

# Le Monde Hyborien

## L'Histoire

Le monde de Conan, le monde hyborien, est le nôtre, des millénaires avant l'avènement de nos premières civilisations, à l'époque où les terres étaient encore rassemblées en un continent unique. A l'époque où se déroule la saga, le monde est cependant déjà vieux et se relève à peine d'un puissant Cataclysme, qui a englouti des nations plus puissantes que ce que les jeunes royaumes hyboriens pourront jamais espérer. Dans son souci de donner plus de cohérence à sa création, Robert E. Howard a rédigé une note de travail appelée tout simplement *Hyborian Age* dans laquelle il retrace l'histoire de son univers et le mène jusqu'aux frontières du nôtre. C'est la traduction française de ce texte qui vous est ici livrée.



## Avant Le Grand Cataclysme

De cette époque connue des chroniqueurs némédiens sous le nom d'Ere précédant le Cataclysme, on sait fort peu de choses, sinon les derniers jours de son histoire - et celle-ci est voilée par les brumes de la légende. L'histoire connue commence avec le déclin de la civilisation précédant le Cataclysme, dominée par les royaumes de Kamélie, Valusie, Vérulie, Grondar, Thulé et Commorie. Ces peuples parlaient un même langage, ce qui prouve une origine commune. Il y avait d'autres royaumes, ayant atteint le même degré de civilisation, mais habités par des races différentes et apparemment plus anciennes. Les barbares de cette ère étaient les Pictes qui vivaient dans des îles très lointaines, dans l'océan occidental ; les Atlantes qui peuplaient un petit continent situé entre les îles pictes et le grand continent, ou Continent Thurien ; et les Lémuriens qui vivaient sur une série de grandes îles dans l'hémisphère oriental.

Il y avait beaucoup de régions inexplorées et sauvages. Et les royaumes civilisés, bien qu'immenses par leur étendue, ne représentaient qu'une infime partie de la planète. La Valusie était le royaume le plus occidental du Continent Thurien, Grondar le plus oriental. A l'est de Grondar, dont les habitants avaient atteint un degré de civilisation moindre que celui des habitants des autres royaumes, s'étendaient des déserts arides et sauvages. Au sein des étendues les moins désolées, dans les jungles et au cœur des montagnes, vivaient des clans disséminés et des tribus de sauvages primitifs. Très loin, vers le sud, il y avait une civilisation mystérieuse, n'entretenant aucun rapport avec la culture thurienne et apparemment préhumaine par sa nature. Sur les lointains rivages orientaux du continent vivait une autre race, humaine, mais mystérieuse et non thurienne, avec laquelle les Lémuriens avaient des contacts de temps à autre. Apparemment ils venaient d'un continent inconnu qui n'avait pas de nom et qui se trouvait quelque part à l'est des îles lémuriennes. La civilisation thurienne tombait en décadence ; les armées des différents royaumes étaient composées en grande partie de mercenaires barbares. Pictes, Atlantes et Lémuriens étaient leurs généraux, leurs hommes d'Etat, souvent leurs rois. Les querelles entre ces royaumes, les guerres opposant la Valusie à la Commorie, autant que les conquêtes qui permirent aux Atlantes de fonder un royaume sur le Continent Thurien, relèvent

davantage de la légende que de l'Histoire exacte.

## Le Cataclysme



Alors le cataclysme ébranla le monde. Atlantis et la Lémurie furent recouvertes par les eaux et les îles Pictes furent soulevées et formèrent les cimes montagneuses d'un nouveau continent. Certaines parties du Continent Thurien disparurent sous les flots ou bien, en s'enfonçant, formèrent de grands lacs intérieurs ou des mers. Des volcans entrèrent en activité et de terrifiants tremblements de terre abattirent les cités étincelantes des empires. Des nations entières furent anéanties. Les barbares s'en sortirent un peu mieux que les races civilisées. Les habitants des îles Pictes furent anéantis, mais une de leurs colonies, installée dans les montagnes, près de la frontière sud de la Valusie, pour servir de force-tampon en prévision d'une invasion étrangère, fut préservée. De même le royaume continental des Atlantes échappa à la destruction générale, et, tandis que leur île s'enfonçait dans la mer, des milliers d'entre eux s'enfuirent, à bord de bateaux. De nombreux Lémuriens s'échappèrent vers la côte orientale du Continent Thurien qui fut relativement peu touché. Là, ils furent réduits en esclavage par la très vieille race qui y vivait, et leur histoire, durant des milliers d'années, est celle d'une cruelle servitude.

Dans la partie occidentale du continent, ces bouleversements naturels entraînent l'apparition de nouvelles formes de plantes et de vie animale. Des jungles épaisses recouvrirent les plaines, de grands fleuves se frayèrent un chemin vers la mer, d'importantes montagnes sortirent du sol et se dressèrent vers le ciel, et les lacs recouvrirent les ruines des anciennes cités dans les vallées fertiles. Vers le royaume continental des Atlantes, fuyant les régions englouties sous les eaux, accoururent des myriades d'animaux et de sauvages, des hommes-singes et des singes. Contraints de se battre continuellement pour défendre leur vie, ils parvinrent cependant à préserver les vestiges de leur condition antérieure de barbarie hautement avancée. Privés de

minéraux et de minerais, ils apprirent à travailler la pierre comme leurs ancêtres lointains et ils avaient atteint un réel niveau artistique lorsque leur culture encore récente entra en contact avec la puissante nation Pictes. Les Pictes, eux aussi, étaient retournés à l'âge du silex, mais ils avaient progressé beaucoup plus vite, en ce qui concernait la population et l'art de la guerre. Ils étaient dépourvus de la nature artistique des Atlantes ; ils formaient une race plus rude, plus pratique, plus prolifique. Ils ne laissèrent aucune peinture rupestre ni aucune sculpture en ivoire, comme leurs ennemis ; par contre ils léguèrent à la postérité des armes en silex remarquablement efficaces, et en grande quantité.

Ces royaumes de l'âge de pierre s'affrontèrent et, après plusieurs guerres sanglantes, les Atlantes dépassés par le nombre régressèrent et vécurent comme des sauvages. L'évolution des Pictes fut stoppée net.

## 500

Cinq cents ans après le Cataclysme, les royaumes barbares avaient disparu. A présent, c'est une nation de sauvages, les Pictes, qui fait continuellement la guerre à des tribus sauvages, les Atlantes. Les Pictes avaient l'avantage du nombre et étaient unis, alors que les Atlantes étaient divisés en petits clans disséminés. Tel était l'Occident en ces jours.

A l'est, très lointain, coupé du reste du monde par la formation de montagnes gigantesques et celle d'une série de grands lacs, les Lémuriens travaillaient durement, asservis par des maîtres très anciens. Le sud lointain est toujours voilé de mystère. Préservé du Cataclysme, sa destinée est toujours préhumaine. Des races civilisées du Continent Thurien, quelques membres de l'une des nations non valusiennes vivent parmi les collines du sud-est, les Zhemris. Ici et là, de par le monde, sont disséminés des clans de sauvages simiesques qui ignorent tout de l'ascension et de la chute des grandes civilisations. Mais dans le nord lointain, un autre peuple ne va pas tarder à apparaître.

A l'époque du Cataclysme, une bande de sauvages dont le niveau n'avait guère dépassé celui de l'Homme du Neandertal, s'enfuit vers le nord pour échapper à la destruction. Ils trouvèrent des régions recouvertes de neige où vivait seulement une espèce de singes des neiges, des animaux

immenses et féroces, à la fourrure blanche, qui, apparemment, étaient natifs de l'endroit. Ils les combattirent et les poussèrent au-delà du cercle arctique. Les sauvages pensaient que ces singes y trouveraient la mort. Mais ceux-ci s'adaptèrent à leur nouvel et rude environnement ; ils survécurent et prospérèrent.

## le Second Cataclysme

Après que les guerres entre Pictes et Atlantes eurent détruit les prémices de ce qui aurait pu être une nouvelle culture, un autre cataclysme, de moindre ampleur, modifia l'aspect du continent originel ; une grande mer intérieure se forma, là où il y avait eu de nombreux lacs, séparant encore plus l'ouest de l'est, et les tremblements de terre, les inondations et les volcans achevèrent la ruine des barbares, entamée avec leurs guerres tribales.

1000



Un millier d'années après le second cataclysme, le monde occidental a l'aspect d'une contrée sauvage de jungles, de lacs et de fleuves impétueux. Dans les colonies couvertes de forêts du nord-ouest, vivent des bandes errantes d'hommes-singes qui ignorent le langage humain, ne savent pas allumer un feu et ne possèdent pas d'outils. Ce sont les descendants des Atlantes qui ont régressé et vivent dans un état bestial, au sein de la jungle chaotique de laquelle, des ères plus tôt, leurs ancêtres étaient sortis en rampant.

Au sud-ouest vivent disséminés les clans de sauvages dégradés, habitant des cavernes, dont le

langage est extrêmement primitif. Pourtant ils portent toujours le nom de Pictes, terme qui en est venu à désigner simplement les hommes eux-mêmes pour les distinguer des véritables bêtes féroces auxquelles ils s'opposent, en une lutte perpétuelle pour la vie et la nourriture. C'est leur seul lien avec leur condition antérieure. Ni les Pictes à l'aspect répugnant, ni les Atlantes simiesques n'ont de contact avec d'autres tribus ou peuples.

Loin à l'est, les Lémuriens, retombés à un état bestial en raison de leur esclavage impitoyable, se sont révoltés et ont exterminé leurs maîtres. Ce sont des sauvages qui errent parmi les ruines d'une civilisation inconnue. Les survivants de cette civilisation qui ont échappé à la fureur de leurs esclaves sont partis vers l'ouest. Ils rencontrent alors ce mystérieux royaume préhumain, au sud, et le renversent, pour y substituer leur propre culture, modifiée au contact de l'autre, plus ancienne. La Stygie : tel est le nom de ce nouveau royaume et, apparemment, les survivants de l'ancienne nation semblent avoir survécu ; ils sont même vénérés, bien que leur race, en tant qu'entité, ait été détruite.

Ici et là, dans le monde, des groupes de sauvages, de faible importance, présentent les signes d'une irrésistible marche en avant ; ils sont isolés et ne forment pas de clans. Mais au nord, les tribus grandissent et prospèrent. Ils portent un nom : ce sont les Hyboriens ou Hyboris ; leur Dieu est Bori. Un grand chef qui vécut, bien avant le roi qui les conduisit vers le nord, aux jours du Grand Cataclysme, dont les tribus ont seulement gardé le souvenir, déformé, au travers de mythes.

Ces tribus se sont répandues à travers le nord et certaines migrations s'effectuent même lentement vers le sud. Jusqu'ici elles ne sont entrées en contact avec aucune autre race ; leurs guerres ont été intestines.

1500

Cinq cents ans dans les régions nordiques. Une nouvelle race est née, robuste et guerrière. Des hommes de grande taille, aux cheveux épais et au teint hâlé, aux yeux gris, qui manifestent déjà une nature artistique et poétique parfaitement définie. Ils vivent encore principalement de la chasse, mais les tribus qui vivent au sud élèvent du bétail depuis plusieurs siècles déjà. Une exception à

cette absence de tout contact avec d'autres races, à leur isolement presque total : un voyageur parti vers les lointaines régions du nord est revenu avec la nouvelle que ces étendues glacées, que l'on croyait désertes, sont habitées par une importante tribu d'hommes ressemblants à des singes, qui descendent, affirme ce voyageur, des bêtes sauvages chassées de régions moins hostiles par les ancêtres des Hyboriens. Il insiste pour qu'une grande expédition guerrière soit envoyée au-delà de l'Arctique, afin d'exterminer ces bêtes sauvages qui, il l'affirme, évoluent rapidement et ne tarderont pas à devenir de vrais hommes. On se moque de lui ; un petit groupe de jeunes guerriers, séduits par l'aventure, le suit vers le nord, mais aucun n'en revint jamais.

Mais les tribus hyboriennes émigrent vers le sud et comme la population augmente rapidement, cet exode devient intensif. L'ère suivante fut une époque de migrations et de conquêtes. L'histoire du monde est faite d'exodes de tribus et d'errances au sein d'un cadre naturel en perpétuelle mutation.

## 2000

Regardons le monde cinq cents ans plus tard. Les tribus des Hyboriens, velues et basanées, ont émigrés vers le sud et vers l'ouest, affrontant et exterminant beaucoup de petits clans isolés. Au contact des races conquises, à la suite de mariages interraciaux, les descendants des premières migrations commencent à présenter des traits raciaux différents, et ces races mixtes sont féroce­ment attaquées par de nouvelles migrations au sang plus pur, et balayées et emportées, comme un balai disperse la poussière en toute impartialité. Ces races se mélangent encore plus et se confondent, pour devenir les vestiges et les restes non identifiables de précédentes races.

Pour le moment, les conquérants ne sont pas encore entrés en contact avec les races plus anciennes. Au sud-est, les descendants des Zhemris, un sang nouveau coulant dans leurs veines par suite de mariages avec une tribu non identifiée, tentent de faire revivre dans une certaine mesure leur ancienne culture.

A l'ouest, les Atlantes simiesques entreprennent leur longue ascension vers la civilisation. Ils ont achevé le cycle de l'existence ; ils ont oublié depuis longtemps leur existence antérieure en tant qu'hommes ; ignorant tout de leur condition

précédente, ils entreprennent cette lente montée sans être aidés, ni gênés, par des souvenirs humains.

Au sud, les Pictes restent à l'état sauvage, défiant apparemment les lois de la Nature par leur absence de toute progression ou régression. Encore plus loin au sud, l'antique et mystérieux royaume de Stygie sommeille, plongé dans ses rêves. Sur ces frontières orientales errent des clans de sauvages nomades, déjà connus sous le nom de Fils de Shem.

Voisins des Pictes, dans la vaste vallée de Zingg, protégée par des montagnes élevées, un groupe de primitifs sans nom, et que l'on a voulu apparenter aux Shémities, a évolué progressivement vers une vie agricole et un système social avancé.

