

Compilation des articles historiques et géographiques du Livre de règles du 9^e Âge : Batailles fantastiques



Préface

Le présent recueil est le fruit de plusieurs mois de travail en commun de la part de l'équipe Traduction francophone du 9^e Âge (d'octobre 2017 à décembre 2018), mais aussi évidemment de plusieurs années de réflexion et de rédaction de la part de l'équipe Background !

Nous discuterons en postface (FAQ) des raisons et des facteurs qui ont contribué à façonner le background du 9^e Âge et à la manière dont il est conçu et présenté. Pour l'heure, nous nous en tiendrons à la présentation de ces textes.

Ces textes sont la traduction de l'ensemble des textes « d'ambiance » du Livre de règles complet du 9^e Âge : Batailles fantastiques. Nous avons décidé de les publier séparément des règles du jeu afin de permettre à la communauté de joueurs francophones de pouvoir lire ces textes sans attendre la publication du Livre de règles complet en français. En effet, le Livre de règles qui contient ces textes en anglais est celui de la version 1.3 aujourd'hui obsolète. La révision du Livre de règles complet pour la version 2.0 – en anglais – est prévue pour avril 2019, mais il faudra encore un peu plus de temps pour réaliser la mise en page de ce même livre pour la version 2.0 en français.

Ces textes peuvent être répartis en trois catégories :

1. Les « brèves », qui sont pour la plupart des citations, souvent humoristiques, d'une ou deux lignes, destinées à être insérées sous les titres des différents chapitres des règles ou entre deux règles spéciales pour briser la monotonie de pages autrement quelque peu insipides. Nous avons hésité à les insérer car on pourrait considérer qu'elles sont ici quelque peu en-dehors de leur contexte et prennent inutilement de la place. Cependant, certaines de ces citations ont une réelle valeur d'explication et d'information sur l'univers ou se raccordent à d'autres textes du même livre – il aurait dès lors été malaisé d'opérer un choix entre l'une ou l'autre. De toute façon, un peu d'humour ne peut pas nuire, surtout dans le cadre où notre projet a souvent été accusé d'avoir « enlevé le côté fun » de ce que nous connaissions avant.
2. Les « semi-brèves », qui sont également des petits textes insérés en bas ou milieu de page, mais qui se raccordent de plus à d'autres textes plus complets. Même si, avec leur aspect fragmentaire, ils ne constituent que rarement des récits à part entière, ces textes sont en général plus complets que les « brèves » et, par conséquent, ont été dotés d'un titre dans le cadre du présent recueil.
3. Les récits et articles complets, généralement de plusieurs paragraphes, occupant une demi-page ou plus. Certains de ces textes avaient un titre dans le Livre de règles : nous avons gardé ces titres et les avons écrits en lettres capitales. Les textes non en capitales sont de nous, ajoutés pour les besoins de la mise en page.

L'ensemble des illustrations du présent recueil ont été réalisées par les artistes du projet et autres membres de la communauté. La plupart proviennent du Livre de règles tel qu'il a été publié, mais quelques-unes proviennent du site ou du Ninth Scroll, le fanzine du 9^e Âge. Vu la nature succincte de cet ouvrage, nous n'avons pas été capables de reprendre ici l'ensemble des illustrations du Livre de règles – pour toutes les voir, le mieux est de télécharger ce Livre de règles complet, lequel contient également le nom des auteurs de ces illustrations et des textes en anglais.

– Ghiznuk

Traduction : Ghiznuk, MagnanIX ; **Versification** : Zharr-Baruk (Anglachel) ;

Relecture et correction : Ænoriel, Klethormhar, Zharr-Baruk (Anglachel), Eru, Groumbahk, Fenrie

LE MYTHE DE SUNNA

Première partie

« La Vierge solaire est venue, au moment où nous en avons le plus besoin. Que Ses exploits soient gravés ici, afin que Sa mémoire ne s'efface, mais perdure à jamais. »

– Le Livre des Askars, chapitre premier, extrait du Cycle de Sunna

C'est lors des années de glace, lorsque pâle était le soleil et courts étaient les étés, que la déesse vint à nous. En ce temps de ténèbres, les bêtes des bois, les barbares des steppes et les brutes des



montagnes fondaient sur nous, et devant eux nous ploions tels les joncs devant la crue. Prince parmi cette masse de nos ennemis se dressait Bragh, le Noir Auroch, pourfendeur de cent chefs, qui brisait armures et corps de sa lourde masse.

Le peuple des Askars avait sa demeure sur la route de cette déferlante venue d'Orient. Warin, son roi, vit que tout espoir était perdu. Il rassembla cependant de braves guerriers, au nombre de nonante, pour tenir le gué sur la Gewache, afin de gagner du temps pour permettre à ses gens d'échapper à une mort certaine. La veille de la bataille le trouva en un lieu saint sur la rive, plongé dans ses prières. Il pria Ullor, Père de l'Hiver, pour qu'il envoyât le blizzard. Il pria Volund, le Forgeron, pour qu'Il affermât son bras et son dos fit d'acier. Enfin, il pria Sunna pour que son peuple pût contempler un nouveau jour. L'alarme fut donnée tandis qu'il finissait de pester contre le silence des dieux ; les bêtes survinrent au moment où le soleil se couchait.

Chacun des défenseurs vendit chèrement sa vie. Aucun homme ne tomba sans que sa lame n'eût goûté le sang ; une multitude d'ennemis tomba à leurs pieds. Mais cela ne suffit point, car Bragh à présent fit son entrée. Les Askars périrent sous sa masse, jusqu'à ce que seul le roi Warin ne demeurât entre le Noir Auroch et la berge occidentale du fleuve. Les terribles cornes transpercèrent le destrier du preux Warin, tandis que le premier

impact brisa et l'écu, et le bras du roi. L'Auroch se dressa, prêt à délivrer le coup final, lorsque surgit un guerrier solitaire.

Son casque ôté, ses cheveux ruisselèrent tel un fleuve d'or jusqu'à sa taille. Warin, ébahi, contempla la femme qui s'était campée là, dans l'eau ensanglantée entre le roi et la bête. Minuscule devant l'Auroch, même la plus brave des guerrières askares n'aurait pu tenir face à cet ennemi. Mais à cet instant, l'aube se leva, avec un feu tel que nul n'en avait vu depuis une décennie. Un aveuglant flamboiement de lumière surgit d'Orient qui, dardant ses traits de l'horizon, incendia son plastron poli ainsi que sa lame. L'éclat stupéfia Bragh, à l'instant même où la femme levait le bras. Le premier coup entailla le talon de Bragh, qui s'effondra sur son genou. Le second coup plongea au plus profond de son torse, arrachant un rugissement d'agonie qui fit trembler la terre. Le troisième et ultime coup s'enfonça tout droit dans la gueule béante du monstre et de là, dans son crâne.

Avec la chute du Noir Auroch, les bêtes prirent la fuite. Bien que seuls neuf eussent survécu, les hommes du roi accoururent à Warin et le tirèrent du fleuve pour le porter devant celle à qui il devait la vie. Tous réclamèrent de connaître le nom de leur protectrice. Alors le roi, s'agenouillant, les fit taire. Il avait reconnu ce visage illuminé par la gloire de l'aurore. Il savait que ses prières avaient été exaucées. Tout en lui offrant son épée, il leur dit : « Voici Sunna. Elle est venue. »

p.6

Battez-nous, brûlez-nous, marquez-nous au fer : vous ne ferez que rendre la Harde plus forte.

– **Dernières paroles de Gnak, prophète des Bêtes**



p.8

J'ai déjà vu d'autres armées, plus imposantes, plus féroces. Mais eux se battaient comme un essaim d'insectes se mouvant et pensant comme un seul être.

– **Capitaine Fernando Cabeza, explorateur destrien, de retour des jungles de Virentie**

p.11

La reconquête d'Aguadulce

Sire, par la présente, je vous confère, au nom de l'impératrice Sophie, le commandement de 5000 hommes et 27 galions pour rétablir le contrôle sur la colonie impériale d'Aguadulce. Vous ferez voile cet été pour la Virentie, où vous renforcerez notre base et l'étendrez, et où vous superviserez le retour immédiat de nos plantations à la production.

Comme vous le savez, notre colonie a été récemment abandonnée suite à notre confrontation avec une race locale de reptiles géants. Voici l'état actuel de nos connaissances :

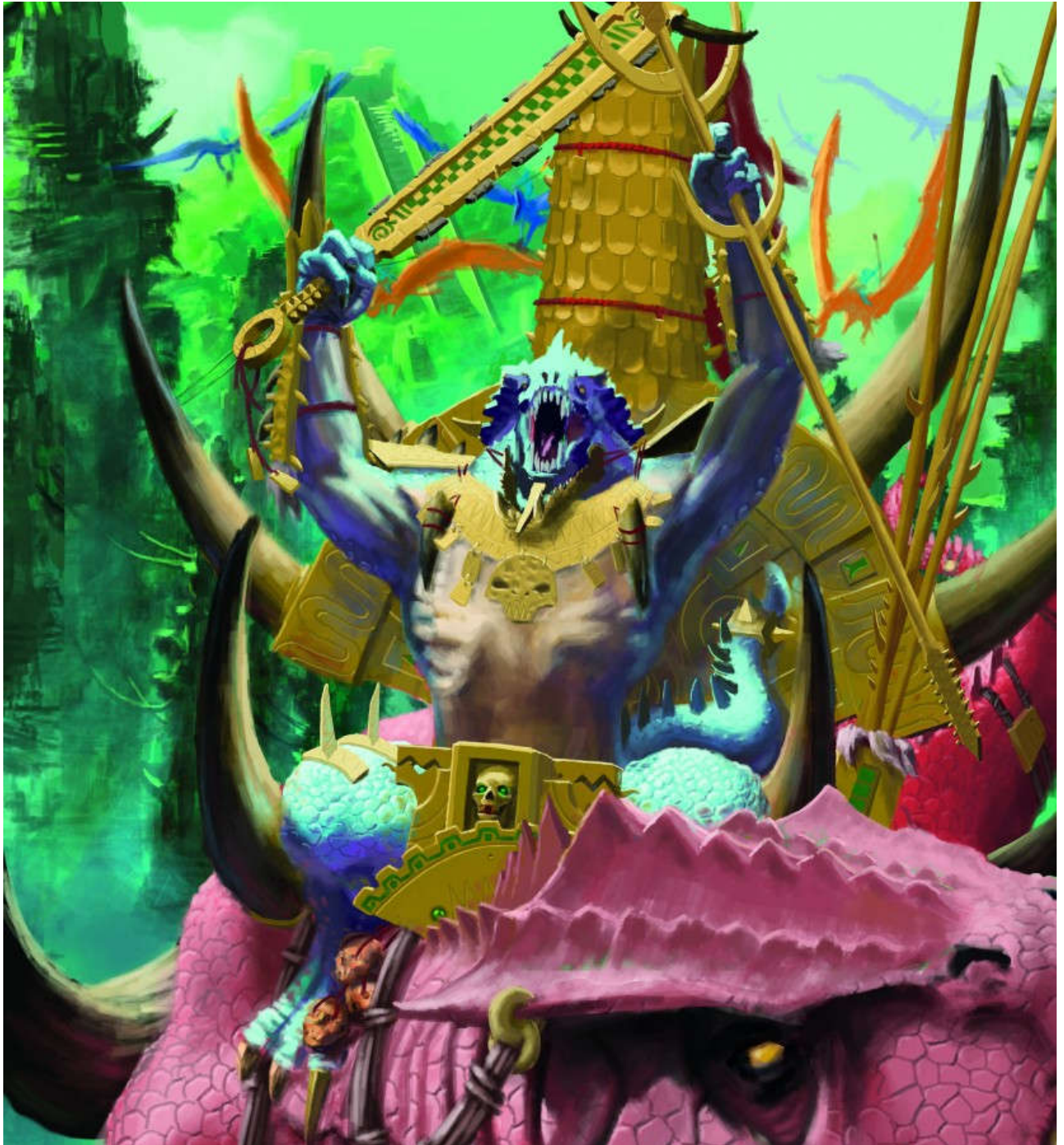
Les créatures des temps anciens connues sous le nom de « Sauriens » n'étaient considérées comme rien d'autre qu'une légende jusqu'à ce que le capitaine Fernando Cabeza rapporte les avoir aperçues dans les jungles qui entourent Aguadulce. Ces reptiles marchent sur deux jambes, font usage d'armes et autres outils et se présentent sous diverses formes, la plupart ayant une taille d'environ trois coudées. Après que ces animaux eurent, d'après les récits des voyageurs, fait don de nourriture à nos colons pendant leur premier hiver en ces terres, Cabeza s'est convaincu de ce que leur taille et leur piètre intelligence les rendaient particulièrement aptes aux travaux des plantations.

Après plusieurs mois passés à capturer et à exploiter avec fruit la main-d'œuvre de ces créatures, Cabeza a rapporté que toute une série de travailleurs des plantations avaient été frappés par des fléchettes empoisonnées. Les reptiles s'en tenaient à une formation légère, constamment en mouvement, qui rendait la riposte difficile.

Notre fort a rapidement dû faire face à une attaque en bonne et due forme : la garnison de 300 mercenaires et les autres colons ont été rappelés derrière les palissades. L'ennemi a été temporairement repoussé par la force de nos pistolets et arbalètes, mais est rapidement revenu en nombre encore plus grand, se servant même de ce que Cabeza a décrit comme étant un « énorme monstre hérissé de pointes » pour abattre nos remparts de bois. Seule une poignée d'hommes a pu regagner le navire.

Tout ceci justifie certainement l'importance de l'effectif du corps expéditionnaire qui vous a été confié. La colonie d'Aguadulce est bien trop rentable pour être abandonnée. Vos services à l'empire de Destrie sont de la plus haute importance pour son avenir. L'Impératrice elle-même a exprimé son intérêt et sera régulièrement informée de votre progression. Elle attend beaucoup de vous.

– **Lettre du seigneur-ministre Raúl Llerena au colonel Sabino Virgen, 956 A.S.**



p.12

Celui qui a dit « Connais ton ennemi » aurait dû préciser : « mais de loin ».

– **Alvaro Najar, ex-captif de la Marée de Vermine**

p.14

Je serais prêt à sacrifier la moitié de mes hommes pour obtenir un seul rapport fiable du terrain.

– **Général Schmismark**

p.15

Nous voyons un péché mortel à chaque coin de rue, dans chaque foyer, et nous le tolérons. Nous le tolérons matin, midi et soir. Eh bien, tout cela est terminé. J'ai décidé de montrer l'exemple. Mes actes seront étudiés et suivis... pour toujours.

– **Mots prononcés par l'inquisiteur suprême Jän Damhirschkuh**

p.16

Expédition dans la Mer brisée

Très cher Petrus,

J'espère que cette lettre trouvera bien son chemin jusqu'à vous. J'ai été témoin des choses les plus incroyables d'au-delà du bord du monde. J'aurais tant aimé que vous soyez là pour les contempler à mes côtés.

Nous sommes revenus une fois de plus à Fredericksberg, qui semble encore avoir grandi, même en l'espace des quelques semaines qu'a duré mon absence. Nous avons fait voile vers le nord pour explorer l'océan entre la Virentie et la Silexie. Nous avons suivi un archipel qui s'étend en suivant une courbe exacte, pareille au rebord d'un grand plateau terrestre. Au centre de chacune de ces îles recouvertes de jungles se dresse une colossale structure d'obsidienne, si ancienne qu'il n'en reste que des ruines, ornée de symboles gravés qu'aucun d'entre nous n'a pu déchiffrer. Mis à part ces gigantesques fragments de pierre noire, ces îles sont désertes et ne présentent aucune particularité.

Mais lorsque nous avons tenté de les franchir pour découvrir ce qui se trouve à l'ouest de leur périmètre, nous avons été contraints de faire demi-tour. Nous avons vu notre vaisseau déformé par d'étranges forces, ses poutres de bois se couvrir d'excroissances vrombissantes qui nous ont terrifiés. Plusieurs membres de l'équipage sont tombés victimes d'une étrange maladie, et nous avons même été menacés par de grandes créatures pleines de tentacules qui rôdaient autour de notre navire la nuit.

Heureusement, j'ai survécu à toutes ces épreuves et j'espère bientôt retrouver, dès que je le pourrai, votre douce et rassurante étreinte.

Votre bien-aimée, Gertrude, 930 A.S.

– **Lettre non délivrée par le maître de poste impérial : destinataire décédé**



p.18

Nous sommes costauds, eux sont fragiles.
– Célèbre proverbe orque



p.20

Jamais n'ai ouï dire que bataille pût être remportée sans une sérieuse préparation.

– Dame Tania Féret, tacticienne militaire et ministre de la Guerre d'Équitaine

Sept dieux cruels,
Sept voies éternelles
Sept portes sur l'enfer,
S'ouvrent à toi, mortel.

Sept pentes escarpées
Sept soifs à étancher
Sept sont tes feux ardents
Sept tes désirs brûlants...

– Extrait de *L'Enfant du soleil* d'Eiserne Jungfrau, prélate sunniste et poète

p.21

Le félon Fontaine refuse toujours de m'accorder la moindre audience. Je suis convaincue que celui-ci n'est désormais plus qu'un pantin au service de sa prétendue « reine », beauté à l'extraordinaire pâleur qui lui emplît la tête de rêves de puissance et de gloire. Nous faut la neutraliser au plus vite.

– **Missive de la duchesse Mathilde, ambassadrice d'Équitaine, au roi Henri, 962 A.S. Un assassin fut capturé peu de temps après, à la suite d'un attentat manqué contre l'épouse du général Fontaine.**

p.24

Fautqueçamarchefautqueçamarchefautqueçamarche !!!

