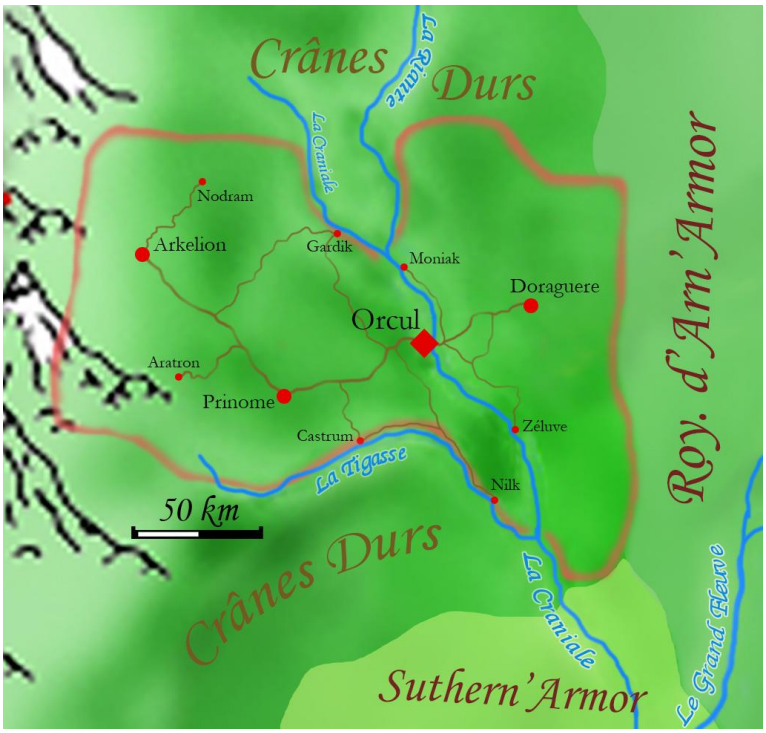
Le Nord-Est de l'île garde les traces d'une implantation elfique très ancienne.
Vers 11.000 avant le P.C., un navire elfe accoste près de la pointe Sud de l'île. Le climat, plutôt doux depuis quelques siècles, a donné à l'endroit une apparence avenante.
Les elfes explorent l'île, et entreprennent de fonder une colonie de peuplement, dans une vallée accueillante de la moitié Nord, qu'ils baptisent *Celebtaur*., « la plaine d'argent » Ils modèlent le paysage à leurs goûts, favorisant l'apparition de vastes forêts. Ils importent notamment le *Mallorne*.
Ils mettent à jour de riches filons d'argent et de charbon, et en moins de quatre siècles, l'île devient l'un des principaux centres d'extraction d'argent pour le peuple elfique.
Les elfes de *Celebeithel* (source d'argent), comme ils nommèrent le Taskland durant le temps de leur domination, prospérèrent, et tout alla pour le mieux jusqu'en 2.000 avant le P.C. où ils disparurent tous pour une raison inconnue.

Amber-Clash : ce sont en fait les survivants dégénérés des elfes qui s'installèrent jadis sur l'île.



Louverie

Le domaine du sorcier Louvermune



La Louverie existe, en tant que domaine du sorcier Louvermune depuis novembre 780 du Second Calendrier Ilvanirien.

Géographie générale.

La Louverie est une longue bande de terre sise entre l'Arn'Armor à l'est, les contreforts orientaux de l'Epée d'Airain à l'ouest, et bordée par la rivière *Tigasse* au sud et directement par les terres des barbares moraks (Crânes Durs) au nord.
D'est en ouest le pays mesure près de 215 km, et en moyenne 130 km du nord au sud, soit environ 28.000 km².
Le pays est traversé par la rivière *Craniale*, affluent du *Grand Fleuve*.

Relief.

Toute la région est largement valonnée, à l'exception toutefois notable de la partie sise entre la *Craniale* et les frontières du royaume d'*Arn'Amor* qui est essentiellement composée de plaines forestières.
Le point culminant est le mont *Cordal* (1.640 m), au sud-ouest (non loin d'*Aratron*).

Végétation.

La région est boisée à plus de 90%. De profonde forêts de conifères occupent toute la région occidentale, tandis que les forêts de feuillus sont omniprésentes dans le centre et l'est. Les vallées fluviales sont ici tout particulièrement fertiles et les paysans de la région d'*Orcul*, la capitale du domaine, nourrissent l'ensemble du pays sans difficulté.

Population.

Nombre d'habitants : 75.000 habitants
Capitale : *Orcul*, 8.000 habitants (gouvernée par Sir Borlan)

Type de population :
Le domaine est peuplé à 40% d'humains venus d'Arn'Armor ou du reste de l'Empire du Nord, 30% de Gobelinoïdes (2/5ème d'orques blancs et 3/5ème de gobelins) et 22% de barbares moraks (des clans dont le kéri s'est soumis à l'autorité de Louvermune).

Capitale. *Orcul* est une ville d'environ 8.000 habitants qui administre tout le centre du domaine de Louvermune (près de 30.000 habt). Elle est aujourd'hui gouvernée par Sir *Borlan*, un proche du sorcier.

Le pays compte trois provinces : la *Doraguie*, le *Prinomie* et l'*Arkeliance*.

Province de *Doraguie*. C'est la province orientale du domaine, que domine la ville de *Doraguere* (4.500 hab). Avec moins de 12.000 habitants, la province est peu peuplée. Elle est continuellement menacée par les forces impériales. C'est le guerrier/magicien *Variatas*, dit « le semi-démon », qui gouverne la province.

Province de *Prinomie*. Située dans la partie sud-ouest du domaine, elle a son centre dans la ville de *Prinome* (5.000 hab). C'est le fief de *Garinel* (l'un des principaux lieutenants de *Louvermune*).

Province d'*Arkeliance*. Située à l'ouest du domaine, la province est gouvernée par Lord *Korstrad* (anti-paladin) depuis Château-Rouge, une forteresse installée à quelques kilomètres d'*Arkelion* (6.400 hab).

Figures notables du pays.

- Lord *Korstrad*. Anti-paladin, allié de *Louvermune* depuis 783. Il est le seigneur très autonome d'*Arkeliance*.
- *Garinel*. L'un des favori de *Louvermune*. Il est le seigneur de *Prinomie*.
- une douzaine de kéris de clans moraks (tribu des *Crânes Durs*)
- une dizaine de jeddar orques (orques blancs pour l'essentiel)

- plus de vingt rois gobelins des abords de l'*Epée d'Airain*

*
* *

Un peu d'histoire.

