

Aron-Edd : un continent des Terres Balafrees

Une aide de jeu D20 par Pascal Rivière

« Les Terres balafrees » sont un univers décrit en particulier dans *L'Atlas de Ghelspad, Mithril : la cité du Golem, Reliques et rituels* ou encore dans *L'encyclopédie monstrueuse*. L'univers D&D de Sword and sorcery allie poésie sanguinaire, originalité – relative – et une extrême cohérence ; il égale peut-être les « anciens » mondes de Glorantha (RuneQuest), de l'Empire warhammerien et de Ravenloft, et rompt avec une crise de la créativité qui ronge un espace productif moins intéressé par l'innovation ou par l'imagination que par la reproduction à l'identique des thèmes à la mode.

La figure centrale du monde est celle de la genèse convulsive du parricide : les auteurs prennent pour point de départ le mythe de Kronos, ce qui montre que les rôlistes sont parfois moins incultes qu'on le pense – mais ce qui n'alimente guère l'argument d'originalité précédemment soutenu. Les choses vont cependant prendre en ampleur.

Les enfants divins, donc, déclarent la guerre à leurs parents et les tuent dans des circonstances atroces : le parricide s'accompagne d'actes de cruauté inouïs, jouissance du meurtre et plaisir de la chair torturée. Certains de ses instigateurs, Belsameth, Chardoun et Vahngal, sont des dieux-monstres craints de leurs adorateurs. Coréahn, seigneur des dieux et du bien, est déjà dépassé par les événements – sa cité même, Mithril, succombe aux fractures et aux désunions. Hedrad, loyaliste psychorigide, et Madriel, déesse bienveillante, manquent singulièrement de

perspective, de vue à long terme ou de moyens. Le dieu du chaos seul, Ehnkili, semble faire preuve de lucidité, et donc de fatalisme. Ici, le mythe grecs le cède aux déchirements et aux mutilations du Ragnarok scandinave.

Les factions se lèvent fatalement les unes contre les autres, et les enfants divins en viennent à s'entretuer, notamment sous l'influence de Chardoun, dieu de la domination, agissant, en particulier, par l'entremise d'un conquérant mégalomane, Virdouk de Calastie.

Le monde lui-même est convulsif, au sens premier du terme. Fracturé par les coups et les chocs du combat divin, il est marqué également et surtout par les chairs des titans enterrés ou noyés dans ses profondeurs ; il est soumis aux mutations, à la nécrose et à la prolifération d'éléments putrescents et infectieux. Les convulsions des parents assassinés et leur voix d'outre-tombe innervent la fragilité d'un ordre fondé sur le crime, alors même que ce crime nécessaire se fondait sur la préservation de la vie – les titans n'étaient certes pas des parents aimants. Les destins collectifs et individuels soumis à bouleversement, laissent deux alternatives : prendre son existence en main et risquer l'agonie, ou fermer les yeux et attendre l'achèvement tragique. C'est dans ce cadre que les personnages vont intervenir sur le monde de Scarn, en particulier sur le continent de Ghelspad, et désormais, si vous le désirez, sur un autre continent : Aron-Edd.

ARON-EDD

Aron-Edd peut être localisé à proximité de Ghelspad – ceci permettant des échanges – ou, au contraire, à ce point éloigné qu'aucun de deux mondes n'a entendu parler de l'autre – exception faite de quelques érudits fondant leur affirmation délirante sur des légendes, des textes anciens ou des témoignages de navigateurs égarés. A vous de choisir. Les deux continents ne sont toutefois pas assez proches pour interagir de façon majeure.

La religion est bien sûr le premier facteur déterminant des convulsions qui secouent ce continent, mais Aron-Edd se distingue toutefois de Ghelspad en ce que, si on peut voir dans le triomphe de Virdouk la consécration de Chardoun ou dans la magnificence de Mithril la grandeur de Coréahn, Hedrad est quant à lui à l'honneur sur Aron-Edd, mais dans une forme à ce point délirante et excessive que les travers de l'ordre et de la loi tendent à faire

somber Aron-Edd dans le chaos. Non sans que Ehnkili n'y soit pour quelque chose, d'ailleurs...

La surface topographique et les profondeurs terrestres de Aron-Edd ont été légèrement moins touchées par la guerre divine, les conflits étant centralisés sur Ghelspad. Les titanides y sont toutefois légion, même si les régions qui leur sont abandonnées sont moins nombreuses que sur Ghelspad.

Débutons par une présentation sommaire du continent. Celui-ci est divisé entre deux fractions : Gondar, au Nord, et Osman, au sud, sont séparés par la Mer Tyrannique. Un œil avisé remarquera que cette carte laisse une impression de « déjà vu ». Elle emprunte en effet beaucoup de référents historiques à l'Europe, au bassin méditerranéen et au Moyen-orient dans leurs âges classiques et médiévaux.

Légende

1. Bergenmarth
2. Stavanguern
3. Kardjisk
4. Fragments Uderniens
5. Empire Sacré d'Arguimionde
6. Valonde
7. Tiriane
8. Dalondes
9. Marches Londariennes
10. Ilerre
11. les Dardènes
12. Ulfigarth
13. Barrendh
14. Farhelm
15. Heyrmath
16. Magiastre
17. Phédice
18. Suler
19. Daryul
20. Gormesh
21. les Terres Arrachées de l'Ancienne Darkath
22. Ondo
23. Murn



Au nord s'étendent les royaumes barbares, les îles barbares et les royaumes nains, et les terres des orques. Le sud de Gondar renferme les nations anciennes, ainsi considérées du fait d'un préjugé couramment établi : les royaumes les plus civilisés ont eu la plus longue histoire, et les barbares sont encore dans l'enfance du développement historique. Il forme le bassin culturel tyrannique du Nord, irrigué

par ses anciennes relations avec les pays du sud. Les terres magiques elfiques se situent à l'est de la mer Tyrannique et au sud de l'Empire Sacré.