Un autre facteur a donné une impulsion plus forte encore aux migrations hyboriennes. Une tribu a découvert l'usage de la pierre pour la construction, et c'est ainsi qu'est né le premier royaume hyborien. Le royaume rudimentaire et barbare d'Hyperborée, qui s'est formé à partir d'une forteresse grossière, faite de rochers amoncelés pour repousser une attaque tribale. Les hommes de cette tribu ont vite abandonné leurs tentes de cuir de cheval pour des maisons de pierre, à la construction rudimentaire mais solide ; ainsi protégés, ils deviennent forts. L'Histoire présente peu d'événements qui soient aussi dramatiques que la naissance du royaume d'Hyperborée, rude et farouche, dont les habitants abandonnèrent soudain leur vie nomade pour construire des habitations de pierre nue, entourées de murs cyclopéens...Une race à peine sortie de l'âge de la pierre polie, par un caprice du hasard, venait de découvrir les principes rudimentaires de l'architecture.

La formation de ce royaume eut pour conséquence l'exode de nombreuses autres tribus car, vaincus à la guerre, et refusant d'être inféodés à ce peuple qui vivait dans un château, de nombreux clans s'exilèrent, et leurs longues errances les emmenèrent de l'autre côté du monde. Déjà les tribus vivant plus au nord commençaient à être harcelées par de gigantesques sauvages à la chevelure blonde, dont le niveau n'était guère plus avancé que celui des hommes-singes.

## Second Millénaire

L'histoire du millénaire suivant est celle de la

montée des Hyboriens, dont les tribus guerrières dominant le monde occidental.

Des royaumes encore rudimentaires se forment. Les envahisseurs velus et basanés ont combattus les Pictes, les chassant vers les pays arides de l'ouest. Au nord-ouest, les descendants des Atlantes, s'élevant lentement et sans aucune aide, pour passer de leur condition simiesque à celle de sauvagerie primitive, n'ont pas encore subi le choc des conquérants. Loin à l'est, les Lémuriens ont développé une étrange semi-civilisation qui leur est propre. Au sud, les Hyboriens ont fondé le royaume de Koth, aux frontières de ces régions pastorales connues sous le nom de Terres de Shem, et les sauvages de ces contrées, en partie grâce aux relations nouées avec les Hyboriens, en partie grâce à celles nouées avec les Stygiens qui les ont persécutés durant des siècles, émergent de la barbarie.

Les blonds sauvages venus du nord lointain ont grandi en force et en nombre, à tel point que les tribus nordiques hyboriennes se dirigent vers le sud, chassant devant elles les clans qui leur sont apparentées. L'ancien royaume d'Hyperborée est renversé par l'une de ces tribus nordiques qui garde cependant son ancien nom. Au sud-est d'Hyperborée est né le royaume des Zhemris, qui prend le nom Zamora. Au sud-ouest, une tribu Picta a envahi la vallée fertile de Zingg, vaincu le peuple agricole qui y vivait, puis s'est fixé parmi eux. Cette race mixte fut par la suite conquise à son tour par une tribu errante des Hyboris, et de ces divers éléments naquit le royaume de Zingara.

## 2500

Cinq cents ans plus tard, les royaumes du monde sont clairement définis. Les royaumes Hyboriens, l'Aquilonie, la Némédie, la Brythunie, l'Hyperborée, Koth, Ophir, Argos, la Corinthie, et le dernier connu sous le nom de Royaume Frontière, dominant le monde occidental. Zamora se trouve à l'est, et Zingara au sud-ouest de ces royaumes. Des peuples qui ressemblent par leur teint foncé et leurs coutumes exotiques, mais qui, autrement, n'ont aucun rapport. Loin vers le sud, sommeille la Stygie, préservée des invasions étrangères, mais les habitants de Shem ont troqué le joug Stygien contre celui, moins douloureux, de Koth. Les maîtres à la peau basanée ont été chassés au sud du grand fleuve Styx, Nilius, ou Nil, qui, coulant vers le nord depuis un arrière-

pays inconnu, tourne presque à angle droit pour se diriger vers l'ouest, traversant les prairies ondoyantes de Shem avant de se jeter dans la grande mer. Au nord de l'Aquilonie, le royaume hyborien le plus à l'ouest, vivent les Cimmériens, des sauvages à l'aspect féroce, que n'ont pu soumettre les envahisseurs, mais qui progressent rapidement à leur contact ; ce sont les descendants des Atlantes qui se développent à présent beaucoup plus vite et plus régulièrement que leurs ennemis séculaires, les Pictes, qui vivent dans des régions sauvages à l'ouest de l'Aquilonie.

## Le Calendrier



Aussi étrange que cela puisse paraître, il n'existe aucun véritable calendrier du monde hyborien. Ou plutôt en existe-t-il une telle quantité qu'il est virtuellement impossible de dresser une ligne de temps des principaux événements, quelle que soit leur nature. Chaque nation compte plus ou moins comme année de départ de sa chronologie un événement du passé, la fondation des premiers colons hyboriens, une éclatante victoire, la naissance d'un roi... Mais cela peut changer dès que le nom du dirigeant change.

Certains villages possèdent un comptage différent des années qui passent, rythmées par les productions, les pénuries et les catastrophes naturelles. On compte les saisons plutôt que les années. Dans les villes, la noblesse a commencé à créer des arbres généalogiques remontant au plus loin de ses possibilités, afin d'asseoir sa domination en vertu d'un lignage éloquent ou de falsifier une naissance, se rapprochant ainsi de la famille régnante.

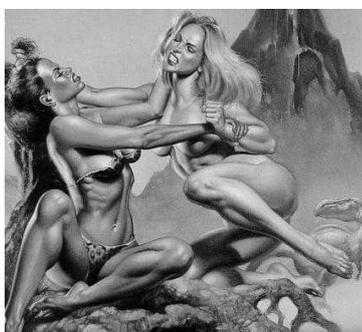
Ce mouvement revendique une chronologie plus approfondie et on assiste donc à la naissance des premiers véritables calendriers, encore embryonnaires. Pour ainsi dire, seuls les Stygiens comptent les années à partir d'un événement fixe, la création de leur propre nation, mille ans après le premier Cataclysme. Selon ce comptage, l'année actuelle serait à porter aux alentours de l'an 1500. Si l'on prend le parti de pénétrer dans le monde hyborien au moment où le roi Conan règne sur l'Aquilonie, l'année en question sera probablement 1544.

Les années du calendrier stygien se rapprochent des nôtres. Elles comptent douze mois de trente jours et chaque année compte donc 360 journées. Il est à noter que ceci est un artifice permettant de simplifier la vie de ceux qui arpenteront par le jeu le monde hyborien, mais qu'en réalité, il y a de fortes chances pour que ce calendrier n'ait pas même vu le jour. N'en abusez donc pas et ne vous en servez que pour établir une chronologie sur le long terme.

## Les Pays Et Les Lieux

Ce chapitre sera consacré à une description la plus complète possible des principaux pays et lieux du monde hyborien. Les plus grandes nations seront décortiquées d'un point de vue géographique, politique, stratégique, commercial et religieux. Pour chaque pays, une liste alphabétique des principaux lieux dits, des plus grandes villes ou tout simplement des villages recensés sera fournie.

### Amazonie



*L'Amazonie est de sexe féminin. Ses habitants sont les Amazones (un seul sexe). Le qualificatif est amazone.*

Un royaume noir du sud dirigé par des femmes. Il est situé à quelque distance au sud de Kulalo et probablement voisin d'Atlaia. La capitale en est Gamburu et on y trouve quelques étranges arbres kalamtu, réputés mangeurs d'hommes !

**Atlaia** : un royaume noir presque mythique noir situé au sud de l'Amazonie voisine.

**Gamburu** : la capitale de l'Amazonie à plusieurs jours de marche à l'est de Kulalo. Un mur de pierre haut de douze pieds en enferme les bâtiments, percé par quatre lourdes portes. Les constructions sont partiellement d'une facture plus ancienne, prouvant qu'une antique civilisation est à l'origine des lieux. Le palais royal est de pierre rouge et possède une place plantée d'arbres kalamtu mangeurs d'hommes.

### Aquilonie



*L'Aquilonie est de sexe féminin. Ses habitants sont les Aquiloniens (Aquiloniennes). Le qualificatif est aquilonien.*

L'Aquilonie est le plus en vue des royaumes hyboriens, situé à l'est de la Désolation Picté, à l'ouest de la Némédie, au nord de Zingara et d'Ophir et au sud de la Cimmérie. Elle possède un climat tempéré comparable à celui de la France ou de l'Allemagne. Les Monts Frontières de Némédie délimitent naturellement ses frontières à l'est, les collines forestières de la Cimmérie au nord, le large fleuve Tonnerre à l'ouest et le Tybor à l'est. Une autre région montagneuse émerge du sol dans la province du sud de Poitain, flanquée des rivières Alimane et Khorotas.

La région frontalière des Marches Orientales entre le fleuve Tonnerre et le Fleuve Noir est peu habitée et est convoitée par les Pictes. Certains barons financent ses provinces d'Oriskonie, de Conawaga et de Schohira. Thandara est indépendante. A l'est du fleuve Tonnerre et s'incurvant vers le nord près des terres de Cimmérie se trouve une province étroite appelée les Marches Bossoniennes. Les nobles d'Aquilonie n'ont semble-t-il pas été capables d'étendre leur domination au-delà de cette région peuplée de quelques villages seulement.

Une autre enclave qui semble avoir résisté au pouvoir nobiliaire de l'Aquilonie est le Gunderland, dans les collines du nord-ouest. Son peuple est ancien, de pure souche hyborienne, et ne s'est jamais considéré comme faisant partie de l'Aquilonie.

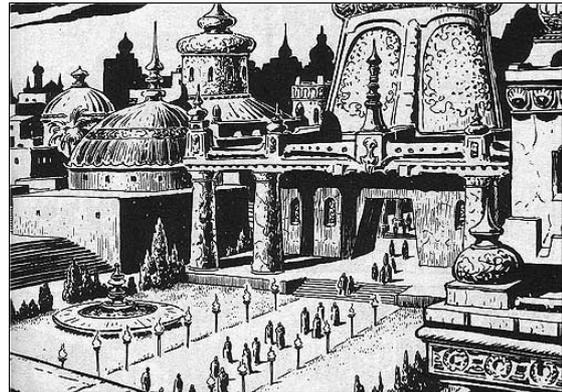
La capitale d'Aquilonie est Tarantia, sise sur la Route des Rois, la principale route reliant l'Orient à l'Occident dans le monde hyborien. Les terres intérieures sont irriguées par les rivières Shirki, Khorotas, Ossar, Furie et la Valkia. A l'est de la Shirki et au pied des collines de Némédie s'étendent des plaines fertiles entrecoupées de bosquets de mauvaise réputation.

Avant que Conan ne devienne roi, la plupart des récoltes étaient séquestrées par l'aristocratie, forçant les populations à s'aventurer toujours plus loin dans les Marches Occidentales. L'histoire d'Aquilonie est complexe. A l'époque d'Achéron, les Aquiloniens ont échoué dans leur tentative d'envahir l'Hyborée et ses terres devinrent hyboriennes à leur tour. C'est à ce moment que ce pays est devenu « le point de mire du monde occidental », le plus puissant d'un point de vue commercial et militaire, mais qui ne vient qu'en deuxième place derrière la Némédie du point de vue de la richesse culturelle.

Au temps de Conan, la maison royale d'Aquilonie avait atteint un niveau de décadence extrême et les Marches Occidentales étaient au bord de la révolte. C'est là que le héros barbare a pris le pouvoir, aidé par une faction de chevaliers du Poitain qui lui permit de renverser le trône.

Population : 5.800.000.  
 Capitale : Tarantia (pop. 380.000).  
 Dirigeant : le roi Conan Ier.

Cités principales : Shamar, Tanasul.  
 Ressources : bois, blé et céréales, quelques mines de fer, d'étain et de cuivre mais peu de ressources en métaux précieux.  
 Importations : les villes de l'Aquilonie attirent des biens de tout l'Occident et on peut virtuellement trouver de tout sur les marchés de Tarantia.  
 Alliés : aucun.  
 Ennemis : Némédie, Koth, Ophir et les Pictes.  
 Religions : Mitra, Asura, Ibis.



**Aeric** : Un fortin à quelques lieues de Tanasul au nord de l'Aquilonie, dirigé par un chef nommé Aeric et entouré d'une palissade. En hiver, les paysans des environs viennent s'y réfugier pour se protéger des loups.

**Albiona** : une province d'Aquilonie près de Tarantia.

**Altuga** : une province au sud du Poitain, connue pour l'excellence de son vin.

**Amilius** : une baronnie du nord de l'Aquilonie.

**Argent (Crique d')** : une région de la Marche Occidentale occupée par des fermiers de Poitain.

**Attalus** : une baronnie (ou peut-être une province) d'Aquilonie. Son baron descend en droite ligne de l'ancienne famille régnante et convoite le trône. C'est une région riche, commercialement et culturellement avancée. Elle est sise au sud-est de l'Aquilonie dans un territoire proche de Tarantia, la capitale.

**Autel du Roi** : une colline sur le versant gauche de la Vallée des Lions.

**Bitaxa (rivière)** : un affluent du fleuve Alimane s'écoulant du Défilé du Géant à travers le Poitain oriental.

**Bossoniennes (Marches)** : ou Bossonie. Une province d'Aquilonie faisant frontière entre ce pays et la Désolation Picté. La population vit dans des villages retranchés défendus par des archers. Les Bossoniens sont des descendants d'un lointain

peuple d'aborigènes croisés avec des Hyboriens. Ils combinent l'agriculture à la chasse. Leurs territoires s'étendent au-delà des frontières dans le Royaume Frontière au nord et en Zingara au sud, ainsi qu'en Cimmérie dans une région nommée Gunderland. Les Bossoniens, de culture campagnarde, ont aidé à coloniser des terres comprises entre les fleuves Noir et Tonnerre. Féroces dans la bataille, ils constituent l'épine dorsale des armées aquiloniennes.

**Brocellienne (forêt) :** la grande forêt au nord du Poitain. Les bois sont réputés pour abriter des êtres surnaturels tels que les fabuleux satyres. La forêt n'en reste pas moins un terrain de chasse privilégié pour les nobles locaux.

**Cantrium :** une cité de baronnie à l'ouest de l'Aquilonie.

**Castria :** une baronnie, prétendument associée à l'Aquilonie.

**Colline de Pierre :** un village aquilonien dans une région vallonnée des Marches Bossoniennes.

**Conajohara :** une province aquilonienne des Marches Occidentales entre le fleuve Noir et le fleuve Tonnerre, joignant Conawaga et Schohira à Oriskonie et à la cité de Velitrium. Cerclée par la Crique Sud et la Crique Nord, elle est décrite comme une lance large de 19 milles s'élançant en territoire picte. Elle fut abandonnée après la chute de Fort Tuscelan.