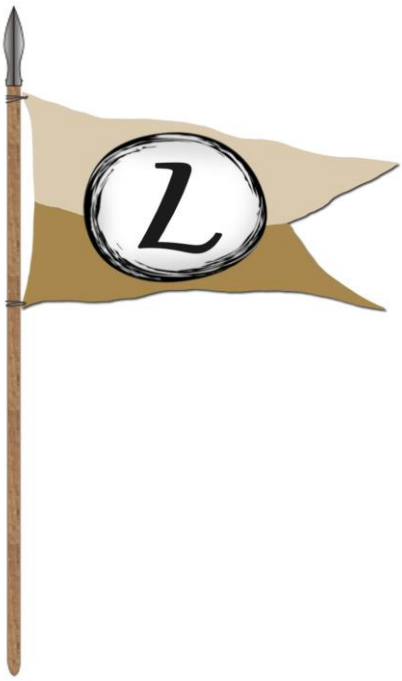


A partir de 771 du SC, Louvermune entame une conquête territoriale sur les terres des Moraks (Crânes Durs - peuple barbare de l'Ouest ilvanirien). Depuis 780/785, il domine efficacement un vaste ensemble de terres et domine quelques clans et impose une paix à son avantage aux clans libres de cette tribu, pourtant farouche.

En 783, allié à l'anti-paladin Lord Korstrad, il occupe durant plusieurs mois la petite ville arn'armoroise d'Uskur-Nophil (comté de Sten), avant de finalement refluer vers l'ouest.

Depuis 784, Louvermune s'attache à stabiliser son domaine. Il entretien des relations commerciales avec les clans Crânes Durs du nord et du sud et multiplie les échanges diplomatiques avec leur khan.
Il a également établi des relations avec les nains *Kaaz'Drakk* de l'*Epée d'Airain*. Il s'est lui-même rendu deux fois dans la cité royale de *Khrum'Ungorn*, mais pour l'heure ses efforts ne rencontrent qu'une froide indifférence chez les nains.





III. Les Régions

1°) La Vallée Abandonnée



Vaste étendue sauvage, partagée entre jungles inextricable à l'ouest et forêts humides.
Elle est bordée au nord par la Chaîne du Gouvre, à l'est par la rivière Eithel Cof et les Hauts-de-Cof, au sud par les collines qui annoncent les Forêts du Médian, et à l'ouest par la Mer des Elfes.

On trouve en grand nombre dans cette région des sauriens de toutes tailles (identiques aux créatures dites « préhistorique » qui peuplèrent Dère, et la Terre durant le Crétacé – vers -100 millions d'années).

*

Les créatures intelligentes.



- Les Miyannes – « les Ensorceleuses »
On désigne précisément par « Ensorceleuse » les tribus de femmes, appartenant au peuple des Miyannes, qui peuplent la *Vallée Abandonnée*. Ces femmes sont les descendantes de petits groupes d'Amazones qui vinrent peupler l'ouest de cette région vers -800 du Premier Calendrier Ilvanirien, soit un peu plus de trois siècles après la chute de l'empire Taviréen.
(pour plus de détail voir « ensorceleuses » dans le Guide des Races)

Les Miyannes vivent au cœur de villes ou de grandes cités (de 3.000 à 25.000 habitants).
On dénombre une quinzaine de ces cités réparties sur l'ensemble de la *Vallée Abandonnée*. Et on estime le nombre de Miyannes à environ 180.000 individus (ne comptent dans cette estimation que les femmes de ce peuple !).

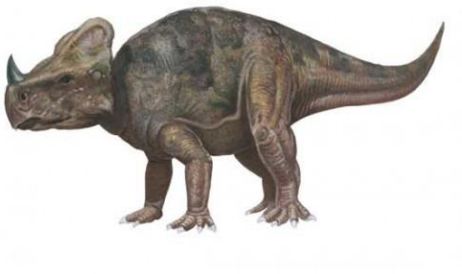


- Les Centogres
Le Centogre est le produit monstrueux d'un croisement étrange entre une femelle centaure et un ogre (jamais l'inverse). Haut de près de 2,80 mètres, il possède un corps de cheval et un tronc d'ogre. Apparue, par accident sans doute, plusieurs siècles avant le premier calendrier Ilvanirien, les premiers centogres ont fondé une race et une civilisation vers le premier siècle du premier calendrier.
C'est essentiellement dans la *Vallée Abandonnée* que l'on rencontre aujourd'hui ce peuple. Ils livrent là une lutte vieille de plusieurs millénaires aux clans d'ensorceleuses, leurs ennemies mortelles.
(pour plus de détail voir « centogres » dans le Codex des Monstres)

Un clan centogre type compte environ 150 individus, mâles et femelles selon une stricte égalité de rang et de nombre. Il est dirigé par un chef, le Kerrissak, désigné à chaque solstice d'été. Tout les efforts du clan sont orientés vers la chasse, la guerre, le massacre et le pillage, et le chef est naturellement choisi parmi les guerriers, quelque soit leur sexe, qui auront fait preuve au combat de la plus grande cruauté.

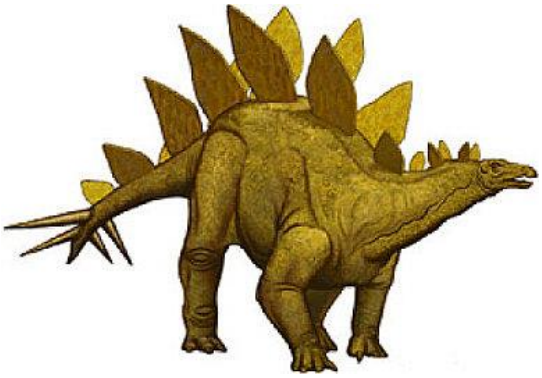
Depuis des générations, Miyannes et Centogres se livrent des batailles impitoyables dans une guerre qui semble devoir durer toujours. Pourtant, depuis la seconde moitié du VII^{ème} siècle du SC, les centogres semblent prendre l'ascendant dans ce conflit et les Miyannes sont menacées en de très nombreux endroits.

Les créatures sauvages.



- Sauriens géants – On compte plusieurs centaines d'espèces différentes de sauriens dans la *Vallée Abandonnée*.
Certains ne mesurent que quelques centimètres, quand d'autres peuvent atteindre plus de 25 m de long et peser plusieurs tonnes.

- **Mammifères** – Ils sont peu nombreux. Et souvent petits.
On trouve surtout parmis ces créatures essentiellement des rongeurs, et occasionnellement des primates plus grands, ayant trouvé refuge dans la canopé.





Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

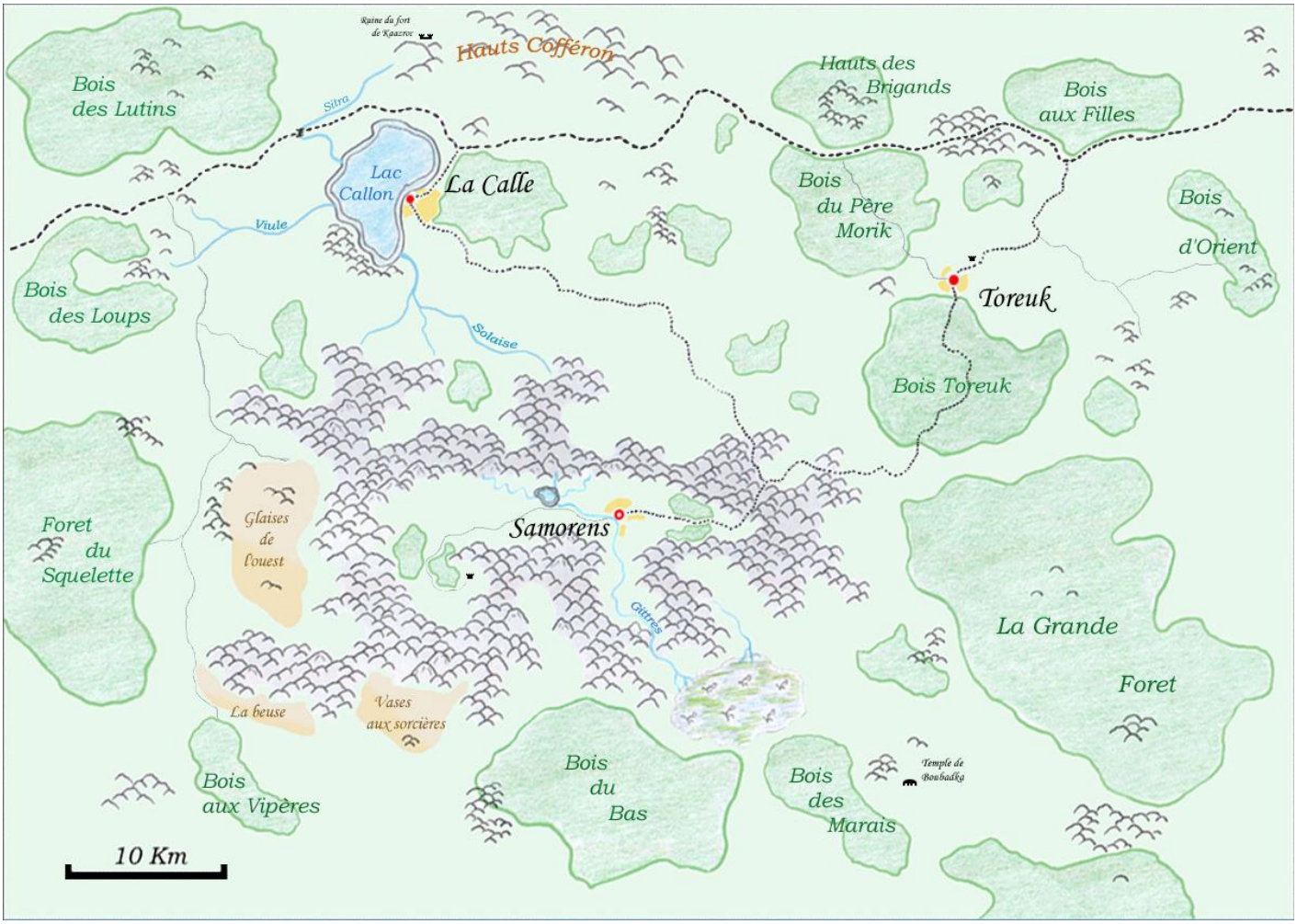
2°) **La Samorénie**



La Samorénie est une petite région située non loin des pieds des *Hauts-de-Cof*, entre la Salisie et la Principauté de *Ber'Cof*.

Peuplée de quelques petites aglomérations humaines, souvent revendiquées, jamais durablement conquises, la Samorénie n'a pas de poids géo-politique particulier… elle n'a pas non plus de richesses avérées qui pourraient exciter spécialement les convoitises…

On trouve au cœur de cette région le village de *Samorens*, un petit bourg blotti au cœur d'une jolie vallée dans les hautes collines.
Non loin, dans la plaine, se trouve les villages de *Toreuk* et de *La Calle*, culturellement rattachés à Samorens depuis toujours.



Un peu d'histoire

- 993 du P.C., premières implantations humaine dans la région. Deux familles d'agriculteurs arrivent dans la vallée et construisent leurs fermes.

- 1093 du P.C., la vallée compte près de 12 fermes et un peu plus de soixante paysans cultivent la terre.

- 1148 du P.C., au printemps, des orques opèrent des raids sur les fermes de la vallée (alors au nombre de seize). Les victimes sont nombreuses et les survivants décident de s'organiser en village. Chacun rebattit sa nouvelle demeure autour de trois fermes qui occupaient le centre de l'actuel village de Samorens (fermes des Fla, des Mersso et des Nanchain).

- 16 août 1148 du P.C., fondation officielle du village de Samorens. Population : 45 habitants. Le gouvernement du village est confié à un conseil composé des chefs de toutes les familles installées.

- 1193 du P.C., ouverture d'une première carrière de gypse dans une montagne proche du village.

- 1250 du P.C., le village se développe lentement, en marge de l'évolution des royaumes du sud. Durant le siècle écoulé, l'organisation en village et le retranchement derrière une palissade de défense ont permis de protéger les Samorenais qui sont désormais au nombre de 120 habitants

- 1310 du P.C., ouverture d'une carrière de marbre à proximité du village.

- 1340 du P.C., le village compte 260 habitants, dont 5 tailleurs de pierre qui exportent une partie de leur production vers l'Ang'Mar lointaine.

Second Calendrier (1348~1)

- 14 du S.C., afflux dans la vallée d'immigrants craignant que la situation continentale ne dégénère. Population : 350 habitants.

- 70 du S.C., afin de profiter de la route de commerce qui relie Ber'Cof à l'Est du continent, les samorenais fondent le village de Lacalle dépendance de Samorens dans lequel une dizaine de familles choisissent de s'installer. Les tailleurs de pierre expédient désormais leur production vers ce village « entrepôt » dans lequel des caravanes s'arrêtent pour faire étape.

- 133 du S.C., épidémie de grippe rose pustuleuse dans Samorens qui touche hommes et animaux. En deux mois, la population passe de 480 habitants à 310. Samorens perd durant cette épidémie tous ses enfants en bas âges et tous ses anciens.

- 135 du S.C., après un hiver particulièrement rude, trois tribus d'orques affamés se réunissent pour faire le siège de Samorens. Après trois mois d'une lutte sans merci, les orques débordent les défenses humaines et pénètrent dans le village et se livrent à un pillage total de la ville. Captifs, disparus, morts, la population qui demeure à Samorens après ce trimestre de lutte est réduite à 65 personnes.