Le sud se sépare en royaumes civilisés marchands, en terres désertiques et nomades, en civilisations déclinantes ou en ruines dévastées par la sorcellerie, et en royaumes exotiques.

PAYS ET CONTREES

Voici présentés les royaumes de Aron-Edd par ordre alphabétique. Nous vous conseillons toutefois de débiter cette lecture par l'Empire Sacré d'Argimionde qui se tient au centre de ce supplément : c'est sur ces terres que ce regroupent les forces de Hedrad, garant divin de l'ordre.

♦ Bergenmarth

Imaginez l'organisation des Cavaliers de Vahngal étendue à un royaume entier. Tel serait ce monde cauchemardesque si le culte de Denev ne venait contrebalancer la fureur du dieu fou. Cette terre de barbares nordiques sédentaires et montagnards oscille entre un rapport à la terre et à la nature qui, loin d'être harmonique – la nature est cruelle –, tolère toutefois la paix et la prospérité, et des vagues de fureur collective d'une sauvagerie inégalée – qui se retournent parfois contre la communauté elle-même et la détruit.

Ces populations cyclothymiques se partagent le pays avec les orcs des Terres du mal, leurs ennemis héréditaires.

A l'extrême nord, surplombant l'Océan des Tourments, les Chaînes Embrassées forment des

montagnes volcaniques fréquemment en éruption. A l'instar de ses habitants, c'est une région encore plus sauvage et hostile. Ses habitants seraient anthropophages, adoreraient Belsameth et entretiendraient des rapports étroits avec ses lycanthropes.

Il n'y a ni dirigeant, ni gouvernement, ni capitale à Bergenmarth. L'organisation communautaire est tribale : un chef, un shaman (druide de Denev) et un guerrier sacré voué à Vahngal se partagent le pouvoir.

♦ Stavanguern

Les barbares de Stavanguern se divisent en deux populations : l'une, sédentaire, habite les terres centrales et présente les mêmes traits que leurs voisins de Bergenmarth, en moins violents et en moins xénophobes. l'autre est composée de navigateurs et de pillards qui vivent sur les rives océaniques, dans une région appelée les Côtes dentelées et qui font couramment trembler les pays du sud. Les régions de l'est entretiennent un commerce avec les royaumes civilisés des Fragments Uderniens, et la majorité des barbares partis vers le sud sont originaires de ces contrées.

♦ Kardjisk

Ces nordiques barbares et sédentaires se partagent le pays avec les orcs des Terres du mal et sont presque en constante guerre avec eux. Les Terres du mal sont un bassin de prolifération pour les titanides. Les traverser signifier se vouer à une mort certaine.



© Elisabeth Thierry



♦ Fragments Uderniens

Uderne, duc rebelle d'Argimionde, fit sécession et entraîna les duchés voisins dans une guerre contre l'Empire qu'il remporta, – lors de la bataille dîtes des champs de Karolkan – notamment au moyen d'une alliance passée avec les barbares du nord. Le Traité d'Uderne a scellé la paix entre l'Empire et les puissants guerriers Uderniens.

Les duchés sont les suivants : l'Ostonie, Udaire, Leston, Sarcalik, l'Esdonie et Mirunik dont est originaire le Duc.

Des agents de l'Empire ourdissent une rupture diplomatique entre les Fragments et les peuples barbares.

La présence des « terres du mal » – régions nordiques tenues par les orcs – est fréquemment l'occasion de conflits diplomatiques entre les Fragments et l'Empire désireux de passer sur leurs terres et ainsi de poser le pied chez les nouveaux alliés de Uderne, ce qui ne saurait être question pour le Duc.

Ses habitants civilisés sont d'impressionnants guerriers. Leur culture est militaire. Ils adorent Coréahn et Hedrad.

♦ Empire Sacré d'Argimionde

Le plus puissant empire du monde voue une dévotion religieuse quasi-fanatique à Hedrad. Ses chevaliers saints ont pour sacerdoce d'étendre la foi au monde entier et de réunir tous les peuples sous l'égide du saint empereur Déordrique II.

Les ensorceleurs sont mal vus et fréquemment les victimes de lynchages populaires. L'église est toute puissante, l'empereur est à la fois le chef temporel et spirituel « du monde ». Ses chevaliers portent des armures de plaques massives et forment un corps d'élite terrifiant. Les légions impériales sont dirigées par de brillants stratèges formés aux meilleures écoles militaires. Paradoxalement, Argimionde est l'un des royaumes les plus favorables à l'ascension sociale d'éléments venus du peuple. Un grand guerrier ou un bon scribe, même s'il n'est pas noble, pourra être remarqué et promu à une haute fonction – mais toujours à l'ombre et au service de la noblesse et de la cour. Ses membres débordent d'imagination pour s'accorder ou pour conserver les faveurs de Déordrique II. Machinations et complots sont nombreux à la cour de Karlheim, capitale du royaume ; ils ne visent toutefois jamais l'empereur qui est l'incarnation de l'être suprême. Jusqu'à présent...

C'est également un royaume opulent, le premier en matière de culture et d'artisanat. Les guildes sont puissantes et organisées, et la taille du royaume permet un fonctionnement en autarcie. Le commerce à l'exportation est peu pratiqué, et la marine est essentiellement militaire.

L'Empire est traditionnellement en conflit avec les royaumes nains. Déordrique II aimerait également vaincre Magiastre pour éradiquer à jamais cet « empire du mal ».

