



## L'HÉRITAGE D'ANNAM

La saga des dynasties des géants commence avec le dieu Annam « Père de tous les Géants » bien avant que les 1<sup>ers</sup> récits de l'histoire des royaumes ne soient écrits. Selon les géants, Annam fut l'un des 1<sup>ers</sup> dieux à s'être intéressé à Toril. La véracité de cette affirmation restera bien entendu enveloppée dans les brumes du temps, mais il reste toutefois indéniable que la progéniture d'Annam - les géants eux-mêmes - s'est reproduite à travers les plaines poussiéreuses de Toril des siècles avant les nains, les elfes, les hommes ou encore toute autre race humanoïde.

Peu de temps après qu'il ne soit attiré par Toril, Annam se maria avec une demi-déesse mineure qui se manifestait sous la forme d'une grande montagne située à la pointe de la région maintenant appelée les « Terres Gelées ». Connue indifféremment sous le nom de Sonnhild (en Thorass ancien), Deronain (en nain antique) ou encore Othea (dans la langue commune des géants), la demi-déesse offrit rapidement plusieurs fils à Annam. Bien qu'il ait déjà plusieurs enfants immortels (dont la plupart sont encore vénérés par les géants et semi-géants) les fils d'Othea étaient ses 1<sup>ers</sup> enfants terrestres et c'est pour cette raison qu'il en était particulièrement fier.

Lorsque le dernier de ses fils terrestre atteignit sa puberté, Annam leur offrit un royaume qu'il nomma Ostorïa (le siège du père en langage des géants) et qui s'étendait des Terres Gelées au Golfe de Vilhon.

Alors qu'Ostorïa grandissait, Annam le divisa en plusieurs régions qu'il légua à chacun de ses fils favoris : Vilmos réclama la domination sur les mers et les lacs, Nicias obtint les cieux, Ruk le royaume des collines, Ottar reçut les terres arides et glacées du nord, Masud les pics du sud et Obadai les froides cavernes souterraines. Lannaxis, l'aîné des fils d'Annam et d'Othea demanda les froides et vastes plaines et elles lui furent accordées en raison de sa grande taille et de sa force qui en faisait le chef naturel de ses frères.

Peu de temps après que le royaume ne soit partagé, Lanaxis édifia Voninheim (le Froid Palace) qui servit de robuste capitale à Ostorïa pour les siècles à venir.

Au cours des siècles suivants, les fils d'Annam fondèrent les dynasties des géants des collines (Ruk), de pierre (Obadai), du froid (Ottar), du feu (Masud), des nuages (Nicias), des tempêtes (Vilmos), des bois (Dunmore) et les titans (Lanaxis). Les frères siamois à 2 têtes, eux aussi fils d'Annam, Arno et Julian, formèrent la dynastie mineurs des ettins (« Runt » en langage des géants).

### La Guerre contre les Dragons

À l'époque de la création d'Ostorïa - selon les dires des géants - les 1<sup>ers</sup> dragons commencèrent à se répandre à la surface de Faerûn. Bien que l'on ne connaisse pas l'origine exacte des dragons, les anciennes légendes des géants parlent d'œufs de dragons tombant sur Toril tels des météores (de nos jours les tribus de géants les moins cultivées pensent que les étoiles sont les reines des dragons qui se préparent à envoyer leurs œufs à travers les cieux).

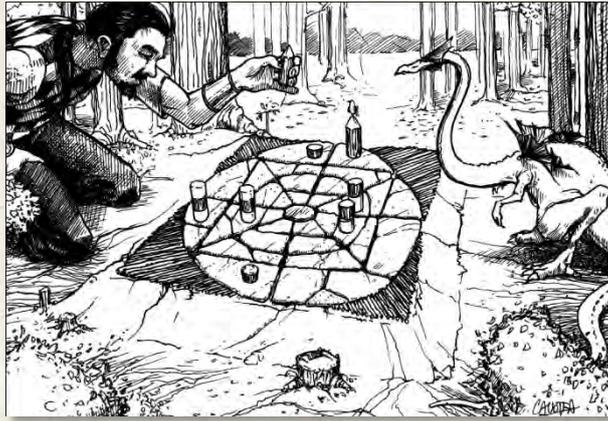
Au début, les géants ne prêtèrent pas attention aux quelques dragons qu'ils croisaient au fond des cavernes glacées ou des vallées cachées, mais après quelques siècles, quand les dragons eurent atteint leur pleine maturité, les géants reconnurent en ces grands reptiles une puissante et ingénieuse race d'intrus qui menaçait l'existence même d'Ostorïa.