– **Dernières paroles d'Alfred von Haupt, pilote de tank à vapeur**

p.28

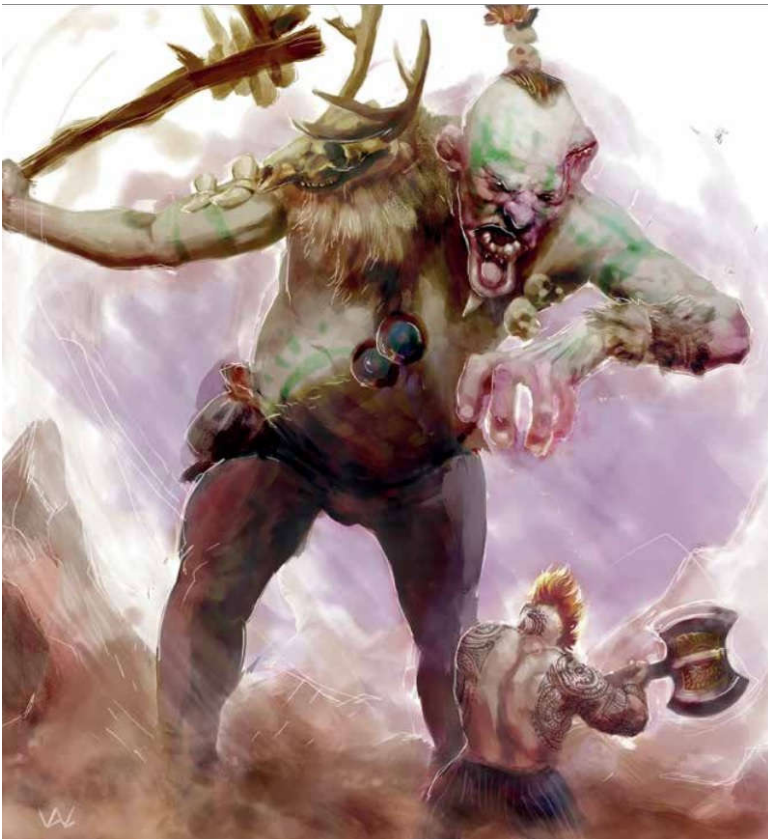
Personne ne peut véritablement exiger la loyauté et l'obéissance de cent mille créatures hurlantes sorties des profondeurs infernales. Néanmoins, je peux les... inspirer. Et j'accomplirai des choses merveilleuses.

– **Démon majeur de Cupidité (dont le nom ne peut être rendu en langue humaine)**

p.30

Oui... fuyez. Tout le plaisir est dans la chasse.

– **Citation attribuée à Bragh, le Noir Auroch, fléau de la Vétie**



p.33

Ils appellent empire ce qui n'est que pillage, massacre, destruction ; et où ils ont fait un désert, ils disent qu'ils ont fait la paix.

– **Extrait de l'Orcanium (*De origine et situ Orcorum Goblinorumque*) par l'historien avrasien Explicitus**

Certains d'entre vous obtiendront leur diplôme avec distinction. D'autres l'obtiendront avec des tentacules.

– **Discours de Margaretha Phagus, doyenne du Collège de haute magie d'Aschau, à ses nouveaux étudiants, sur le ton de la plaisanterie (probablement)**

Royaume mortel, Royaume immortel

Le monde est divisé en deux sphères, la mortelle et l'immortelle. Ces deux sphères se recouvrent l'une l'autre, tout comme le masque sur le visage de l'acteur. Tout ce que vous connaissez, ainsi que vous-mêmes, résidez dans le monde physique, avec ses forêts, ses montagnes, que nous pouvons voir et toucher.

Mais il existe un autre monde, totalement inaccessible, aussi invisible à nos yeux que ne l'est le masque aux yeux de l'acteur, mais pourtant tout aussi proche : le monde de la magie. C'est là que résident les dieux et les démons, là que s'étendent des merveilles qu'aucun regard mortel n'a jamais contemplées. C'est ici que coule la source du flux qui jaillit de sous le trône de Sunna. Le Voile est la seule chose qui sépare les deux Royaumes, mortel et immortel.



Le flux, l'essence de la magie, sourd de la sphère invisible tout comme l'eau à travers les fissures d'un verre, avant de se répandre dans le monde visible. Le flux est la plupart du temps imperceptible et stable. Mais à certains moments, comme cela s'est produit à deux reprises dans l'histoire connue, un cataclysme se produit au cours duquel le Voile se déchire. Il suffit d'une fraction de seconde pendant laquelle la magie brute déferle sur le monde pour causer la dévastation et provoquer la mort de milliers de gens, tandis que les démons se repaissent de leurs restes.

Les magiciens utilisent le flux du Royaume immortel tant pour donner forme à leurs incantations que pour dissiper celles des autres. La magie peut changer en or les métaux les plus vils et les hommes les plus vils en poussière. Tout comme l'eau, elle peut être emmagasinée (même s'il faut pour cela autre chose que des pots), et tout comme le charbon, elle peut rapidement se consumer. Ainsi, les magiciens sont les artisans du flux, qui façonnent selon leur volonté ce filet qui s'écoule du Royaume invisible, et ce – du moins, nous l'espérons – pour la plus grande gloire de Sonnstahl et de Sunna.

– **Extrait des discours « pédagogiques » du mage itinérant Marco Iandoli, au village de Börnichen**

p.39

Le monarque des Monts arides

Messire,

La cargaison qui, selon vos ordres, devait être envoyée au Sagarika a été retenue et confisquée par le roi des gobelins à l'ouest des Monts arides. Comme je l'ai répété à maintes reprises, le Roi possède un intellect bien supérieur à celui dont vous le créditez ; notre tentative de le tromper sur la qualité des marchandises que nous transportions a été immédiatement perçue par son entourage.

Une fois de plus, permettez-moi donc de vous rappeler que la seule manière selon moi de nous assurer un passage à travers ce pays sur le long terme est de négocier avec Sa Majesté selon des termes sincères et équitables. Mais ce sera désormais chose difficile.

– **Lettre interceptée entre des marchands qassaris**



Une description de Long-Tsing

Nombreux sont ceux qui ont pu entendre les récits décrivant la célèbre « Cité du dragon » de l'Orient, Long-Tsing. Cette métropole est en fait constituée de deux cités ayant crû jusqu'à se fondre l'une dans l'autre, chacune d'elles étant plus grande que la plus grande des villes de Vétie.

Long-Tsing n'est elle-même que la plus petite de ces deux cités, mais la plus grandiose. Elle s'étend sur la rive nord du grand fleuve Ta-Tsiaïng. C'est là que l'on trouve les quartiers du palais, des temples et de l'administration, dominés par le prodigieux Antre interdit, où est tapi, dit-on, l'Empereur-Dragon en personne.

La partie la plus grande et la plus étendue de la ville est Tchang-Weï, la « Queue de poisson », ainsi nommée d'après la forme de l'imposant barrage, édifié suite à de terrifiantes incantations, qui fend le fleuve en deux et dans la fourche duquel elle se niche. C'est Tchang-Weï qui abrite l'immense majorité de la population, y compris les quartiers des artisans et des industries.

Dussé-je passer ma vie entière à errer dans ses rues, il est évident que je ne pourrais jamais connaître qu'une infime fraction de cette splendeur, véritable cœur vivant du Tsouan-Tan.

– Extrait des *Merveilles du monde* de Terimodus

Une mystérieuse cérémonie

Ayant remarqué qu'il y avait un genre de cérémonie à l'hôtel de ville, je voulus me renseigner auprès d'un tavernier local. Son visage prit un teint cireux.

« Réception privée, souffla-t-il.

— Vraiment ? Quel genre ?

— 'Vaut mieux pas poser de questions. » Il me fixa du regard, l'air troublé. « Vous voyez, il y a certains... certains coins par ici où on... enfin, quand vous entrez, ils vont vous donner une poignée de mains bizarre. Et si vous ne réagissez pas comme il faut, ben, ils vous l'arrachent. »

Il y eut un moment de silence tandis que nos deux regards se portaient sur le crochet qui lui tenait lieu de main droite. Il frémit et murmura quelque chose d'étrange, qui ressemblait à : « Saletés de maçons »



– Extrait du journal de Samuel le Pépin, pèlerin et raconteur professionnel

Du camillia

On trouve, parmi les plantes les plus inhabituelles des Sagarika-deshas, le camillia. Arbuste tout à fait banal produisant de minuscules fleurs blanches au printemps, cette plante semble n'avoir aucun usage ni pour la cuisine, ni pour la médecine. Et pourtant, comme vous le savez peut-être déjà, le camillia a été une des principales raisons des gigantesques efforts consacrés par les elfes des Hautes Lignées à la colonisation de ce pays. Le commerce de ses feuilles représente d'ailleurs toujours une part très importante de l'activité économique de Celeda Ablan.

J'ai dû passer de longs mois dans une des plantations avant que le superviseur ne daigne enfin me montrer comment les feuilles de camillia, après avoir été récoltées à un moment précis, sont ensuite mises à sécher, roulées, fermentées et brièvement torréfiées avant d'être finalement plongées dans de l'eau bouillante pour former un breuvage tout aussi étrange qu'insipide. Même si je ne parviens toujours pas à concevoir l'intérêt de cette concoction, il m'a été expliqué qu'elle est hautement appréciée des elfes car elle agit en tant que sédatif sur leur physiologie délicate ; elle les aide notamment à mieux contrôler certaines des pulsions primaires qui leur ont été léguées par leurs ancêtres.

– **Extrait de l'*Herbarium sagarikense* de Georg Eber**

Ne tirez que lorsque vous verrez le blanc de leurs crocs.

– **Lieutenant Lucan, à la bataille du château Yvassyly**

Tu ne pourras jamais savoir qui tu es vraiment tant que tu n'auras pas vu ton reflet dans la plaque ventrale d'un ogre.

– **Isaac, le poète-soldat**



LE MYTHE DE SUNNA

Deuxième partie

« La meilleure partie des hommes de Vétie était désormais unie, mais l'épreuve la plus rude restait encore à venir. Une horde d'ennemis approchait de l'Orient : de sauvages Ásklandais, de cruels Makhars sous les étendards des Dieux Sombres, et des hordes d'ogres voraces accompagnés de toutes les bêtes de leurs contrées. »

– Le Livre des Askars, chapitre cinquième, extrait du Cycle de Sunna

Bien que les Askars eussent eu connaissance de l'héritage divin de Sunna, une tribu seule ne pouvait contenir la déferlante venue de l'Est. Du Couchant, à la tête d'une armée de chevaliers équitains, vint, en dépit des ordres de son roi, Uther de Gasconne, inspiré par les exploits de Sunna. Puis vint la reine Geneviève de la péninsule occidentale, accompagnée de nombreux archers, après que Sunna eut repoussé dans la mer le Grand Ancien et ses armées. La défaite des hordes vertes des Montagnes blanches obtint encore à Sunna l'amitié d'Arcaleone et de ses guerriers. Vinrent à leur tour les Braidars, les Giothars, les Glaucas, et maints autres. En peu de temps, toutes les tribus de l'humanité s'étaient jointes à Sunna et à son noble dessein. Il n'y eut que peu de temps pour célébrer cette unité, car les hordes pillardes surgirent à nouveau. L'armée de Sunna partit à leur rencontre sur les rives du fleuve Volsk. Des ennemis sans nombre se massaient sur la berge opposée, tandis qu'un nuage de fumée s'élevait des ruines des plaines autrefois fertiles. Les hommes de l'Ouest prirent courage en entendant le rugissement du puissant cours d'eau, de ses eaux en apparence infranchissables. Mais maintenant les chamanes marqués par les Dieux Sombres se dressèrent parmi les multitudes qui se tenaient là et commencèrent à incanter. Le fleuve alors gela graduellement jusqu'à finalement former un pont de glace, et le désarroi frappa les humains assemblés.

Voyant le danger croître, Warin suggéra à Sunna de battre en retraite afin de protéger ses fidèles. Mais Elle ne se laissa pas intimider. Les Ásklandais menèrent l'assaut, se hâtant de traverser le fleuve. La reine Geneviève et ses archers firent pleuvoir les flèches sur les assaillants, changeant la



glace blanche en une boue rougeâtre, repoussant les sauvages dans leur élan. Alors, sur le pont de glace qui se faisait toujours plus épais, s'élancèrent les cavaliers makhars, juchés sur leurs robustes chevaux noirs, sous leurs étendards arborant l'étoile à huit pointes. Uther et ses hommes les rencontrèrent avec la lance et l'épée, et par leur vaillance et leur acier, firent tourner bride aux Makhars.

Maintenant, sur le pont désormais jonché des corps des ennemis abattus, s'avancèrent les ogres. Renforcés par de grands mammouths qui, de leur poids, firent gémir et grincer la glace, ils marchaient tels un inébranlable rempart de chair. La reine Geneviève

tint le pont avec ses archers, projetant flèche après flèche, mais en vain. Une fois de plus Warin, craignant pour la vie de son peuple, implora Sunna de se retirer. Mais Elle s'avança sur la berge, brandissant sa bannière à la vue de tous. Elle la planta là dans le sol, étendit ses bras et haussa le regard vers le ciel. Répondant à son appel, les nuées s'écartèrent et le soleil se mit à luire plus vigoureusement qu'il ne l'avait fait depuis maintes années.

Baigné de lueur dorée, le pont de glace commença à s'effriter. La reine Geneviève atteignit la rive, mais nombre de ses archers, moins fortunés, furent emportés par le flot parmi de grands éclats de glace. Cependant le vaste embonpoint des ogres fut la cause de leur perte : des milliers d'entre eux disparurent dans les eaux glaciales. D'aucuns font état de ce que les chutes de Kivatsk furent bloquées par la masse des cadavres qui les firent déborder. L'humanité se réjouit de ce nouveau printemps et loua sa protectrice, Sunna. Assurément, les années de glace touchaient à leur fin.

p.66

Il ne s'agissait pas d'une débandade, mais d'une décision tactique mûrement réfléchie. Et qui n'avait aucun rapport avec la taille de leurs dents.

– **Capitaine Karlsen, peu après la bataille des Flambeaux, à quatre lieues du champ de bataille**

p.69

Ce village a été balayé par les rayons purificateurs du Soleil levant. Il était infesté d'adorateurs des Sombres Dieux. Il a été épuré au nom de Sunna et de l'Empereur.

– **Panneau cloué par l'Inquisition à l'entrée des ruines fumantes du village de Börnichen**

p.70

Dans ce cas, faites charger les chevaux.

– **Maréchal de camp Finke, après avoir appris qu'il n'y avait plus de cavaliers**



La Grande route de l'Acier

Parmi les nombreuses merveilles que j'ai pu contempler au cours de mes pérégrinations, peu ont autant frappé mon imagination que la grande route de l'Acier. Cette route, qui consiste simplement en deux lignes d'austère métal se prolongeant parallèlement d'un horizon à l'autre, ne ressemble à nulle autre que j'ai connue.

Cependant, ce n'est pas tant sa structure qui m'a impressionné, que les engins qui parcourent cette voie unique : noirs et massifs, assemblages de plaques d'un sombre métal façonnées en des formes aussi dures que contre nature. Attachés en une longue caravane d'immenses voitures remplies de marchandises innombrables, ils sont propulsés sur leur trajectoire infaillible par d'infinales incantations dont je ne peux percevoir le mystère, tout en traînant derrière eux un gigantesque nuage de fumée noire.

Cette route passe au pied de territoires contrôlés par des tribus d'ogres. Néanmoins, je me suis laissé dire qu'elle aurait été construite non pas par les ogres, mais par les nains de la Plaine foudroyée – ou plutôt, par leurs esclaves.

– **Extrait du *Livre des horreurs du monde* par Nicolas Solo, célèbre marchand voyageur arcaléen**

Aviez pourtant juré que rien ne la pourroit transpercer !
– **Dernières paroles du duc Gabriel de Gasconne**

Asser le Mage suprême. Tygon l'Impitoyable. Morchaal l'Invaincu. Le grand prêtre d'Ullor. Et maintenant, vous.
– **Vlad von Hammerstein, seigneur vampire de Zagvozd, se remémorant ses précédents invités.**

Dans une bourgade de Santa-Genoveva dont je ne veux pas me rappeler le nom, vivait il n'y a pas longtemps un hidalgo, de ceux qui ont lance au râtelier, arbalète à répétition dans la veste, dagues de jet dans les bottes et plusieurs pistolets de poing cachés dans les manches.
– **Premières lignes de Don Quicio, par le romancier destrien Miguel Cerveza**





L'Épopée de Tsanas

Strophes 3410 à 3473

En ces temps de grande souffrance
 La terre se mit à bouillir
 Les cieux s'assombrirent.
 L'eau devint âcre, la nourriture corrompue et
 gâtée
 Et toutes sortes de créatures surnaturelles et
 abjectes
 Se déversèrent sur les terres
 Telle une horde malveillante.
 La marée balaya tout sur son passage,
 Ils n'étaient pas quelques-uns, mais beaucoup,
 Les cœurs de ceux qui lesvirent cessèrent de
 battre.
 Les Myahets furent repoussés devant eux
 Dispersés aux quatre vents.
 Parmi les démons se trouvaient
 Le Changeforme et le Putrescent,
 Tous deux des forces terrifiantes et de
 puissants sorciers,
 Armés de chaînes de fer et de disques volants
 Qui n'épargnaient aucunement
 Les âmes de leurs ennemis.
 Avec eux vinrent aussi
 Des créatures ondulantes et assoiffées de sang
 De toutes formes et plus répugnantes les unes
 que les autres.
 La plus grande d'entre elles
 Était Foloï le Cherchecrânes
 Un géant rouge portant de lourds manteaux de
 fer.
 Il fallait voir Foloï :
 Prêt à bondir comme un tigre à dents de sabre,
 Ses haches redoutables aussi grandes qu'un
 chaudron
 Sa peau rouge impénétrable,
 Il avait de gigantesques cornes et des ailes en
 lambeaux.
 Ces destructeurs impies

Hurlaient de rage.
 Recevant l'ordre de leur khan,
 Les démons sortirent
 Hors des vastes steppes.
 Ils avaient des chars vivants, des broyeurs,
 Des chiens infernaux et des bêtes
 pestilentielles,
 Ces infidèles dans leur multitude
 Avaient de nombreux engins démoniaques
 également.
 Les légions grouillantes marchaient de l'avant,
 Telle une forêt touffue, une crue implacable,
 Agitant leurs bannières tachées,
 Ils n'étaient pas quelques-uns, mais
 nombreux.
 Nul ne pouvait s'opposer à ces rejets
 Jusqu'à ce que le grand Tsanas rassemblât
 Les Myahets survivants au pic du Foyer,
 Et chargeât à leurs côtés dans la terrible
 bataille.
 La montagne ruissela de sang et de cadavres
 Les démons étaient si nombreux.
 Mais telle était la force du puissant Tsanas,
 Il abattit le Changeforme
 Il abattit le Putrescent,
 Et d'autres sans nombre.
 Alors l'énorme Foloï, le Cherchecrânes,
 Lui lança un gigantesque défi.
 Tsanas, le Khan des khans,
 Parcourut le champ de bataille pour
 l'affronter.
 Le géant rouge enfonça ses haches
 Dans la panse de Tsanas
 Mais même dans son trépas, le héros
 De son marteau, arracha la tête de Foloï.
 Les démons fuirent dans leur terreur,
 Et les Myahets les poursuivirent.