Les frontières adjacentes aux royaumes barbares sont parcourues d'une impressionnante ligne de remparts et de forteresses, le Mur de Roderick, du nom d'un précédent empereur.

♦ Les Provinces Historiques

L'est de Gondar est composé de royaumes anciens qui ont formé le bassin culturel des civilisations gondariennes. Ces pays, après des conflits sanglants avec l'Empire, sont en paix avec lui depuis le Traité de Solvède où ces nations acceptèrent d'adorer comme dieu unique Hedrad au détriment de Coréahn et de Madriel, et de propager sa foi et sa loi.

Ce traité est essentiellement opportuniste, et la ferveur des habitants de ces royaumes est souvent assez relative ; elle maintient toutefois cette partie du monde en paix. L'empereur n'est pas dupe, il a toutefois beaucoup à faire avec les populations nordiques qui jaillissent par voie de mer sur le royaume et avec les nains qui sont toujours en guerre contre l'Empire Sacré.

♦ Valonde

Monarchie composée de sujets qui sont essentiellement cultivateurs, elle dispose également d'une flotte de navigateurs et de commerçants qui ont accru sa richesse. Attachée à ses traditions, elle n'aime pas le changements et sa royauté, protocolaire, a tendance à s'endormir sur elle-même, tout en maîtrisant la bourgeoisie citadine qui maintient le dynamisme économique du royaume. Certains armateurs ou quelques nobles se laissent toutefois, parfois, captiver par les projets audacieux d'un esprit aventureux et tolèrent d'affréter un navire pour une expédition. Ajoutons que les lois opposées au vol sont expéditives et que l'on apprécie peu les halfelins...

♦ Tyranneau

Ce royaume monarchique puissant et prestigieux repose sur quatre forces : une armée redoutable – mais maigre à côté des légions impériales –, une culture à la fois ancestrale, ouverte et novatrice, une église puissante – dévouée à Hedrad, mais différente du clergé impérial pour son ouverture d'esprit, sa curiosité et son érudition – et sa richesse agraire – elle est le second royaume le plus productif de Gondar après l'Empire.

Sa noblesse et sa chevalerie forment la cour la plus resplendissante du continent. C'est un haut lieu culturel où l'on goûte aussi bien au classicisme qu'à



l'innovation. Les Tyranniens considèrent les Argimiondes comme des rustres. Ils se gardent toutefois bien de le leur dire en face. Certaines comédies, cependant, pourraient leur mettre la puce à l'oreille...

Une fraction du peuple, d'ailleurs, n'est guère satisfaite de la soumission du royaume. Les pamphlets s'éparpillent sur les places des marchés et la justice royale éprouve quelque peine à identifier les protestataires et à taire l'émergence de cette critique face aux diplomates impériaux intransigeants. Ou peut-être s'agit-il de la manœuvre d'un courtisan avisé pour décrédibiliser, à son profit ou à celui de son généreux commanditaire, Daubin, le premier ministre et l'homme de confiance du roi Albain XIV ? D'autres évoquent un fin escrimeur masqué ayant quelques rancunes à l'égard de Daubin ou de l'un de ses ministres. Ce mystérieux épéiste serait à la tête d'une bande de roubards issus des milieux les plus miséreux de Nartonne, capitale du royaume.

♦ Dalondes

Le nord du royaume repose sur un compromis entre un système monarchique et la puissance émergente des cités franches. C'est un lieu d'effervescence culturelle et de pluralisme religieux qui entretient des tensions avec l'Empire.

Le sud, ensoleillé, est rural et rustique ; une part de sa population est composée de marins et de pêcheurs. Il y fait bon vivre.

♦ Marches Londariennes

Ce royaume est aujourd'hui constitué d'un groupe de cités franches. La monarchie a disparu du fait de conflits, mais également du fait du goût de la noblesse pour le commerce et de sa participation au nouveau système social. Devenus commerçants, ils ont compensé leur perte de prestige en devenant mécènes et en maintenant les cités du royaume dans un état d'effervescence culturelle.

Peuple de cultivateurs, d'artisans et de marchands, il goûte à la paix. Toutefois, ses forêts sombres servent de refuge à des orcs qui frappent couramment.

De nombreux clans elfes y vivent également et entretiennent d'excellents rapports avec les humains dont ils apprécient les cités – à l'occasion de passages brefs – et la créativité. Ils sont régulièrement invités à se produire dans les « salons ».

♦ Ilerre

Sa monarchie et sa noblesse sont ancestrales et connues pour leur dévotion à Hedrad. Les terres sont arides et les cultures pauvres, sinon dans des

productions spécialisées comme les huiles ou les fruits. Le royaume dispose de navigateurs et de commerçants qui maintiennent la richesse du pays, notamment du fait d'expéditions lointaines qui ramènent des métaux précieux et des épices. C'est toutefois un royaume déclinant qui croule, aux pieds de Ferrando VII, son souverain, sous le poids de ses traditions et de ses coutumes. La bourgeoisie est maintenue au bas, l'innovation cède le pas aux conventions, et les initiatives sont réprimées au nom de l'ordre social et divin de Hedrad.

♦ Les Dardènes

Ces deux îles de pêcheurs sont ensoleillées et retirées du monde et de ses fracas. Ses habitants sont accueillants et pacifiques, ils aiment commercer. Sa société communautaire privilégie les relations harmonieuses. Ce sont toutefois d'excellents guerriers très attachés à l'autonomie de leurs îles. Leurs villages sont perdus au milieu d'une forêt montagneuse et broussailleuse de type méridionale. De nombreux fugitifs sont susceptibles d'y trouver refuge s'ils parviennent à s'attirer la sympathie des autochtones.