Une guerre ouverte contre les dragons pour le contrôle des riches ressources de Faerûn éclata. Ces combats épiques sont abondamment retranscrits dans les ballades classiques des nains, des elfes ou encore des géants eux-mêmes.

Après plus d'un siècle de guerre un cessez-le-feu, dont les conditions et l'origine varient selon les histoires, intervint entre Ostorïa et la race draconique.

Selon d'ancien manuscrit nain, les dragons réclamèrent la paix pour se préparer à la grande guerre qui mènerait à la scission entre les dragons chromatiques et les dragons métalliques, tandis que selon d'anciennes balades des géants, Annam et le dieu des dragons jouèrent au wha-ree pour y mettre fin. Le jeu se termina par une égalité parfaite.

A l'époque où la guerre contre les dragons se terminait, Ostoria était réduit à l'ombre de ce qu'il avait été et n'occupait plus que l'extrême nord de Faerûn, les territoires aujourd'hui appelés le Nord Sauvage et les Terres Gelées.



Partie de wha-ree entre Annam et le Dragon

## Annam trahi

Peu de temps après que la guerre contre les dragons ne se termine aussi amèrement, Othea, la femme d'Annam, développa un intérêt grandissant pour un dieu aquatique mineur du nom d'Uluti. Ce n'était pas là son 1<sup>er</sup> adultère car elle avait déjà connu Vaprak et donné naissance à la race des ogres. Durant les dernières années de la guerre, alors qu'Annam était occupé à la guerre, les 2 êtres eurent une relation intense qu'ils voulurent dissimuler au Père de Tous. Cette union adultère entre Othea et Uluti donna naissance à 4 fils qui fondèrent plus tard 4 races apparentées aux géants : les firbolgs, les verbeegs, les voadkyns et les fomorians.

Il y a actuellement une controverse pour savoir si les voadkyns sont les fils d'Annam ou ceux d'Uluti comme le laisserait entendre la terminaison du nom de la race « kyn » (issu de « kin » qui signifie parent ou parenté en géant ancien). Les géants les considèrent toutefois comme faisant partie de la 2<sup>de</sup> catégorie.

De nos jours l'inimitié entre les géants et ces « parents » trouve son origine dans l'illégitimité de ces descendants d'Uluti vis-à-vis d'Annam et de ses fils.

Malgré tous les efforts dispensés par Othea, Annam découvrit la trahison de sa femme et chercha à se venger de son rival Uluti. Si les actes de vengeance attribués à Annam varient, la plupart des géants s'accordent sur la version des événements popularisée par les vastes frises d'Hotun-Shûl, un énorme temple souterrain situé quelque part sous les Pics de Glace (une chaîne de pics verglacés situé le long de l'extrémité nord-est d'Anauroch).

Renommées tant pour leurs qualités artistiques que pour le travail colossal qu'elles représentent, les frises d'Hotun-Shûl ont été sculptées par Illenstaad, le 2<sup>d</sup> fils d'Obadai, et bien que personne n'ait pu les voir depuis qu'Hotun-Shûl ait été rasé par de mystérieux maraudeurs souterrains, il y a de cela plus de 400 ans, les représentations de ces frises et leurs interprétations faites par les artistes qui ont pu visiter ce temple, sont disponibles dans les plus grandes bibliothèques du continent.

*« Le souffle final d'Uluti est décrit comme une violente tempête (panneau n°77).*

*Il est dit que son corps se trouvait sur une barge mortuaire gelée située sur l'océan glacial (panneau n°81), et qu'une fois que la barge coula sous l'océan, l'amulette enchantée d'Uluti commença à geler l'eau environnante*

*créant ainsi le Grand Glacier et le Grande Mer de Glace (panneau n°83).*

Fragment de « Essai sur les frises d'Hotun-Shûl » par Skrom Jek, Maître Constructeur de Tay, traduit et annoté par L. Rundigast, Sage à Eauprofonde.