– Strophes 3410-3473 de l'Épopée de Tsanas, poème épique ogre récité lors des cérémonies et des festins, traduit du gyengghetat par Pascaline Caillat



p.88

On n'joue point de la cornemuse : c'est elle qui joue d'vous.
– **Dicton nain**

p.90

Le désert est indifférent. Le désert est rancunier.
– **Nomarque Pherisis**

p.92

La mort de Gasconne

Roi Louis : Mon cher Cantemont, que suis-je aise de vous revoir sain et sauf. Mais où donc reste notre commandant, le duc de Gasconne ? Est-il toujours en campagne ?

Cantemont : De bien tristes nouvelles, messire. Gasconne a péri.

L : Par la Dame, que voici une perte qui ne fait qu'appauvrir notre nation. Quelles sont donc les nouvelles de notre Croisade ? Le félon a-t-il été évincé ?

C : C'est là un bien lourd fardeau qui me pèse. Néanmoins je m'évertuerai à parler en pleine franchise. Quatre mille chevaliers firent route avec nous pour Avras. N'en sont revenus que quatre cent. Et moult d'entre eux sont assurément en fort piteux état.

L : Cela ne peut être vrai ! N'étiez-vous donc préparés à affronter le général Fontaine et ses maigres troupes ?

C : Certes nous l'étions, mon seigneur. Nous lui mandâmes premièrement, comme votre Majesté nous l'avoit enjoint, des émissaires afin de parlementer. Mais le traître refusa de négocier. Aussitôt nous avançâmes sur la cité venant d'Ouest, pour l'honneur de la Dame. Mais nullement n'avions-nous escompté...

L : Qu'est-ce ? Parlez donc !

C : N'avions escompté les zombies, mon seigneur.

L : Je vous demande pardon, vous ai-je bien ouï prononcer le mot « zombies » ?

C : Si fait, messire. C'est bien de cela qu'il s'agit. Nous nous rendîmes compte que l'accès à la cité nous étoit fermé, du fait des choses qui entraînoient hommes comme chevaux sous la surface des eaux troubles. Je suppose qu'il se trouvoit là quelque nécromancie à l'œuvre. Une femme ravissante se transportoit par dessus la fange, raillant nos souffrances, et confortant nos craintes. Notre cher ami Gasconne se lança à la poursuite du démon, mais mal lui en prit. Elle l'engloutit devant nous... Affaire on ne peut plus déplaisante.

L : Par la Dame ! Toutefois ne les surpassiez-vous en nombre ? Nous avons pourtant dépensé...

C : Si fait. Mais nos chevaliers furent dévoyés vers les marécages par de noirs sortilèges, et nos destriers s'enlisèrent. Étions épuisés après la longue marche et notre lourde armure n'étoit pas adaptée à ce terrain perfide. C'est alors qu'une multitude de nos compagnons tombés commencèrent à se redresser sur le lieu même de leur trépas... Ensuite survinrent ces spectres cauchemardesques...

L : Des spectres ?

C : Quelque créature de ce genre – il me plairoit de point m'attarder sur les détails. Maints qui n'avoient encore été occis prirent leurs propres vies, poussés par la folie.

L : Au nom de la Dame... Je dois de suite me retirer en prière. Faites donner aux survivants à boire et à manger. Pouvez disposer, Cantemont. Regagnez votre foyer.

– **Compte-rendu d'une audience à la cour d'Équitaire, 960 A.S.**

p.94

Na na na, na naa na !

– **Chant de victoire traditionnel (diverses races)**

p.95

Sur ceux qui refusent de servir Sa gloire, Elle fera pleuvoir des charbons ardents et du soufre incandescent ; ils seront condamnés à être brûlés par le feu solaire.

– **Cycle de Sunna. Préceptes 9:27**

p.96

Il n'y a qu'une seule véritable loi : la survie du plus fort. Nous sommes les agents de la sélection naturelle : aujourd'hui, nous allons rendre leur jugement à tous ceux qui ne méritent pas de vivre !

– **Dac Æbha, oracle du culte de Nabh**



p.99

J'ai fait ces murailles assez fortes pour contenir une horde de trolls. Je pensais que cela suffirait, jusqu'à ce que me parviennent les croquis dessinés par Felix en Virentie.

– **L'architecte des défenses de la ville de Volskagrad**

p.100

Par l'illusion ou la séduction, par l'art ou la ruse ; là où d'autres échouent, nos lames toujours trouvent leur marque.

– **Adage des maîtres des épées de Celeda Ablan**

p.101

Le problème avec les chars, c'est qu'ils s'arrêtent – se bloquent. Par contre, toujours les machines, elles, tournent-tuent ! Du moins l'idée est-ce !

– **Promesse conditionnelle d'un mécanicien rakatchitt**

p.103

Faut toujours charger dans l'autre sens par où que les gobelins fuient.

– **Proverbe orque**

p.104

Même l'armure la plus solide peut être neutralisée par le pouvoir de la magie. Plus insidieusement encore, certains sorts peuvent retourner sa propre armure contre le guerrier, brûlant sa peau à travers le métal lui-même.

– **Extrait de la Connaissance de l'art des arcanes par l'archimage Theodius**

Lorsqu'affirmai être en pouvoir de tout soigner, je présuomais que le patient eût toujours ses deux poumons et une tête.

– **Médecin équitain**

p.106

Il ne s'agit pas de savoir qui me laissera faire, mais bien qui m'en empêchera.

– **Extrait de *La Vertu d'égoïsme* de Barac Heaumenoir, traité de morale fondateur chez les elfes noirs**

p.107

Nous sommes le fleuve ; nous sommes la jungle.

– **Traduction d'une stèle saurienne**



De bien dignes partenaires

J'en ai vraiment assez d'avoir à traiter avec eux. Ces soi-disant « Bien-Nés » considèrent le commerce avec les humains comme quelque chose d'indigne de leur rang. Pourtant, sans le flux constant de marchandises en provenance d'Alfhaven, je suis certain qu'ils seraient gravement affaiblis.

Nous sommes en position de force pour renégocier nos conditions. Le tout est de savoir se comporter d'une manière capable d'apaiser leur intense narcissisme. S'ils décident de s'isoler, ce sont eux qui en souffriront bien plus que nous.

– **Lettre du chancelier Eckhardt à l'empereur Matthias, 955 A.S.**

p.108

L'attaquer ? Mais comment pouvions-nous, sire ? Sauf votre respect, il nous est littéralement passé par-dessus la tête. Ceux qui restent ont beaucoup de chance d'être encore en vie, sire.

– **Témoignage sous serment d'un arquebusier après la bataille de Sarlimar**

Au son des tambours, le sol tremble et gronde : nous arrivons, nous arrivons.
Brisés sous nos pieds, sous nos roues et sabots : le châtiment, le châtiment.

– **Chant de guerre de la tribu de la Roue sanglante**

p.109

Les morts-vivants sont pareils à lame mal trempée : forts mais néanmoins roides. Plutôt que céder du terrain, une fois pressés, ils perdent rangs entiers.

– **Paladin équitain**

p.110

'Y en a qui n'aiment pas ça quand le type face à eux veut pas mourir. Même si leurs dieux les sauvent, ça ne dure jamais qu'un temps. Et puis, moi, je trouve que ça ouvre l'appétit.

– **Mercenaire ogre**

La plupart des races ne peuvent contrôler les forces de la magie qu'à travers des individus aux aptitudes particulières. Chez certaines créatures cependant, nées de magie ou imprégnées de son essence, leur aura collective peut produire des effets magiques d'une puissance considérable.

– **Extrait de *Connaissance de l'art des arcanes* par l'archimage Theodius**

La bataille de Crauladino

C'est à l'aube du 9^e jour que l'ordre d'attaquer fut donné. Immédiatement, cent canons, batteries de fusées et mortiers ouvrirent le feu sur les rangs serrés de l'ennemi. Nombre d'entre eux déchaînèrent plusieurs charges concentrées en un seul tir, ce qui eut un effet dévastateur. Incapable de tirer en mouvement, l'artillerie avait été positionnée dans d'impressionnantes redoutes ; il était donc de la plus haute importance de la défendre à tout prix.

C'est au chevalier commandeur Holstein que revint l'honneur de diriger la première charge sur les goules du flanc droit. Comme il fallait s'y attendre, ces créatures ne montrèrent nulle frayeur face à leur avancée, refusant de céder le moindre pouce. Même si leurs rangs se désagrégèrent rapidement une fois que le plein impact de la charge se fût fait sentir, le noble Holstein se retrouva néanmoins empêtré et encerclé lorsque les corps des morts commencèrent à se ranimer.

Pendant ce temps, le prince Ilia Vadimovitch avançait sur la gauche et, d'un vigoureux assaut, parvenait à capturer le village fortifié de Crauladino. Mais lorsque lui et ses hommes voulurent progresser au-delà de ce point, ils furent submergés de terreur à la vue d'un immense dragon qui éclipsait le soleil, escorté d'une horde d'horreurs, spectres, fantômes et autres créatures surnaturelles qui passaient à travers les obstacles comme s'ils n'avaient pas été là. Aussitôt, l'Empereur envoya au combat le maréchal Reinhard et ses chevaliers montés sur des griffons, qui assaillirent le dragon mort-vivant dans les cieux et parvinrent à l'abattre au sol, malgré de lourdes pertes. Toutefois, les pertes causées par son haleine nécrotique et par les spectres qui l'accompagnaient avaient déjà jeté le désarroi parmi les lignes volskaïennes, lesquelles battirent en retraite.

Au centre, l'Empereur refusait de céder sa position sur les hauteurs, laissant les troupes ennemies, dépourvues de la discipline nécessaire à la marche forcée, s'approcher de leur pas traînant tout en essayant le barrage de notre artillerie. Pourtant, même ainsi, une fois la bataille décisivement engagée, l'effectif ennemi était toujours plusieurs fois supérieur au nôtre. Nos troupes combattaient vaillamment, mais à midi, les toxines de l'ennemi, combinées à une soudaine poussée de ses renforts sur le flanc droit, finissaient de plonger nos forces dans la confusion.

Le massacre battait son plein, partout les cadavres s'empilaient. L'ennemi avait presque atteint les redoutes occupées par l'artillerie, lorsque l'Empereur engagea sa Garde impériale. Ayant fait le serment de protéger leur suzerain jusqu'à la mort, ces stoïques chevaliers tinrent bon face à la marée de non-vie tandis que l'Empereur se frayait un chemin vers le monstre impie qui commandait l'armée ennemie. Guidé par les bénédictions divines de l'archimage Bloch, l'Empereur brisa les protections adverses avant de se dresser face au vampire et de le pourfendre d'un seul coup.

– Témoignage du baron Jung, aide de camp de l'Empereur Frederick à la bataille de Crauladino, 924 A.S., l'affrontement final de la Guerre des morts, qui en fut aussi l'épisode le plus sanglant

Un artefact unique en son genre ? J'en ai trois en stock.
– Maître d'entrepôt Tseng-Ta de Nyetsan



p.121

Jana,

Tu es si puissante, de loin plus puissante que je ne l'ai jamais été, mais cela ne doit pas t'empêcher de faire attention à toi. Si je devais te donner un conseil, ce serait celui-ci : tout d'abord, sois prudente. Tu connais les signes. Lorsque le Voile se fait plus ténu, garde-toi des disciples des Dieux Sombres, surtout sur le champ de bataille. Lorsqu'au contraire le Voile devient plus épais, méfie-toi des lames, des arcs et de la trahison. Même si tu es plus puissante que tout magicien que j'aie jamais connu, n'oublie pas de toujours garder un œil sur le Voile, car c'est lui qui enregistre et archive l'histoire de ce monde et de l'autre. Tu sais à quel point il est balaféré par les sorts lancés à l'Académie, à quel point il vrombit des prières des fidèles.

Prends garde à toi. Tu es plus précieuse à ces soldats que toute leur armure et l'artillerie qui les accompagne. Sans toi, ils sont comme des enfants en train de jouer au beau milieu d'une tempête. Repose-toi bien, mange bien, prends soin de ton corps. Mais par pitié, cesse donc de perdre ton temps à entraîner les roturiers. Ils font rarement de bons élèves et je ne pense pas qu'un régiment de hallebardiers à moitié formés fera beaucoup progresser ta cause lorsqu'il se mettra à se promener en boutant le feu là où il ne le faut pas. Cela ne t'attirera aucun respect de la part de tes supérieurs, et ceux que tu formes seraient bien plus en sécurité si tu te concentrais plutôt sur tes propres devoirs.

Finalement, je t'en conjure, en-dehors de tes incantations, ne te mêle pas du Royaume immortel. Je sais que tu me considères comme une simple bergère superstitieuse, mais il y a là des choses qui ne pourront jamais être appréhendées, même pas par toi. Ce n'est pas un hasard si c'est au Royaume immortel que les dieux ont élu domicile. Existe-t-il un seul homme capable d'endurer le véritable jugement de Sunna ? Pourrais-tu passer ne serait-ce qu'un seul jour en ce lieu ? Mets donc un terme à tes recherches sur les vociférations des orques ou les augures des ogres : nos méthodes suffisent amplement à tes fins, tu n'as nul besoin de tous ces sombres rituels.

– Extrait d'une lettre de la Mag. Ada Müller à sa fille, 899 A.S.

CARTE DES PEUPLES & NATIONS DU 9^e ÂGE • DESSINÉE PAR MERADUS GERCATOR • HUMBLE SERVITEUR DE L'EMPIRE DE SONNSTALH • 962 A.S.



GÉOGRAPHIE DU MONDE

Peu d'individus ont eu la chance de visiter plus d'une fraction de notre monde pour contempler son étonnante diversité de races intelligentes et d'espèces animales, de plantes et de villes, de cultes et de guerres. J'ai voyagé d'Avras au royaume des Vanhous ; j'ai vu les graines de la civilisation semées par Sunna en Virentie ; j'ai vu la Grande Muraille du Tsouan-Tan dans l'Extrême-Orient de l'Augée. Étant la seule personne à avoir parcouru d'aussi grandes distances, toujours protégé par les auspices de Sunna, je dépose ici mes connaissances de la géographie de notre monde.

La Vétie est la terre de l'humanité, où règnent depuis maintes années les nations humaines sous le regard protecteur de la Déesse et de Son Église. C'est ici que la puissante nation de Sonnstahl protège toute l'humanité contre la menace des Désolations, tandis qu'au sud, les cités marchandes d'Arcalée se livrent au commerce avec le monde entier. On y trouve aussi les Montagnes blanches, forteresses impénétrables des nains. À l'ouest s'étendent les villes jumelles de Destrie et le noble royaume d'Équitaine, ainsi que la forêt émeraude de Wyscan, la demeure enchantée des mystérieux elfes sylvestres.

L'Augée, vaste sœur de la Vétie, en est séparée par les immenses Désolations où vivent les serviteurs des Dieux Sombres. En quittant Avras en direction de l'Orient, le voyageur passe tout d'abord par les Monts arides où la Route de l'acier entame son long périple sinueux. C'est ici qu'habitent les nains orientaux, dits « infernaux ». La Route de l'acier suit le tracé parallèle de la Route de la soie un peu plus au nord, dont l'accès est contrôlé par les khans ogres. Celle-ci mène des Plaines foudroyées à travers les Pitons célestes pour franchir les régions septentrionales des terres humaines du Sagarika, avant de terminer son somptueux parcours dans le glorieux pays du Tsouan-Tan, où l'Empereur-Dragon règne sur les hommes.

Après quatre jours de navigation vers le sud à partir de Bellatorre, vous atteindrez les quais de Port-Reynaud, bastion équitain en Taphrie. Si vous osez en faire l'expérience, vous n'oublierez jamais les nuits que vous passerez dans le Grand désert, car elles sont aussi fascinantes qu'effrayantes. C'est là, en remontant le cours du fleuve Napaat, que le voyageur rencontre les restes d'un royaume datant d'une très haute antiquité, au sujet duquel abondent les légendes faisant état de monstres immortels. Plus à l'ouest se dressent les forteresses et les souks du Qassar, où l'air est lourd des effluves exotiques mais aussi des contes d'esprits maléfiques nommés « djinns ». L'Ouest et le Sud-Est de ce continent sont occupés par de grands royaumes des hommes, l'empire des Koghis et le royaume des Vanhous. Enfin, au sud, les forêts qui enserrant le fleuve M'fumu sont réputées abriter certains des plus anciens secrets du monde.

Le Grand océan sépare la Vétie des deux autres continents, la Silexie au nord et la Virentie au sud. Cet océan se trouve sous la domination des elfes : les flottes de leurs deux grandes nations, celles des Hautes Lignées et celles de leurs redoutables cousins, y luttent pour la suprématie. C'est ici que l'on trouve la principale patrie des elfes des Hautes Lignées, les fières îles de Celeda Ablan, et la Silexie, où la liberté est une marchandise.

L'humanité a elle aussi établi des colonies sur la côte orientale de la Virentie : la ville impériale de Fredericksberg ainsi que le port d'Agualdulce, fondé par la Destrie. Au-delà, une forêt luxuriante pleine de couleurs merveilleuses et de dangers inconcevables recèle les secrets d'une antique civilisation. Enfin, la Mer brisée qui sépare la Virentie de la Silexie serait occupée par un mælström de tempêtes et de magie duquel nul vaisseau ne revient.