♦ Ulfgarth et Barrendh

Appelés les royaumes nains, ils renferment également des barbares humains et des tribus orcs. Les nains, qui ont une tradition de résistance contre l'Empire dont ils refusent l'hégémonie religieuse et militaire, sont en état de guerre constant contre Argimionde. La région est essentiellement formée de barrières rocheuses et de vallées escarpées ; Argimionde se casse les dents contre ces contreforts, malgré les forteresses que l'Empire a construit tout au long de la frontière.

♦ Farlheim et Heyrmath

Ses navigateurs barbares sont des pillards qui harcèlent les côtes de l'Empire. Ils sont xénophobes et agressifs. Un grand nombre de titanides nordiques vivent sur ces terres : trolls, géants, orcs... Ces terres sauvages promettent un voyage périlleux. Il est fréquent que les ponts de leurs navires soient parcourus par les pas des Morts-de-Chardoun (*Encyclopédie monstrueuse*), des guerriers morts si valement que le Seigneur Suprême n'a pas toléré d'être privé de leurs services...

Ces deux royaumes servent également de base aux Chardounis implantés sur Aron-Edd.

♦ Magiastre

Berceau de la civilisation elfique, ce royaume magique renfermant d'immenses forêts est puissant. Les rares batailles que Argimionde a tenté de conduire contre Magiastre se sont achevées par des carnages. Des créatures fantastiques – et en particulier des dragons – y demeurent depuis des temps immémoriaux. On raconte que les cités de ces elfes des bois sophistiqués sont extraordinaires, mais rares sont ceux à les avoir vues. Du fait des velléités militaires de l'Empire, les elfes ont rapidement fermé portes et frontières aux humains, qu'ils rencontrent en des points précis, à leur propre invitation – une circonstance de plus en plus rare.

Magiastre est également le havre de paix des elfes abandonnés qui débarquent sur Aron-Edd. Les maudits de Cheurn sont mal tolérés dans les régions tenues par l'Empire. Leur rôle durant la guerre des Dieux n'a toutefois pas été oublié, aussi ne sont-ils pas importunés au-delà de regards torves. Il leur arrive toutefois d'être confondus avec les originaires de Magiastre. Cette confusion promet à une partie ou à l'autre un moment désagréable. Les abandonnés ne voyagent jamais en solitaire au-delà des frontières de Magiastre.

Les côtes du sud-est sont occupées par une civilisation humaine ancienne et légendaire. Ses cités furent puissantes et ses temples majestueux. Navigateurs hors-pairs et téméraires, ils furent en contact étroit avec les royaumes orientaux, ainsi qu'avec les Provinces Historiques, alors tout juste balbutiantes et barbares, avant de se replier sur eux, suite à des défaites navales subies contre la marine alliée de Phédice, de Suler et de Daryul. Ses quelques derniers navires sillonnant la mer de Farcale furent attaqués par la flotte impériale et disparurent.

Leur système politique reposerait sur un curieux mélange entre théocratie et république. Leur culture écrite est sans égale. C'est certainement par sagesse, prétendent-ils, qu'ils se tiennent loin des tourments de Gondar, protégés par le peuple elfique avec lequel ils ont des rapports à la fois distants et respectueux.

♦ Phédice, Suler et Daryul

Royaumes orientaux qui ont constitué le bassin culturel oriental, ils sont les régions d'un ancien empire qui éclata en trois parts à la mort d'un puissant monarque, Darus III. Ses fils, ennemis, se partagèrent les royaumes qui depuis sont parfois en guerre. Ces conflits navals sont toutefois moindres à côté des cruelles guerres que se livrent les peuples de Gondar.

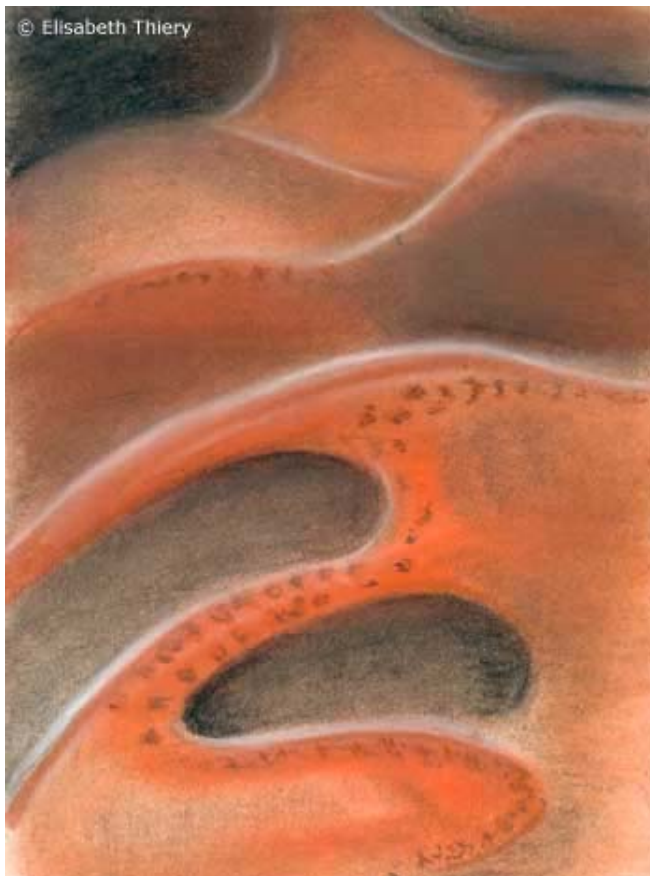
Ce sont des navigateurs et des marchands infatigables. Leur culture est brillante et s'associe sans conflits à une religion ouverte. Ce sont à la fois des commerçants audacieux et les premiers scientifiques de ce monde. Cartographes et guides inégalés, ils sont les détenteurs de nombre de savoirs et de secrets préhistoriques ; explorateurs

chevronnés, ils sont couramment en quête de mercenaires, de mécènes et d'associés. Fiers et conviviaux – s'ils ne vous jugent pas barbares, ce qui vous ferait encourir leur départ, ils traitent idéalement leurs employés et paient bien. Toute trahison de votre part justifierait toutefois leur déception et une alternative cruelle allant de la décapitation à la mise en esclavage.