**Conawaga :** une province des Marches Occidentales, la plus large, la plus riche et la plus peuplée des régions frontalières. Elle est soutenue par le Baron de Torh. Au sud, on trouve Schohira et Thandara. Oriskonie est au nord. Sa capitale est Scandaga.

**Couthen :** un petit pays ou une province comprise dans le territoire d'Aquilonie.

**Coyaga :** un village des Marches Occidentales, à 10 milles de la Crique d'Ogaha.

**Crique du Couteau :** un cours d'eau en Schohira au sud de Fort Kawanyara.

**Crique Sud :** la frontière séparant les Marches Occidentales de Schohira au nord et de Conajohara au sud. Fort Turescan se trouve à 10 milles de cet endroit qui rejoint le fleuve Noir pour s'y déverser.

**Croton :** une ville maudite dans les territoires limitrophes entre l'Aquilonie et la Némédie. Elle est peuplée des deux mais gérée par quiconque. C'est devenu un repaire pour bandits. Autrefois se dressait là la cité aquilonienne de Karutonia, dont les ruines sont visibles dans les collines environnantes.

**Culario :** la cité est le siège du gouvernement dans la province aquilonienne de Poitain. Une garnison royale y réside.

**Elymia :** un petit village à proximité de la Route des Rois entre Tarantia et Poitain en Aquilonie.

**Entaille du Géant :** un promontoire étroit et glissant dans l'Escarpement d'Imirian au nord de Poitain. La Route des Rois passe là.

**Galparan :** une ville de l'ouest de l'Aquilonie, sur la rive sud de la rivière Shikri près de Tanasul et sise sur un pont.

**Golamira (Mont) :** le Mont du Temps Éternel ou Mont au Cœur Noir d'Aquilonie où le légendaire sage Epimetreus dort 1500 ans dans une tombe gardée par un phénix. On dit qu'il veille toujours aux intérêts de son pays.

**Goraliennes (Colinnes) :** une région du nord de l'Aquilonie à quelques milles au nord de la Shirki près de Tanasul.

**Gunderland :** une province au nord de l'Aquilonie, bordant la Cimmérie et les Marches Bossoniennes ainsi que les landes crayeuses du Royaume Frontière à l'est. Elle est séparée du reste du royaume par des bois infestés de loups, d'aurochs, d'ours et d'autres espèces dangereuses. Le Gunderland fut autrefois indépendant et s'il est aujourd'hui vassal de l'Aquilonie, ses soldats sont toujours considérés comme des mercenaires dans les armées royales.

**Imirien (Plateau) :** un large plateau au nord de la province de Poitain, en Aquilonie.

**Imirus :** une baronnie de l'Aquilonie au nord du Poitain.

**Karaban :** un comté ou une province d'Aquilonie.

**Khor :** une grande vallée fertile en Aquilonie. Le tumultueux Khorotas coule à travers cette vallée vers Tarantia.

**Khorotas (Fleuve) :** principal cours d'eau du centre de l'Aquilonie, navigable en son centre. Ses sources naissent dans les Monts Frontières de Némédie. Le fleuve passe à moins d'un mille de Tarantia. Lorsqu'il atteint les contreforts de Poitain, il se scinde en une série de cascades, de chutes et de rapides. De nombreux affluents le nourrissent : la Furie, le Tybor et l'Alimane en sont les principaux. Son estuaire se trouve à Messantia en Argos lorsqu'il se jette dans l'Océan Occidental. Le culte d'Assura utilise le cours d'eau pour acheminer ses morts vers les rapides sur de frêles esquifs.

**Kormon :** une baronnie en Aquilonie, siège du Seigneur de Schohira.

**Lor :** une baronnie en Aquilonie.

**Manara** : un comté ou une province en Aquilonie.

**Marais Spectral** : un lieu mythique des Pictes au sud-est de la Crique de Tullian dans la Marche Occidentale.

**Marches Occidentales** : ou Marches de l'Ouest, une région frontalière en Aquilonie sous les Marches Bossoniennes et sise entre le Fleuve Tonnerre et les pays pictes. Les tribus pictes entretiennent quelques relations autres que militaires avec certains habitants de la région, par ailleurs riche en gibier.

**Mertyos** : foyer de Lysinka, la cheftaine hors-la-loi, dans le nord d'Aquilonie.

**Nord Crique** : un courant à neuf milles au nord de Fort Tuscelan, formant la frontière septentrionale avec Conajohara.

**Nyaro (Fort)** : un fort frontalier de la Marche de l'Ouest à la limite de la Désolation Pictes.

**Ogaha (Crique d')** : un courant entre Conawaga et Schohira dans la Marche de l'Ouest.

**Oriskonie** : la province la plus au nord de la Marche de l'Ouest, située au nord de Conawaga.

**Os Harku** : site d'une colonie pénale aquilonienne. L'île est située au milieu de la large rivière Shirki au sud de Tanasul. La taille de l'île permet de retenir de cinq à six cent criminels sur un terrain de forêts, de marais infestés de crocodiles et de hautes collines. Les gardes aquiloniens patrouillent les eaux tout autour du site, prévenant ainsi de toute tentative d'évasion.

**Ossar (Rivière)** : un courant rapide coulant au sud et prenant source à l'ouest de Tarantia. Affluent de la rivière Furie à hauteur de Sicas.

**Palaea** : une cité de la frontière orientale d'Aquilonie. Le quatrième régiment tauranien y est en garnison.

**Pedassa** : un village du Poitain en Aquilonie. A cet endroit se croisent le Khorotas et l'Alimane.

**Pellia** : une puissante principauté d'Aquilonie. Une rivière y coule vers l'ouest depuis la région de la Grotte de Zelata. La région clame son indépendance par rapport à la couronne.

**Petite Désolation** : une région fortement boisée entre Thandara et Schohira flanquée par les fleuves Noir et Tonnerre à travers les Marches Bossoniennes.

**Petra** : une cité aquilonienne près de Tanasul.

**Poitain** : la province la plus au sud d'Aquilonie, entourée au nord-ouest par les Montagnes de Poitain, au sud-ouest par l'Alimane, au sud-est par le Khorotas et au nord-est par l'Escarpe Imirien. Poitain est décrite comme une très belle région de plaines, de roseaies et de jardins. Ses

champs fertiles prospèrent le long des rives de l'Alimane alors qu'au nord, des terres plus hautes dessinent des cascades dans le cours du Khorotas. C'est le lieu choisi par de nombreuses familles nobles pour s'établir.

**Poitain (Montagnes de)** : une chaîne de hautes montagnes dans la province aquilonienne de Poitain, sur la frontière nord de Zingara.

**Raman** : un comté frontalier du nord de l'Aquilonie.

**Ronda** : une baronnie au nord de l'Aquilonie.

**Valkia (Vallée de)** : une vallée à l'est de l'Aquilonie, à dix milles de la frontière némédiennne. C'est le site d'une ancienne bataille.

**Velitrium** : un campement dans la province de Conajohara des Marches Occidentales, à 19 milles de Fort Tuscelan. C'est un centre de marché ainsi que le site d'une bataille contre les Pictes.

**Venarium** : un campement frontalier en Aquilonie, construit par les Gundermen du sud de la Cimmérie.

**Volsino** : une ville aquilonienne sur la frontière orientale.

**Zelata (Grotte de)** : une caverne à l'est de l'Aquilonie habitée par une sorcière du nom de Zelata.

## Argos



*L'Argos est de sexe masculin. Ses habitants sont les Argossiens (Argossiennes). Le qualificatif est argossien.*

L'Argos est un royaume hyborien situé au sud-ouest d'Ophir, à l'ouest de Koth et de Shem et au sud de Zingara, où un poste avancé argossien s'étend à l'ouest. Argos est avant tout une nation de marins, faite de cités cosmopolites réparties le long des côtes.

Sa capitale, Messantia, est sise sur la côte à l'estuaire de la rivière Khorotas. La région la plus

fertile en Argos est précisément la vallée de la Khorotas. Cette vallée est pleine de champs, de fermes et de forêts chenues où la nation trouve son bois pour les chantiers navals.

Les provinces à l'intérieur de terres ne bénéficient pas de la richesse culturelle des côtes. Le long des frontières zingariennes s'étendent des forêts hantées de goules et, plus au sud, des vergers et des terres cultivées.

Le peuple argossien est un amalgame de races shémites et zingariennes. Les Argossiens constituent de l'avis général les meilleurs marins du monde hyborien, et seuls les navigateurs zingariens prétendent le contraire.

Argos était anciennement partie intégrante d'Achéron. Il doit avoir été le troisième royaume hyborien dans l'histoire, après la Némédie et l'Aquilonie. Argos nourrit une opposition farouche et ancestrale à Zingara, basée sur leur rivalité maritime. Lorsque Conan était jeune, Zingara a tenté d'envahir Argos. Sous le règne du roi Milo, les Argossiens ont repoussé les envahisseurs du roi Ferdrugo.

Population : 1.400.000. Capitale : Messantia (pop. 170.000). Dirigeant : le roi Milo. Principales cités : aucune. Ressources : bois, chantiers navals, nourriture. Importations : nourriture, objets de loisirs, esclaves (qui sont ensuite revendus aux autres nations hyboriennes). Alliés : aucun. Ennemis : Zingara. Religion : Mitra, Bel.
---

**Aron** : la province la plus à l'est d'Argos. Ses collines rondes et sauvages sont peu habitées.

**Athos** : une cité des hauts-plateaux d'Argos, sise sur une petite rivière à courte distance du village de Zotoz.

**Bezgarda** : une cité-état argossienne sise aux abords d'une étrange forêt infestée de licornes.

**Birrantia** : une cité-côtière argossienne assez pauvre.

**Didymion (Collines de)** : une série de basses collines entre Messantia et la Plaine de Pallos au centre d'Argos.

**Eidoran (Ruines d')** : une cité morte sur un plateau isolé des Monts Pyrrhéniens à l'est

d'Argos. Le site fut le théâtre des affrontements entre prêtres de Set et de Mitra.

**Grand Khorotas (Pont du)** : une grande construction de bois sur pilotis étendue sur le fleuve Khorotas à l'est de Messantia en Argos. Elle se tient sur la Grande Route en direction d'Ophir. Le pont est doté de portes et de garnisons.

**Hypsonia** : un comté ou une province au centre d'Argos.

**Hyrxa (Lac)** : un lac argossien près de Messantia.

**Maru (Plaine de)** : une vaste prairie près de la cité d'Athos au nord-est d'Argos.

**Messantia** : capitale d'Argos et l'un des plus grands ports de mer de l'Âge Hyborien. Messantia est le terminus de la Route des Rois et des routes commerciales d'Aquilonie, de Koth, de Shem, de Zingara et de l'intérieur même d'Argos. Messantia se trouve sur l'estuaire du Khorotas et n'est pas très éloignée de Venezia.

**Mevano (Gué de)** : un gué sur le fleuve Alimane. C'est le plus au nord des trois gués menant d'Argos en Aquilonie.

**Napolitus** : aussi appelé Napolia, ce port argossien du sud-ouest se trouve à l'embouchure du fleuve Tonnerre.

**Nogara (Gué de)** : un gué sur l'Alimane, le plus au centre de trois gués menant d'Argos en Aquilonie.

**Nostume (Île de)** : sur l'Océan Occidental à dix jours de voile de Messantia, c'est le site d'un ancien temple fortifié contenant le Puit des Âmes, un portail vers un monde étrange de pouvoir et de ténèbres.

**Pallos (Plaine de)** : une plaine fertile au nord et au centre d'Argos avant les Collines de Didymion et les Monts Rabiriens.

**Rabiriens (Monts)** : une haute chaîne rocheuse fortement boisée au roc rouge et pourpre située au nord d'Argos et de Zingara. Les Rabiriens constituent une excellente défense contre les invasions du nord puisqu'ils s'étendent jusqu'à la côte de Zingara et jusqu'au Khorotas. De nombreuses mines de métaux précieux y sont entretenues.

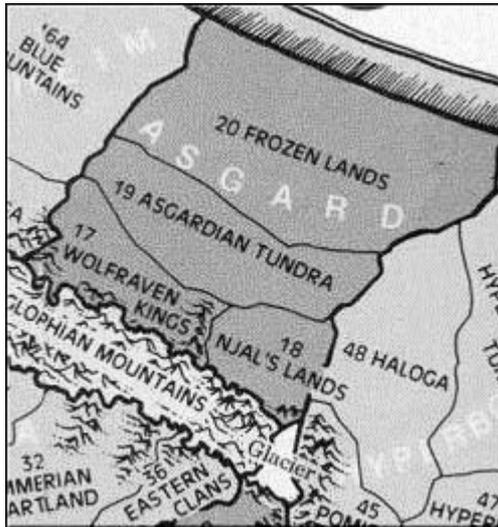
**Ravonna** : un petit royaume indépendant dans les collines entre Argos et le Poitain.

**Venzia** : un port maritime en Argos, possédant des canaux urbains.

**Zimgas (Grotte de)** : caverne habitée par une créature appelée la Sentinelle dans les Rabiriens au nord d'Argos.

**Zotoz** : un village dans les hauteurs d'Argos sur une petite rivière à faible distance de la cité d'Athos.

## Asgard



*L'Asgard est de sexe masculin. Ses habitants sont les Æsir (pour les deux sexes). Le qualificatif est Æsir.*

La nation des Æsir est située à l'est du Vanaheim et des Montagnes Bleues, à l'ouest de l'Hyperborée et de la rivière putative de la Mort Gelée, au nord de la Cimmérie et des Monts Eiglophiens.

L'Asgard et le Vanaheim forment ensemble la région connue sous le nom de Nordheim, que l'on peut sans doute rapprocher de la mystérieuse Thulé des temps Pré-Cataclysmiques. La région fortement montagneuse est en permanence couverte de glace, et les glaciers s'étendent alors que le climat se refroidit encore. Dans les parties les plus au sud, des forêts de taïga couvrent la majeure partie du terrain. Au nord se trouve la toundra, une plaine froide au sous-sol gelé.

Les Æsir, qui peuplent cette région inhospitalière, constituent un peuple populeux et viril, à peine moins sanguinaire que ses voisins les Vanir. Ils glorifient la guerre et la violence, portant leurs célèbres casques cornus et maniant de redoutables haches de bataille.