– Extrait d'*Un Nouvel Atlas du IX^e Âge* par Johannes Strabo

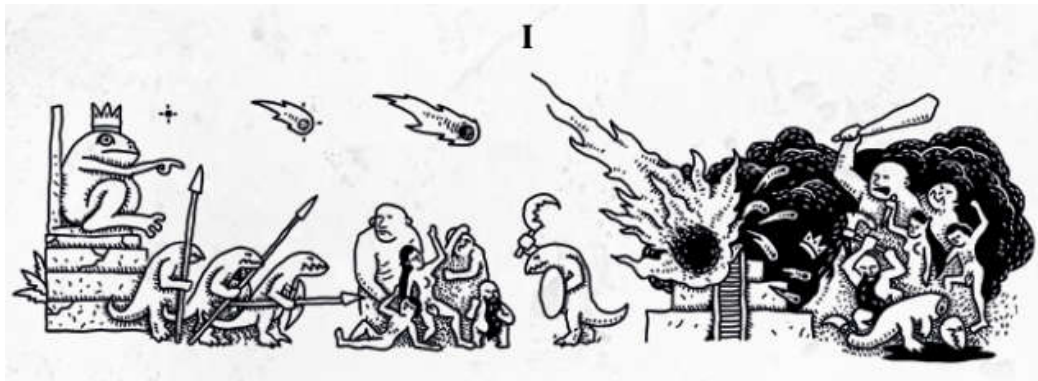
La plupart des gens considèrent que le voyageur pénètre dans les Désolations dès le moment où il franchit la ligne des Flambeaux. Bon nombre de nos citoyens n'ont en effet qu'une connaissance sommaire des vastes étendues qui s'étendent là : la grande steppe des Makhars. Cette immense prairie dont le relief ondule comme les vagues de l'océan abrite une multitude de peuples rustres ; des peuplades certes relativement éparpillées et en majorité nomades, mais néanmoins nombreuses et redoutables au combat. Hélas, en négligeant ces territoires, le prétendu « Empire de l'Humanité » n'a fait qu'encourager une grande partie de ces tribus à se tourner vers le culte des Dieux Sombres. Je suis persuadé que sur le long terme, cette politique du laisser-faire ne peut nous mener qu'à la catastrophe.

– **Tabor Delphino, explorateur et anthropologue destrien, lors d'une conférence à Narrenwald**



LES NEUF ÂGES

Ce qui suit est une reproduction d'une tapisserie équitaine, elle-même généralement considérée comme étant une copie d'une antique saga naine taillée dans la roche et datant du premier siècle A.S.



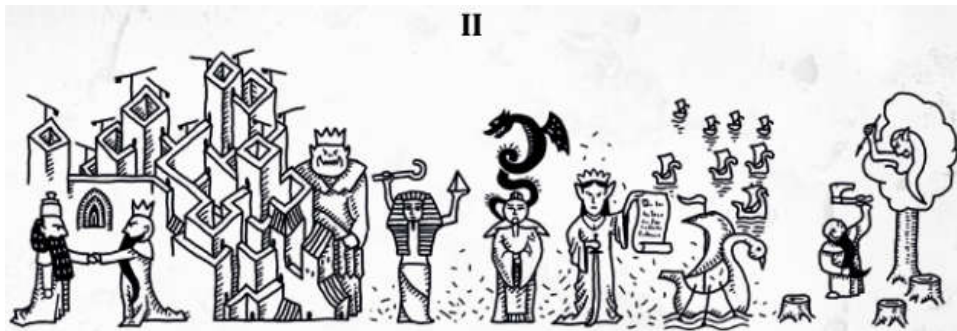
Dans nos profondes montagnes âgées,
Chantons l'hymne, marquons notre parcours.
Mémoire passée, futur des jours,
Que l'ancien lai demeure toujours
Pour marquer la route du foyer.

À l'Aube, sous le joug des sauriens,
Sous les chaînes, dépourvus d'espoir,
Privés de fierté, au mourir ;
Notre funeste destin devait choir
Car la comète brisa nos liens.

Nous minions l'or qu'ils nous volaient
Pour leurs grandes machines arcaniques
Et leurs ziggourats hiératiques.
Nous si jeunes et eux archaïques.
Notre âme nous n'avions point trouvée.

Vinrent et partirent de nombreux âges
Dont nul ne peut connaître le nombre.
Tous vigilants dans la pénombre,
Et vint la lumière, perça l'ombre :
Nous jetâmes à bas leurs ouvrages.

Du marteau-céleste, notre vengeance ;
Nous massacråmes cette froide engeance,
Unis dans une même allégeance.



Le grand Âge d'Or, ère de croissance :
Le monde était notre héritage ;
Rendions fertiles les terres sauvages.
Nous pensions libres, peuple et lignage ;
Dans l'abondance, nouâmes alliance.

Retrouver les parents perdus :
Temps d'or pour Orient et Ponant.
Nous ne vîmes pas le mal rampant.
L'orque aux yeux clairs devint servent
D'Akrübad ; un pacte fut conclu.

Comme la pierre, nos serments sont fermes.
Et dans les Montagnes de la Lune,
Dettes et destins liés par les runes,
Liés aux parents et proches, nous fûmes,
Pour que pour tous, la richesse germe.

Tandis que les elfes naviguaient
Pour devenir grands maîtres des mers,
Faire siège sur la côte insulaire.
Celeda Ablan, ils fondèrent
Pour voir le monde aux alizés.

Les hommes forgèrent couronnes et rois
Sur terre, aussi loin qu'herbe se voit.
Mais rien ne dure, toujours sort choit.

III



L'Âge de la Mort, la perte de l'or.
Tout fut avalé par la terre :
Nains, hommes, fées, orques, tous ont souffert,
Tous perdus ; brisés en cette ère ;
Pour toutes les forteresses, la mort.

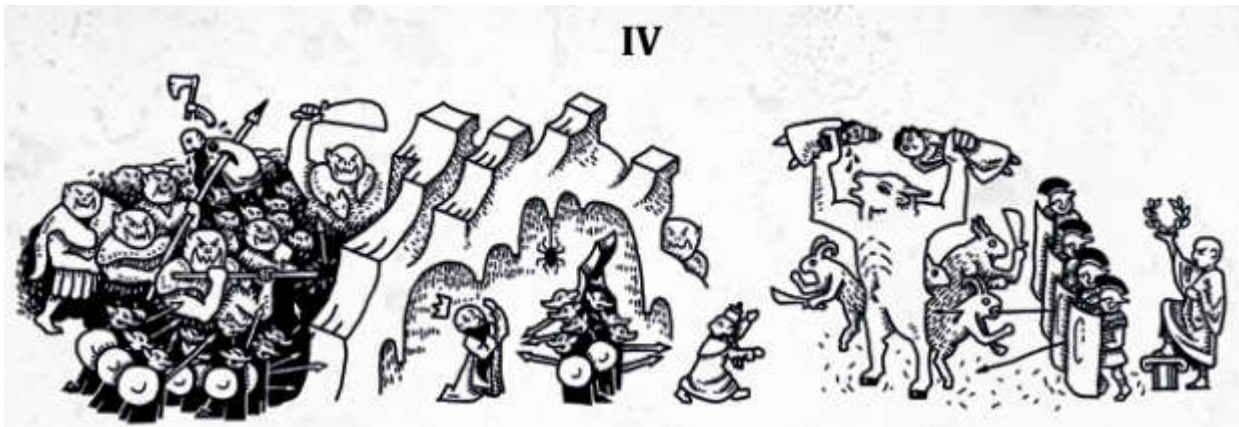
Bêtes arrivèrent, brûlèrent, pillèrent ;
Nul bouclier ne put retenir.
Les elfes volages partirent et fuirent ;
Hommes qui ne savent parole tenir
Furent muets, leurs promesses Brisèrent.

Les morts se levèrent sur la côte :
Un empire mort, cœur arraché.
Nulle main humaine ne vint aider.
Heure sombre : fûmes d'ennemis cernés.
Notre oppression, jamais si haute.

Pour tenir, appelâmes les elfes
Pour combattre ceux qui nous brisaient
Et des œuvres naines, lumière tuaient.
Mais ils nous ont le dos tourné,
Ont trahi, humilié nos chefs.

Anciens alliés devinrent ennemis ;
Comme les montagnes, avons faibli.
L'Âge des Malheurs ainsi finit.

IV



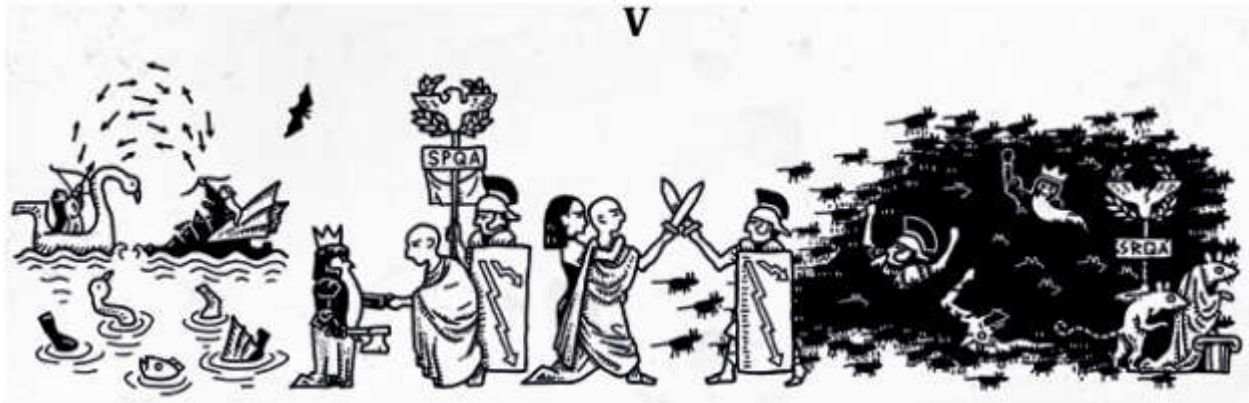
Un Âge de Ruine, un Âge de Fer.
Comme scindé fut le monde, l'étions.
L'espoir d'une grande trêve, nous fondions ;
Avec Avras, nous combattions.
Contre le destin allions en guerre.

Des elfes déloyaux, aucune aide :
À travers la mer se retirent,
Inaptes à combattre, à tenir ;
Nul feu, nulle rage ne savent souffrir.
À leurs pas, seule la ruine succède.

Des orques, des hommes, des bêtes, nulle fin.
Maintenant guerres, sièges et détresse :
En tuons un, deux se redressent.
Jamais à fuir un Nain s'abaisse ;
Quand bien même notre puissance s'éteint.

Les ennemis sur nos fortins,
L'orque, la bête, nos portes oppressées,
Les forteresses furent fragmentées.
Et malgré toute bravoure gagnée,
Lames étrangères prirent notre butin.

Parents et proches ne sont plus libres ;
Perdîmes haches, boucliers et livres ;
Notre vengeance pour toujours vibre.



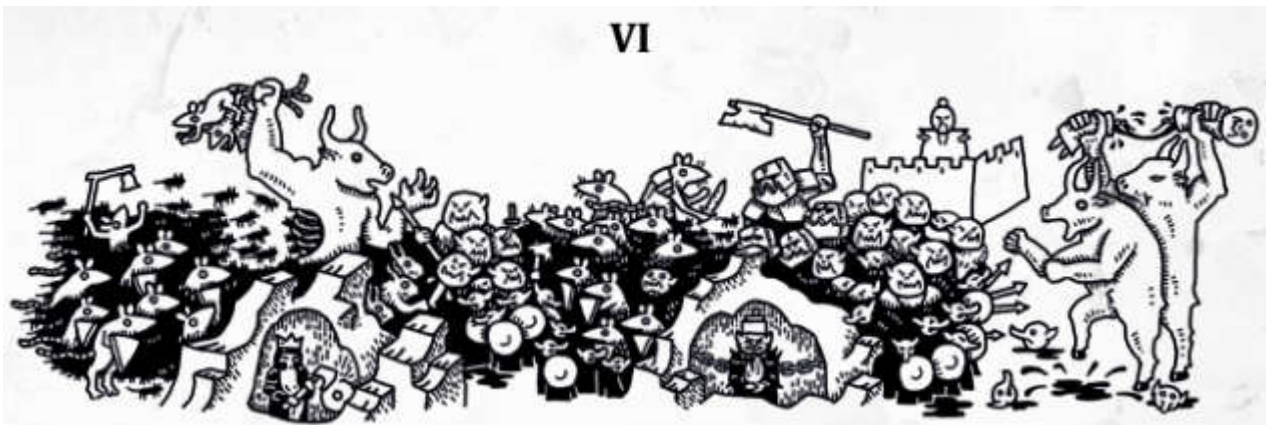
Un Âge de Peste, Troisième de Ruine
 Nos mailles et puissances redoublées.
 Armures forgées, lames affûtées,
 Cœurs durcis et âmes renforcées,
 Nouveaux ennemis découvrimés.

Remboursâmes le don des hommes
 Qui vinrent à l'aide quand assaillis.
 Le plus grand des dons fut bâti
 Avec de grandes pierres ennoblies :
 La grande muraille d'Avras se nomme.

Nous perdîmes nos belles montagnes blanches.
 Nous marchâmes ; les prirent à nouveau.
 Aux côtés des hommes, nains héros
 forgèrent alliance, toujours loyaux,
 Pour que terre et montagnes ne flanchent.

Enfin le mal fut révélé,
 Comme elfe tuait elfe loin la mer.
 Grande maladie à travers terre,
 Immonde vermine marchait derrière,
 Pour hommes et nains assassiner.

De l'Empire les rats prirent le trône ;
 Empoisonnèrent la terre, la faune ;
 D'Avras plus qu'os, mort du royaume.



Quatrième de Ruine, l'Âge de la Guerre,
 Nos ennemis luttèrent entre eux.
 Fourbîmes nos armes dans nos grands feux
 Cachés en donjons caverneux.
 Attendîmes la fortune guerrière.

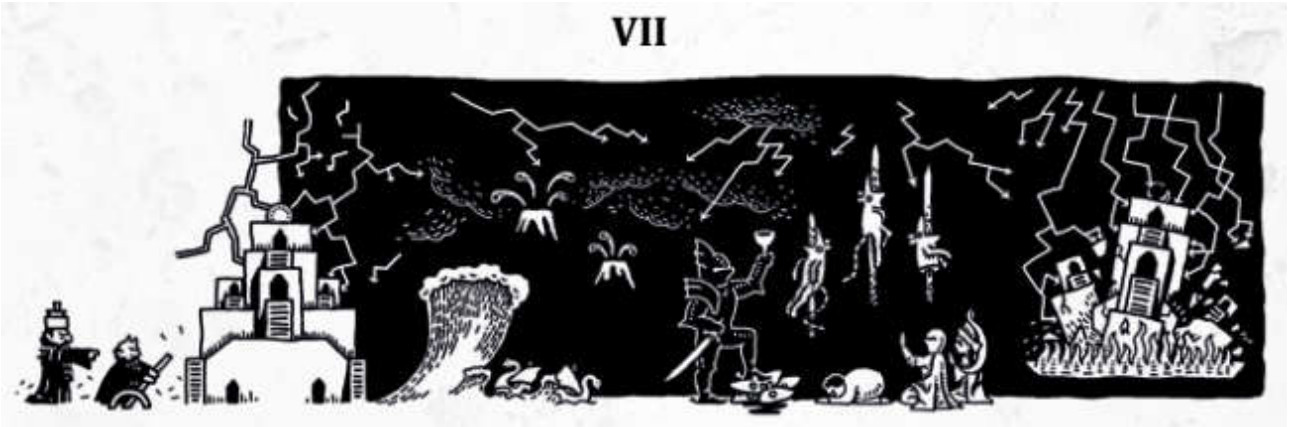
Soldats, grands thanes et glorieux rois,
 Notre peuple fit serment de tenir
 Pas dans le pas pour devenir
 Bouclier qui le mal bannir
 Avec en nos parents, la foi.

Mais malgré le puissant acier,
 Bien difficile fut notre combat :
 Orques étaient nombre que nul compta.
 Guerre fit rage, nul n'y échappa :
 Tous dans les maux durent guerroyer.

Mais nous finîmes par triompher :
 Orques encerclés sans nul espoir,
 Les hardes de bêtes les firent déchoir.
 D'elles-mêmes la fin vint sans retard :
 Marée de Vermine les firent tomber.

Pour répit, nos lointains parents
 Voulurent vaincre par le feu ardent :
 Démones devinrent leurs dominants.

VII



Nos parents avec feu-démon
Assaillirent nos chétifs ennemis ;
Les vaincus furent tous asservis.
Sans morale, parents pervertis
Cherchèrent esclaves pour leurs donjons.

Pour leurs âmes magie fut poison :
Même les nains puissants furent sapés.
Trop de pouvoir fut libéré,
Qui y touchèrent tous furent damnés ;
Déchirèrent le monde pour éons.

Ainsi le grand mal prospéra :
Séismes, inondations, orages
Qui des démons ouvrirent la cage,
Apportèrent mort, mépris et rage :
Tous crûmes notre fin ici-bas.

L'Orient demeura lieu de mort :
La vermine conquît la Vétie ;
Les hommes libres par sombre roi meurtris,
Dans peur et effroi asservis,
Nul lieu de paix et réconfort.

Ces jours et nuits mélancoliques,
Cet âge de tonnerre fut tragique,
Sans nul personnage héroïque.

VIII



Âge de Feu, de Désolation.
Nos sombres parents ont échoué :
Des démons n'eurent nulle loyauté ;
Tout fut perdu ; finirent brûlés.
Le monde fut bûcher pour démons.

Un cataclysme dans leur sillage :
Brûlèrent la terre, ouvrirent des portes
Vers la folie, des contrées mortes.
La Fournaise et ses fous zélotes
Nous laissèrent mourir dans la rage.

Mais le feu apporta bonne chose
Qu'enfin hommes surent se combiner :
Ensemble vermine avons tué.
Les hommes virent le jour se lever,
Finirent enfin les temps moroses.

La fille de soleil et d'acier
Occit le terrible Roi des rats.
Fière comme un Nain elle se dressa,
Sur les anciens serments jura,
Pour les amis et vrais alliés.

Des épées des hommes fut le temps :
Désordre, ruine d'avant le printemps.
La mine grave et le cœur ardent.

IX



Notre passé ne fut que rage ;
Hors de cendres et fumées amères !
Laissons de côté la colère,
Que tous ceux qui en sortirent fiers
Entrent dans le glorieux Neuvième Âge !



DE LA RELIGION

Chaque foi est unique ; chaque croyant vante les mérites particuliers de ses divinités. Dans mon entendement, une seule chose est sûre en ce qui concerne les dieux : c'est qu'ils existent.

Ces êtres qui règnent sur le Royaume immatériel ne sont ni des fruits de l'imagination, ni des idoles. Leur pouvoir est réel, et c'est une force bien concrète que manient les quelques personnes bénies par eux. Cependant, les dieux ne peuvent résider ici : le Plan mortel est en effet dépourvu ne serait-ce que d'une fraction de l'énergie magique nécessaire à leur manifestation. Dans ce cas, pourquoi devraient-ils se soucier de ce lieu si ennuyeux et de ses habitants ?