♦ Gormesh

Gormesh est une terre étrangère et mystique qui résiste aux catégories de pensée de la civilisation gondarienne.

A l'est, ces terres désertiques sont le terrain de voyage d'une civilisation de nomades et de marchands. Ils sont les descendants des esclaves de Darkath qui trouvèrent refuge en des terres arides qui valaient mieux que le sort qui leur était réservé par leurs maîtres effrayants. On raconte que certains d'entre eux sont des descendants de Darkath ou ont dans leur veine le sang des ensorceleurs.



Les « dunes de sang » sont évitées par les nomades. Cette région est une étendue répugnante de sable rouge et gluant ; son sol enfante des titanides cadavéreux et sanguinolents dont les chairs sont brûlées par le soleil. Certains prétendent qu'une faille gigantesque zèbre le désert et s'étend en profondeur jusqu'à plusieurs centaines de mètres. Des vents



violents en émanent et sont à l'origine de tornades rouges charriant dans son tourbillon des cadavres hurlants et entraînant dans son sillage un nuage empoisonné (DD15 ou 3d6 de dommages par minute d'exposition). On ignore ce qui se trouve sous le désert, peut-être la faille y conduit-elle ? Aucun imprudent n'a jusqu'à présent eu la sottise de descendre dans ses profondeurs brumeuses et rougeoyantes.

L'ouest est le siège d'une civilisation sédentaire brillante, mais ancienne et déclinante. Au milieu du désert, les pyramides de Dhaza étendent leur ombre sur leur souverain, Aménéthed, le jeune Dieu Solaire et sur la capitale, bâties entre ces sept mausolées ancestraux.

Son conseiller, ses généraux, et le grand prêtre du Dieu Solaire l'épaulent dans ses choix et tentent de le préserver des méfaits du culte secret du roi-serpent et des séductions de la déesse-lune, reine du désir et des volutes, maîtresse des prostituées, des mignons, de la cité de Dhaza aux heures nocturnes et dispensatrice du Rakshid, herbe à fumer qui met dans un état de bien-être précédent les voluptés du désir auquel la cité s'adonne.

Les maisons sont carrées et blanches, elles s'alignent entre les voiles multicolores qui s'étendent au-dessus de la rue, au-dessus des tapis couleur safran sur lesquelles des corbeilles d'osier noir présentent les fruits et les épices des marchands, les cimenterres et les kopeshs, les cuivres et les étains, les tissus immaculés et les parfums...

Les grandes familles de la cour, ses seigneurs, sont toutes occupées par les aspirations au pouvoir – soit à la bienveillance, à leur égard, du Dieu Solaire –, aux conspirations et aux machinations. Ils ont baissés leur garde contre les nomades qui sillonnent les terres alentours.

Le pillard du désert, esclavagiste à ses heures, est farouche et peu loquace. Il chevauche fréquemment un lézard géant scellé. Certaines variétés sont ailées et les groupes de cavaliers constituent une force de frappe rapide et meurtrière.

Il porte de manière général une armure de cuir sans manches retenue sur son torse par deux lanières de cuir qui passent sur ses épaules ; musculeux, le crâne rasé, il arbore un tatouage sur son triceps droit représentant des cercles concentriques et un autre semblable au visage, au niveau de l'œil gauche, plus complexe : un reptile ondule entre les cercles. On ignore les significations de ces représentations mais certains y voient la marque du roi-serpent. Ils portent un gantelet clouté et une chaîne cloutée enroulée autour du bras gauche et un fléau double à la main droite ou manie avec préférence le cimenterre à deux mains, ou encore le trident et le filet – héritage certainement des conquérants gondariens qui importèrent ces armes aux âges antiques.

Les demi-orcs du désert forment la seconde population. Leur peau est vert-gris et glabre. Victimes des esclavagistes humains, ils sont fréquemment en guerre avec eux et une haine ancestrale lie dans le sang ces deux ethnies. Ils sont sédentaires, vivent dans les régions rocheuses dans des grottes fraîches reliées en réseaux naturels ou parfois artificiellement constitués. Ils défendent avec ardeur ces régions pour les protéger du pillage et des razzias. Il leur arrive couramment de descendre à Dhaza pour vendre des buffles, dont ils font l'élevage, des peaux tannées et des objets de cuir, ou pour vendre leurs services comme mercenaires ou gardes du corps, durant quelques années, le temps de rejoindre ultérieurement leur tribu, enrichis et apportant ainsi un confort et une considération qui améliorera la situation de leur famille.

La cité sacrée s'étend au pied de la pyramide de Ka-Bastet. Une haute muraille entoure et protège la cour et le palais du souverain. C'est un lieu interdit au peuple.

La cité inférieure est son pendant inverse. Creusée sous la terre, moins pour être mise à l'abri que pour cacher à la vue de chacun ses « odieux » ressortissants, elle est peuplée des malades de la lèpre et d'individus condamnés à y résider. Les entrées sont gardées et protégée par une imposante herse de métal. La cité est une suite d'habitations troglodytes creusées au long d'un réseau de grottes.