Pendant leurs moments paisibles, les Æsir subviennent à leurs besoins en chassant le bison, le mammouth, l'ours, les rènes, les élans, les renards et autres animaux des régions froides. Ils enrichissent leurs repas en récoltant des baies et

d'autres fruits saisonniers. Ils ne pratiquent pas l'agriculture. Chaque tribu en Asgard est dirigée par un roi, dont les quartiers sont une maison de bois appelée le Grand Hall.



Il semble exister une sorte d'alliance entre l'Asgard et la Cimmérie, puisque Conan a longtemps combattu le Vanaheim et l'Hyperborée en compagnie d'Æsir.

Population : 630.000.
Capitale : aucune.
Dirigeants : de nombreux rois.
Villes importantes : aucune (uniquement des villages).
Ressources : produits de la chasse.
Importations : armes d'acier.
Alliés : Cimmérie.
Ennemis : Hyperborée, Vanaheim.
Religion : Ymir.

**Aloë** : une cité de la taïga centrale d'Asgard.

**Brutheim** : une cité souterraine en Asgard, dirigée par des singes intelligents.

**Diable des Neiges (Glacier du)** : un champ de glace dans les Eiglophiens près d'une passe délicate entre Asgard et le Royaume Frontière. Il est aussi appelé fleuve de la Mort Gelée en raison de la rivière qui s'en écoule.

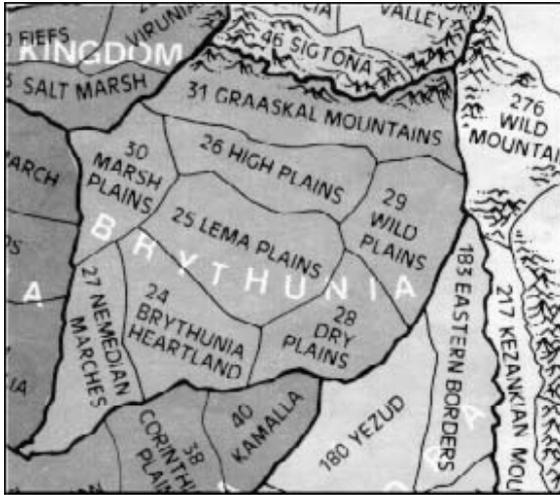
**Eiglophiens (Monts)** : une haute chaîne s'étendant d'est en ouest le long des frontières sud du Vanaheim, d'Asgard et d'Hyperborée. Les monts empiètent sur le nord de la Cimmérie et abritent une population de pithécantropes cannibales ainsi que d'étranges vers vampires et des dragons de neige. Les cols ne s'ouvrent qu'au printemps et en été.

**Halva'ar (Terres d')** : une région loin au nord d'Asgard réputée pour sa récolte de fourrures.

**Nordheim** : une région au nord comprise entre l'Asgard et le Vanaheim. L'adjectif s'y rapportant

est nordheimr.

## Brythunie



*La Brythunie est de sexe féminin. Ses habitants sont les Brythuniens (Brythuniennes). Le qualificatif est brythunien.*

Un pays maladroitement unifié constitué de cités-états, à l'est de la Némédie, au sud de l'Hyperborée et du Royaume Frontière, et au nord de Corinthe et de Zamora. Sa frontière avec la Némédie est représentée par la Rivière Jaune. Une autre rivière, la Gelée, s'écoule vers l'est le long du côté brythunien des Monts Graaskal et marque la frontière au nord.

Les hautes terres du nord-est sont percées de nombreuses passes à travers lesquelles se glissent les occasionnels envahisseurs hyrkaniens. La Brythunie intérieure est un pays de prairies semi-humides et fertiles parsemées de forêts de conifères infestées de loups.

La Brythunie est principalement une puissance agricole, dont l'aristocratie est constituée de riches propriétaires terriens qui établissaient leurs quartiers dans des cités fortifiées. Les sols les plus fertiles se trouvent dans les vallées où se déposent les alluvions fluviales, ainsi que dans les premiers contreforts du sud.

L'origine de l'ethnie brythunienne est complexe. Le peuple est censé provenir d'un mélange de réfugiés hyboriens et d'envahisseurs zamoriens. L'absence de gènes originels semble vouloir dire que le territoire brythunien était autrefois

inhabité, aux temps des premières migrations hyboriennes vers le sud. Celles-ci choisirent plutôt d'affronter les Némédiens d'Achéron plutôt que de franchir les très dangereux Monts Graaskal.

Après la conquête hyborienne de l'Achéron, des réfugiés des deux camps établirent des cités-états en Brythunie, sous le charme des Æsir. Alors que les Brythuniens s'établissaient plus au sud, ils se mélangèrent aux anciens Zamoriens.

Il apparaît que ce pays dispose de deux capitales royales, Sargosse et Pirogie. Sargosse est la capitale originelle, traditionnelle, mais à la première visite de Conan en Brythunie, la capitale était déplacée à Pirogie. A sa seconde visite, elle était revenue à Sargosse, probablement à cause des hostilités ouvertes entre le pays et Corinthe.

Les seigneurs de Brythunie sont probablement aussi indépendants de leur roi officiel que ne le seront les aristocrates polonais qui occuperont ces terres des millénaires plus tard. Selon la saga, les femmes brythuniennes sont souvent blondes, intelligentes et belles, ce qui explique leur popularité auprès des marchands d'esclaves.

Population : 670.000.
Capitale : Pirogie (pop. 90.000).
Dirigeant : roi Eldran, fils de Khullan.
Villes importantes : Sargosse, Leng.
Ressources : bétail.
Importations : aucune significative.
Alliés : aucun.
Ennemis : Némédie, Corinthe, Zamora (tous ont des postes avancés en Brythunie mais aucune guerre n'est déclarée).
Religion : Mitra, Wiccana.

**Alwazar** : une cité-état de la Brythunie occidentale.

**Berthalia** : une cité-état brythunienne sise au pied d'une chaîne de montagnes.

**Bougankad** : une cité fortifiée sise dans les steppes à l'est de la Brythunie. C'est le fruit de l'union de cinq petits villages. Le nom provient de Bo-Ugan, chef local.

**Charnina** : une cité-état brythunienne.

**Danibos (Fleuve)** : une rivière de Brythunie s'écoulant au sud-ouest. Elle prend source dans

les neiges hyperboréennes et coule à travers la capitale, Sargosse.

**Dent du Démon** : un promontoire rocheux de Brythunie.

**Haute Route Brythunienne** : une route désolée menant depuis le sud-est brythunien jusqu'aux régions occidentales du pays.

**Ikrhadia** : un centre frontalier de commerce brythunien situé sur la route caravanière la plus au nord entre les royaumes hyboriens et la mer de la Vilayet, à plus ou moins une semaine de chevauchée au nord-ouest de la ville de Bougankad.

**Innasfaln** : un village brythunien au pied du versant occidental des Karpash. Bâti au commencement (ou à l'arrivée) d'un défilé passant à travers des montagnes, il appartient à l'allégeance zamorienne qui ne ressent pas le besoin de l'investir d'une garnison.

**Jaune (Fleuve)** : la frontière occidentale de Brythunie est délimitée par ce fleuve.

**Kelbaza** : une cité murée brythunienne dans les plaines de Lema.

**Lema (Plaines de)** : une région de prairies en Brythunie.

**Leng** : une cité emmurée dans le pays de collines à l'est de la Brythunie, non loin des frontières de Corinthe et de Némédie. La ville est construite à proximité de deux passes permettant l'accès aux plaines à l'est, à l'ouest et au sud. Le vent souffle en permanence en cet endroit.

**Marais des Âmes** : un marais hanté à l'est de la Brythunie, à quatre jours de cheval à l'ouest des Kézankiens depuis Bougankad.

**Masque de Mort (Monts du)** : une chaîne de montagnes escarpées au centre de la Brythunie qui dispose de quatre pics protégeant une vallée. D'énormes loups sauvages hantent la région.

**Neg (Temple de)** : le palais de marbre du nécromancien Neg fut édifié à flanc de colline aux frontières de Corinthe, de la Brythunie et de Zamora. C'est le temple des "Hommes Sans Yeux".

**Phalander** : une ancienne cité du sud brythunien. Le site est désormais un cône volcanique.

**Pirogia** : La capitale au sud de Brythunie est une cité de murailles bâtie sur les ruines d'une ville plus ancienne.

**Plaine du Corbeau** : le site d'une ancienne bataille entre l'Hyperborée et la Brythunie.

**Potrebia** : une cité-état brythunienne du sud.

**Vanetta** : un village brythunien au pied des Monts Karpash sous le Temple de Neg. Ses

habitants l'appellent la Ville de la Pluie, tandis que les voyageurs occasionnels préfèrent le nom de Ville du Nécromant.

**Varakiel (Marches de)** : un grand marais qui s'étend du nord-est némédien jusqu'en Brythunie. Impassable à pied, il est considéré comme hanté.

**Wiccana (Clairière de)** : la plus ancienne des clairières de chênes de Brythunia près de la frontière zamorienne.

## Cimmérie



*La Cimmérie est de sexe féminin. Ses habitants sont les Cimmériens (Cimmériennes). Le qualificatif est cimmérien.*

Une nation de tribus barbares située au nord de l'Aquilonie et séparée de ce pays par la bande de terre étroite des Marches Bossoniennes et du Gunderland. La Désolation Pictique s'étend à l'est de la Cimmérie. Les hauts Monts Eiglophiens séparent le pays du Vanaheim et de l'Asgard au nord.

La Cimmérie, patrie de Conan, est un pays sombre fait de collines lourdement boisées, au ciel bas et gris et aux vents hurlant dans les vallées encaissées. Son peuple descend en droite ligne des Atlantes. Les Cimmériens sont grands et puissants, de cheveux sombres et d'yeux bleus ou gris. Les tribus cimmériennes étaient contemporaines à Atlantis, et se sont mélangées aux colons atlantes sur le continent de Thurian avant le Cataclysme.

Les Cimmériens de l'époque de Conan sont restés des chasseurs et des cueilleurs, vivant dans des villages enfoncés dans des forêts humides. Ce peuple utilise des armes de fer et a emprunté

d'autres éléments de cultures plus civilisées du sud. Le dieu majeur des Cimmériens est Crom, qui retire peu d'intérêt des affaires des hommes.

Conan n'est pas représentatif de son peuple dans le sens où les Cimmériens sortent très peu de chez eux. Les Hyrkaniens se sont introduits par la force dans tous les pays hyboriens, mais ont toujours échoué à prendre position dans les collines cimmériennes.



Population : 800.000.

Capitale : aucune.

Dirigeants : de nombreux chefs et de petits rois (dans les clans des Faucons des Neiges, des Ours Gris, des Loups Noirs, des Hiboux Noirs et des Léopards des Neiges).

Villes importantes : aucune (seuls de petits villages).

Ressources : bétail, fourrures, bois, fer et armes.

Importations : obtenues par des raids contre l'Asgard, le Vanaheim et l'Hyperborée et principalement du bétail et des femmes.

Alliés : aucun.

Ennemis : Asgard, Hyperborée, Vanaheim et les Pictes.

Religion : Crom.

**Ben Morgh** : aussi appelée la "Montagne des Héros", Ben Morgh est le mont sacré de Crom au nord-est de la Cimmérie. C'est le point culminant du pays. Sur son versant est creusée une grotte appelée la Maison de Crom.

**Champ des Chefs** : un champ de pierres étrangement ciselées installées selon un ordre géométrique. Il est dit que ce fut le site d'une bataille entre Crom et Ymir. La Pierre Debout au milieu de ce champ est un lieu de rendez-vous sacré chez les tribus cimmériennes.

**Champ des Morts** : une vallée remplie de cairns élevés en l'honneur des chefs cimmériens et des héros des âges passés. Situé dans la Vallée de Conall au pied sud du Ben Morgh.

**Conall (Vallée de)** : une vallée boisée au pied du Ben Morgh au nord-est de la Cimmérie. Le Champ des Morts est situé à son extrémité.

**Crom (Maison de)** : une immense caverne sur le versant est du Ben Morgh en Cimmérie. Une statue géante de Crom s'y trouve.

**Montagnes Noires** : une chaîne de montagnes à la frontière sud-ouest de la Cimmérie avec le Pays Picté. C'est la source du fleuve Noir.

**Pierre Debout** : un gros bloc de pierre noire situé dans le Champ des Chefs, un lieu de rencontre sacré des Cimmériens. La légende prétend que la pierre fut un projectile perdu pendant la longue guerre entre Crom et Ymir.

**Ymir (Passe d')** : une passe à travers les monts entre la Cimmérie et le Royaume Frontière. La forteresse d'Atzel se trouve du côté frontalier.

## Corinthe



*La Corinthe est de sexe féminin. Ses habitants sont les Corinthiens (Corinthiennes). Le qualificatif est corinthien.*

L'un des royaumes hyboriens les moins importants (ou peut être même une confédération), comprenant des cités-états plus ou moins alliées et relativement montagneux. Il s'étend au sud de la Brythunie et de la Némédie, à l'ouest de Zamora, à l'est d'Ophir et au nord de Koth.

Les terres de l'ouest voient s'étendre des forêts aux pieds des Monts Karpash. La Route des Rois traverse Corinthe de part en part.

Corinthe semble avoir une origine indépendante de l'antique Achéron, bien qu'elle lui était soumise. Elle a regagné son indépendance à la chute de cet empire. Pendant les trois mille ans qui suivirent, elle se plaça sous l'hégémonie grandissante des Hyboriens. L'économie corinthienne est basée sur l'agriculture et l'élevage, avec des industries très spécialisées dans les cités-états.

Population : 780.000. Capitale : Akbitana (pop. 75.000). Dirigeant : les villes se soumettent à un roi mais chacune d'elles est dirigée par un sénateur et un Conseil. Villes importantes : Kamalla (pop. 11.000) Ressources : mines (dont nombreuses sont celles qui produisent à peine de quoi rester ouvertes). Importations : la Route des Rois traverse Corinthe et amène un large trafic de caravanes qui passent par les différentes cités-états. Alliés : Aquilonie et Némédie. Ennemis : aucun. Religion : Ishtar, Pteor et Bel.
---

**Anuphar** : l'une des cités-états les plus larges et prospères de Corinthe. Bâtie sur la Route des Rois.

**Athros** : une puissante cité-état qui prospère dans les prairies de la Corinthe centrale, au sud-est de Polopponi. A plusieurs lieues à l'ouest on retrouve la mer du Gris Désespoir, un pays désolé recouvert de sel.