- 148 du S.C., un petit groupe d'aventuriers mené par un ménestrel du nom de Lavèral « le Splendide », arrive dans la vallée et s'installe durablement. En quelques mois, ces itinérants en quête de trésors, mettent à bas une bonne partie de la population monstrueuse de la région, et gagnent en popularité auprès des samorenais. En novembre, le Conseil des chefs de famille propose à la bande d'aventuriers de rester à demeure au village, et offre à Lavèral la charge de Seigneur de Samorens et de ses environs.
Avec l'acceptation de Lavèral s'ouvre la première « période seigneuriale » de Samorens.

- 166 du S.C., découverte d'un gisement de fer dans les montagnes proches du village. Création d'une mine exploitée communément par les villageois.

- 191 du S.C., découverte d'un gisement d'argent dans les montagnes au sud de Samorens. Création d'une mine exploitée communément par les villageois.

- 200 du S.C., Tiruvoil, petit-fils de Lavèral hérite de la charge de son grand-père. Population : 130 personnes. En une vingtaine d'année, Tiruvoil saura redonner de l'essor à la communauté en utilisant les compétences des tailleurs de pierre du village. Il met ainsi sur pied un véritable programme de développement de l'économie basé sur les exportations de pierre et sur la formation d'extracteurs et de tailleurs de pierre (marbre et gypse).

- 224 du S.C., Tiruvoil prend le titre de Chevalier de Samorens. Les immigrants afflux de Ber'Cof qui connaît alors quelques troubles politiques légers. Population : 190 habitants. Mort de Tiruvoil en 227.

- 312 du S.C., le village de Samorens connaît une grande prospérité. Population : 430 habitants. Les maîtres tailleurs sont au nombre de 6 et forment à prix d'or des ouvriers venus d'Ang'Mar, de Dimar et de Ber'Cof.

- 317 du S.C., fondation du village de Toreuk sur la route de commerce entre Ber'Cof et l'Est pour installer une nouvelle étape à la demande des guildes de commerçants mar'angois.

- 364 à 372 du S.C., durant toute la période, des villageois affirment avoir vu une grande créature velue, sorte de singe à six membres, qui fuyait au moindre bruit. On lui attribue la mort de deux bergers, une dizaine de bovins et une trentaine de moutons sur les huit années. Malgré les battues, les recherches, les pièges, on ne parviendra jamais à attraper la créature qui disparaît dès 372.

- 408 du S.C, épidémie de choléra. Population : elle passe de 614 à 485 habitants.

- 410 du S.C., Lord Sidar, anti-paladin, pénètre dans le village sous la couverture de négociant en minerai ferreux et demande à s'entretenir avec le Chevalier Léoval de Samorens. Il l'assassine dans le secret de sa demeure et se glisse jusqu'aux portes du village pour livrer le passage à ses compagnons. Ces occupants resteront dans Samorens, oppressant les villageois, durant trois longues années, avant d'être chassés par un groupe de Templiers en septembre 412. Les Chevaliers du Temple bâtissent un petit donjon et entretiennent une présence de 6 frères pour protéger et gouverner le village.

- 425 du S.C, des Ettins, sorte d'ogre à deux têtes, attaquent les troupeaux et les fermes isolées de la vallée. Les Templiers abattent une douzaine de ces créatures féroces et interdisent dans toute la vallée la construction de fermes hors du village de Samorens. Le mur de défense du village est renforcé.

- 463 à 464 du S.C., des paysans témoignent de nouveau de l'observation répétée d'un grand humanoïde à quatre bras. Un jeune mineur est tué dans la mine de fer des montagnes. Les Templiers qui veulent saisir l'occasion de prouver au peuple de Samorens leur utilité, et endiguer ainsi la vague de mécontentement qui sévit depuis une dizaine d'année dans le peuple, se lancent dans des fouilles minutieuses, mais sans aucun succès.

- 489 du S.C., Population : 680 habitants. Alors que l'activité orque de la région redevient importante depuis près de quatre ans, une vingtaine de jeunes hommes du village, passionnés d'armes et assoiffés d'aventure, se lancent dans le combat contre les humanoïdes qui s'attaquent lâchement aux récoltes. Ils connaissent de francs succès et deviennent assez rapidement expert dans la conduite du combat contre les troupes gobelinoïdes. Tout Samorens célèbre leurs nombreux succès, et en juin, à l'occasion de la grande fête du continent, les villageois remettent la charge de Chevalier de Samorens au jeune Tarbor, un guerrier qui s'est illustré vaillamment dans la lutte contre les orques. La

cérémonie est vécue comme un affront par les Templiers qui quittent la région en incendiant par dépit le donjon qu'ils avaient construit soixante-dix ans plus tôt. Le donjon sera restauré et sans cesse amélioré et agrandi sous le gouvernement de Tarbor.

- 498 du S.C., les samorenais heureux de leur choix offrent une fête extraordinaire à leur seigneur qui vient de s'illustrer de nouveau en remportant la grande joute des chevaliers de Ber'Cof. Le Chevalier Tarbor accomplira encore de nombreux exploit (il tue un dragon vert dans les marais du sud, il abat le géant Griogue dans les montagnes de l'ouest) avant de s'éteindre en 553 à l'âge vénérable de 84 ans.

- 555 du S.C., Population : Samorens 1250 habitants, Lacalle 450 et Toreuk 380. Le peuple du domaine fait difficilement son deuil des 64 années du gouvernement glorieux de Tarbor. Le Chevalier Olifest, son arrière-petit-fils qui lui a succédé, ne fait pas l'unanimité dans le cœur des villageois. En mai un collecteur de taxes est violemment pris à partie dans le village de Lacalle par les négociants en pierre et en juin des heurts éclatent dans le village de Toreuk entre habitants et représentants de l'autorité seigneuriale de Samorens. Les guerriers de Samorens en garnison à Toreuk sont lapidés par une foule en furie et le Sénéchal Hébédebert est capturé et pendu. Lacalle et Toreuk se déclarent libres le 17 juin. En riposte, le Chevalier Olifest lève une forte troupe et marche sur les villages séditieux le 24. Toreuk est pris le 29 juin et les coupables de l'insurrection sont jugés sommairement et pendus à leur tour (44 exécutions capitales en deux semaines). Devant la vigueur de la répression, les villageois de Lacalle déclarent leur bourg ouvert et livrent au Chevalier les cinq principaux dirigeants du soulèvement. Tout semble rentrer dans l'ordre.