Des sphères lumineuses flottent, de nuit, au-dessus de Dhaza. Elles l'éclairent et révèlent une vue splendide. Ces sphères signifient que la lumière du Dieu Solaire est toujours présente : les ténèbres et la nuit même ne sauraient occulter l'éclat de sa gloire.

Mais le régime de Aménéthed est affaibli, victime de la tolérance du jeune souverain. Ayant autorisé le polythéisme pour la première fois depuis les origines des dynasties, pour cause de tolérance, la ferveur que le peuple portait à son statut de Roi-Dieu a décliné au fur et à mesure de la multiplication de cultes critiques à l'égard du pouvoir. Un culte en particulier s'est développé, celui voué au Roi-serpent. Il fut probablement importé de Kardath par des descendants du peuple impie. Les sacrifices humains faits en l'honneur de Akoum Tha ne sont même plus cachés, pas plus que la volonté de révolution sanglante de cette importante fraction du peuple. Une autre part de la population, terrorisée par les enlèvements et les sacrifices, est furieuse contre le Dieu Solaire... Ce sentiment collectif a été endurci par une grave profanation. Une nuit, les sphères sacrées se sont éteintes, et une vague de vol et de meurtres s'est abattue sur la cité. Au lendemain, l'hystérie collective a forcée le Dieu Solaire à apparaître et à apaiser son peuple. Mais la tension est importante, et on ignore quand Dhaza va basculer dans la violence.

♦ Les Terres Arrachées de l'Ancienne Darkath

Ce qui fut le royaume d'une civilisation antique impie et damnée n'est plus qu'une terre d'ensorceleurs et de démons. Le nord est désertique, et le sud couvert d'une forêt équatoriale. Ses ruines, ses pyramides et ses temples légendaires sont emplis de richesses, de mystères et d'horreurs surgies du passé. Des foules de morts-vivants anthropophages errent, hagards, parmi les ruines, à la recherche de souvenirs effacés ; les quelques rares cadavres dotés de raisonnement, restes desséchés et lychéiformes des maîtres anciens, tentent de repousser la folie, de maintenir leur facultés lucides, d'imposer leur domination sur le peuple mort et de protéger avec haine leurs secrets et leurs biens.

♦ Ondo

Pays de forêts équatoriales, de tigres à dents de sabre et d'éléphants, il renferme une civilisation mêlant l'Orient et l'Asie. Ces terres lointaines sont le siège de cités resplendissantes et de coutumes à la fois subtiles et inquiétantes. Son peuple est dévoué corps et âme à son souverain, Halifam, qui est également son chef religieux, un messie incarné, le fils de Chardoun. Il entretient un régime de caste cruel et impitoyable favorisant délire collectifs, mouvements de foules, lynchages et xénophobie.

© Elisabeth Thiery



Son atmosphère équatoriale est favorable à la putréfaction et à la culture d'horreurs dégénérantes nées de chairs oubliées au cœur de la jungle. On constate la présence notoire de tigre-garous affamés, de plus en plus nombreux – comme si une épidémie gagnait. A moins qu'une force mystérieuse ne les repousse, malgré eux, toujours plus près des places humaines, ce qui nécessiterait une expédition longue et périlleuse au cœur de territoires vierges... du moins de la présence de l'homme. Peut-être moins de celle des elfes orientaux, cachés dans leurs resplendissantes cités d'or et d'ivoire, niché dans un isolement qui a cultivé la mégalomanie d'une part importante de ses dirigeants et favorisé le développement de cultes druidiques pervers.

♦ Murn

Ile magique protégée par des courants marins et par les vents, elle est le haut lieu sacré des croyances druidiques. Elle constitue le repaire d'êtres surnaturels et de puissances magiques fidèles à Denev. Terre emblématique de l'impiété, elle est honnie par l'Empire en des déclarations qui dépassent dans leur violence sa réprobation contre la résistance naine.

Don de Denev à ses serviteurs, elle constitue un espace de résistance contre l'Empire et les dévastations qui souillent Terre-mère du sang de ses petits-enfants.

Ses occupants se préoccupent toutefois de la recrudescence des attaques de titanides aquatiques. Sahuagins, homme-rats écumeurs et piscéens (voir *Mithril* et *Encyclopédie monstrueuse II* – cette dernière étant encore à paraître) s'acharnent de plus en plus contre l'île. La Ligue d'Hydros (voir *Mithril*), une compagnie de pirates usant de navires volants, vise également le pillage de Murn, commandités par les druides de Khirdet, des adorateurs des titans et ennemis jurés des fidèles de Denev, originaires de Ghelspad (*Atlas de Ghelspad*). Ces derniers chercheraient en particulier à récupérer le « reste » d'un titan, placé sous bonne garde dans les profondeurs de l'île et soumis à un rituel qui empêche son influence. On parlerait d'une viscère de Golphagga ou d'une canine de Gaurak.

CONTEXTE

« Mais la longueur de la présente guerre fut considérable ; au cours de cette guerre des malheurs fondirent sur la Grèce en une proportion jusque-là inconnue. Jamais tant de villes ne furent prises et détruites, les unes par les barbares, les autres par les Grecs mêmes en lutte les uns contre les autres, quelques-unes furent prises et changèrent d'habitants ; jamais tant de gens ne furent exilés ; jamais tant de meurtres, les uns causés par la guerre, les autres par les révolutions. Des malheurs dont on faisait le récit, mais qui n'étaient que bien rarement confirmés par les faits, devinrent croyables : des tremblements de terre qui ravagèrent la plus grande partie de la terre et les plus violents qu'on eût vus ; des éclipses de soleil plus nombreuses que celles enregistrées jusque-là ; parfois des sécheresses terribles et par suite aussi des famines et surtout cette terrible peste qui atteignit et fit périr une partie des Grecs. Tous ces maux, en même temps que la guerre, fondirent à la fois sur la Grèce »

Thucydide, Histoire de la guerre du Péloponnèse

Nous sommes en l'an 156 après la Victoire.