**Atilleos** : une cité-état corinthienne à la frontière de Menalos.

**Bloddolk (Forêt de)** : une immense et sombre forêt peuplée d'une faune et d'une flore étranges au nord-ouest de Mornstadinos en Corinthe. C'est là que vit le "Baiser de Lance", un arbre carnivore.

**Corinthia (Fleuve)** : un cours d'eau dans la partie orientale de Corinthe.

**Dodligian (Route de)** : la route menant à travers les plaines de Dodligian à Château-Slott en Corinthe.

**Dodligia (Plaines de)** : une vaste plaine dénudée accidentée et rocheuse au nord de la forêt de Bloddolk en Corinthe. Au centre s'élève une montagne solitaire.

**Donar (Passe de)** : une route de montagne étroite traversant les Karpash du sud à l'est de Corinthe et de Zamora.

**Gris Désespoir (Mer du)** : un pays désolé recouvert de sel au centre-ouest de Corinthe. On dit qu'au centre s'élevait autrefois une puissante cité détruite du temps d'Acheron. La teneur en sel du sol fait que rien ne poussera plus ici.

**Haraan (Passe de)** : une route montagneuse menant à travers les Karpash entre Corinthe et Zamora.



**Haute Route Corinthienne** : la part de route menant depuis le centre de Corinthe par-delà les Monts Karpash jusqu'à Shadizar en Zamora.

**Kamalla** : une petite cité dans le désert à l'est de Corinthe.

**Karpash (Monts)** : cette longue chaîne au centre des royaumes hyboriens est constituée de plusieurs rangées mineures aux âges différents. A l'est, dans une partie des Kezankiens, la chaîne court sur des centaines de lieues en territoire zamorien et dans l'est de la Corinthe et de la Byrthunie. Dans cette partie, la roche est rouge et noire, volcanique. A l'ouest, entre les frontières de l'Ophir, de Némédie et de Corinthe, la roche est beaucoup plus récente. Bleu-grise, elle se compose essentiellement de granit. Cette région est dite hantée.

**Khishtam** : un village en Corinthe.

**Lanjau** : aussi appelée la Cité des Ages, c'est une ruine de l'ancienne Hyperborée au nord de Corinthe.

**Limnae** : une cité-état de Corinthe.

**Lonika** : une cité-état des plaines fertiles au centre de Corinthe, au sud-ouest de ses alliés traditionnels, la cité-état de Polopponi.

**Loplain** : une petite cité à l'est de Corinthe.

**Menalos** : une cité-état corinthienne bordant

Atilleos.

**Mitra (Temple de)** : sis à Numantia en Corinthe, le temple sert de séminaire aux acolytes de l'ancien Ordre de Xuequelos. L'ordre a observé le monde depuis les temps de l'Empire Lémurien.

**Mornstadinos** : le "Joyau de Corinthe" est une petite cité près de la frontière zamorienne. Ses hauts murs abritent la seule cité dirigée par un Sénat en Corinthe.

**Naplonia** : une cité-état de l'occident corinthien.

**Ninus (Fontaine de)** : une fontaine naturelle à l'ouest de Shadizar sur la Route des Rois menant en Corinthe.

**Numantia** : une cité-état corinthienne où fut édifié un grand temple de Mitra.

**Nywenthia** : une cité-état du district agricole au sud de Corinthe.

**Passé Hantée** : sise au nord de la Route Corinthienne dans les hauteurs des Karpash entre Corinthe et Zamora. Des sons étranges et des visions qui ne le sont pas moins ont donné ce nom à l'endroit.

**Passé Occidentale** : une basse et directe passe à travers les Karpash depuis Corinthe jusqu'en Ophir. Les populations locales la considèrent hantée. Un ancien temple du dieu Kthantos s'y trouve en ruines.

**Phlydea** : la lieu d'une bataille en Corinthe.

**Polopponi** : une merveilleuse cité-état au centre des prairies du centre corinthien le long de la Route des Rois. Elle est édifiée autour d'une colline et trône sur la plaine environnante. La ville est traditionnellement alliée à celle de Lonika.

**Vesci** : une ville agricole de l'ouest corinthien.

**Vildar (Fort)** : un fort corinthien aujourd'hui détruit.

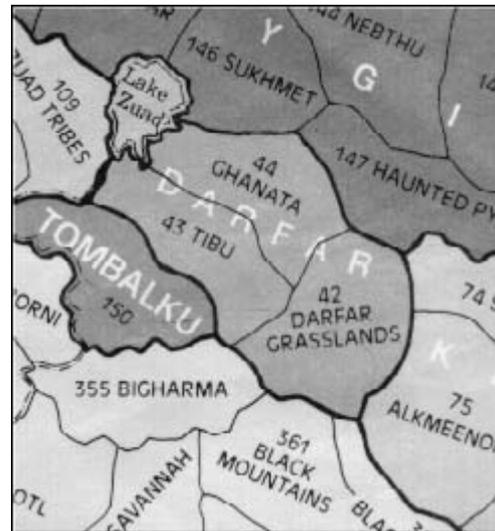
**Zahmann** : une cité-état corinthienne dans les Karpash entre Koth et le sud corinthien. Aussi le nom de la passe menant d'Ophir en Zamora.

## Darfar

*Le Darfar est de sexe masculin. Ses habitants sont les Darfari (pour les deux sexes). Le qualificatif est darfari.*

Un royaume noir de jungles chaudes et humides s'étendant entre Kush et le Keshan, au sud du Marais du Lotus Mauve et de la Stygie centrale. Il est habité par des cannibales et parcouru par des esclavagistes de Shem. Les hommes s'y coiffent en

forme de corne avec de la boue séchée. Leurs dents sont taillées en pointe. Les cannibales vivent de la chasse car les préceptes de Yog les empêchent de toucher aux plantes. Leurs chasses sacrificielles visent surtout les faibles et les malades, et quatre Darfari peuvent s'attaquer à une même victime.



Ils n'ont aucun animal domestique et vivent dans des huttes sommaires rendues étanches par l'usage de la boue, réunies en villages de 40 à 80 individus. Ces villages sont occasionnellement attaqués par des esclavagistes stygiens qui vendront leurs prises en Stygie, en Shem ou en Turan.



La vie sauvage est très diversifiée en Darfar. Les lions hantent la jungle ; une variété de petites antilopes y est très fréquente également. Les arbres sont remplis d'oiseaux, de singes et de

paresseux géants. Un type de singe particulier, le waguke, est très prisé pour sa forme humaine. Les cannibales apprécient également consommer sa cervelle.

Les natifs du Darfar adorent le dieu-démon Yog. Les cannibales sont les derniers à le vénérer. Les anciens temples de Khari sont toujours considérés comme sacrés, même si l'impact spirituel de Yog s'est affaibli au fil des années, jusqu'à ce que seule la soif de sang reste dans les mémoires. En Stygie, Yog est perçu comme un démon subordonné à Set, et se voit assigner la tâche de brûler les ennemis du dieu-serpent dans l'au-delà.

Population : 890.000.  
Capital : Gazal (pop. 34.000).  
Dirigeants : petits chefs locaux et prêtres de Yog.  
Villes importantes : Tibu (pop 11.000).  
Ressources : aucune.  
Importation : armes de bronze.  
Alliés : les seigneurs esclaves de Ghanata et les tribus masquées de Tibu.  
Ennemis : Stygie, Kush et Keshan.  
Religion : Yog.

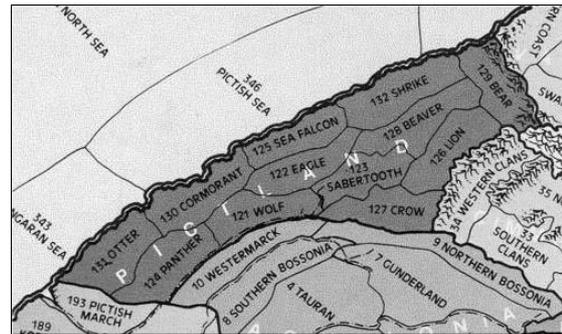
**Lac de la Mort** : un lac aux eaux tumultueuses et froides dans les Royaumes Noirs à l'ouest de Xuchotl. L'île des tribus Ichiribu se trouve en son centre. A l'ouest s'élèvent des collines forestières et au-delà les contreforts du Mont Tonnerre. Sous la surface, dit-on, moisiraient les ruines de la Cité de Pierre.

**Xuchotl** : aussi appelée la Cité des Pierres à feu Vertes, au sud de Sukhmet et de Darfar. A une longue semaine de marche depuis le plus proche avant-poste à travers la jungle, la cité se trouve sur une colline entourée de plaines arides. On avance que des créatures d'un autre âge y vivent encore. Xuchotl est doublée par une cité souterraine appelée la Cité de Pierre.

**Zamballa** : une petite nation tribale au sud de Darfar.

## La Désolation Picté

*La Désolation Picté est de sexe féminin. Ses habitants sont les Pictes (pour les deux sexes). Le qualificatif est picté.*



Aussi appelée le Pays Picté, la région la plus à l'ouest du continent, à l'ouest de l'Aquilonie, au nord de Zingara et au sud de Vanaheim. La frontière aquilonienne avec la Désolation Picté semble avoir fluctué entre la rivière Tonnerre à l'est et la rivière Noire à l'est. La bande de terre comprise entre les deux, la Marche Occidentale, est de manière très optimiste revendiquée par l'Aquilonie.

La côte de la Désolation, longue de près de 1500 kilomètres, ne compte aucune cité portuaire. C'est le domaine des Pictes des Mers, qui vivent dans de petits villages et dont le niveau culturel est moindre que celui des Pictes de l'intérieur. Ils ne prennent pas la mer mais parcourent les plages en chassant les phoques et en dépeçant les cadavres de baleines, en retirant l'ivoire qu'ils peuvent échanger.

L'intérieur des terres est décrit comme une « désolation hurlante ». Les terres s'élèvent en pente douce depuis la côte, couvertes de forêts maritimes d'un climat plutôt agréable en hiver, constituées d'arbres à feuilles larges au sud et de conifères au nord. Sous le couvert des arbres prolifère une riche vie végétale et animale.

Smilodons et autres grands carnassiers comme les panthères, les pythons venimeux, les loups, les ours des cavernes et même des dragons rendent la vie très intéressante pour les Pictes des forêts. Les terres boisées sont le pays des éléphants, des antilopes et des daims. Les Pictes chassent pour se nourrir mais aussi pour la fourrure qu'ils échangent avec les peuples civilisés de l'est.

Même si le Pays Picté est appelé Désolation, il ressemble fort à un paradis pour ses habitants pratiquant la chasse et la cueillette, qui y vécurent pendant les huit millénaires qui suivirent le Cataclysme.

Population : 600.000.  
 Capitale : aucune.  
 Dirigeant : plusieurs chefs et shamans.  
 Villes importantes : aucune (petits villages).  
 Ressources : produits de la chasse (os, ivoire et fourrures...) et herbes rares.  
 Importations : armes d'acier.  
 Alliés : aucun.  
 Ennemis : Aquilonie, Zingara, Cimmérie, Vanaheim.  
 Religion : Jhebbal Sag, Gullah, Jhil.



**Fleuve Noir** : un cours d'eau majeur dans l'ouest du continent, courant sauvagement au sud-ouest depuis sa source des Montagnes Noires du Pays Picte, marquant la frontière nord de l'Aquilonie. Son courant rapide a une allure pataude à Fort Tuscelan, résultant du fait qu'il doit être profond et charrier une masse considérable d'eau. Au plus bas, le Fleuve Noir traverse Zingara puis s'engouffre à l'ouest dans la mer. Son embouchure se situe à Kordava, capitale de Zingara. Cette région est un ancien centre agricole fertilisé par les crues du fleuve.

**Grotte du Guerrier** : une grotte artificielle contenant la statue d'un puissant guerrier dans les territoires des Pictes du Serpent dans la Désolation Picte. On pense que la statue et la salle qui l'abrite furent édifiés par des hommes-serpents.

**Gwawela** : un village picte près du Fleuve Noir et de Fort Tuscelan.

**Iles Oubliées** : un archipel dans la mer Occidentale, fragment perdu de l'ancienne Atlantis, près des côtes de la Désolation Picte.

**Jhebbal Sag** : situé au sud de la Désolation Picte, près de la frontière zingarienne, ce lieu saint est décrit comme l'endroit où les anciens dieux sont plus que des souvenirs.

**Korvela (Baie de)** : sise sur la Côte Picte loin au nord de Zingara, c'est le site d'une forteresse construite par le comte Valenso de Korzetta. Deux points de débarquement, au nord et au sud,

sont étroitement surveillés.

**Nuadwyddon** : un lieu saint des druides dans le Pays Picte, centre d'un culte ligurien.

**Rocher du Conseil** : un épais bloc de granit élevé par les Pictes pour servir de lieu de rassemblement. Il se trouve dans une clairière au confluent de la Crique Sud et du fleuve Noir.

**Zingg (Vallée de)** : une région fertile entre les fleuves Noir et Tonnerre, protégée par des montagnes.

## Hyperborée



*L'Hyperborée est de sexe féminin. Ses habitants sont les Hyperboréens (Hyperboréennes). Le qualificatif est hyperboréen.*

Un royaume hyborien du nord-est, situé à l'est d'Asgard, à l'ouest de Turan, au nord de la Brythunie et du Royaume Frontière. On suppose que la frontière occidentale de l'Hyperborée avec Asgard est la rivière de la Mort Gelée, prenant sa source dans les Monts Eiglophiens. Son cours est lent et parcouru de débris glacés. De plus, sa propension à geler complètement lors des longs hivers fait d'elle une protection inefficace contre les invasions des Æsir.

La frontière orientale de l'Hyperborée est également ouverte, marquée seulement par des collines basses, quelques lacs et une petite rivière qui court vers le nord depuis les Monts Graaskal ou la Rivière Frigorifiée. Conan a traversé ces montagnes jusqu'en Brythunie, mais ce ne fut pas

de tout repos. La principale percée dans le rempart sud s'appelle la Passe de la Porte du Crâne.

Le climat de l'Hyperborée est assez doux et permet l'agriculture de base aussi bien que l'élevage et la chasse. Les premiers dirigeants y ont construit des forteresses. Les classes moins favorisées vivent dans des huttes ou des mesures en forme de cavernes, exploitant des champs à proximité des fortins protecteurs et élevant quelques poneys et des rênes, ainsi que des bovins patauds.