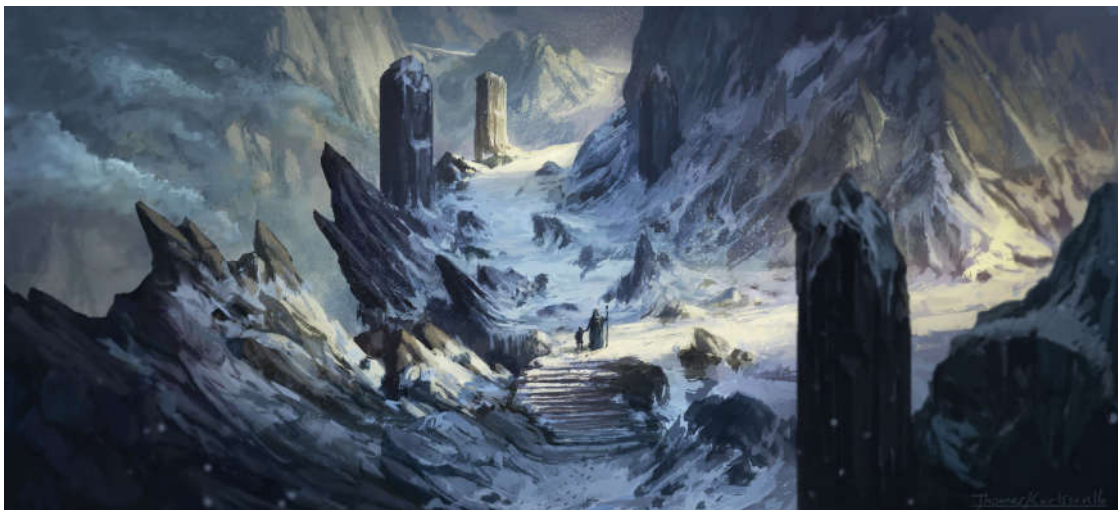
La réponse se trouve dans la force des Mortels ; c'est leur interaction avec les créatures à l'existence fugace que nous sommes qui attire l'attention divine. En premier lieu, c'est la puissance de notre foi, qui renforce les Immortels et est même capable de leur donner une nouvelle forme. En deuxième lieu, ce sont les âmes qui animent chacun d'entre nous et que nous laissons derrière nous après notre mort. convoitées par les Dieux Sombres, celles-ci doivent être jalousement gardées, de même que la puissance potentielle qu'elles renferment.

C'est ainsi que nos âmes, au moment du trépas, traversent le Voile pour y être accueillies par nos dieux et trouver leur demeure éternelle dans les bastions des divinités humaines ou dans les royaumes féériques des dieux elfes. C'est là que nous reposons, tout en prêtant notre force aux Immortels que nous avons servis de notre vivant. Quelques élus – les plus grands, dit-on, d'âme et d'esprit – peuvent être choisis pour renaître dans ce royaume mortel afin d'y combattre une fois de plus pour leur dieu.

Mais en ce qui concerne les simples mortels tels que vous et moi, tout ce que nous sommes en droit d'espérer est d'obtenir la protection des dieux en les servant comme il se doit. La manière dont est rendu leur culte varie énormément : les nains s'adonnent à d'austères rituels, les ogres à de copieux festins, tandis que les peaux-vertes répandent le sang et font la guerre.

J'erre dans le monde à la recherche d'un dieu qui puisse m'inspirer la passion et la dévotion, dans l'espoir de mériter, moi aussi, ma parcelle d'éternité.

**Emerentius – Prologue au *Discours sur les dieux*
Presses de Narrenwald, 907 A.S.**



Visite d'Avras

3^e jour de tandémar, 963 A.S.

Cher journal,

C'est formidable ! Me voici enfin dans la légendaire ville d'Avras ! Je me suis tout de suite senti emporté par un véritable tourbillon. J'ai passé toute la journée de lundi sur le pont de la Destinée, une immense chaussée de pierre qui mène à la ville et qui en est le seul accès ! Malheureusement, ce pont est de ce fait bondé à tout moment de la journée – une foule d'une incroyable diversité, telle qu'on n'en trouve nulle part ailleurs – ce qui fait qu'il m'a fallu de nombreuses heures avant de pouvoir enfin accéder aux portes de la cité ! Pendant ce temps, je n'avais rien d'autre à faire que d'observer les fantastiques murailles qui se dressaient au loin devant moi, tout en rêvant à la gloire de cet empire perdu. J'ai aussi tenté de saluer certains des « archers », ces gens qui vivent dans d'épouvantables conditions sous les arches du pont, d'où leur vient ce sobriquet. Ils ont répondu à mon salut par de très vilains gestes, ce qui m'a contraint à détourner d'eux mon regard.



Nous ne sommes aujourd'hui que mercredi, mais j'ai déjà admiré plus de merveilles que je ne pensais que le monde pouvait en contenir ! J'ai vu la grande maison du Sénat et l'imposant Sépulcre qui se trouve juste derrière elle. On ne pénètre en ce site sacro-saint que par la large avenue venant de l'Est. En outre, chaque jour à l'aube et pendant trois heures, on ferme la Porte de la Flamme pour que les pèlerins et pénitents puissent admirer la gloire de l'aurore reflétée à travers les vitraux aux couleurs de feu qui ornent ses hauts battants. Ça en vaut vraiment le détour, je te l'assure !

Après le culte, j'ai pu visiter d'autres monuments remarquables tels que le forum antique, l'amphithéâtre (où, paraît-il, on joue chaque année une pièce relatant la victoire de Sunna sur le Roy des Rats) et le célèbre phare datant de l'Antiquité, la Lanterne de Sunna, qui guide toujours les navires à travers les brumes qui enveloppent le fleuve Omiphorous. C'est ici que j'ai vu des citoyens de chacune des 27 « contradas » (quartiers) de la ville rivaliser d'ardeur au cours d'une très dangereuse course qui consiste à nager jusqu'à la rive occidentale du fleuve avant d'en revenir. Une immense foule était présente pour soutenir les participants et les encourager à ramener le trophée qui couvrira de gloire leur « contrada ». Quelle chance d'avoir pu tomber sur un tel événement ! Dans le grand bazar (qui était autrefois un centre thermal avrasien), j'ai parcouru des échoppes de toute sorte avant de m'inviter chez les morts qui peuplent la légendaire nécropole ! J'ai même vu ce fameux quartier en ruines où les mages de la ville gardent une parcelle contaminée par la magie où,

dit-on, le Voile fut déchiré il y a plusieurs siècles de cela.

Tout bien considéré, ce voyage a été extrêmement plaisant et on ne peut plus intéressant. Je suis également heureux de pouvoir dire que je n'ai jusqu'ici pas été inquiété par ces soi-disant nombreuses bandes criminelles qui, de l'avis général, seraient ici un véritable fléau. Il m'apparaît à présent que ces rumeurs sont sans doute quelque peu exagérées.

À bientôt !

– **Journal de Claude le Petit, voyageur équitain. Manuscrit retrouvé sur son corps, dans le caniveau du quartier volskaïen, le 4^e jour de tandémar.**



p.134

DES SURNATURELS

Au-delà du Voile, le Royaume immortel nous tend ses bras, plein de promesses de potentiel infini. Cependant, nous qui sommes retenus par nos attaches mortelles ne pouvons que rêver d'un jour parcourir cette dimension de pensées et d'émotions pures. Ce privilège est réservé aux habitants de ce domaine, ex-mêmes nés de son tissu immatériel, que nous désignons sous le terme général de « Surnaturels », bien que chaque culture ait sa propre appellation pour les serviteurs de ses propres dieux.

Les rares mortels qui prétendent avoir pu contempler le Royaume immatériel en reviennent avec des contes aussi déroutants que stupéfiants. Ayant rassemblé l'ensemble des textes à ce sujet, force m'est toutefois de constater que leur seul trait commun est justement leur manque de cohérence. On

y fait état de châteaux aux proportions ahurissantes, de champs de nuages, d'une forêt aux formes toujours changeantes, d'un grand hall où se donnent de fantastiques festins, d'un lieu fait uniquement de couleurs et de sons, d'un vortex où le haut et le bas sont remplacés par l'intérieur et l'extérieur, et cætera. Il semble donc que le Royaume immortel contienne tout ce que l'imagination des mortels puisse concevoir, et bien plus encore.



Les Surnaturels qui peuplent ce lieu merveilleux ne sont pas moins divers par leur forme et par leur nature. Ils se créent de nouvelles enveloppes et se débarrassent des anciennes aussi facilement que d'aucuns changent de vêtements. Mais cela n'empêche pas leur personnalité de rester constante : c'est ainsi que, parmi la confusion, se laissent deviner des motifs récurrents. Qu'ils soient anges, démons, esprits ou tout à fait autre chose, les Surnaturels qui ont choisi de servir un dieu adoptent une forme convenant à son service, revêtent les aspects les plus susceptibles de plaire à leur maître.

Les dieux eux-mêmes, ces véritables suzerains de l'Autre monde, sont on ne peut plus éloignés de la compréhension des mortels. Nous sommes devant eux comme la fourmi devant la semelle de l'homme, incapables de ne percevoir autre chose qu'un fragment de la véritable gloire d'un

Surnaturel s'étant hissé jusqu'aux plus hauts sommets de la divinité. Il nous arrive parfois, par des visions, par des songes, par des souvenirs diffus, de pouvoir témoigner de l'une ou l'autre minuscule facette de leur nature. Cependant, tant que nous vivons, nous sommes condamnés à rester écartés de telles splendeurs. Le Voile nous en tient à distance ; le Royaume mortel ne pourrait d'ailleurs maintenir la vitalité magique intrinsèque d'une telle puissance.

Si les dieux sont astreints à leurs impossibles palais, il arrive qu'en certaines périodes fastes leurs serviteurs voient s'ouvrir à eux les barrières entre les mondes. On trouve des Surnaturels partout dans notre monde : on compte parmi leur nombre le Chevalier d'émeraude errant sur les terres d'Équitaine, les étranges créatures qui accompagnent les elfes, les esprits ignés asservis par les nains infernaux ou encore les devas du Sagarika. Les plus nombreux de ces êtres dans notre Royaume mortel sont les démons qui hantent nos mythes et qui se repaissent des plus inavouables de nos pulsions.

Aux heures les plus noires, des armées entières de ces créatures peuvent surgir de leur sphère irréaliste en revêtant des formes faites de matière – de chair, d'os et d'autres éléments moins plaisants. Mais le Cosmos reste notre plus grande protection. Notre monde physique résiste en effet au suintement de magie des Immortels ; au fil du temps, le Voile panse ses blessures et restaure la normalité. Sans afflux de pouvoir pour les maintenir, leurs formes se défont rapidement, contraignant les êtres immortels à regagner leur véritable demeure. C'est ainsi que l'équilibre est préservé – les deux Royaumes, mortel et immortel, empiétant l'un sur l'autre tout en étant tenus éloignés, deux mondes à jamais séparés par l'épaisseur d'un cheveu.

Des Êtres Immortels et des Lieux où l'On les peut trouver
– Verdorben Kantu, presses de Narrenwald, 784 A.S.

LA LÉGENDE D'AVRAS

À tous ceux qui, à Avras, sont bien-aimés de Sunna : que l'aurore brille sur vous pour l'éternité ! Je rends d'abord grâce à ma Salvatrice au sujet de vous tous, de ce que votre foi est renommée dans le monde entier. En ce temps de ténèbres, je vous exhorte à votre tour de rendre grâce pour votre vie de bénédictions dans la cité de Sunna Elle-même. La Déesse a consacré le site de sa fondation dès le jour de l'éveil de l'homme, et d'elle fut élevé le premier grand royaume de l'humanité, un empire craint qui fit resplendir la lumière de notre race telle une torche aveuglante, surpassant même l'éclat des races aînées.

Telle fut la cité d'Avras aux temps anciens, superbe carrefour de l'Orient et de l'Occident ! Les citoyens défilaient dans ses rues étincelantes, lesquelles étaient emplies de toutes sortes de bonnes choses. Ses bibliothèques débordaient de nombreux ouvrages et en ses grands forums affluaient l'esprit et le raffinement. Son puissant gouvernement rassemblait l'ensemble des richesses de ce vaste empire. Et en son centre se dressait le Saint-Sépulcre lui-même, consacré à la Déesse du Soleil et à Son panthéon.

Avras cependant, à l'instar de toute lampe chatoyante, finit par attirer les plus vils insectes et parasites. Ses notables défailirent sous l'influence d'abominations parmi les plus épouvantables, et finirent par adorer leur propre puissance au détriment du bien de la cité humaine. Le héros, le conquérant Gaius Dexion, avec à ses côtés sa reine sans âge venue du Sud, entra en confrontation avec le Sénat et son champion, Tibérien l'Impitoyable, et l'Empire sombra dans la guerre civile. Sunna avait détourné Son regard de ceux qui se prosternaient face aux inavouables penchants de notre race. Et au plus fort de ce conflit apparut une monstruosité qui dépassait en horreur toutes celles alors imaginées : les abjects Rois des Rats et leur infinie Marée de vermine.

Bientôt Avras fut dévorée par l'infâme peste, et peu après les rats, s'étant dispersés à chaque coin de l'Empire, consumaient tout sur leur passage et ramenaient les hommes à leur état primordial de misère et de servitude. Ajoutant encore à cette humiliation, les rats se proclamèrent héritiers de l'Empire, paradant et triomphant dans leur hideuse perversion des coutumes et des façons du peuple d'Avras et de ses dirigeants. De longs siècles durant, nous subîmes le joug de la vermine, et longtemps les grands autels d'Avras furent abandonnés, avant que Sunna ne revînt finalement raviver la flamme de la vigueur des hommes.

C'est sous l'aspect de la plus puissante des guerrières, telle que les rois et les princes la suivirent naturellement en tant qu'apôtres, que Sunna mena notre grande campagne contre les nombreux ennemis que nous avons récemment affrontés. Gardez toujours la mémoire du grand péril qu'a couru notre espèce, et de la menace d'annihilation qui pesa sur nous, avant que la Déesse ne menât nos armées à travers leurs lignes pour finalement rétablir Avras en tant que nôtre. Car de Sa main fut abattu l'Adversaire. Amis, n'oubliez jamais la joie de cette bonne nouvelle ! Sunna a libéré la ville sainte des hommes et des femmes, les humains résident à nouveau dans ses vastes avenues, et prient à nouveau dans le Saint-Sépulcre où repose Son épée, Sonnstahl ! Notre tâche est à présent de prêcher la bienheureuse vérité de la Déesse à tous et à toutes qui n'étaient présents pour en témoigner.

– Extrait de la *Lettre de Drusus aux Avrasiens*, Cycle de Sunna, 59 A.S. (date estimée)



LES ARMÉES DU 9^e ÂGE

– Un **Trayté sur les Diverses Races, Nations et Monstres peuplants le Monde**, à destination de **Son Altesse le Prince Stéphane** par **Georges Zamoran**, **Chef Bibliothécaire de Port-Roig**, sur **Ordre de Sa Magnificence le Marquis de la Roig**.

DES RACES AÎNÉES

Voici les antiques créatures qui peuplent toujours cette terre, autant de civilisations qui ne sont plus que les restes d'empires révolus. Chacune d'elles a vu ses forces décliner depuis son zénith. Cependant, en raison des connaissances qu'elles possèdent, ces civilisations demeurent des puissances qui ne peuvent être ignorées. En ces jours de promesses sans fin, chacune de ces races détient toujours le potentiel de croître à nouveau pour dominer toutes les autres.

DES ELFES

À l'aube des temps, cette race se révolta contre les énigmatiques sauriens pour devenir la protectrice de la plus grande partie du monde, tandis que les ancêtres des nains tenaient le reste. Les elfes formaient jadis une seule et même nation, mais leur règne uni ne put perdurer. Car même ces êtres, les plus gracieux du monde, ne sont point exempts de trahisons et de querelles intestines. Si les causes exactes de ce conflit sont aujourd'hui masquées derrière les nimbes du mythe et de l'allégorie, il est clair qu'un grand schisme déchira le peuple elfique pour donner naissance aux trois factions que nous connaissons aujourd'hui.

Des Elfes sylvestres

D'aucuns affirment que cette culture est la plus vieille et la plus authentique de toutes les civilisations elfiques, la plus proche des Fæes originelles. Son destin est étroitement lié à celui des forêts où elle a élu domicile ainsi qu'à celui des esprits qui y résident, alliés aux elfes qui les soignent et les entretiennent sous les frondaisons. Ces mêmes esprits peuvent entrer dans une rage meurtrière une fois provoqués, tandis que les archers sylvestres sont craints dans le monde entier.

Depuis que ceux des Hautes Lignées se sont retirés au-delà des mers, ces elfes demeurent les derniers représentants de leur race en Vétie, tapis dans les forêts de notre grand continent. Ne se souciant guère des frontières établies par les humains, ils entrent souvent en conflit avec leurs voisins ; nombreux sont les forestiers qui ont connu un triste sort de leurs mains, tandis que tout enfant disparu est considéré comme ayant été « pris par les fées ».



Des Hautes Lignées elfiques



On dit des îles blanches de Celeda Ablan, terre des Hautes Lignées elfiques, qu'elles sont une vision de grand étonnement. Ces îles sont gardées par des flottes des meilleurs vaisseaux à avoir jamais navigué et par des phalanges d'elfes dotés de la grâce et du talent qui forment l'essence de leur peuple. Menés au combat par des princes portés dans les airs par de terrifiants dragons, les elfes des Hautes Lignées, malgré leur allure invariablement fière et froide, sont capables de combattre avec la même sauvagerie que leurs cousins.

Bien qu'ils disposent de la plus importante puissance navale que le monde ait jamais connue, les elfes des Hautes Lignées ont abandonné bon nombre de leurs territoires anciennement conquis – ce qui ne les empêche pas de continuer à entretenir des avant-postes sur les côtes du monde entier. La récente chute du Râdj, qui avait été installé par les Hautes Lignées pour diriger en leur nom les royaumes du Sagarika, démontre une nouvelle fois toute l'étendue de leur déclin. Pourtant, alors même qu'ils consacrent de plus en plus de leurs ressources à la lutte contre la menace posée par les elfes noirs, ces elfes demeurent, encore aujourd'hui, les maîtres des mers et du commerce qui en découle.

Des Elfes noirs

Les elfes noirs sont l'âpre reflet de leurs cousins. La même grâce, la même beauté, le même talent... mais le détachement des Hautes Lignées tourné au mépris, le caprice des Sylvestres tourné à la cruauté. Ce sont des pirates et des pillards sans pareils ; toute une série de communautés côtières sont tombées sous leurs lames vicieuses et leur ingénieuse artillerie. Les survivants se trouvent rapidement condamnés à ramer à bord de leurs galères, à moins qu'ils ne soient vendus pour servir des fins beaucoup plus sombres.