- 558 du S.C., le Chevalier Olifest meurt à la chasse victime d'un ours brun dans les montagnes. Il n'a pas d'héritier et les villages remettent le gouvernement du domaine entre les mains du « conseil supérieur », sorte d'assemblée constituée des chefs des familles les plus influentes des trois villages.

- 600 du S.C., Population : Samorens 1530 habitants, Lacalle 680 et Toreuk 310. Entre 599 et 625, des maîtres tailleurs de pierre de Samorens partent régulièrement vers les grandes cours des principales villes du sud Ilvanirien pour former des artisans. Payés à prix d'or, de grosses fortunes se constituent et un grand nombre de splendides villas sont construites dans la vallée. La prospérité du domaine semble assurée pour longtemps.

- 664 du S.C., grande épidémie de peste bubonique. Grâce au labeur acharné du Médicastre de Lacalle, maître Andréant, le désastre est évité de justesse (Samorens : 18 mort, Lacalle : 9 morts, Toreuk : 0).

- 666 du S.C., de grands troubles surviennent comme en d'autres lieux en Ilvanir. A Samorens, trois tueurs en série se succèdent sur l'année. Le plus sinistre d'entre eux est appelé « le tueur de chien » puisqu'il tue 28 personnes entre septembre et novembre, toutes propriétaires de chiens de chasse. A Lacalle, quatre enfants du village invoquent un démon Rutterkin qui massacre une vingtaine de personne et détruit la maison du sénéchal, l'auberge et l'école. A Toreuk, tous les 13 du mois entre mars et octobre, les villageois semblent pris d'une folie collective et se livrent à des orgies frénétiques qui causent huit décès sur la durée et provoqueront plus de 40 naissances en 667.

- 687 du S.C., Population : Samorens 1810 habitants, Lacalle 710 et Toreuk 460. Une bande de 37 jeunes hommes et femmes s'organise à Toreuk. Tous sont des enfants nés des orgies de l'année 666. Ils quittent le village et bâtissent la « communauté du chaos » dans le sud-ouest de la vallée de Samorens. Le « conseil supérieur » du domaine laisse faire pensant qu'il ne s'agit là que des activités de fous inoffensifs. Parmi les membres de la « communauté du chaos », émerge rapidement un chef, Oltar « le guide », initié aux pratiques magiques, qui gagnera vite en connaissance et deviendra un Sorcier Nécromant très puissant.

- 702 du S.C., une puissante tour est édifiée au centre du village bâti par les membres de la « communauté du chaos », cette tour prendra le nom de « tour des corbeaux ».

- 715 du S.C., Oltar et ses disciples prennent Samorens sans grandes difficultés, chassent le Conseil des grandes familles et installent comme nouveau Chevalier, Muliesse le plus fidèle partisan d'Oltar. En janvier 716, Lacalle est pris également. Toreuk manque de l'être lui aussi, mais en février un magicien jusqu'alors inconnu fait son apparition dans la région et s'oppose aux troupes envoyées par Muliesse. Le magicien se nomme Barélak et s'établie dans le voisinage immédiat de Toreuk, où il fait construire par sa centaine d'esclaves, des gobelins pour la plupart, une tour qui prendra le nom de « tour de l'aigle ».

- 716~769 du S.C, la « Guerre des mages » sévit et ravage le domaine de Samorens. Durant ces 53 longues années, Oltar et Barélak s'affrontent, soit par le biais de leurs troupes, auxquelles ils intègrent de grès ou de force des habitants du domaine, soit directement dans quelques rencontres terribles qui ont laissé de profondes marques dans la vallée. Leur dernière rencontre eut lieu le 19 avril 769, et vit la fin des deux cabalistes emportés dans leur débauche de puissance par une explosion titanesque qui secoua terriblement le domaine tout entier (on dit que le tremblement de terre fut ressenti jusque dans la cité de Solital).
Après la mort des deux mages, la « communauté du chaos » se désagrégea complètement et les esclaves de Barélak s'enfuirent à travers bois… Seules restèrent les deux tours, vides de toute vie, mais d'aucun disent pas de toute malice…
Après la disparition des mages, les habitants des trois villages confièrent le gouvernement du domaine à Dorébon, homme d'arme courageux, qui organisa clandestinement la résistance à la domination des deux cabalistes entre 755 et 769. Fait Chevalier par Père Olgorant, prêtre de Travia, il conduira le village avec bonté et sagesse jusqu'à sa mort en 790.

- 787 du S.C., Durant le mois de septembre, par deux fois des chasseurs rapportent être tombés nez à nez avec un grand primate à quatre bras. Toutes les battues organisées ne donneront rien.

- 789 du S.C., Population : Samorens 1980 habitants, Lacalle 780 et Toreuk 480.

Départ des aventuriers…

- 790 du S.C., une maladie, aussi terrible qu'inexpliquée tue à tour de bras les habitants du domaine entre juin et août de cette année.
Symptômes : fièvre très importante durant deux jours avec éternuements et toux, infection des voix aériennes supérieures – puis amélioration très nette le troisième jour – quatrième au septième jour, la fièvre revient et le corps se couvre de plaques rougeâtres qui deviennent purulentes – Mort entre le huitième et le dixième jour pour les moins résistants, rémission complète pour les autres !
Population : Samorens 1110 habitants, Lacalle 450 et Toreuk 330.
Le Chevalier Dorébon décède sans laisser d'héritier direct. Chaque village du domaine retrouve un gouvernement de « Conseillers ».
Septembre 790 : A Samorens, le village est sans chef (Dorébon est décédé le 21 août). Les habitants ont désigné une dizaine de personnes pour former le « Conseil Communal » qui dirigera le village.

- 791 du S.C., au retour des Aventuriers, la situation n'est pas bonne. Le Conseil Communal de Samorens ne parvient pas à protéger le village des périls en tout genre qui le menace. Les Orques bruns pillent les champs et les vergers, les Ettins se sont enhardis et rendent le commerce vers Lacalle et Toreuk dangereux, enfin les chasseurs qui se hasardent dans le sud à la recherche de fourrures de Toyas dorées (félins rayés de la taille d'un puma, pourvu de dents de sabre) sont les proies des Hommes-reptiles des marais.
Les samorenais grondent !

792 : les Sorcières de la Lune tentent d'investir une petite vallée du centre du continent (Samorénie), par le biais d'un grand rituel. Leur projet d'implantation d'une base opérationnelle capable de soumettre à terme les territoires proches puis tout le sud du continent, est interrompu et contrecarré par le courage des habitants de la région, et par la révélation dans le village de Samorens de la seconde fille de Mère Nature, la douce Azaline, le 23 avril !
C'est le Seigneur Corédon, chevalier et grand champion d'une multitude de joute dans le milieu du siècle qui parvient l'année suivante à abattre les sbires des Sorcières de la Lune en revenant d'un monde parallèle inconnu.