Lorsque les petits seigneurs consolidèrent leurs positions, l'Hyperborée devint un royaume, repoussant les tribus rebelles au sud, les muant en une horde d'envahisseurs dans les terres d'Achéron. C'est sans doute beaucoup plus tard que l'Ancienne Hyperborée fut envahie par des vagues d'Æsir Mésoolithiques, sans doute après que le climat soit devenu moins clément et que l'économie fut affaiblie par l'échec des plantations et la perte des animaux d'élevage.

Les Æsir se sont établis parmi les ruines, se sont mêlés aux survivants et ont ainsi fondé une nouvelle nation, qui s'appela également Hyperborée. Elle a prospéré et a atteint un très haut niveau culturel, prétendument alimenté par des sorciers d'origine étrangère.

Au temps de Conan, les avancées esclavagistes de l'Hyperborée ont ajouté les gènes hyrkanien et zamorien à ceux des tribus du nord. Le peuple y a la peau pâle, est extrêmement grand, a les cheveux clairs et les yeux verts. Les Hyperboréens doivent lutter non seulement contre les Æsir, mais aussi contre les Vanir et contre les Cimmériens. Le climat n'a cessé d'empirer depuis et le pouvoir fut abandonné à une guilda de sorciers, la Main Blanche, qui a tenté de s'allier les forces occultes de la Stygie, de la Némédie et de la très distante Kambuja.

Population : 910.000.  
 Capitale : Haloga (pop. 115.000).  
 Dirigeante : Vammatar, la Reine-Sorcère.  
 Villes importantes : Sigtona (pop. 90.000), Pohnola (pop. 65.000).  
 Ressources : fruits de la chasse.  
 Importations : esclaves des pays voisins.  
 Alliés : Stygie.

Ennemis : Asgard, Cimmérie, Vanaheim, Hyrkanie.  
 Religion : Louhi, Bori.

**Frigorifiée (Rivière)** : marque la frontière entre l'Hyperborée et la Brythunie.

**Graaskal (Monts)** : une région au sud de l'Hyperborée, prétendument la frontière avec la Brythunie.

**Haloga** : puissante forteresse de la Reine Vammatar en Hyperborée. Elle est sise juste en dehors de la frontière d'Asgard.

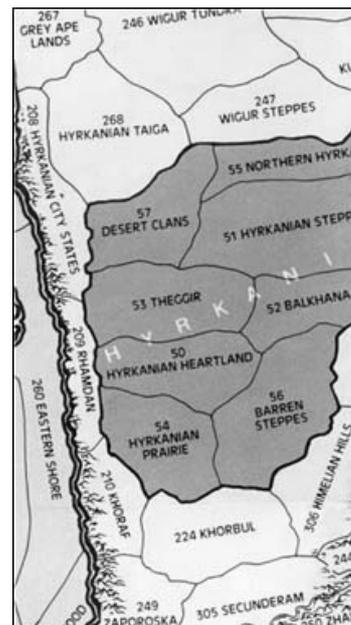
**Kolari** : un campement à la croisée des chemins en Hyperborée dans une région de collines rondes.

**Northland** : la région à l'est de l'Hyperborée et au nord de Turan et de la Vilayet. La partie la plus au sud de cette région est constituée de steppes semi-arides et de larges rivières. Au nord, le pays devient accidenté et couvert de forêts de pins. Il y a peu de rivières mais quelques courants forts. On dit la région hantée par des Géants de Glace et des dragons.

**Pohnola** : second fort hyperboréen sur le chemin de la Porte du Crâne.

**Porte du Crâne** : le crâne d'un mammoth qui marque le passage depuis l'Hyperborée dans le Royaume Frontière. Le crâne est véritablement inséré dans une passe rocheuse.

## Hyrkanie



*L'Hyrkanie est de sexe féminin. Ses habitants sont*

*les Hyrkaniens (Hyrkaniennes). Le qualificatif est hyrkanien.*

Le fabuleux « pays des loups », des démons et des sorciers, l'Hyrkanie, est une vaste prairie variant sur son étendue de semi-humide à semi-aride, une steppe, un désert, une forêt de taïga et une toundra reliant l'est de la mer de la Vilayet, à l'ouest de Khitai et au nord de Vendhya et de Meru.

La côte du nord de la Vilayet est décrite comme marécageuse, avec des sommets enneigés loin au nord. Au sud des montagnes s'élèvent des collines, pays des dangereux savarysk, les chevaux mangeurs d'hommes de la steppe nordique.

Au temps de Conan, on y comptait de nombreuses cités-états, sous le contrôle plus ou moins fort de l'Empire Turanien. Des régions autonomes sont situées le long de la rive nord-est de la mer de la Vilayet et au plus profond des terres, avec la localisation des vassaux de Turan le long de la côte sud-est et des routes de caravanes à l'est.

Les Hyrkaniens sont les ancêtres des Lémuriens qui se sont enfoncés dans le centre oriental du continent longtemps après que leurs îles aient sombré durant le Cataclysme. Ils se libérèrent de la servitude de l'ancien Khitai et commencèrent à dominer les steppes et les déserts à l'ouest de la Grande Muraille. Il est possible que des Lémuriens du nord aient envahi les terres occidentales du continent et soient également les ancêtres des Achéroniens.

Les autres restèrent dans la steppe hyrkanienne, vivant apparemment dans des enclaves parmi les tribus aborigènes, jusqu'à l'avènement des Royaumes Hyboriens. Alors un clan hyrkanien du sud a migré vers l'extrémité sud de la mer de la Vilayet et y établit le royaume de Turan.

Les autres Hyrkaniens mènent des raids périodiques vers le nord de la mer de la Vilayet pour tester les défenses des forts hyperboréens, mais ceux-ci restèrent sans effets jusqu'après l'ère de Conan. Au temps de celui-ci, les citoyens de l'Empire de Turan étaient fiers de leur ascendance hyrkanienne et aimaient à s'appeler eux-même des Hyrkaniens.

La sorcellerie est admirée et respectée par ses habitants. Ils font de redoutables cavaliers et de rudes marchands, défendant les cités commerçantes contre toute attaque et dominant complètement la mer de la Vilayet. Ils maintiennent des liens indissolubles avec les tribus hyrkaniennes de l'est de la Vilayet, qui font d'ailleurs partie nominalement de l'Empire Turanien.

Population : 1.800.000.

Capitale : aucune.

Dirigeants : nombreux chefs tribaux et khans.

Villes importantes : Balkhana (pop. 23.000), Bukhrosha (pop. 25.000), Khorbul (pop. 20.000), Lakmashi (pop. 31.000), Makkalet. (pop 50.000), Malikta (pop. 11.000), Pah-Disah (pop. 70.000), Sogaria (pop. 67.000).

Ressources : chevaux dressés, nourriture (bétail, moutons et chèvres), armes (arcs composites), artisanats divers.

Importations : de nombreuses caravanes venant du Khitai et de Vendhya passent à travers les steppes hyrkaniennes, apportant de l'encens, des épices et des soieries. Elles sont parfois attaquées par les hyrkaniens.

Alliés : Turan et Kushan.

Ennemis : Vendhya, Kosala, Khitai.

Religion : Erlik et le Tarim Vivant, adoration des ancêtres, le Ciel Sans Fin et les Quatre Vents.

**Aetoliennes (Iles)** : un archipel d'îles rocheuses, arides et abruptes de la partie centrale orientale de la mer de la Vilayet. Les pics élevés de certaines îles peuvent se voir depuis le grand large. Leurs rivages escarpés laissent peu de place à l'agriculture ou à l'habitation. Des récifs mortels et de terribles tourbillons protègent cet archipel.

**Akrim (Rivière)** : un petit cours d'eau naissant dans les Monts Colchiens au sud de la mer de la Vilayet. Après s'être creusé un lit à travers les hauts plateaux, il s'agrandit et devient tumultueux comme il s'approche des côtes à hauteur des villages yuetshi. Il se déverse dans la mer de la Vilayet au sud du fleuve Zaporoska.

**Ashkuz** : une imposante horde hyrkanienne composée de plusieurs tribus nomades aux religions disparates.

**Ashraf** : un avant-poste turanien au-delà de la mer de la Vilayet en Hyrkanie méridionale. Il est maintenu à l'ouest de la cité de Djemal.

**Attar Karapesk** : capitale des clans nomades

hyrkaniens. C'est une cité mouvante faite de tentes et de palissades qui suit les cavaliers nomades.

**Balkhana** : une cité de la steppe hyrkanienne, connue pour la qualité de ses chevaux.

**Bowyer (villages)** : villages-frontières hyrkaniens au nord de Khitai où quelques éléments d'harnachement équestres sont produits.

**Bukhrosha** : une cité caravanière hyrkanienne, réputée pour ses essences et ses épices, sise sur la Route de la Soie au sud-est de Sogaria.

**Cité des Tumulus** : située sur la Steppe de la Famine hyrkanienne à deux jours de marche au nord-ouest de Sogaria, c'est la nécropole secrète de la horde Ashkuz.

**Colchiens (Monts)** : une chaîne mineure au sud de la Vilayet, s'étendant de la rivière Zaporoska à l'est jusqu'aux villages Yuetschi à l'ouest et finalement aux Monts Ilbars au sud-ouest. Les Monts Colchiens sont voisins des Montagnes Brumeuses à l'ouest de la Vilayet. Une espèce de vampires, les Brylukas, hantent les lieux.

**Côte Sanglante** : la côte hyrkanienne de la mer de la Vilayet.

**Dimmorz** : cité hyrkanienne jumelle de Razadan près de Makkalet sur les rivages orientaux de la Vilayet.

**Furie (Cap de la)** : un promontoire hyrkanien sur la côte est de la Vilayet près des Îles Aetoliennes.

**Harith (Puit de)** : une oasis fortifiée du désert au sud d'Hyrkanie. Les ruines d'un ancien avant-poste hyrkanien sont encore présentes.

**Hyrkanienne (Steppe)** : la plus grande part déboisée d'Hyrkanie.

**Ile des Statues de Fer** : une île de la Vilayet près de la rive occidentale où l'on aperçoit les ruines mystérieuses d'une allée bordée de statues de fer. L'île est ovale et son rivage septentrional est hérissé de falaises.

**Kavari** : un port de pêche au sud-ouest de la Vilayet. Il se trouve sur les côtes vallonnées des Monts Brumeux.

**Khorbul** : un fortin hyrkanien dans la région au nord des Himéliens.

**Khorlu** : une cité-état hyrkanienne.

**Khulm** : un petit fort dominant un cours d'eau au nord de Sogaria dans la région occidentale d'Hyrkanie.

**Lakmash aux Portes d'Or** : une cité caravanière hyrkanienne renommée pour ses artisans de l'argent et de l'or.



**Loulan (Plateau)** : un plateau sauvage au nord-est de la steppe hyrkanienne, à l'ouest de Pathenia l'interdite.

**Makkalet** : une cité-état hyrkanienne sur la rive orientale de la Vilayet. A son large on trouve l'Île des Statues de Fer.

**Malikta** : une cité caravanière en Hyrkanie où les bijoux, pierres précieuses, perles et le jade se vendent au poids.

**Pah-Dishah** : une cité-état en Hyrkanie sise à trois semaines de cheval à l'est de Makkalet.

**Pays Mort** : une région de la côte hyrkanienne à trois jours de voile au nord des Îles Aetoliennes. L'eau y est noire et traîtresse.

**Razadan** : une cité hyrkanienne près de Makkalet, jumelle de Dimmorz.

**Rhamdan** : un port hyrkanien sur la rive orientale de la Vilayet à l'une des extrémités de la route caravanière.

**Vidara** : une cité hyrkanienne dans une région vallonnée entre Dimmorz et Balkhana. Elle est peuplée de Corinthiens expatriés.

**Vilayet (Mer de la)** : un plan d'eau assez vaste entouré de terres, de plus de 2000 milles de long et 300 milles de large. On y compte de nombreuses îles dont la plupart sont inhabitées. Ses côtes regorgent de ports commerciaux, militaires ou de pêche et sa fréquentation est conséquente.

**Yldrys (Rivière)** : la rivière hyrkanienne aussi appelée "Rivière de la Mort". Les défunts, aussi

bien humains qu'animaux, sont jetés dans ces eaux supposées les amener au paradis.

**Zaporoska (Rivière) :** un cours d'eau majeur coulant d'ouest en est à l'intérieur de l'Hyrkanie vers la Vilayet. Son embouchure se situe au nord de Yuetschi.

**Zaporozhet (Rivière) :** une rivière hyrkanienne.

**Zhamakand :** une ville dans les collines à l'est des Monts Colchiens en Hyrkanie, lieu légendaire d'un antique trésor.

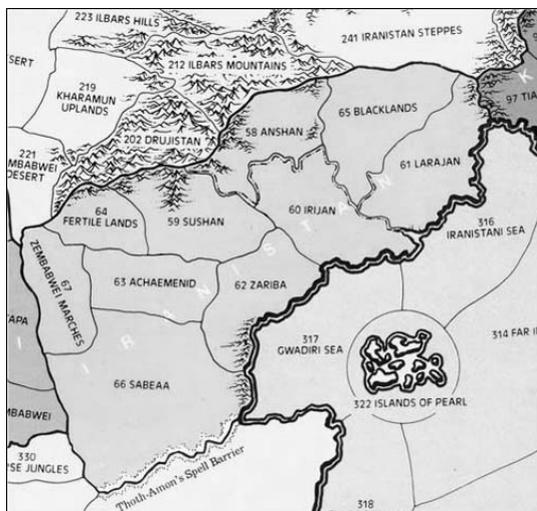
## Iranistan

*L'Iranistan est de sexe masculin. Ses habitants sont les Iranistani (pour les deux sexes). Le qualificatif est iranistani.*

Une nation au sud de la mer de la Vilayet et des Montagnes Ilbars, à l'ouest de Venjipur et de Vendhya.

C'est le principal rival de Turan. Sa capitale est Anshan. Il pratique intensément le commerce avec Vendhya et avec les Royaumes Noirs, et probablement avec les royaumes hyboriens aussi. On trouve des puits de pétrole dans ses régions centrales.

L'Iranistan est un pays chaud où tombent des pluies modérées, principalement dans les régions côtières. Le pays, toutefois, reste à l'intérieur rocaillieux et impropre à la culture, et la plupart des Iranistani améliorent leur quotidien grâce à la chasse et à la pêche dans les régions sauvages du pays.