Leur société forgée par la guerre a été encore plus façonnée en ce sens par le conflit éternel qui les oppose à leurs cousins des Hautes Lignées, une guerre qui retrace ses origines jusqu'à la séparation des elfes, il y a des milliers d'années, sans que le moindre signe d'apaisement ne pointe à l'horizon. Même les dieux des elfes qui composent leurs saintes trinités ont chez eux adopté une connotation plus sinistre : nombreux sont les rescapés des flottes noires à mentionner de sanglants rituels. Quelles que soient les racines de ce conflit, elles continuent à résonner jusqu'à aujourd'hui. Et vu la longévité des elfes, peut-être s'en trouve-t-il encore qui se remémorent ces événements et conservent à ce jour d'antiques rancœurs.



DES NAINS

Les Nains sont certainement les plus endurantes de toutes les créatures. La magie, la corruption, la maladie, le grand âge : ils résistent à toutes ces afflictions avec une force de volonté que les siècles ne peuvent entamer. Leur histoire est cependant fort troublée, car si les deux grandes civilisations naines œuvrèrent longtemps de concert, leur empire fut défait par les nombreuses calamités de l'Âge de la Ruine, chaque camp accusant l'autre d'avoir trahi et déshonoré ses frères. Cela n'empêche que les uns comme les autres ont conservé l'ingéniosité de leurs prédécesseurs et la soif de l'or et des pierres précieuses qui dominent leurs histoires.



Des Forteresses naines

Les rois des nains règnent en nom et non en acte, les nains restant des êtres farouchement individualistes. Chaque nain est juge de ses propres actions, tant et si bien qu'un serment nain est réputé plus solide que le plus fort des aciers. Cette maîtrise de soi n'empêche pas les nains d'être des adversaires implacables une fois leur ardeur excitée. Un nain n'oublie jamais un tort causé à lui ou à sa famille ; il cherchera même à venger les offenses faites à ses ancêtres morts depuis des siècles.

Même s'ils ne tiennent plus qu'un petit nombre de leurs forteresses depuis leur âge d'or, les nains contrôlent toujours les plus grandes mines du monde, ce qui leur permet de produire les meilleures armures et les bijoux les plus resplendissants. Bien que leurs relations avec leurs voisins humains soient globalement amicales, le conservatisme nain voit d'un mauvais œil l'usage que font les humains des quelques secrets de leur ingénierie qui leur ont été révélés, sans mentionner les rapides progrès réalisés par cette jeune race remplie de confiance en son avenir. Pendant ce temps, les escarmouches sans fin contre les gobelins, les orques, les vermines et les nombreux autres ennemis vivant dans leurs montagnes signifient que la paix reste inaccessible pour ces Aînés.

Des Nains infernaux

Les nains infernaux sont les descendants de nains des temps anciens dont l'orgueil les poussa à conserver coûte que coûte des terres depuis longtemps assaillies par des hordes d'ennemis. Séparés de leurs cousins, ils se tournèrent vers d'obscures pratiques dans leur lutte pour la survie, telles que l'esclavage et l'étude de la sorcellerie. Leur sobriquet d'« infernal » – un terme qui leur convient à ravir au vu de leur nature cruelle – leur a été attribué suite à leur désastreuse création, la Fournaise. Ce sont en effet eux qui, ouvrant une déchirure dans le Voile lui-même, ont créé cet incontrôlable vortex de feu et de magie, la pire de toutes les catastrophes des Âges de la Ruine, qui est aussi à l'origine des terribles Désolations.



Au mépris des traditions souterraines de leurs anciens frères, ils ont édifié de hautes ziggourats de pierre s'élevant au-dessus de la surface du sol, tandis que leurs vastes réseaux de mines où triment des armées d'esclaves alimentent une industrie technologique pour ainsi dire inégalée. C'est finalement leur contrôle des principales routes commerciales vers l'Orient, associé à leur armement diabolique, qui leur permet de tenir bon face à la répugnance collective qu'éprouve le reste du monde à leur égard.

DES CIVILISATIONS PERDUES

Depuis l'Âge de l'Aube jusqu'à notre propre époque, de nombreuses nations et races se sont succédé pour émerger et se hisser très haut avant de replonger dans l'obscurité. D'elles, j'en retiens deux qui furent jadis de puissantes civilisations ayant marqué le monde de leur empreinte. Aujourd'hui, malgré les siècles écoulés depuis la chute de ces empires, on en devine toujours quelques vestiges, dont l'importance se limite généralement à semer l'émoi parmi quelques villes frontalières et l'un ou l'autre avant-poste en des terres lointaines. Si la plupart de mes pairs sont confiants dans le fait que leurs effectifs sont loin de constituer une menace pour la Vétie et ses habitants, il m'a néanmoins semblé utile de relater ici l'impact que ces races ont pu avoir sur l'histoire de notre monde.

Des Anciens Sauriens



Les Anciens Sauriens sont la race la plus archaïque et la moins comprise de toutes. Beaucoup considèrent qu'elle avait déjà édifié des civilisations raffinées à l'époque où les elfes se vêtaient encore de peaux de bête. Les plus anciennes œuvres en ma possession désignent ces énigmatiques habitants des jungles sous le nom de « Vénérables ». Il apparaît qu'ils régnaient d'une manière aussi froide que cruelle et que les races cadettes les considéraient comme des tyrans. L'ère des sauriens prit fin avec l'Âge de l'Aube, lorsqu'ils furent jetés à bas par les elfes et les nains, à moins qu'ils n'aient été engloutis par la mer au cours d'un des cataclysmes de cette ère turbulente.

Il reste des ruines, même au cœur de la Vétie, qui témoignent de ce que les structures jadis bâties par les sauriens éclipsaient toutes celles ayant été érigées après eux. Les effets de leur magie, capable de relier entre eux les continents, se faisaient sentir dans le monde entier. Leurs descendants qui vivent encore de nos jours ne sont plus que l'ombre de ce que fut leur race, éparpillés comme ils le sont dans différentes vallées isolées les unes des autres au beau milieu des jungles. Certains rapports envoyés par les expéditions coloniales affirment que leur apparence n'a guère changé depuis la nuit des temps, comme si l'on avait donné vie aux sculptures de leurs temples effondrés. Dédaignant toujours l'acier, ils lui préfèrent le bronze et la pierre. Cependant, leurs peaux d'écailles sont aussi solides que des armures, leurs poisons dépassent l'entendement des meilleurs guérisseurs et leurs soldats affichent un troublant esprit d'unité.

De la Marée de Vermine

« Qui voit un rat n'en voit pas dix autres » : ce proverbe ne faisait à l'origine pas du tout référence aux petits rongeurs présents dans nos foyers. Depuis le jour où elle terrassa la puissante Avras, la Marée de Vermine est réputée pour l'habileté de sa tactique et pour ses armes ingénieuses qui accroissent encore l'efficacité de ses multitudes. Il fut ainsi chose véritablement aisée à la Vermine d'asseoir son empire sur de vastes étendues de la Vétie. Et bien que les clans des hommes et des bêtes la tinssent à distance tant par leur férocité que par leurs tributs, il fallut des siècles avant que sa suprématie ne fût remise en cause.



Lors des événements qui nous menèrent à l'aube de ce Neuvième Âge, les forces des hommes brisèrent la Marée de Vermine et jetèrent à bas leur roi. Mais même si la crainte inspirée par la divine force de Sunna la contraignit à la débandade, je suis d'avis que la Vermine est toujours là, prête à envahir le monde, retenue uniquement par son invétérée couardise. On trouve toujours une abondance de rapports faisant état de rats de taille humaine, aux yeux luisants et aux sombres lames. Toutefois, peu de gens considèrent que ces incidents isolés méritent d'être pris au sérieux. Pourtant, dans les quelques cités qui entretiennent toujours un Guet des égouts, rares sont les vétérans de ce corps qui se rient de cette menace.

DES ROYAUMES DE L'HUMANITÉ

De notre noble Destrie au mystérieux Tsouan-Tan, de la glaciale toundra asklandaise aux plaines brûlantes de Taphrie, les humains se sont répandus à la surface du monde pour s'adapter à toutes sortes de paysages et de climats. Comptant parmi les espèces les plus diversifiées et les plus répandues de notre monde, nous nous sommes adaptés pour surmonter chaque obstacle tout en apprenant des autres habitants du monde, prospérant contre toute attente.



De l'Empire de Sonnstahl

Nation fondée sur les exploits de Sunna, la Déesse faite chair, notre allié a fait d'immenses progrès depuis ses premiers jours. Ensemble, les tribus unifiées par Sunna ont résisté à de nombreuses épreuves, n'ayant jamais perdu le souvenir de Sa gloire, symbolisée par l'épée éponyme, Sonnstahl. À présent que les glorieuses armées et la riche industrie de l'Empire, véritable cœur de la suprématie humaine en Vétie, ont été unies par le mariage à l'or de la Destrie, l'ambition de ce pays ne connaît plus aucune limite.

Mais pour commander une nation si diverse, un empereur ne doit pas seulement triompher militairement, mais aussi savoir garder la haute main sur l'arène diplomatique et surmonter les embûches qui seront placées devant lui par les différentes familles et églises rivales, afin d'assurer l'unité de la nation contre ses ennemis. S'étant rendu maître de nombreux savoirs, l'Empire, véritable centre d'apprentissage où la magie et la technologie ont été raffinées au point d'en faire des armes

meurtrières, a commencé à étendre son emprise sur d'autres continents.

Du Royaume d'Équitaine

Depuis le temps de sa fondation par le roi Uther, la nation d'Équitaine s'est bâtie sur les prouesses personnelles et sur l'honneur individuel. Les chevaliers y sont particulièrement estimés, tandis que la maîtrise du combat monté y fait de la lance une arme de choix et de l'armure le summum de la mode. Les femmes sont vénérées en Équitaine en raison de leur lien avec la légendaire Dame, à la fois déesse et mystérieuse force protectrice de ce pays.



Nombreux sont ceux qui trouvent surannée la structure féodale des armées équitaines, composées de chevaliers et de paysans. Force est cependant de reconnaître qu'elles continuent à exercer une importante influence militaire. C'est ainsi que leurs croisades visant à retrouver le Graal les ont amenées à contrôler une grande partie de la Taphrie septentrionale. Au cours des croisades comme en toute autre chose, la noblesse est censée montrer l'exemple en prenant les devants ; la victoire ou la défaite dépend ainsi en grande partie de son ardeur. Le jeune roi d'Équitaine devra d'ailleurs bien apprendre toutes les leçons que cela implique s'il veut assurer la pérennité de sa dynastie parmi les autres puissantes maisonnées.

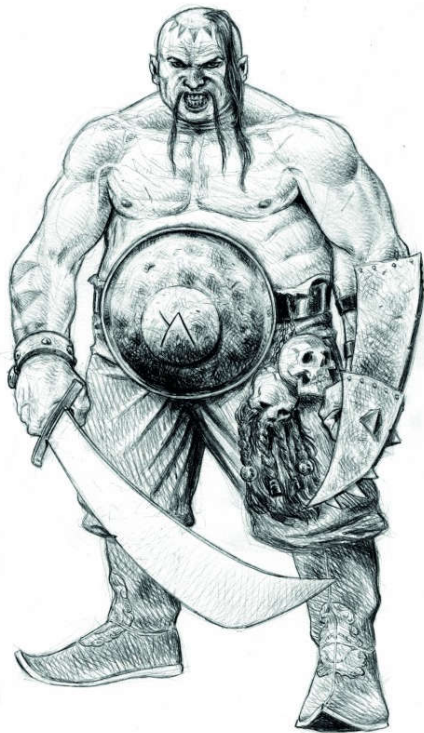
Des autres Nations humaines

Jusqu'à récemment, la Vétie n'avait que de rares contacts avec les nations humaines du reste du monde, mais à présent que la puissance de Sonnstahl, de l'Équitaine et d'autres royaumes s'est étendue au-delà de leurs frontières respectives, il ne fait aucun doute que, amis ou ennemis, nous verrons bientôt ces autres pays acquérir une importance croissante. Parmi ces grands empires, celui de Tsouan-Tan est sans doute le moins bien compris. Les rumeurs faisant état d'armées de soldats en terre cuite sont à peu près tout ce que nous savons de ce lieu. Les royaumes du Sagarika sont mieux connus comme étant ces nations productrices d'épices, jadis soumises aux Hautes Lignées elfiques, mais affirmant désormais leur indépendance. Les royaumes de Taphrie couvrent la plupart de ce continent et sont habités par de multiples tribus de divers niveaux de complexité comme de puissance. Les gigantesques bêtes à défenses qui les précèdent au combat rivaliseraient même avec celles des ogres.

La Volskaïa est un voisin relativement proche mais dont le mode de vie est lié au climat froid et rigoureux de cette contrée, celui-ci devant être considéré comme faisant autant partie de son arsenal que n'importe quelle autre arme à sa disposition. Plus au nord, la vie éprouvante menée par les barbares d'Åskland fait d'eux des hommes et femmes extrêmement rudes. Le Qassar et ses guerriers du désert ont longtemps été une épine dans le flanc de la Destrie, même s'ils sont aujourd'hui tenus en respect par la citadelle elfe de Gan Dareb. Enfin, les nombreuses cités-États et principautés d'Arcalée sont le berceau de chefs d'œuvre parmi les plus grands du genre humain ; d'aucuns parmi les citoyens de ces contrées affirment même représenter la seule véritable descendance de l'antique Avras.

DES HORDES BARBARES

Nombre de nos ennemis emploient contre nous des tactiques aussi élaborées que sournoises. Mais on ne peut en dire autant de toute une série d'ennemis moins civilisés. Leurs armes sont la force brute, associée à un intellect relativement faible, mais lui-même contrebalancé par une insatiable soif de destruction. Malgré leur manque de subtilité, ces ennemis possèdent une vigueur qui les rend capables de narguer les armées les plus raffinées et de se gausser de leurs défenses qu'ils jettent à bas. Notre meilleure protection contre ces races aussi imprévisibles que dangereuses est leur manque d'organisation et leur indiscipline.



Des Khans ogres

Les ogres sont parmi les plus robustes des créatures. Leur mode de vie nomade élimine les faibles tandis que les plus forts, ayant enduré tout type d'épreuve imaginable, s'élèvent jusqu'à devenir des khans. La seule chose qui surpasse leur endurance est leur appétit. Pour les ogres, la nourriture est la chose la plus précieuse au monde. Il n'est pas rare d'entendre des récits de contingents de mercenaires ogres ayant poussé leur employeur à la faillite du fait de leur faim insatiable.

Cela n'empêche pas les ogres d'être des créatures avec lesquelles il est possible de raisonner, à condition de respecter leurs traditions. À l'époque du plus grand de tous les Khans des khans, les ogres étaient les maîtres absolus de l'Augée ; c'est du moins ce qu'affirment les récits mythiques qu'ils se racontent autour du feu. Aujourd'hui encore, leur domaine englobe la plus grande partie de la Route de la soie, faisant d'eux une force incontournable.

Des Orques et des Gobelins

Il ne faut par contre jamais faire confiance à un orque ; de même, ne signez qu'à vos propres risques le moindre traité avec des gobelins. Ces forcenés à peau verte ne vivent que pour se battre. Même le mot qu'ils emploient pour « repos » est synonyme dans leur langue de « bagarre ». Les orques résolvent la moindre dispute à coups de poings et de couteaux. Quant aux gobelins, s'ils portent un moindre intérêt aux combats à la loyale, ils font preuve d'un véritable génie lorsqu'il s'agit de meurtre. Aussi diversifiée qu'obscène, cette engeance est, partout dans le monde, la ruine de la civilisation.

Il est dit qu'à l'aube des temps, bien avant l'Âge



d'Or, les tribus éparses des peaux-vertes s'unirent sous un seul et même grand chef. Il est possible que ce soit cette race qui ait jeté à bas les Anciens Sauriens, bien qu'aucun document ne permette d'étayer cette hypothèse. La plupart des historiens rejettent catégoriquement une telle affirmation ; je doute d'ailleurs que les peaux-vertes eux-mêmes en aient la moindre idée. Ce récit devrait cependant nous porter à réfléchir. Car si en effet un puissant seigneur de guerre peut commander à des milliers de guerriers, ne serait-il possible qu'un chef véritablement doué parvienne un jour à submerger le monde sous une marée verte ? Cette seule pensée me fait frémir.



Des Hardes bestiales

Ces bêtes sont souvent décrites, à tort, comme de simples servantes du Chaos. Même s'il est déjà arrivé qu'elles se retrouvassent manipulées par les Dieux Sombres, la principale similitude qu'elles partagent avec leurs agents est l'effroi qu'elles inspirent aux peuples civilisés. Elles possèdent en réalité leur propre histoire, un conte tragique s'il en est. Bien que préférant la lame à l'arc, les hardes sont les égales du peuple sylvestre avec qui elles se disputent la suprématie sur les domaines forestiers. Malgré toute l'hostilité et la révolusion ressenties par les elfes face à ces créatures qu'ils perçoivent comme un blasphème contre la Nature, jamais ils ne sont parvenus à les éliminer. Au contraire, les hardes croissent et se multiplient, et le chasseur se retrouve souvent lui-même chassé.

Les rituels chamaniques occupent le cœur de leur culture. Les Bêtes révèrent plus que quiconque leurs aruspices, noueux et tordus, mais aussi durs qu'un vieux chêne. Si, comme il faut s'y attendre, la force est une vertu pour leurs guerriers, leurs chefs doivent néanmoins également faire preuve d'une grande ingéniosité pour survivre. En effet, la capacité à coordonner différents groupes d'embuscade à travers les fourrés enchevêtrés paraît être à leurs yeux une compétence primordiale, une tactique qu'elles emploient à grand profit contre tous les adversaires qui pensaient faire d'elles leur proie.

DES LÉGIONS DU CHAOS

Le Bien et le Mal sont des concepts qui ont été théorisés et décrits en long et en large par les philosophes et les érudits. Si le Chaos est considéré par certains comme le pur Mal, une seule chose est certaine quant aux Dieux Sombres : où que l'Ordre exerce son emprise, on trouve leurs adeptes occupés à semer la discorde et la ruine, prononçant des noms empreints d'effroi. Certains tiennent les nains infernaux pour responsables de la création de cette menace ; pour d'autres, la Fournaise n'a fait que faciliter le passage aux habitants d'une dimension aussi vieille que le temps, sans en être la cause. Les sculptures sauriennes suggèrent un conflit avec les Dieux Sombres qui pourrait s'être produit à une date plus ancienne que l'Âge de l'Aube.