Une fois la guerre contre les dragons terminée, Annam décida d'avoir un autre fils capable de redonner à Ostoria sa grandeur perdue. Othea était si désespérée de la mort d'Uluti qu'elle refusa de donner un autre enfant à son époux.

Refusant d'être ainsi repoussé, Annam trompa la demi-déesse en lui apparaissant sous la forme d'un vent divin filant sur ses flancs rocaillieux.

Othea sut immédiatement que l'enfant qu'elle portait était celui d'Annam et voulut mettre fin à sa grossesse mais elle trouva finalement un accord avec son mari : elle porterait l'enfant et ne permettrait pas aux ogres de festoyer de sa chair et de son sang mais en retour, le « Père de Tous » quitterait Toril jusqu'à ce que son fils l'appelle.

La raison pour laquelle Othea fit une telle demande et voulu obtenir ce délai est sujet de nombreux débats et controverses. Si certains affirment qu'Othea en avait besoin pour que ses fils se multiplient et se regroupent, d'autres pensent qu'Othea avait été assez sages pour prévoir l'expansion des nains, des elfes, des hommes, des orques, des gobelins et des autres races humanoïdes. D'après ces derniers, sa stratégie était d'attendre que ces nouvelles races s'entre-déchirent et réduisent ainsi leurs forces et qu'alors le roi des géants surgisse et restaure la grandeur passée du royaume d'Ostoria.

## La chute de Voninheim

Après la mort d'Uluti, son amulette commença à geler les eaux autour de lui, formant ainsi le Grand Glacier et la Grande Mer de Glace. C'est à ce moment que les légendes des géants concordent avec celle des Inugaalikurit, une tribu de nains polaires qui habitent maintenant le glacier et ses environs.

Il fallu environ 75 années pour que les pouvoirs de l'amulette atteignent leurs limites avec la glaciation de plusieurs centaines de kilomètres de mer qui constituent aujourd'hui la Grande Mer de Glace.

Alors que ce désert glacé se répandait, de nombreuses cités, habitations et forteresses furent ensevelies et c'est dans la dernière année de son expansion que le Grand Glacier menaça de submerger Voninheim, la capitale d'Ostoria.

Bien que les fils d'Annam découvrirent rapidement l'origine de cette glace rampante et la façon dont ils pourraient stopper sa progression, Othea interdit à ses enfants de poser un pied sur celle-ci.

Pour elle, cette glace n'était que la juste revanche de son bien aimé Uluti, tué de sang froid par un mari jaloux. Même si ainsi, elle condamnait Ostoria, Othea aimait d'avantage les fils d'Uluti que ceux d'Annam et cette glace menaçait réellement le rêve d'Annam de voir un jour Toril entièrement dirigés par ses fils, entièrement dirigé par les géants.

Portant, Lanaxis, proclamé de facto « chef » des géants, était si dévoué à son père et à Ostoria qu'il refusa d'obéir à la volonté de sa mère et alors que le glacier se rapprochait inexorablement de Voninheim, il appela tous les fils d'Annam

à la Citadelle et les pressa de monter une expédition pour retrouver l'amulette d'Uluti et par cet acte, de défier leur mère Othea.

Dunmore, père des géants des bois, et dernier fils d'Othea et d'Uluti (et non pas d'Annam comme l'ont toujours cru ses frères et leur père) refusa de désobéir à sa mère, provoquant le chaos lors de cette réunion. Lanaxis fut alors obligé de modifier ses plans : il décida d'empoisonner sa mère et ainsi de s'affranchir du seul obstacle à la libération d'Ostoria.

Malheureusement ses plans tournèrent à la catastrophe, car non seulement il empoisonna sa mère mais aussi tous ses frères à l'exception de Dunmore et d'Arno - Julian, les siamois, pères des ettns.

Juste après avoir bu le poison, Othea maudit les 2 fils d'Annam encore en vie en annonçant que si Lanaxis sortait de son ombre, alors, il perdrait son immortalité. Voyant en cette mesure la fin d'Ostoria, la progéniture titanesque de Lanaxis se décida à fuir Toril pour se rendre dans les Clairières Olympiennes d'Arborée. Ce qui arriva exactement à Lanaxis reste encore aujourd'hui, un mystère total.