Les Montagnes Ilbars sont arides, avec quelques

sentiers, quelques canyons encaissés et des gorges tortueuses. Dans les portions les plus septentrionales des Ilbars, on trouve de petits plateaux où des tribus d'Ilbarsi mènent une existence axée sur la chasse et la survie. Dans le Drujistan, les terres sont plus souvent arrosées et il y a quelques endroits où l'on peut habiter. Le Drujistan passe pour être un « pays de démons » auprès des Iranistani.



Il n'y a aucune religion d'état en Iranistan. Le quartier des temples d'Anshan est un labyrinthe confus de petites huttes entourant de vastes bâtisses de pierre. La force d'un culte dépend de l'inclinaison religieuse qui jouit de la faveur du roi en place.

Population : 1.700.000.

Capitale : Anshan (pop. 113.000)

Dirigeant : Kobad Shah.

Villes importantes : Denizkenar (pop. 46.000), Kasfir (pop. 44.000), Kushaf (pop. 34.000), Qum (pop. 17.000).

Ressources : nourriture (poisson, blé, fruits), textiles (tapis, laine), médicaments (herbes, drogues, huiles et sels), métaux (cuivre, fer), pierres précieuses et semi-précieuses, commerce d'esclaves.

Importations : aucune.

Alliés : Shem, Kosala (sur l'opposition à Turan seulement).

Ennemis : Turan.

Religion : une myriade de déités tribales et de héros mélangées à d'anciennes sectes de dieux hyboriens et vendhyens.

**Anshan** : capitale de l'Iranistan.

**Denizkenar** : une cité portuaire au sud de l'Iranistan près des Monts d'Or.

**Eau-Verte** : une ville-oasis du district le plus au nord d'Iranistan à un jour de chevauchée au sud-est des Ilbars. C'est un croisement de routes caravanières.

**Ilbars (Monts)** : une chaîne de montagnes au sud des Colchiens près de la Vilayet et s'étendant au sud-ouest à travers un plateau aride en Iranistan. Son pic le plus élevé est appelé le Seigneur des Vents par les tribus qui y vivent. Le Drujistan est une région au sud des Ilbars. Les villes de cette région sont soumises à l'Iranistan mais lui sont férocelement hostiles.

**Kasfir** : une cité d'Iranistan, grand centre des marchés d'esclaves.

**Kasmar (Passe)** : une passe enneigée dans les Colchiens entre Venjipur et les hauteurs de Turan et d'Iranistan.

**Kushaf** : une ville dans les Monts Ilbars hostile à l'hégémonie d'Iranistan.

**Monts d'Or** : une chaîne de montagnes plongeant dans l'Océan Sud dans la partie la plus au sud de l'Iranistan.

**Perle (Îles de la)** : dans l'Océan Sud au sud d'Iranistan. Les Gwadiri, les Bajris et les Udwungay habitent.

**Qum** : une cité en Iranistan.

## Kambuja

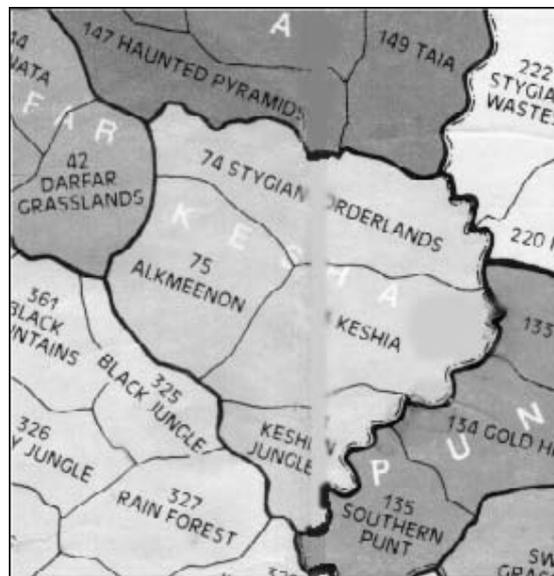
*Le Kambuja est de sexe masculin. Ses habitants sont les Kambujans (Kabujanes). Le qualificatif est kambujan.*

Le royaume de Kambuja est contenu en entier dans la seule cité entourée de jungles d'Angkor et est dirigé par un roi-dieu du Cercle Écarlate. Les Kambujans sont enfermés pour toujours dans une guerre contre leurs voisins khitaniens, dont les grands sorciers, les Fils du Dragon, prétendent à un égal niveau de pouvoir. Kambuja élève des éléphants de guerre qu'il emploie sur le champ de bataille contre le Khitai.

**Angkhor** : la capitale cerclée de jungles du royaume oriental de Kambuja et dirigée par un roi-dieu du Cercle Écarlate.

## Keshan

*Le Keshan est de sexe masculin. Ses habitants sont les Keshites (pour les deux sexes). Le qualificatif est keshite.*



Un royaume barbare au sud de la Stygie, à l'ouest de Darfar et à l'est de Punt, presque intégralement couvert par une forêt pluviale tropicale.

C'est un royaume chaud et vallonné, dont le centre est hérissé d'escarpements rocheux qui en rendent la traversée difficile. Serpents, tigres et autres animaux sauvages sont communs dans les jungles de Keshan, et les montagnes abritent des chèvres, des ours et d'autres bêtes.



C'est un royaume barbare agrémenté de pratiques plus ou moins civilisées héritées de ses anciens dirigeants shémites aujourd'hui disparus. C'est l'ennemi héréditaire de Punt et il subit également les raids esclavagistes de la Stygie et de Shem.

La population essentiellement négroïde est dirigée par une ethnie au lignage plus complexe

qui se prétend les descendants du peuple mythique d'Alkmeenon. La capitale en est Keshia, un campement de huttes fragiles duquel émerge le mur du boue du palais royal, fait de boue, de pierre et de bambous.

Population : 1.400.000.  
 Capitale : Keshia (pop. 59.000).  
 Dirigeant : le roi dirige sous l'égide du Haut Prêtre de la Nation.  
 Villes importantes : Alkmeenon (une cité perdue dans la jungle et supposée inhabitée).  
 Ressources : bois, herbes, poisons végétaux, chasse.  
 Importations : gemmes, objets rares.  
 Alliés : Zembabwei.  
 Ennemis : Darfar, Punt, Stygie et Shem.  
 Religion : Gwahlur, Dagon, Derketa.

**Alkmeenon** : ancienne capitale d'une race blanche qui s'était établie en un royaume au sud-ouest du Keshan. Située sur un plateau séparé du reste du Keshan par un escarpement prohibitif, Alkmeenon est nichée dans un petit canyon circulaire aux entrées rares et mangées par la jungle.

**Baruba** : une cité du Keshan.

**Boroko (Marches de)** : une région marécageuse au nord-est de Keshan.

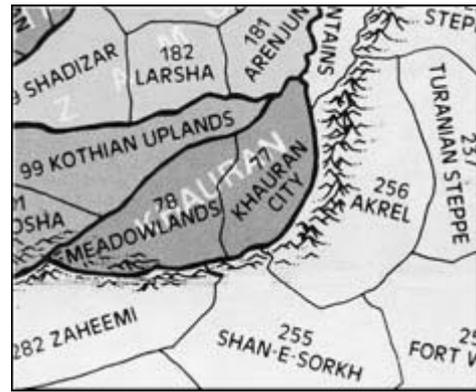
**Grande Gorge du Styx** : un canyon complexe sur le cours du Styx à l'est de Keshan. La partie septentrionale en est inaccessible à cause de rapides et de tourbillons. C'est une gorge de pics escarpés aux couleurs changeantes.

**Keshia** : la capitale de Keshan. Un campement de huttes agglutinées autour des murs de boue séchée du palais royal, fait de boue, de bois et de pierre.

## Khauran

*Le Khauran est de sexe masculin. Ses habitants sont les Khauraniens (Khauraniennes). Le qualificatif est khauran.*

Un petit royaume frontalier entre les terres orientales de Koth et le Désert Oriental, terre des Zuagirs.



On y trouve de riches prairies et des champs fertiles. La caste dominante est de souche hyborienne alors que les soldats en sont essentiellement shémites. La classe agricole est de souche aborigène.

Des aventuriers de Koth ont fondé le Khauran en un temps où de petites principautés émergeaient grâce à la richesse du sol. Au temps de Conan, seul le Khauran et Khoraja réussissaient à conserver leur indépendance des griffes de Koth.

Comme la Passe de Shamla en Khoraja, une autre faille dans les Escarpements Kothiens se trouve en Khauran, permettant au commerce essentiel des caravanes de passer sur les routes du petit royaume, d'est en ouest. Malheureusement, la Route des Rois, construite par les cités-états de Corinthe, a appauvri le passage en Khauran.

Le Khauran est dirigé par la dynastie matriarcale des Ashkauri. Cette lignée de reines hyboriennes est maudite. Tous les siècles, une sorcière maléfique naît dans la famille, marquée par un signe en forme de croissant de lune entre ses seins.

Population : 430.000.  
 Capitale : Khauran (pop. 110.000).  
 Dirigeant : Reine Taramis.  
 Villes importantes : Kandala (pop. 13.000), Ketha (pop. 34.000).  
 Ressources : pierres semi-précieuses, nourriture, bétail.  
 Importations : Khauran est un centre majeur du commerce entre l'est et l'ouest.  
 Alliés : Khoraja.  
 Ennemis : Koth (à qui Khauran paie tribut).  
 Religion : Ishtar, Bel.



considérable avec les royaumes de Khitai. Des caravanes traversent régulièrement la steppe hyrkanienne pour atteindre le royaume de Kusan et les cités-états du centre. Quelques marchands ont même approché Kambuja, espérant conquérir les faveurs de Pra-Eun avec leurs percées. Certains occidentaux prennent cependant garde à ne pas trop pactiser avec les Khitaniens, craignant que des contacts trop familiers n'incitent ces derniers à migrer vers l'ouest comme le firent avant eux les Hyrkanien.



Population : 24.600.000.  
 Capitale : Paikang (pop. 3.200.000).  
 Dirigeant : Yah-Chieng, Maître du Cercle Ecarlate.  
 Villes importantes : Shu-Chen (pop. 1.370.000) et Rou-Gen (pop. 670.000).  
 Ressources : produits alimentaires, animaux domestiqués, or, argent, pierres précieuses, soie, épices, drogues, poudre de lotus, charmes et amulettes, objets exotiques (plumes de paons, jade gravé, porcelaine).  
 Importations : aucune.  
 Alliés : Kusan.  
 Ennemis : Kambuja, Hyrkanie.  
 Religion : Yun.

**Cho Hien** : une petite cité-état khitainienne, sise aux abords de Vendhya.  
**Cho-Yang** : la cité portuaire majeure du Khitai. Une immense tour étroite bâtie en son centre est visible depuis la mer. C'est la Tour des Cieux. Un palais impérial est aussi visible.  
**Dewa** : une cité-état de Khitai.

**Grand Désert** : un territoire aride au nord-ouest de Khitai et d'où viennent des invasions nomades. On pense qu'il est alimenté par le Désert de Wuhuan loin à l'ouest.

**Grand Mur de Khitai** : court prétendument du nord au sud à travers les plaines et les vallées adjacentes au Désert de Wuhuan. Le mur principal est situé à l'est, plus près de Paikang et constitue la défense la plus élaborée construite de mémoire d'homme.

**Hiong-Nu** : une cité du nord de Khitai qui fut pillée par une horde hyrkanienne.

**Hizen** : une cité-état de Khitai.

**Ho (Lac)** : baignant en Khitai et riche en poissons-craie. On le dit identique au lac voisin de Wan Tengri.

**Jungle Perdue** : un site fortifié en Khitai, gardé par des prêtres de Yun où pousse le rare et mortel Lotus Noir. Son pollen et ses fleurs composent les poisons les plus virulents du monde hyborien. On y vénère aussi Yag-Kosha, le dieu-éléphant et une tribu d'hommes-singes vit là.

**Kathai** : une cité-état riche et exotique en Khitai. Sa principale source de richesse est le jade. Le palais local dispose d'un merveilleux dôme d'ivoire.

**Khunlun** : une cité-état de Khitai.

**Kii** : une cité-état de Khitai.

**Kuzko** : la capitale sacrée du Seigneur Inka. Elle fut édifée dans une vallée près d'une chaîne de monts verdoyants le long des rives maritimes du mystérieux continent à l'est de Khitai.

**Lemuria** : un archipel loin au large de Khitai dans l'Océan Oriental. Les îles constamment baignées de brume sont tout ce qu'il reste d'un autrefois vaste pays immergé lors du Cataclysme.

**Marais des Morts** : un lieu au-delà de Khitai où pousse le très vénéneux Lotus Gris.

**Mer Orientale** : l'océan à l'est de Khitai.

**Monts de la Nuit** : une chaîne rocheuse dans l'ouest de Khitai.

**Paikang** : plus grande cité de Khitai, sise au terminus oriental de la grande route caravanière. Elle est entourée par un mur de marbre blanc et abrite de nombreuses pagodes aux toits bleus, verts et violets. Des forêts humides l'entourent.

**Pathenia** : un pays "interdit" dans les régions montagneuses au nord de Khitai, au-delà du plateau de Loulan. La région est habitée par des hommes-singes violents et c'est là que fut édifée Yahlgan, la Cité Sainte d'Erlik.

**Route de la Soie** : une route caravanière menant en Khitai.

**Ruo-Gen** : une cité-état rivale de Paikang et située au sud.

**Wan Tengri** : une cité près du Lac Ho en Khitai.

**Wuhuan (Désert de)** : une région aride s'étendant à l'ouest de Khitai et au nord des Himéliens et de Talakmas. Elle est entourée de marais et de jungles aux nombreuses ruines.

**Xifeng** : un monastère situé dans les marais mortels au sud de Khitai. Le monastère était déjà ancien lorsque le Cataclysme engloutit Atlantis. Il est toujours habité par des moines vénérant un dieu draconien.

**Yamatai** : un grand royaume insulaire au-delà des rapides de Shima en Khitai. Un volcan sacré en domine le territoire.

## Khoraja



*Khoraja est de sexe masculin. Ses habitants sont les Khorajans (Khorajanes). Le qualificatif est khorajien.*

Un royaume petit par la taille mais important par la puissance, situé au sud-est de Koth et appelé par le nom de sa capitale. La frontière sud de Khoraja est l'Escarpeement Kothien, percé par la seule Passe de Shamla, sur la principale route caravanière partant des royaumes hyboriens vers l'Est et le Sud.

Khoraja fit autrefois partie de Shem. Des aventuriers kothiens s'emparèrent de cette région hautement stratégique, en faisant l'une des petites nations indépendantes situées à l'est de la frontière kothienne.