Guerriers des Dieux Sombres

Chaque Dieu Sombre a besoin d'adeptes ; chacun a également ses propres méthodes pour piéger les âmes des imprudents. Que ce soit par la luxure, la soif de sang, la corruption de la chair ou l'ambition, les appâts des Dieux Sombres sont myriades et ils se livrent une âpre concurrence pour les meilleurs disciples. Sitôt qu'elle a posé le pied sur la voie de la Damnation, une âme est à jamais ternie et dédaignée par ses anciennes divinités.

On trouve dans toutes les cités du monde de nombreux cultistes occupés à comploter en secret contre leurs suzerains. Ceux dont le tempérament est plus martial voyagent jusqu'aux Désolations et autres lieux sinistres afin d'y endurer des épreuves inimaginables. Les quelques-uns qui y survivent en reviennent complètement transformés : marqués de répugnante manière, endurcis et le corps recouvert de cicatrices. Si un grand nombre des serviteurs du Chaos sont humains, ils ne sont en aucun cas les seuls : des trolls, des géants et des dragons ont également été aperçus parmi les armées qui assaillent le monde.



Des Légions démoniaques

De tous nos ennemis, les moins connus sont les Démons. Pour l'immense majorité des mortels, ces créatures sont la représentation la plus authentique des Dieux Sombres qu'ils pourront jamais rencontrer. On dit d'eux qu'ils ont pris demeure dans les Désolations et la Mer brisée, tout en pouvant être invoqués à d'autres endroits par de sombres rituels. Les récits les plus terrifiants affirment que chaque démon, pour prendre chair, requiert un réceptacle mortel. Les plus puissants d'entre eux exigeraient même les corps de reines ou d'empereurs captifs. Les contes faisant état de légions ayant émergé des Désolations aux heures les plus sombres des Âges de la Ruine suffisent à vous glacer le sang.



Quelle que soit la vérité concernant leur présence en ce monde, il est communément accepté qu'il ne s'agit pas d'êtres mortels. En témoignent les archives des nains, dans lesquelles sont consignées des rancunes contre des démons portant le même nom et la même marque que des adversaires vaincus des milliers d'années auparavant, revenus pour se venger sur les descendants de leurs ennemis. Un cœur vaillant, la lumière de la pure divinité et l'acier tranchant ont tous fait leurs preuves en tant qu'instruments de protection efficaces, même lorsque tout semble perdu. Mais, à mesure que la connaissance se répand de plus en plus largement parmi nos civilisations en ce grand Âge, je crains que nous ne soyons en train de semer en profondeur les germes de la destruction au sein des nations humaines.

DES MORTS SANS REPOS

Dans la plupart des pays, les hommes sont convaincus que la mort marque la fin de leurs peines et, pour les plus honorables d'entre eux, les retrouvailles avec leurs divinités protectrices. Mais pour certains, les portes de l'au-delà sont à jamais fermées : ils se retrouvent alors condamnés à errer sur la terre, parodies macabres de leur vie antérieure. D'autres voient la non-vie comme une malédiction ; pour d'autres, il s'agit d'une grâce digne de louanges. Ces deux espèces sont également inquiétantes aux yeux des mortels ; combattre un ennemi immortel est en effet une bien mauvaise expérience, encore aggravée lorsque vous voyez vos camarades se redresser d'entre les morts pour lui porter secours.

Des Dynasties immortelles

Princes des temps anciens retenus en ce monde par l'orgueil et le pouvoir longtemps après que leurs corps se soient putréfiés, les rois des dynasties immortelles règnent sur les restes du plus vieil empire des hommes. On dit que des armées entières surgissent du sable en l'espace d'un moment, avec leurs gardes d'élite de guerriers squelettes ayant conservé, même dans la tombe, la discipline qui leur avait été inculquée de leur vivant, et accompagnées de statues de pierre vivantes.

Naptesh n'est plus le pays de lait et de miel qu'il fut jadis. Depuis des siècles, les monolithes en ruine et les tombes des grands pharaons n'attirent plus que les pillards ; des reliques dorées passent de main en main après avoir parcouru d'innombrables lieues depuis le mausolée de leurs anciens maîtres. Mais partout où les grandes dynasties perdurent, les morts restent sans repos, et les milliers d'années passées dans la terre ne leur ont toujours pas ôté le goût de la guerre. À présent que les territoires perdus et les objets volés les ont tirés de leur sommeil, rien n'indique qu'ils soient prêts à retourner au tombeau.



Du Conclave vampirique

Là où règnent les vampires, la puissance et la gloire n'appartiennent qu'aux immortels, tandis que les vivants sont asservis à leur insu. La rivalité entre ces immortels, dissimulée derrière le voile d'humanité dont ils se vêtent, est néanmoins meurtrière. Des guerres sont menées en secret, des pions politiques sont manipulés et des armées de serviteurs sans âme sont tirées du sol avant de s'évanouir à nouveau. Pour prospérer, les vampires ont besoin de l'ignorance des humains qui sont leurs proies, camouflant leur existence par des rumeurs et des mythes, tirant les ficelles de leurs marionnettes parmi les mortels.

Il semble que depuis aussi longtemps que l'humanité



existe, ces parasites œuvrent en coulisse, orchestrant les événements pour leur propre bénéfice. Leur ambition est légendaire ; les conflits entre les plus grands vampires ont déchiré des nations entières. Sans doute est-ce un de ces désastres qui mena à la création du Conclave. Selon nos sources, cette institution serait parvenue à plier ces créatures disparates à une même loi destinée à assurer leur survie. Si nous ne pouvons que conjecturer des édits et châtements prévus en cas de transgression, une chose est sûre : les vampires sont depuis lors repassés à l'arrière-plan pour se fondre dans la brume des cauchemars qui hantent l'humanité.



p. 140

Si nous examinons les organes de l'abdomen inférieur, nous voyons que la putréfaction a changé le foie et la rate en une sorte de mélasse répugnante, tandis que l'estomac et les intestins restent relativement non affectés. Ceux parmi vous qui connaissent leur Halen se rappelleront certainement que ce grand médecin de l'Antiquité avait décrit des symptômes identiques chez les victimes de la terrible peste qui accabla Avras dans les jours qui en précédèrent la chute.

– **Le célèbre médecin Carsten Schwegler, lors d'un séminaire au Collège royal de guérison**

p.141

L'humanité est condamnée par ceux qui restent inactifs ! Sunna appelle chacun d'entre nous à prendre part au combat ; ceux qui se complaisent dans la passivité pèchent à Ses yeux tout autant que les pires hérétiques. Croyez-moi, car je vous le dis au nom de notre Salvatrice, en vérité : celui qui n'est pas avec nous, est contre nous !

– **Dieter von Specht, célèbre flagellant du culte Rarii Solis**

p.142

Un goblin avait passé contrat avec un ogre, prétendant vouloir en devenir le serviteur. Chacun accomplissait sa propre tâche selon sa nature et ses capacités. Le Gobelin décelait les proies et les montrait à l'Ogre ; l'Ogre bondissait alors pour les saisir. Bientôt, le Gobelin fut jaloux de l'Ogre car celui-ci se réservait la plus grosse part de ce butin. Il déclara alors mettre fin à son engagement. Un mois passa et, privé de ce secours mutuel, chacun se trouva tenaillé par la faim.

– Extrait des *Fables d'Azak*, anciens contes moraux nains

p.144

Démons. Créatures infernales d'une multitude de formes et de quantités, attirées de notre côté du Voile par les sorciers de nombreuses races et nations. Si l'Église voudrait nous faire croire que ces créatures ont été envoyées par Sunna pour nous punir de nos soi-disant crimes, il suffit de se pencher un tant soit peu sur l'histoire pour se rendre compte que les apparitions de démons sont un phénomène naturel récurrent, indépendant de la volonté des dieux. Ils sont notamment apparus en vastes hordes, sans que quiconque ne les ait appelés, aux périodes de grandes commotions terrestres, aux mêmes époques où se produisent les séismes et les éruptions volcaniques, ajoutant ainsi considérablement à la détresse et au malheur de ceux qui ont vécu avant que Sunna ne se soit manifestée devant les hommes.

– Extrait du *Dictionnaire magique* de François l'Arouet



p.145

Sire. Il nous a paru bon de vous informer que Ferdinand Valdès a été trouvé mort hier soir, son corps grouillant de scarabées apparus d'on ne sait où. Nous sommes toujours sans nouvelle de von Üblingen.

– Note du Gardien de la Société impériale d'Eichtal au Chancelier

LE MYTHE DE SUNNA

Troisième Partie

« La Vermine qui tenait Avras vit la force de l'humanité unifiée et trembla en ses salles de marbre. Elle voulut détourner Sunna de son but, avant que celle-ci ne la brûlât toute pour libérer la noble cité. »

– **Le Livre des Askars, chapitre quatorzième, extrait du Cycle de Sunna**

Les armées de Sunna se rassemblèrent dans le palais de Warin pour y festoyer, lassés de la guerre. Alors vint l'émissaire mandé par la Vermine. Son corps bouffi était orné des plus beaux atours avrasiens ; il était porté par douze esclaves, escorté de cent gardes au poil noir. Sa proclamation résonna dans la salle : « Servez l'Empire et vous serez récompensés. Résistez et vous serez détruits ».

Les généraux de Sunna se consultèrent. Chef parmi ceux qui voulurent accepter l'offre, afin d'éviter une nouvelle guerre à leur peuple, était Warin. Arcaleone exhorta à rejeter ces termes. Tous conseillèrent l'unité pour défendre la Vétie. Sunna les écouta tous, puis se dressant, brandit son épée Sonnstahl. Sur un simple mot, les gardes furent occis, tous jusqu'au dernier, les misérables esclaves abattus, et Sunna se tint au-dessus du légat corpuent : « Voici mon message pour tes maîtres. L'aurore arrive ». Sur ce, il fut expulsé hors de leur camp, contraint de traîner jusqu'à Avras sa lourde masse.



Des préparatifs furent faits pour la guerre, et l'ost béni par le Soleil parcourut les longues milles jusqu'au cœur des terres tenues par la Vermine, décidée à tuer le Roi des rats. Par trois fois, des armées de rongeurs furent envoyées pour leur barrer la route, si vastes qu'elles en étaient sans nombre. Les pertes s'élevèrent parmi les disciples de Sunna ; néanmoins elles ne purent les détourner de leur devoir sacré. Tant bien que mal, l'alliance se fraya un chemin jusqu'aux murailles d'Avras, et établit ses plans pour l'assaut sur la ville.

Cette nuit-là, la Vermine vint à Warin. Elle connaissait ses doutes et ses peurs grandissants, car il avait vu que peu d'hommes restaient de l'armée de Sunna, vu aussi l'aisance avec laquelle les rats renouvelaient leurs forces. Ils lui proposèrent une autre manière de sauver les Askars. L'arme qu'ils lui tendirent était si meurtrière que frappé par elle, même un dieu n'y réchapperait. Les hommes auraient le temps de se replier, un accord serait conclu. Tirillé par ses sentiments, Warin prit la lame, bien que ses inscriptions lui heurtassent les yeux.

Au lever du jour, les humains attaquèrent la cité. Son poil rouge et sa couronne de laurier dénotant son rang, le Roi des rats se montra sur les murailles avant de se replier dans la ville. Tout au long de cette bataille, jamais Arcaleone ne s'éloigna de Sunna : Warin n'eut pas la moindre chance d'intervenir. Uther et Geneviève, comme prévu, combattirent à l'arrière-garde afin de contenir les masses de vermine qui affluaient en renforts de tous les coins de leur empire, laissant au gros des

troupes le temps de briser les puissantes portes des murailles. Bientôt les combats firent rage tout autour de la cité, mais Sunna et Sa cohorte ouvrirent la voie jusqu'à la salle du trône, pour y affronter le Roi des rats lui-même.

Mais ce qui les attendait en ce lieu était tout autre chose. Entouré des prêtres et d'éclats de roche luisante, une immense créature à la fourrure rouge et à laquelle était accrochée une minuscule couronne de laurier, éclata d'un rire caverneux en désignant les braves humains. Des dizaines de vermines assaillirent la Sainte, mais de simples mortels ne pouvaient Lui porter préjudice. Des rongeurs d'élite chargèrent les hommes vertueux, et le sang jaillit. Arcaleone le premier atteignit le Roi et lutta bravement. Mais les hommes ne peuvent rivaliser avec les dieux : le Grand Rat trancha la gorge du courageux fils de Myra. Alors qu'Elle tentait de dégager Son disciple tombé, Sunna fut ensevelie sous un amas de corps noirs velus.

Dans cette confusion, voyant la fourrure du Roi des rats tachée par le sang d'Arcaleone, Warin perdit tout espoir. Les hurlements des mourants l'entouraient ; des fenêtres, il vit l'arrière-garde défaite, submergée par la marée de vermine qui convergeait maintenant vers la ville. Attrapant Son bras, il tira Sunna de dessous la pile des morts et des mourants, et Lui enfonça la lame de Vermine dans le flanc. L'œuvre des rats était accomplie ; l'épée se tordit dans sa main, et la lame qui ne L'avait qu'effleurée plongea d'elle-même jusqu'au cœur de la Déesse incarnée. Le regard de Sunna cloua Warin sur place, Son visage tout entier révolté par cette trahison. Face à cette vue, Warin prit la fuite et par là, sortit de l'histoire de la Vétie, son nom restant à jamais synonyme de trahison. Sunna vacilla, et le Roi, triomphant, s'avança. Mais malgré Sa blessure, Elle ne faillit point, et riposta coup pour coup.



Leur combat fit rage de la salle du trône aux murs de la ville. Les rats comme les hommes cessèrent le combat pour observer le duel légendaire qui se déroulait au-dessus de leurs têtes. Chaque fois que l'épée flamboyante rencontrait le cimenterre luisant, les étincelles crépitaient. Une douzaine de blessures furent infligées de part et d'autre, mais la femme finit par chanceler. Sunna tituba, mais avec les dernières forces qui Lui restaient, Elle arracha la lame de Vermine que Warin Lui avait mise dans le corps, et l'enfonça dans le poitrail de la créature. Un hideux hurlement marqua la fin du Roi tandis que de noires vrilles se répandaient le long de ses veines ; brisé, il s'effondra dans la rue en contrebas. Tombant à genoux, épuisée par ses blessures, Sunna mourut, baignée dans la lumière dorée du soleil, sachant que la première cité des hommes avait été vengée.

Ainsi périt Sunna, l'Unificatrice, qui amena une aube nouvelle pour mettre un terme à la longue nuit, et jeta à bas les ennemis de l'humanité. Dans les années qui suivirent, Ses disciples forgèrent de nouvelles nations pour préserver Son legs. Uther devint un grand roi d'Équitaire. Les descendants de la reine Geneviève prospérèrent dans les terres de Destrie. Le nom d'Arcaleone, loué à jamais, fut adopté par les Glaucaë et les Æturiï rebaptisant leur antique patrie en son honneur. Mais la plus grande des gloires fut réservée aux Askars, aux Braidars et aux Giothars qui s'unirent sous le symbole de Sonnstahl, l'Épée de Lumière brandie par notre Salvatrice, Sunna. Puissions-nous à jamais vivre dans Sa lumière.



p.148

Si je ne devais employer qu'un seul mot pour décrire cette situation, je la dirais... fâcheuse.
– **Comte Loutouzov, à propos du massacre d'Itterbeck, 801 A.S.**

p.151

Ne doute jamais qu'un petit groupe d'ogres réfléchis et déterminés puisse changer le monde, quand bien même cela ne s'est jamais produit auparavant.
– **Extrait de Une éducation nyetsanoise, par Pascaline Caillat**

p.153

Du Monopatea

Au vu de son imprenable forteresse bâtie sur un roc au large de la côte, au sud de sa capitale, on suppose généralement qu'il s'agit de l'unique province de l'antique empire à avoir survécu (en partie sinon en totalité) à sa destruction par la Vermine. Bien que cet État dépende aujourd'hui pour sa défense des cavaliers des collines et autres conscrits, il subsiste toujours un petit cadre secret (mais mortel) de gardes d'élite formés aux anciennes techniques – une tradition transmise de génération en génération depuis des milliers d'années.

– **Entrée sur l'empire de Monopatea dans *Chronologie des nations étrangères*, par Hudhayfa ud-Dîn**

FAQ sur le Background du 9^e Âge

1. Pourquoi un nouveau background ? Pourquoi ne pas garder l'univers de Warhammer ?

Tout simplement parce que l'univers de Warhammer n'existe plus ! Mais aussi et surtout parce que nous n'en avons légalement pas le droit. À partir du moment où nous décidons que notre jeu est destiné à être propagé au plus grand nombre possible, où nous autorisons différentes entreprises à nous soutenir et où nous voulons faire un travail professionnel, un véritable jeu à part entière, et non pas une adaptation « maison » des règles du défunt jeu de Warhammer, nous sommes obligés de prendre nos distances avec l'entreprise Games Workshop en créant un univers qui soit propre à notre jeu. Cela ne veut pas dire que nous n'apprécions pas Games Workshop pour la qualité de ses figurines, que nous utilisons pour notre jeu, au même titre que les figurines d'autres fabricants moins connus.

2. Vous dites que l'univers du 9^e Âge n'est pas Warhammer pourtant ça y ressemble beaucoup... Pourquoi l'univers du 9^e Âge est-il si proche de celui de Warhammer ?

Tout simplement parce que, même si nous voulons autant que possible nous éloigner du défunt univers de Games Workshop, nous avons également à cœur le fait que nos joueurs doivent pouvoir employer leurs collections de figurines déjà existantes ! Nous savons que la plupart des joueurs du 9^e Âge ont des collections de Hauts Elfes, de Bretonniens, de Guerriers du Chaos, de Skavens, etc. et nous ne pouvions donc simplement déclarer ces figurines obsolètes, sous peine d'avoir échoué à notre projet qui est de rassembler tous ces joueurs, justement. Nous étions donc forcés de trouver une place à ces figurines dans notre univers, en créant des factions similaires à celles de l'ancien jeu. Autre exemple « bête » : la plupart des joueurs Elfes noirs ont socié leur figurine avec de la neige. Nous étions donc tenus de positionner le pays des Elfes noirs en un lieu où il neige – c'est ainsi que dans notre univers aussi, les Elfes noirs occupent l'équivalent de l'Amérique du Nord.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là : la similitude de notre univers à de nombreux autres univers fantasy s'explique *aussi* parce que les autres fabricants de figurines ont tous plus ou moins la même vision de ce qu'est un orque, un elfe ou un nain. Nous ne produisons nous-mêmes aucune figurine. Nous ne faisons qu'écrire des règles pour des figurines déjà existantes. De ce fait, nous avons été forcés d'adapter notre univers pour pouvoir justement permettre une « libéralisation » de la figurine. C'est la raison pour laquelle nous n'avons pas de factions d'elfes steam-punks, de nains japonais, d'orques velus ou d'hommes-hippopotames.