Les attaques des pirates de Farlheim et de Heyrmath redoublent. Elles sont meurtrières et frappent les côtes à sang. La nécessité de renforts vide les forteresses de la frontière nord ; malheureusement, les royaumes nains frappent immédiatement, créent une percée en faisant tomber coup à coup deux forteresses. Les barbares s'étendent dans les terres, pillent et tuent avant de faire retraite dans les montagnes en échappant aux troupes rappelées.

L'Empire exige des Provinces Historiques un soutien armé immédiat et engage des corps de mercenaires pour repousser les pillards et défendre les frontières.

Gondar va être bouleversé par une guerre des puissances, entités semi-divines secrètes et agissantes par l'intermédiaire de serviteurs humains, dans les cultes (grand prêtres, chefs des ordres de paladins), chez les souverains et auprès des ducs-conseillers et de la noblesse en général. Chacun de ces intervenants emploie à un échelon inférieur des agents privilégiés, mis au secret, manipulant d'autres agents subalternes, autonomes et combinés, ne se connaissant pas les uns les autres et conduisant des missions si parcellaires qu'il leur est impossible d'avoir une vision élargie – encore moins une vision d'ensemble.

Tout commença ainsi. Ehnkili se lassa de l'hégémonie loyaliste de l'Empire et de Principe, un dragon de la loi, une créature servante de Hedrad qui est le dirigeant secret d'Argimionde et le seigneur de l'Empereur.

Ehnkili partit à la rencontre de Ka-Os – un géant né des chairs de Vahngal et de Belsameth – dans les géôles qui l'emprisonnent dans les montagnes des Chaînes ardentes depuis qu'un héros de Hedrad a mis fin à son règne de terreur et l'a soumis à la garde des géants d'acier de Coréahn. La réclusion de ce seigneur des terres barbares permit le développement et l'avènement de l'Empire.

Ehnkili le nargue, le harcèle, l'exècre et le fait sortir de ses gonds. Le géant brise sa muselière et crache une sphère de chaos et de corruption purs qui s'écrase au beau milieu de l'Empire, creusant un cratère de 10 km de diamètre ; une végétation chaotique naît en une nuit et sert de creuset à la naissance de titanides qui se répandent sur l'Empire.

Ses habitants ignorent son origine et croient généralement que c'est un fragment de Mormo envoyé à ce point haut dans le ciel qu'il aurait tardé à tomber.

Un autre fléau s'abat en même temps sur Gondar. Une épidémie – que l'on croit originaire du cratère et exportée par ses premiers explorateurs – frappe l'Empire alors que le chaos s'étend dans les comportements : meurtres, trahisons et révoltes éclatent, alors que la maladie ravage le pays.

Aussi, dans les sphères les plus hautes, Bernhardt, le fils cadet de l'empereur et De Montfard, un Duc de Tyranneau, cousin du roi, associés à Wolfram Riestnerr, un nécromancien – ancien prêtre de Hedrad désavoué pour ses pratiques – réveillent Nehkt Sepherket, un puissant sorcier de l'Ancienne Darkath. Avec son aide, ils veulent accéder chacun au pouvoir. La maladie s'étend dans les provinces historiques, visant dans son cheminement maléfique la famille royale de Tyranneau au bénéfice De Montfard, qui sera l'unique héritier survivant au fléau. Etrangement, le pouvoir de *Guérison des maladies* du paladin et du chevalier impérial – voir classe de prestige – est impuissant. Une créature enlève Amalric, héritier de l'Empire, frère aîné de Berhardt. Malgré les exhortations de ce dernier, Nehkt Sepherket refuse d'assassiner son protégé : il a d'autres desseins pour lui. Déordrique II est effondré par la disparition de son fils et l'âge, accru par le chagrin, le marque rapidement, abreuvant de nouvelles espérances les conspirateurs. L'Empereur lance une grande Quête Sainte : les chevaliers du royaume qui ne sont pas retenus à des fonctions militaires indispensables – comme la défense des frontières barbares et naines – jurent de retrouver le fils héritier. Pendant ce temps, ses espions essaient de comprendre ce qui se passe, alors que les sbires de Ka-Os et de Nehkt Sepherket ourdissent la chute de l'Empire.

Le monde est entré dans une phase critique. Les factions diverses pourront servir de base aux aventures des personnages. De différentes manières, ils seront peut-être impliqués dans ce grand jeu secret et pourront devenir les agents d'un camp ou de l'autre, et se retrouver ainsi confrontés à des machinations et à des intervenants adverses, sans pour autant savoir quelle est la fin dernière de ces opérations – tout du moins au début.

Il existe bien sûr de nombreux autres foyers de mutation et de corruption que le cratère, bien qu'à la différence de Ghelspad, ils soient moins nombreux et surtout moins visibles. D'anciennes forces titanides tentent d'assurer leur expansion et des puissances

que l'on croyait disparues depuis la guerre divine resurgissent et profitent du chaos dans lequel sombre l'Empire et le monde.

De même, des organisations plus ordinaires – nécromanciens, chercheurs de trésors, guildes marchandes, universitaires, mécènes – agissent et luttent entre elles.