Au moment où le poison touchait les lèvres d'Othea, la montagne qui lui servait de manifestation sur Toril se craquela, éclata et s'affaissa, emprisonnant en son sein le tout dernier fils d'Annam.

Avec sa capitale en ruine et la mort des seigneurs des différentes tribus géants, Ostoria ne devint rapidement qu'un vague souvenir...

## La guerre du Cerf

Plusieurs semaines plus tard, après que le Grand Glacier ait englouti Voninheim, le dernier fils d'Annam arriva finalement à se libérer des sombres cavernes de sa mère maintenant décédée.

Quelque soit le moment où il émergea, il comprit immédiatement que sa destinée était de rendre vie à Ostoria.

Appelé « Tueur de Cerf » (son 1<sup>er</sup> acte lors de son apparition fut de tuer et de manger un cerf), le jeune roi parlementa avec les tribus de géants descendant de ses frères et leur demanda assistance. A sa grande stupéfaction, toutes le rejetèrent. Tueur de Cerf ne put les convaincre qu'il était le dirigeant choisi par Annam.

Ne pouvant se résoudre à tourner le dos à son destin, Tueur de Cerf se dirigea vers chacune des peuplades humaines qui vivaient à la limite de la Grande Mer de Glace : si les géants ne voulaient pas l'aider à reconstruire le royaume de son père, peut-être les hommes le feraient. En échange de leur aide, Tueur de Cerf promit aux hommes de les aider à éloigner les géants de la vallée nommée la Vallée du Cerf et ainsi de pouvoir y édifier un royaume libre de toute menace des géants. Les hommes furent tout d'abord réticents mais l'arrivée des demi-frères de Tueur de Cerf, les Parents des géants, les rallia à sa cause et ils combattirent à ses côtés dans ce qu'on appellera la Guerre du Cerf.

Tueur de Cerf obtint finalement des géants qu'ils quittent la Vallée du Cerf et acceptent les frontières de ce tout nouveau royaume - Valcerf, situé au milieu des Pics de Glace - qui entretient toujours de nos jours d'étroites relations avec les tribus de géants qui autrefois occupaient ces terres.

## La légende de l'esprit du Crépuscule

Tueur de Cerf fut tué à la fin de la Guerre du Cerf, qui se termina par un combat épique opposant Tueur de Cerf en personne et les imposants géants des tempêtes. La légende raconte que ce combat dura 100 jours et qu'il se termina par la mort de tous les combattants.

Juste après la fin de la guerre, tous les géants vivants aux alentours de la Vallée du Cerf furent visités par un être étrange fait de brumes pourpres. Cette présence dit à chacun des géants qu'en refusant Tueur de Cerf comme roi, ils avaient trahi la volonté d'Annam et que le jeune royaume des hommes serait leur punition et leur rappellerait constamment leur insolence.

Toutefois, il leur dit également que cette punition ne serait pas éternelle car il viendrait un jour où un jeune géant issu de la lignée royale de Valcerf se proclamerait héritier de Tueur de Cerf et restaurerait Ostoria, ouvrant ainsi la voie pour le retour d'Annam.

De nos jours, les géants ne sont toujours pas sûrs de la nature de ce qui est apparu à leurs ancêtres. Certains pensent qu'il s'agissait de l'esprit de Tueur de Cerf, d'autres pensent que c'était un avatar d'Annam (qui a ainsi violé la promesse faite à Othea), tandis que d'autres prétendent que ce n'était autre qu'un démon essayant d'entraîner les géants à leur perte.

Depuis quelques siècles, un être se faisant appeler « Esprit du Crépuscule » appelle les géants dans une vallée sacrée nommée la Vallée du Crépuscule, pour leur parler de la prophétie de l'héritier de Tueur de Cerf. Une fois par an, les chefs des plus importantes tribus de géants du continent font le pèlerinage jusqu'à cette vallée pour consulter cet esprit qui leur apparaît sous la forme d'un géant exceptionnellement imposant et aux contours indistincts.

Qui est exactement ce géant reste toutefois un profond mystère...

*J'ai eu la chance de pouvoir consulter l'ouvrage « La Marque de Géants » à Château-Suiif. Ce livre légendaire est le plus grand recueil de textes (d'auteurs multiples et inconnus) traitant de la race des géants. Il a été ma principale source pour l'écriture de cette saga.*