C'est aussi pour la même raison que la plupart des unités décrites dans le fluff sont décrites par des termes vagues ou variés. Ainsi, les Chevaliers Élus des Dieux Sombres sont décrits dans leur Livre d'armée comme chevauchant un grand nombre de bêtes différentes : karkadans mais aussi lions, tigres, ours... De même que les Diablotins de l'armée des Légions démoniaques sont décrits comme revêtant d'innombrables formes différentes. Ces descriptions ont pour but d'encourager les joueurs à tester de nouvelles figurines que celles auxquelles nous étions habitués, voire de créer les leurs. On évite ainsi le monopole d'une seule entreprise sur notre jeu.

Ceci dit, nous voyons de plus en plus de fabricants de figurines produire des figurines *spécialement* à destination du 9^e Âge. Cela permet d'imaginer que dans le futur, nous serions en mesure de créer des races entièrement originales en sachant que, même si les figurines n'existent pas, elles ne manqueront pas d'être créées. Mais ce n'est pas le cas à l'heure actuelle.

3. En quoi le background du 9^e Âge est-il original ?

Malgré ses similitudes avec l'univers de Warhammer et avec d'autres univers fantasy (sans parler des ressemblances évidentes avec le monde réel), l'univers du 9^e Âge est un univers purement fantasy, dont l'histoire des origines est loin du récit de science-fiction qui était celui de Warhammer. De plus, l'univers a été conçu dès le départ avec une attention particulière sur le fait qu'il s'agit d'un jeu de batailles, et qu'il faut donc justifier le fait que toutes nos différentes factions se livrent une guerre permanente. Ainsi,

1. Toutes les factions se retrouvent sur tous les continents :
 - a. Colonies vétiennes en Taphrie, Sauriens en Taphrie et en Augée, etc.
 - b. Le Chaos est présent partout dans le monde. Dans l'univers de Warhammer, les Guerriers du Chaos descendaient du nord et arrivaient toujours d'abord dans l'Empire (parce que Kislev n'était que rarement pris en compte). Dans le 9^e Âge, l'empire des Koghis comme les Nains infernaux ou les Sauriens sont proches de lieux de pouvoir susceptibles d'attirer des Démons et/ou Guerriers. De façon générale, le Voile s'étend de façon uniforme sur le monde, pas seulement une brèche au pôle Nord.
2. Il y a dans notre univers beaucoup moins de barrières entre pays :
 - a. Dans l'univers de Warhammer, l'Empire et la Bretonnie étaient séparées par une énorme chaîne de montagnes et un tout petit défilé gardé par deux forteresses, au point que même l'armée des elfes dirigée par Alarielle pour aller sauver sa fille en Sylvanie était obligée de l'emprunter. On comprend donc mal à quel moment l'Empire et la Bretonnie pouvaient s'affronter ! Dans le 9^e Âge, ces deux pays se touchent, séparés par un fleuve.
 - b. Dans l'univers de Warhammer, la forêt d'Athel Loren ne touchait pas l'Empire. Dans le 9^e Âge, le principal fleuve impérial passe à travers la forêt de Wyscan.
 - c. La capitale de la Marée de Vermine n'est pas, comme Skarogne dans l'univers de Warhammer, une cité en ruine dans un marais inaccessible gardé par deux chaînes de montagnes et une mer. La Vermine considère sa capitale comme étant Avras.
3. Il y a dans notre univers plus d'interactions générales entre pays et factions :
 - a. Les Hautes Lignées elfiques et les Khans ogres ont tous deux des intérêts au Sagarika. Par contraste, dans l'univers de Warhammer, il était impensable de justifier un combat Royaumes ogres/Hauts elfes, voir Nains du Chaos/Hauts elfes.
 - b. De même, on comprend clairement que les Hautes Lignées et les Sauriens peuvent facilement se croiser en Taphrie.
 - c. Les Nains infernaux comme les Khans ogres jouent un rôle majeur en tant que gardiens de la route commerciale entre la Vétie et l'Augée
 - d. Avras, ville au centre du monde, contestée par la Vermine, les Vampires, l'Équitaine, les Guerriers des Dieux Sombres et les Légions démoniaques, en plus d'être un centre religieux pour l'Empire et d'autres factions, sans parler des intérêts économiques et géopolitiques
4. Les factions du 9^e Âge ne sont pas « tout blanc/tout noir »
 - a. Les Guerriers des Dieux Sombres ne sont pas méchants. Ils ont juste une autre philosophie. (voir le Livre d'armée complet Guerriers des Dieux Sombres).
 - b. Les Nains infernaux et les Vermines ne sont pas chaotiques.
 - c. Les Elfes noirs sont un peuple civilisé élitiste et esclavagiste, mais pas foncièrement méchant. Leur race n'est pas née d'un rituel dirigé par un méchant roi sorcier, mais d'une révolution face à l'arrogance et au conservatisme aristocratique des Hautes Lignées.

- d. Toutes les puissances « bonnes » ont des intérêts économiques rivaux. La Destrie et l'Empire sont unis par un mariage diplomatique, auquel a rétorqué l'Équitaine en s'alliant avec la Volskaïa. Colonies rivales sur les autres continents, etc.
- e. Les nains, les elfes, l'Empire... ont vu leurs tendances isolationnistes et chauvines renforcées.
- f. L'Équitaine a été dirigée par un vampire (« ni bon, ni mauvais ») pendant des siècles.

En bref, le monde du 9e Âge offre des possibilités sans fin pour les scénarios militaires, loin du monde manichéen et cloisonné d'autres univers fantasy où on assiste toujours aux mêmes combats Hauts elfes/Elfes noirs ou Nains/Orques. Les 16 factions sont toutes en contact les unes avec les autres, et ont tout autant de raisons de se tomber l'une sur l'autre. De plus, aucune alliance n'est interdite. On a donc des combinaisons illimitées pour le développement de scénarios (que ce soit vos propres scénarios comme l'histoire générale du monde) dans plein de directions différentes.

4. Où peut-on trouver une liste exhaustive de type « almanach » avec les noms de tous les rois, pays, etc. du monde ?

Il n'y en a pas et il n'y en aura sans doute jamais. Pour deux raisons :

- 1) Nous voulons laisser aux joueurs la liberté de créer leurs propres histoires, leurs propres armées, personnages, etc. La carte du monde donne le nom des principales villes de l'Empire, des plus grandes forteresses naines, etc., mais il faut parier qu'on n'aura jamais une carte de l'Empire de Sonnstahl montrant sa géographie et le nom exact de ses différentes provinces. Les joueurs sont donc libres de créer leur propre province impériale, défendue par leur armée et par leurs propres héros. De même en ce qui concerne les autres factions.
- 2) Le projet a fait le pari de présenter l'ensemble du background de notre univers sous la forme de documents « internes à l'univers » (« *in world* »). Il n'y a donc pas de « *god mode* », il n'y a pas un point de vue externe sur l'univers qui donne une vérité établie une bonne fois pour toutes. Au lieu de ça, chaque information sur l'univers est présentée du point de vue d'un personnage de l'univers. Les Guerriers des Dieux Sombres, les Vermines, les Orques auront leur mot à dire sur leur manière de voir la société, la vie, le monde, et sur le pourquoi ils se battent et pourquoi ils ont raison de se battre. Les points de vue seront comparés. Tout comme en ce qui concerne le monde réel, où il est souvent difficile de savoir qui a raison, des Russes ou des États-Uniens, des loyalistes syriens ou des milices kurdes, aucune information ne pourra être tenue pour véridique à 100 %, chacune étant présentée par son auteur dans un but bien précis et en fonction de préjugés spécifiques. Cela permet donc aux membres de mieux s'identifier dans la peau de leurs personnages, tout en garantissant à la communauté d'innombrables débats sur la véracité ou le bien-fondé de tel ou tel objet du fluff.

5. Où se trouvent les différentes factions sur la carte ?

- Anciens sauriens : trois cités-temples indiquées dans les jungles du Sud, en différents continents.
- Barbares d'Åskland : en Åskland, bien indiqué sur la carte.
- Conclave vampirique : ne construisent pas de villes, n'ont pas de « pays » → pas sur la carte ; on sait cependant dans le fluff que la ville d'Avras est dirigée en réalité par une vampire lahmiane (depuis au moins un millénaire), que l'Équitaine était dirigée pendant des siècles

par un Chevalier du dragon, Gilles de Raux, et qu'une province impériale, le Zagvozd, est étroitement surveillée par l'Inquisition, sans doute en lien avec les von Karnstein.

- Dynasties éternelles : au Naptesh pour la version « classique » de l'armée ; au Tsouan-Tan pour la version « Terre cuite » et en Vétie pour la version « Tertres ».
- Elfes noirs : république du Dathen, en Silexie.
- Elfes sylvains : Forêt de Wyscan.
- Empire de Sonnstahl : bien en vue au centre de la Vétie.
- Forteresses naines : dans les Montagnes blanches de Vétie et un peu en Taphrie orientale.
- Guerriers des Dieux Sombres : ne construisent pas de villes, n'ont pas de “pays”, présents partout dans le monde → pas sur la carte (cependant, lieux de concentration autour de la Mer brisée, des Désolations et du Grand désert).
- Hardes bestiales : ne construisent pas de villes, n'ont pas de “pays”, présents partout dans le monde → pas sur la carte.
- Hautes lignées elfiques : Celeda Ablan et diverses citadelles insulaires dans le monde entier.
- Khans ogres : dans les Montagnes célestes.
- Légions démoniaques : n'appartiennent pas au Royaume mortel ; surgissent à l'occasion de rituels d'invocation, de catastrophes naturelles ou près des déchirures du Voile et autres lieux de pouvoir : la Mer brisée, la Fournaise, les Désolations.
- Marée de Vermine : dirigeait son empire au 8^e Âge depuis Avras, race officiellement déclarée éradiquée de la surface de la terre par le clergé sunniste – au suivant ! On sait cependant qu'il existe des Vermines dans d'autres continents.
- Nains infernaux : au Moyen-Orient (citadelle de Zalaman Tekash et de manière générale tous les territoires autour de la Plaine foudroyée).
- Orques et gobelins : ne construisent pas de villes, n'ont pas de “pays”, présents partout dans le monde → pas sur la carte.
- Royaume d'Équitaine : bien en vue en Vétie du Nord-Ouest.

Bien entendu, cela ne veut pas dire qu'on ne peut retrouver ces factions ailleurs, étant donné que la plupart ont des colonies sur tous les continents (voir réponse à la question 3).

6. Et les factions asiatiques ?

En ce moment deux factions asiatiques sont officielles : les Nains infernaux (d'inspiration perse et babylonienne / assyrienne) et les Khans ogres (d'inspiration en partie tibétaine).

L'univers du jeu inclut de plus deux grandes nations humaines en Asie/Augée – l'empire du Tsouan-Tan et les royaumes du Sagarika –, qui recevront une armée officielle en temps utile, une fois que les 16 autres armées officielles du jeu auront été refaites et dotées d'un Livre d'armée « complet ». Bien que n'ayant pas encore de liste d'armée à eux, ces nations font partie prenante du background de l'univers depuis le début du projet, et il y est souvent fait référence dans les divers ouvrages du 9^e Âge, y compris dans les Livres d'armée Guerriers des Dieux Sombres, Dynasties immortelles et Légions démoniaques. À noter que l'univers du jeu n'inclut pas officiellement de pays inspiré du Japon, bien qu'il y ait un archipel sur la carte à l'est du Tsouan-Tan.

En attendant, les joueurs ont déjà produit deux armées humaines asiatiques non officielles qui demandent à être testées (voir la sous-section « *New Armies* » dans la section « *Homebrew* » du forum du 9^e Âge). Les plus abouties sont les listes « *Nippon* » (d'inspiration japonaise), « *Ukray* » (d'inspiration russe), et « *Tsuandan* ». D'autres projets sont en cours par rapport à d'autres armées humaines d'inspiration perse, etc. Il est possible que certaines de ces factions soient un jour intégrées au fluff officiel, tandis que d'autres ne le seront jamais.

7. Et les factions africaines ?

En ce moment, deux factions africaines sont officielles : les Dynasties immortelles (d'inspiration égyptienne dans leur version « classique ») et les Anciens sauriens (qui occupent entre autres le territoire correspondant au Congo du monde réel).

L'univers du jeu inclut de plus trois grandes nations humaines en Afrique/Taphrie : le sultanat du Qassar, l'empire des Koghîs et le royaume des Vanhous. Pour la parution de leurs Livres d'armée et leur intégration au fluff officiel, voir remarque ci-dessus.

Le projet « *It's time for Africa* », dans la sous-section « *New Armies* » de la section « *Homebrew* » du forum du 9^e Âge a produit une dizaine d'autres factions africaines, dont les vampires de la mangrove, les grands singes, les nains de la Lumière, les nagas et les gnolls.

8. Et les mercenaires ? Et les conquistadors ? Et les vikings ?

L'univers officiel du jeu inclut d'autres pays européens, outre ceux qui ont déjà leur Livre d'armée. L'empire de Destrie correspond à l'Espagne de notre monde, les cités-États d'Arcalée à l'Italie et à la Grèce, le tsarat de Volskaïa à la Bulgarie et à la Serbie médiévales, tandis que la Pologne fait partie de l'Empire de Sonnstahl au même titre que l'Allemagne et que les Pays-Bas. Avras, ville de tous les enjeux, est un mélange de Rome et de Byzance. Les vikings sont les Barbares d'Åskland, qui ont reçu leur Livre d'armée auxiliaire à la mi-2018.

Début 2019 sortira une nouvelle Armée auxiliaire, les Khans makhars, alliée aux Guerriers des Dieux Sombres, d'inspiration hunnique.

Certains membres de la communauté sont actifs sur le forum du 9^e Âge pour composer une Liste d'armée « Mercenaires » (voir la sous-section « *New Armies* » dans la section « *Homebrew* » du forum du 9^e Âge). Parmi les autres factions européennes non officielles les plus abouties, on peut également citer les « *Northern Dwarves* ».

9. Youpie ! J'adore ! Je vous love ! Vive le 9^e Âge ! Où puis-je trouver encore plus de fluff ?!

Merci, merci ! Maintenant que vous avez fini de lire et relire ce recueil d'articles background du Livre de règles complet, vous pouvez certainement vous rabattre sur la masse de fluff parue dans le fanzine *Ninth Scroll* (12 numéros parus, téléchargeable sur le site du 9^e Âge dans l'onglet « *Downloads* »). Tous ces articles ont été traduits et ont été publiés sur le WarFo (www.warhammer-forum.com) dans la section « Specialist Games » – « Le 9^e Âge » – « Création et Background ») ainsi que dans les groupes Facebook 9^e Âge France et 9th Age Belgium. Un recueil similaire au présent ouvrage suivra bientôt. De même en ce qui concerne le Recueil arcanique complet.

Parmi les différents Livres d'armée complets parus en anglais, un seul (Guerriers des Dieux Sombres) a été traduit dans son entièreté, les différents articles ayant été publiés sur les mêmes sites mentionnés ci-dessus (WarFo et FB). La mise en page de ce livre en français a commencé et devrait être disponible d'ici un ou deux mois (croisons les doigts !). Nous ne prévoyons donc pas de recueil séparé d'articles fluff pour ce livre, par respect pour le travail de l'équipe Layout. Vous pouvez de toute façon avoir accès à ces articles sur les sites susmentionnés.

Le travail de traduction des autres Livres d'armée complets (Dynasties immortelles, Elfes sylvestres et Légions démoniaques) a commencé. Nous ne pouvons donner de date précise de fin de leur traduction, car nous préférons traduire les articles extraits de ces livres au fur et à mesure de nos

besoins de publication sur Facebook (un article par jour ouvrable). Dans l'état actuel, et en supposant qu'aucune nouveauté ne s'ajoutera d'ici là (ce qui ne sera pas le cas), il nous faudra encore 116 jours ouvrables pour traduire et publier l'ensemble des articles fluff à notre disposition, soit un peu plus de 5 mois.

Enfin, les Livres d'armée auxiliaires (Barbares d'Åskland et, bientôt, Khans makhars) contiennent leur propre fluff intégré aux règles de l'armée et aux profils des unités, traduit et publié en même temps que ces règles (Barbares d'Åskland étant déjà disponible en français sur le site du 9^e Âge).

Ah, et un Wiki est en cours de réalisation. Mais chut ! c'est une surprise !

10. Les personnages du fluff seront-ils disponibles pour être joués en tant que Personnages spéciaux ?

Cette question a déjà fait l'objet de tout un débat et d'une longue réponse donnée dans le *Ninth Scroll* n°10, publiée sur le WarFo et sur FB. En gros et pour résumer, la réponse est « Oui, mais ».

Les Personnages spéciaux disponibles sont le Roi de la Sylve, Rôdeur nain monté sur ours, Bragh le Noir Auroch, Tsanas le Khan des khans et Shiva la Fille de Savar. Les règles de ces Personnages spéciaux sont disponibles sur les mêmes sites et le seront en temps voulu directement sur le site du 9^e Âge.

Pour toute autre question (aussi « bête » soit-elle), contactez-nous !

- ➔ Sur le forum du 9^e Âge dans la section « *National Forums* » – « *France* » pour une réponse en français, ou directement sur le forum général pour une réponse en anglais.
- ➔ Via notre page Facebook « Le 9^e Âge ».
- ➔ Sur le WarFo dans la section « *Specialist Games* » – « *Le 9^e Âge* ».

Partout dans le monde du 9^e Âge, de multiples factions se disputent les richesses, les terres et la suprématie. Vous trouverez en ces pages le savoir combiné des plus grands généraux et mages, prêtres et héros, recouvrant tous les aspects de l'art militaire. Armé de cette connaissance, vous pourrez alors envoyer vos armées au combat – pour l'honneur, pour la gloire, et pour la victoire !