L'ordre nécessite de nouvelles forces, et la recherche de Amalric peut fonder une campagne, notamment pour un groupe de paladins et d'agents de l'Empire. L'ensemble des puissances divines et des organisations décrites dans *L'Atlas de Ghelspad* trouvent place dans le monde agonisant de Aron-Edd.

UNE CLASSE DE PRESTIGE : LE CHEVALIER IMPERIAL

Le paladin est à l'honneur. Si vous disposez du supplément *Mithril : la cité du Golem*, voici une occasion pour employer la classe de prestige du Chevalier de Mithril pour créer un Chevalier Impérial. Vous pouvez, sinon, ou par préférence, procéder de la sorte :

Dés de vie : d10+1

□ Conditions

Pour devenir un Chevalier de l'Empire, un personnage doit remplir les conditions suivantes :

Classe : avoir été un paladin

Bonus de base à l'attaque : + 5

Alignement : loyal

Dons : Armes de prédilection (épée longue) et Combat monté.

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté), Diplomatie et Intimidation à 5 degrés.

□ Compétences de classe

Les compétences de classe du Chevalier de l'Empire sont les suivantes :

Bluff*, Connaissances (géographie, histoire, mystères, noblesse et royauté, religion), Diplomatie, Equitation, Intimidation, Premiers secours.

(* un paladin menteurs ? La pratique courtisane ne se satisfait pas de la seule diplomatie, et l'intimidation ne permet guère d'exercer une contrainte sur un rival en le caressant dans le sens du poil)

Points de compétence par niveaux : 2 + Int.

□ Caractéristiques de la classe

Maniement des armes et des armures : semblable à celui du paladin.

Bonus de base à l'attaque et jets de sauvegarde : ils sont équivalents à ceux du paladin à partir du 6^{ème} niveau de paladin (voir p. 45 du *Manuel des joueurs*).

Imposition des mains : Le chevalier pratique l'imposition des mains en additionnant ses niveaux de paladin et de chevalier.

De plus, pour tout niveau de chevalier, il rajoute 2 points de vie.

Destrier : les pouvoirs du destrier sont calculés par addition des niveaux de paladin et de chevalier.

Sortilèges et renvoi des morts-vivants : Les chevaliers continuent d'acquérir des sorts à la façon du tableau de progression du paladins. Le niveau et les effets des sortilèges sont déterminés par l'addition des niveaux des deux classes (paladin et chevalier).

De même, le niveau du renvoi des morts-vivants est calculé par addition des niveaux des deux classes.

Châtiment du mal : ils usent de ce pouvoir à un niveau équivalent à l'addition des deux classes.

De plus, à partir du 2^e niveau, le chevalier peut châtier le mal en ajoutant 2 points de dommages supplémentaires par niveau (à la place de 1 pour le paladin).

A partir du 4^e niveau, il peut châtier le mal deux fois par jour. A partir du 6^e niveau, il ajoute un bonus de 1 à son jet d'attaque.

A partir du 10^e niveau, il peut châtier le mal jusqu'à trois fois par jour.

Fureur : A partir du 4^e niveau, le chevalier peut produire une aura de colère qui intimide un interlocuteur. Ce dernier bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté ajusté d'un malus ou d'un bonus équivalent à la différence existant entre les niveaux additionnés du paladin/chevalier et le niveau de la cible. En cas d'échec, la cible est terrifiée et incapable de mentir au chevalier. Ce pouvoir de contrainte peut être exercé une fois par jour et par niveau du Chevalier.

Guérison des maladies : Dès le premier niveau, le chevalier acquiert le pouvoir du paladin de guérison des maladies (2/semaine).

Une fois tous les deux niveaux, il obtient la possibilité de l'exercer une fois de plus par semaine.

Justicière Impériale : ordonné, le chevalier détient une épée magique et sacrée dont le bonus d'altération, égal à +1 au premier niveau, croît en fonction de la capacité du chevalier à servir l'ordre de Hedrad et de l'Empire d'Argimionde. Le maître de jeu peut accroître ce bonus d'altération selon le jugement porté sur les actes du chevalier. Notez que le chevalier impérial n'est pas un « chevalier à la rose ». Ce qu'Hedrad apprécie, c'est moins un comportement de chevalier éthéré et romanesque que l'attitude d'un justicier impitoyable n'hésitant pas à user de la force comme de la ruse pour parvenir à son objectif. La fin compte plus que les moyens...

dans une certaine limite. Les massacres inutiles ne sont pas non plus du goût du dieu de la justice.

Ordres : les chevaliers appartiennent à des sociétés élitistes hiérarchisées. Le symbole de l'ordre du chevalier est gravé sur son écu et renvoie au nom de l'Ordre.

Les paladins, plus modestement, portent un blason fendu en oblique dont la partie supérieure est ornée du symbole de Hedrad et la partie inférieure de celle de l'Empire – la silhouette noire d'un dragon bicéphale à tête d'aigle présenté de face.

Les ordres de chevalier sont plus notables et prestigieux. La licorne orne le blason des femmes « chevalières » – pour l'Ordre de la Licorne. Le dragon est réservé aux nobles, le lion est pour les anciens paladins issus du peuple, et le taureau caractérise un ordre particulier qui a plus de goût pour le combat de fantassin. Ces derniers n'ont pas de destriers, mais ils compensent par la capacité d'accroître les dommages effectués en charge de 1 point dès le 1^{er} niveau et de 1 point tous les trois niveaux suivants.

Il reste à votre « propre charge » d'inventer d'autres ordres de chevaliers, de parcourir les terres sépulcrales de l'Empire ou de chercher vers l'Orient ou vers les terres glacées une issue au chaos qui se referme sur Aron-Edd.



© Ghislain Thiery