793 - Le 20 novembre, en Samorenie, le Démon Pazêr apparaît dans la vallée, monté sur un Dragon d'Ombre. Il est à la recherche de la parure de guerre de Bastranne Khan (un ancien chef de guerre barbare). Il écrase la population de Samorens et installe là son domaine dèrestre. Une nuit sans fin s'étend sur les terres du démon…

Fin de l'histoire de Samorens !
… pour l'instant.

*

Petit lexique Samorénais à l'usage des voyageurs…

Adieu : bonjour

Arvi : au revoir

La vie qu'ça mène : pour marquer son étonnement face à un événement

Avoir des gros Mâpis : avoir de grosses couilles, pour marquer une certaine admiration face au courage de quelqu'un.

De la peuf : de la poudreuse

La Cofia : la saleté, la poussière sale

C'est Cof : c'est sale

Emmortaler : Tomber lourdement - « il a tellement picolé hier qu'il s'est emmortalé sur la table »

Un nant : un petit torrent

Les Ratoulives : Les chauves-souris

Toc à bérou : se taper la tête (pour jouer « virilement »)

Le Joson, le Dadou, le Bobet ou le Tac : le simplet

Une bérotte : une brouette

Ran que du pan : rien que du pain

Tout Equiaffé : tout ébouriffé

La Grole : boisson à base de café chaud et de gnôle

L'usage du « y » : « J'peux pas vous y dire ! » - « Montrez y voir ! » - « Et moi j'suis d'Taninges ? »

Rebioler : revigorer.

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

3°) Les Terres Barbares

Les Terres Barbares couvrent des milliers de kilomètres de l'est à l'ouest et du nord au sud.
On compte aujourd'hui 10 tribues barbares dont les réalités culturelles, physiques et politiques sont à la fois proches et très dissemblables.
(pour plus de détails voir le « Livre des Peuples Barbares »)



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

4°) Les forêts du Médian



C'est toujours un pluriel qui doit être employé pour parler de cette région. En effet, toute la zone, presque totalement dépourvue d'implantations humaines (en dehors à l'est de quelques villes d'Arias et à l'ouest de villages du Silk'Or) est couverte de grandes forêts, à peine interrompues de quelques vallées herbeuses.
C'est une zone plutôt plane, bordée sur l'ouest par la Mer des Elfes et au nord par les collines qui annoncent l'ouverture de la Vallée Abandonnée.

Largement arrosée par les pluies venues de la Mer, les Forêts du Médian sont presque aussi humides que la jungle qui s'étend sur la Vallée Abandonnée au nord.

On trouve dans la région un bon nombre d'espèces animales classiques.
Pour les prédateurs : loups, ours, bêtes éclipsantes, quelques bulettes, plusieurs types de félins
Pour les herbivores : bovins, caprins, rongeurs divers

Quelques groupes de primates vivent également dans la région (macaques, gorilles).

*



Zokar (royaume orques bruns)
Il fédère sous l'autorité du « Djeddar Zokar » (roi des peuples Zokars) une douzaine de clans orques.
Son influence s'étend de la côte de la Mer des Elfes à l'ouest, jusqu'à la vallée abandonnée au nord, le silk'or au sud et les forêts du royaume Nanok à l'Est.

Le premier Djeddar à unifier l'ensemble des clans orques de la région, fut *Grodark*, en 718 du SC.

Population
Aujourd'hui le royaume Zokar compte 52.000 orques.
La capitale est installée dans la ville orque de Zanok (3.500 habitants).



Nanok (royaume orques bruns)
Il fédère sous l'autorité du « Djeddar Nanok » (roi des peuples Nanok) plus de vingt-cinq clans orques.
Les Nanok dominent tout le centre de la forêt du Médian.

Le premier Djeddar de Nanok fut *Takarr-le-fourbe*, en 660 du SC.

Population
Aujourd'hui le royaume Nanok compte près de 130.000 orques.
La capitale est installée dans la ville orque de Tur'kar (8.000 habitants)



Rakada (royaume gobelin)
Le roi gobelin des Rakada étend sa domination sur une trentaine de « villages » gobelins. Il est le souverain du plus ancien royaume gobelinoïde de la région.
Les gobelins rakadiens sont beaucoup plus courageux que la moyenne de cette race. Ils sont aussi plus rusés.

Le premier roi des Rakada fut *Gobilbok*, en 518 du SC.

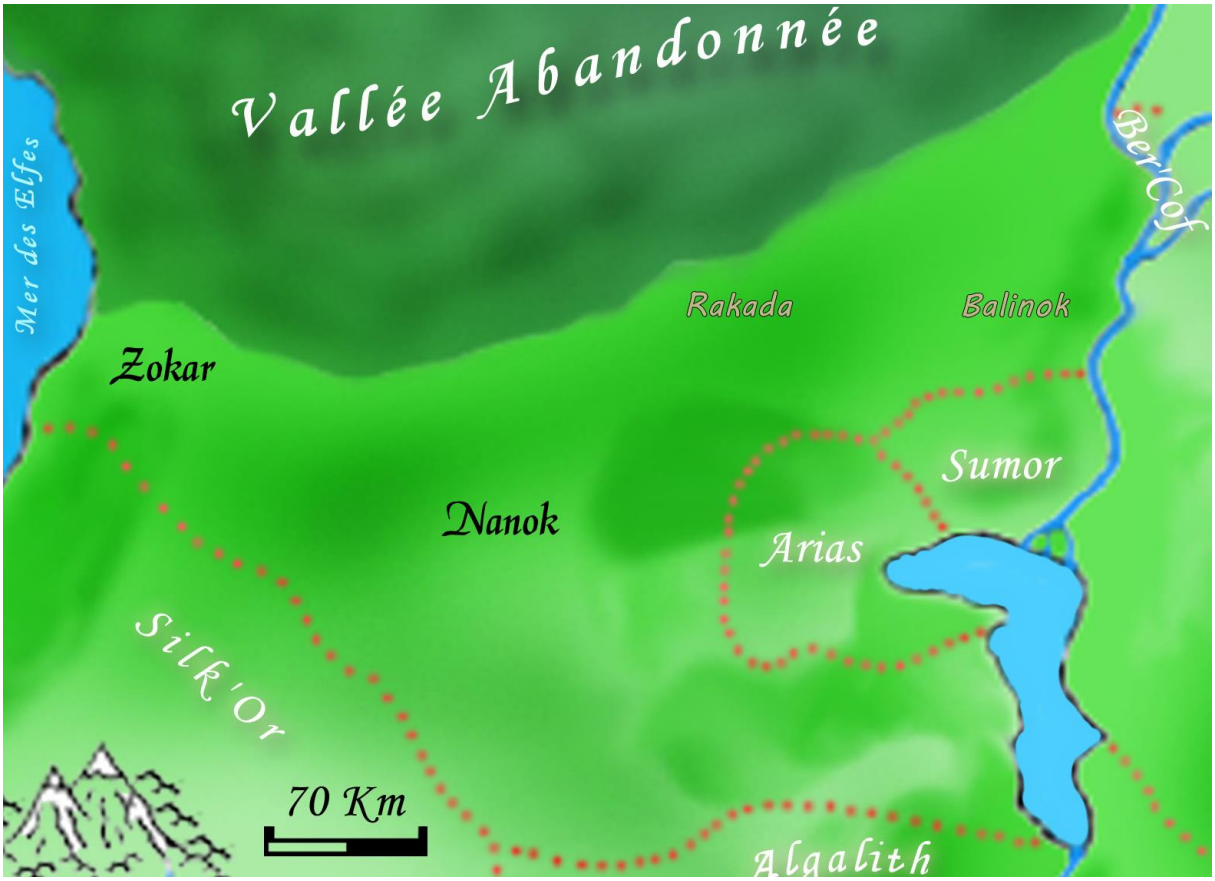
Population
Aujourd'hui le royaume gobelin de Rakada compte environ 140.000 gobelins.
La capitale est Ninalka (12.000 gobelins).

Balinok (royaume gobelin)
Le roi gobelin des Balinok domine une petite quinzaine de « villages » gobelins.
Ce royaume étend ses terres du sud de la vallée abandonnée, jusqu'aux frontières Nord du Sumor, et le long de la rivière *Cof'Ikel*. Ce sont les moins densément boisées des royaumes gobelinoïdes de la région.



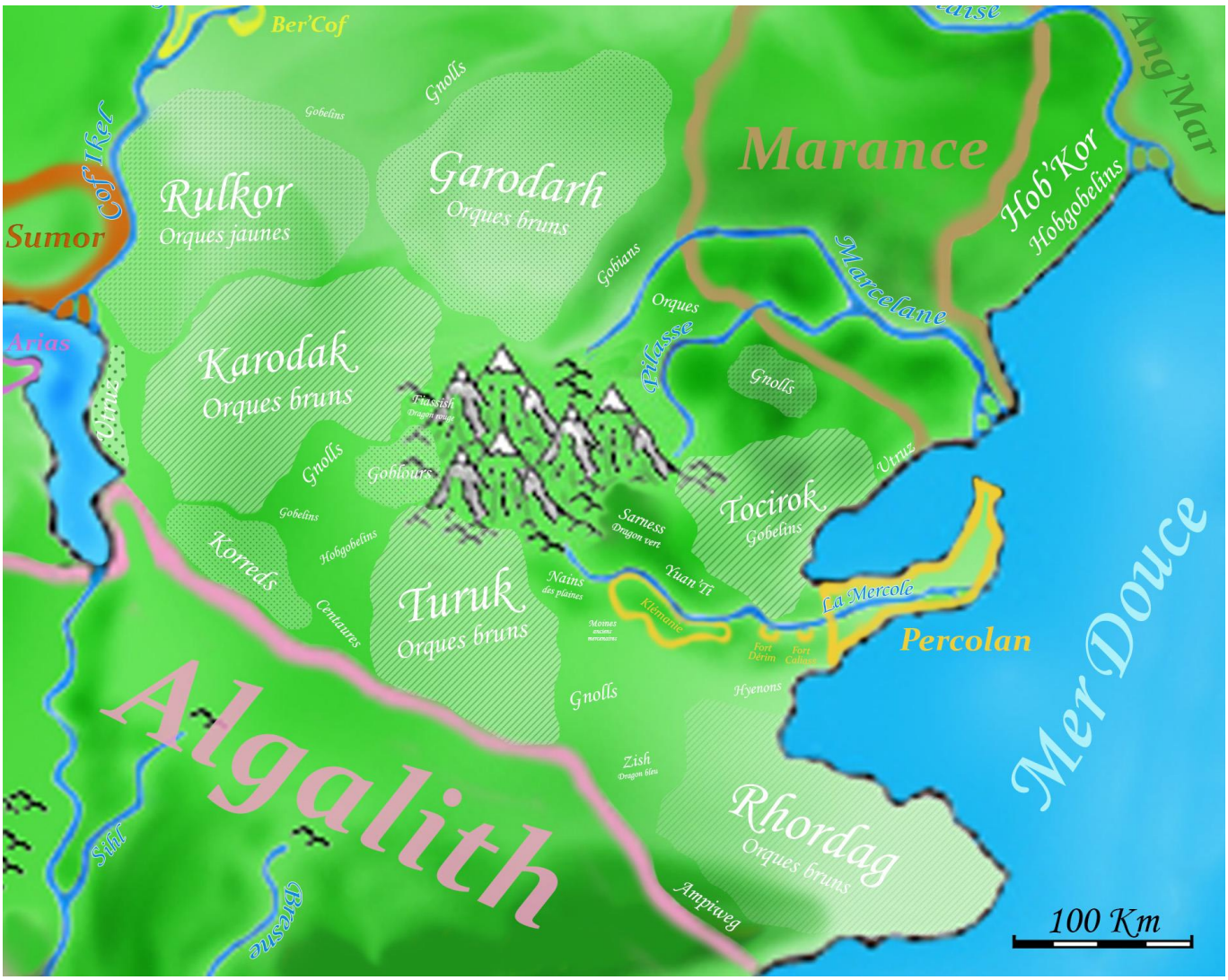
Le premier roi des Balinok fut *Tobilok*, en 640 du SC.

Population
Aujourd'hui le royaume gobelin de *Balinok* compte près de 40.000 gobelins.
La capitale du royaume est Tsibil (9.500 gobelins).



5°) **Les plaines sauvages du Centre**

Le « Centre sauvage » d'Ilvanir désigne la région comprise entre la *Mer Douce* à l'Est, le Lac *d'Arias* et le fleuve *Cof'Ikel* à l'Ouest, les *Hauts-de-Cof* au Nord et *l'Algalith* au Sud.
Cette région du continent habrite de nombreux territoires soumis à des gobelinoïdes et représente sans doute l'une des zones les plus dangereuse de tout l'*Ilvanir*.
A noter que les contours des royaumes orques ou gobelins sont le plus souvent flous et mouvant. Particulièrement entre les royaumes de *Rulkor*, *Garodarh* et *Karodak* dont les guerres sont très fréquentes, et qui peuvent dans une seule et même année voir basculer plusieurs clans d'un roi à l'autre.





Rhordag - Royaume orque (brun)
Habitants : 120.000 dont capitale « Zarkal » : 9.200 hab
Seigneur : *Normok* djeddar
Le premier roi du *Rhordag* fut *Drorh* djeddar, qui conquit l'indépendance face au *Turuk*.

Situé à l'extrême Sud-Est de cette région, essentiellement couvert de garrigue, le *Rhordag* est ainsi désigné par les orques bruns. C'est un territoire fort peu hospitalier, qui peine à nourrir même les populations orques. On compte une douzaine de clans unis au sein du royaume.
Le *Rhordag* est stable depuis les années 760 du SC. Il est indépendant du Turuk depuis 696 du SC, et à la suite d'une guerre d'indépendance conduite par Drorh djeddar durant trois longues années. On dit que cette guerre fut gagnée par les Rhordag grâce à une alliance, jugée « contre nature » par tous les autres orques de la région, avec les gnolls auxquels ils « cédèrent » une partie des terres jadis tenues par les orques.



Turuk - Royaume orque (brun)
Habitants : 170.000 dont capitale « *Drodmak* » : 16.000 hab
Seigneur : Voldak djeddar
Le premier roi fut Zortak djeddar, vers 1.090 du PC !

Situé au sud du *Massif de Marcolan*, le royaume *Turuk* a de très nombreux ennemis : nains au Nord, humains d'Algalith au Sud, gnolls, hobgobelins, centaures…
Durant près d'un millier d'années, le *Turuk* fut le plus grand royaume Orque *d'Ilvanir*. Il occupait alors la zone actuelle ainsi que, jusqu'en 780 du SC, les terres qui sont maintenant aux mains des nains des plaines, de la *Klémanie* et des moines à l'est et, jusqu'en 700 du SC, le les terres de l'actuel *Rhordag*.
Aujourd'hui le *Turuk* est un royaume en grande difficulté et les orques voient leur avenir d'un œil particulièrement sombre.



Tocirok - Royaume gobelin
Habitants : 210.000 dont capitale « *Ouloudias* » : 23.500 hab
Seigneur : Golic'dek
Le nom du premier seigneur (*Limolac le verdâtre*) est aujourd'hui totalement oublié des gobelins du *Tocirok* dont le royaume remonte à environ 250 du PC

Il s'étend à l'est du *Massif de Marcolan*, sur de vastes étendues de forêt. Les gobelins du *Tocirok* vivent essentiellement dans de vastes galeries souterraines.



Karodak - Royaume orque (brun)
Habitants : 150.000 dont capitale « *Drod'Kilak* » : 9.200 hab
Seigneur : *Guêlek* djeddar
Le premier djeddar fut *Marvek* djeddar, qui parvint vers 350 du SC à unir de nombreux clans de la région.

Situé à l'Ouest-Nord-Ouest du *Massif de Marcolan*, le royaume *Karodak* s'étend sur de vastes terres fertiles, faites de prairies et de grands bois.
Les orques bruns du *Karodak* sont probablement les plus « pacifiques » de toute la région du Centre. En dehors des périodes de guerre, tout de même assez fréquentes, ils ne dédaignent pas de faire du commerce avec les nains du *Marcollan*, les Utruz des rives du Lac *d'Arias*, et les autres royaumes orques. Pour cette raison ils sont à la fois méprisés et enviés par leurs frères de races des royaumes voisins…



Garodarh - Royaume orque (brun)
Habitants : 260.000 dont capitale « *Mork* » : 9.200 hab
Seigneur : *Shizaf* djeddar
Le premier djeddar fut Ragnalek, vers 210 du SC.

Situé au nord du *Massif de Marcolan*, le Garodarh est aujourd'hui le plus vaste et le plus puissant royaume orque de la région.
Tout particulièrement agressifs, courageux, les orques de ce royaume portent fièrement l'étendard aux quatre griffes. Et leurs djeddars successifs conduisent depuis près d'un siècle et demi une politique d'expension territoriale impitoyable.



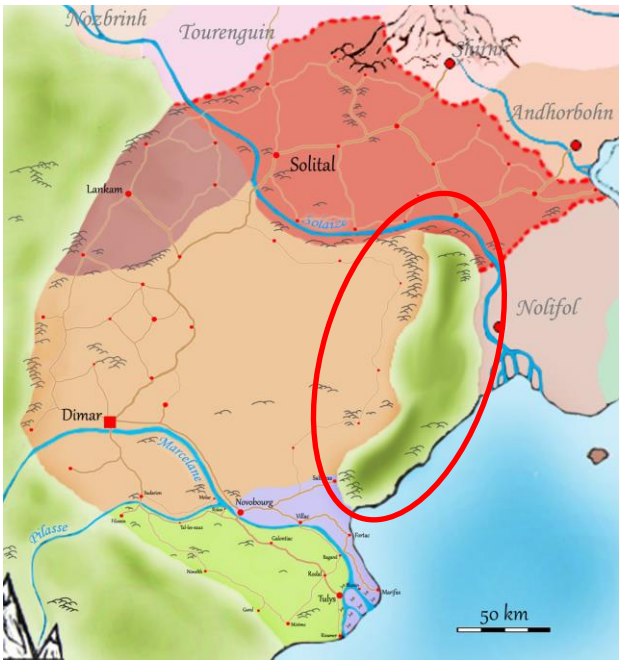


Rulkor - Royaume orque (jaune)
Habitants : 120.000 dont capitale « *Virfith* » : 9.200 hab
Seigneur : *Tcharff* djeddar
Le premier djeddar fut *Nokmor*, vers 1.300 du PC.

Situé à l'est du fleuve Cof'Ikel, le royaume *Rulkor* est le seul royaume d'orques jaunes de toute la région.
Depuis 492 du SC, le royaume est aux mains d'une lignée de djeddars-chamans spécialisés en nécromancie.
L'actuel seigneur du royaume est *Tcharff-le-noir*, un chaman nécroman de niveau 13, dont la seule réputation permet de tenir à l'écart les appétits territoriaux des royaumes voisins.

6°) **Hobkor**

L'enclave Hobgobeline



L'apparition du Royaume de Marance, dans la seconde moitié du VII[ème] siècle du Second Calendrier, a progressivement isolé les hobgobelins de l'Est de la région Centre.
Ceux-ci se sont retranchés dans les profondes forêts de la zone côtière pour y maintenir leur présence et résister aux progressions continuelles des humains.
Cette zone a pris le nom de « Hobkor ».

En 794 du SC, la « poche gobelinoïde d'Hobkor » compte :
- huit clans hobgobelins (pour environ 25.000 individus)
- près d'une douzaine de clans gobelins (pour environ 18.000 individus).

Depuis près de 20 ans, le roi hobgobelin Gobtrak tente d'unir durablement les clans pour reconquérir sur la Marance les vastes plaines herbeuses de l'Ouest.





Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)