L'Escarpeement Kothien est une région située le long de la frontière sud de Koth, où les collines tombent lentement vers l'est, créant étrangement l'image d'un mur de pierre haut d'un kilomètre et demi presque parfait à la limite du Désert

Oriental. Son origine est inconnue et sa présence inexplicable. Une forêt pluviale prospère à l'ombre de l'escarpement, née des poches d'air humide créées par les tempêtes qui se brisent sans relâche sur le mur prohibitif. Au-delà de la forêt s'étend le Désert Oriental.

Les guerriers zaheemi, un clan vivant à la limite sud de l'Escarpeement Kothien, sont chargés de tout temps de garder la route caravanière qui rejoint Khoraja par la Passe de Shamla, depuis le haut des murs jusqu'à la forêt en contrebas. Le mur s'étend le long de la frontière sud de Khoraja et le Koth du sud sur plus de mille cinq cent kilomètres.

La Passe de Shamla, la seule percée majeure dans le rempart, est fréquemment empruntée par les caravanes et parcourue par des vendeurs et des marchands. Une branche nordique de l'escarpement s'érige entre Koth et Khoraja. On parle en secret d'un autre passage dans le mur. Au nord-est se trouverait une autre passe en Khauran.



Population : 400.000.

Capitale : Khoraja.

Dirigeant : la reine régente Yasmela (roi Khossus).  
Villes importantes : Meshken, Khanyria.

Ressources : bétail, acier et grain.

Importations : c'est un carrefour important des routes caravanières qui relient l'est à l'ouest. Soie, épices, animaux exotiques et armes exotiques.

Alliés : Khauran.

Ennemis : Ophir, Koth.

Religion : panthéon shémite (Ishtar).

**Altaku, (Puit d')** : creusé sur la route entre Khoraja et Akbitana.

**Eribuk (Passe d')** : une passe menant de l'est de Khoraja dans le royaume de Koth.

**Khroscha (Mont)** : un volcan dans les Monts Flamboyants à l'ouest de Khoraja.

**Kizil-Bezzin** : une cité caravanière entre Zamboula et Khoraja.

**Meshken:** une petite cité à l'ouest de Khoraja.

## Kosala

*Le Kosala est de sexe masculin. Ses habitants sont les Kosalans (Kosalanes). Le qualificatif est kosalan.*

Les Kosalans sont une ancienne race, décadente mais pas faible. Ils sont dévoués à l'adoration du dieu Yajur et leurs armées sont les bras de leur organisation religieuse. Les Kosalans sont aidés par d'anciennes magies et par une population aussi fanatique que peu entraînée mais désireuse de mourir au combat. Kosala est lié au Vendhya par le sang et un traité et ne craint aucune invasion de ce côté.

**Yota-Pong :** une cité en Kosala, siège de la foi en Yajur.

## Koth



*Koth est de sexe masculin. Ses habitants sont les Kothiens (Kothiennes). Le qualificatif est kothien.*

Un royaume hyborien au sud d'Ophir, de Corinthe et de Zamora, au nord de Shem et d'Argos et bordé à l'est par Khoraja et le Khauran.

Les terres de Koth sont un véritable exercice de style géographique. Les pics vertigineux des Monts Karpash sont une frontière efficace le long de Corinthe, et cette région n'est jamais traversée par les caravanes. Plus à l'ouest, les montagnes adoucissent leur courbe pour former des collines sous la frontière occidentale de l'Ophir, et sont traversées par au moins deux passes. Le long de la frontière argossienne, les Monts Pyrrhéniens dévient les courants aériens pour créer l'ouest des prairies semi-humides de Koth, se transformant vers l'est en désert à l'est de Khorshemish. Ces montagnes s'incurvent vers le sud puis vers l'est

au-dessus de Shem. Elles deviennent des collines rocailleuses, gagnant en hauteur et en inviolabilité près des Monts Enflammés, une chaîne volcanique.

La route importante qui court vers le sud hors de Khorshemish traverse une passe sur le chemin d'Eruk, en Shem. Un millier de kilomètres de hautes terres culminent dans l'Escarpement Kothien, un haut mur qui court le long du Désert Oriental avant de s'élever au sud des Monts Kézankiens. La région orientale de ce royaume est décrite comme des terres fertiles. Cela présuppose que les collines au sud de Zamora agissent comme un piège pour l'humidité de manière à hydrater les terres et à former rivières et lacs. Un système de bassins et de drainage artificiel occupe cette partie orientale de Koth. Il y a aussi un bassin naturel d'eau salée au centre de Koth que l'on appelle le Lac Salé, entouré de petits lacs d'eau pure.

Koth possède des prairies et des vergers dans ses régions occidentales et des fermes dans les terres orientales plus élevées. L'étrange désert de Koth, mentionné dans le *Retour de Conan*, est situé au centre du royaume.

Son ancienne capitale, Khorshemish, est le centre de la confection d'armures qui fait la fierté de Koth. Tous les érudits qui traitent de l'histoire de Koth en font le premier royaume hyborien. La géographie du continent et ses effets sur les migrations des premiers Hyboriens rend cette théorie peu plausible. Koth est très ancien, mais ne fut probablement pas établi par les Hyboriens. Des réfugiés valusiens constituent sans doute une piste plus réaliste.

L'être-éléphant, Yag-Kosha, mentionne Koth entre la Némédie et l'Aquilonie lorsqu'il parle des royaumes hyboriens. Des bases historiques plus sérieuses rapportent que les hyboriens de Koth repoussèrent les anciens Stygiens hors des prairies occidentales de Shem dans les terres au sud du Styx. Les hôtes Kothans durent alors se retrancher derrière leurs ultimes frontières lorsque les cités-états shémites grandirent en puissance.

Au temps de Conan, Koth était constamment au bord de la guerre civile. Son roi, décrit comme indigent, était impliqué avec Ophir dans une aventure désastreuse contre l'Aquilonie de

Conan.

Population : 5.700.000. Capitale : Khorshemish (pop. 950.000 dont un tiers d'esclaves étrangers). Dirigeant : Empereur Strabonus. Villes importantes : Krosha, Korveka. Ressources : grain, fruits, poterie, fer et armes. Importations : fourrures et esclaves. Alliés : Ophir, Corinthe, Némédie. Ennemis : Aquilonie, Khoraja. Religion : Ishtar, Bel, Set.
--

**Asroth (Forteresse d')** : une large citadelle noire ayant appartenu à un puissant sorcier mort-vivant. La forteresse se trouve à l'extrême ouest de Koth, sur une petite falaise rocheuse. Des bocages sont alimentés en contrebas par une rivière d'eau stagnante.

**Bas Villages** : un petit nombre de villages dans les terres basses au cœur des collines au sud de Koth.

**Bhoraji** : une cité du Koth occidental, site d'un monumental temple du dieu Mitra.

**Bisara** : un petit port de pêche au sud du Lac de Sel au centre de Koth.

**Boisvert (Forêt du)** : une petite forêt à quelques lieues à l'est de Khorshemish en Koth.

**Citadelle Écarlate** : un fortin de sorciers commandant la capitale de Khorshemish en Koth.

**Dagoth (Colline de)** : un site de ruines plus anciennes que l'homme, hanté par des démons sur les terres de Koth.

**Daramish** : une grande ville à l'est de Koth.

**Drakken (Collines)** : une ligne de collines au sud et à l'est des frontières de Tantusium, province de Koth.

**El-Shah-Maddoc** : une cité-état sur les collines de Koth aujourd'hui détruite. On en dit qu'il s'agit d'une cité recouverte d'une mer de poussière.

**Falaises Rouges** : un petit village des Harangi dans les Collines de Drakken au sud de Koth.

**Flammes (Monts des)** : montagnes volcaniques de Koth, au sud de Khrosha et des Collines Kothiennes alors que Khoraja se trouve à l'est.

**Grand Mur de Koth** : un lieu-dit à Koth près de la cité de Khalis.

**Hanshal** : un village indépendant sur la route traversant les Collines Kothiennes au nord de Kyros. Des marchands et caravaniers le dirigent.

**Haute Route de l'Est** : une route de caravanes menant de Tantusium à l'est de Koth et reliant de nombreux autres lieux.

**Khalis** : une cité kothienne près du Grand Mur dans la partie orientale du pays.

**Khorgas (Fleuve)** : un fleuve kothien naissant dans les hauts plateaux du nord de Khoraja. La vallée du Khorgas est un site d'embuscade réputé pour les légions impériales de Koth. Le cours est peu profond et passable à gué en de nombreux endroits. Son flux le mène vers le Lac Salé.



**Khorshemish** : aussi appelée "Joyau du Sud" et "Reine du Sud", la capitale de Koth est une cité entourée de murailles, dominée par la Citadelle Écarlate. Des prairies et des bosquets l'entourent. Khorshemish fut fondée il y a plus de trois mille ans sur les ruines d'une cité plus ancienne.

**Khrosha** : une cité kothienne près des Monts Flamboyants.

**Korveka** : une baronnie à l'est de Koth dans le pays du Lac Bleu. La baronnie jouit de terres fertiles abreuées par les eaux claires des nombreux lacs et des rivières émanant des montagnes qui la séparent du reste de Koth. Au-delà des monts se trouvent aussi la Corinthe et Zamora au nord. A l'est, on retrouve Khauran avec qui Korveka est en guerre.

**Kothien (Escarpement)** : une région le long de la frontière méridionale de Koth, vallonnée et au relief accidenté. De sombres forêts croissent à cet endroit.

**Kothiens (Hauts-Plateaux)** : territoires fertiles à l'est de Koth réputés pour leurs grands lacs, leurs rivières cristallines et leurs cités accueillantes.

**Lac Salé** : aussi appelé le Lac des Sels, situé dans les terres sauvages au centre de Koth.

**Lac Soupirant** : un point d'eau à l'est de Koth où fut engloutie la cité de Yagala.

**Marais Suintant** : une étendue marécageuse à l'ouest de Koth, foyer de la mort, de la peste et des choses sales. Le marais est arrosé par une rivière sans nom prenant source dans les basses montagnes entre Koth et Argos ou qui s'écoule mièvrément vers la mer Occidentale. A l'est des marais s'étendent des collines boisées et au-delà la cité de Suthad.

**Monts du Désespoir** : une chaîne presque verticale dans le Désert Sud juste au nord de la cité-état de Qjara, au sud du Royaume Frontière à l'est de Koth. Plusieurs routes commerciales traversent les montagnes sauf en hiver où les cols sont gelés.

**Monts Obscurs** : un mur de granit à l'est de Koth séparant la baronnie de Korveka de Koth même.

**Perlées (Îles)** : un petit archipel à l'est du Lac Salé au centre de Koth.

**Raguly (Château)** : le fort d'un baron kothien dans les Karpash, étranger à la population qu'il dirige.

**Ramat (Collines de)** : les quartiers des nobles de Khorshemish sont souvent établis dans cette région idyllique.

**Vareth** : une province à l'est de Koth et de Tantsium. C'est une cité de garnison impériale.

**Yagala** : une cité magique dans les brumes autour du Lac Soupirant à l'est de Koth.

**Yivga (Rivière)** : un cours d'eau à l'est de Koth ayant sur sa rive un campement de bandits.

**Zamanas Mesa** : un large plateau dans les collines au sud de Koth. Des dolmens de pierre pâle y sont fréquents et le plateau a sinistre réputation.

**Zardas** : situé au croisement de deux routes entre Koth et Khauran, il s'agit d'un marché permanent.

## Kusan

*Le Kusan est de sexe masculin. Ses habitants sont les Kusaniens (Kusaniennes). Le qualificatif est kusanien.*

Le plus à l'ouest des royaumes khitans, le très culturellement avancé Kusan se repose sur ses excellents ambassadeurs et diplomates (les adeptes politiques les plus en vue de cet âge) au moins autant que sur ses armées.

**Monolithe du Roi Hsia** : un site mortuaire en

Kusan, supposé contenir un riche trésor.

## Kush



*Kush est de sexe masculin. Ses habitants sont les Kushites (pour les deux sexes). Le qualificatif est kushite.*

Le plus au nord des Royaumes Noirs situés au sud de la Stygie. Il y a des villages kushites le long des rivages de l'Océan Occidental, précédant une bande forestière. L'intérieur des terres est occupé par la savane et finalement par des collines à l'est. Avant cela, on trouve le Désert Sud, compris de nom seulement dans le royaume.

Sa capitale est appelée Meroë, la plus grande cité des Royaumes Noirs. Elle est basée sur des ruines stygiennes et ses anciens murs de pierre sont souvent renforcés par des palissades de bois lorsque des attaques y laissent leurs marques.

Kush a donné son nom à toute la partie du sud du continent. Les pirates barachans furent les premiers nordistes à mener des raids et des échanges avec Kush. Plus tard, Argos et Zingara y menèrent un trafic d'or, d'ivoire, d'argent, de perles et d'esclaves. Kush importe des perles, des tissus, du sucre et des épées de bronze.

Le royaume est dirigé par une race à la peau brune, d'essence stygienne qui déprécie les classes noires inférieures.



Population : 1.800.000.  
 Capitale : Meroë (pop. 85.000).  
 Dirigeant : Reine Tananda.  
 Villes importantes : Zabhela (pop. 21.000).  
 Ressources : or, ivoire, argent, copra, perles, esclaves.  
 Importations : perles, tissus, sucre et épées de bronze.  
 Alliés : Stygie.  
 Ennemis : Darfar, Amazonie.  
 Religion : Set, Jullah.

**Abombi** : une ville de la Côte Noire bâtie sur les ruines désertées d'une ancienne cité au faîte de sa gloire, des éons auparavant, par une ancienne race inconnue.

**Afu** : une rivière des Pays Noirs de Kush. Il y a un gué appelé Traversée du Cheval d'Eau à cet endroit.

**Bakalah** : un royaume noir au sud de Kush pratiquant de nombreux raids afin de renouveler ses stocks d'esclaves.

**Citadelle Noire** : ruines d'une cité sur les plaines de Kush.

**Cité des Ailés** : un mystérieux édifice sur la Zarkheba empoisonnée en Kush. Il fut fondé par une race préhistorique et est hanté aujourd'hui par des créatures ailées atrocement déformées.

**Côte Noire** : un nom générique donné à la côte de Kush et des pays au sud, habitée par des nations et des tribus noires. La Côte Noire est l'une des régions les plus civilisées des Royaumes Noirs, puisque les tribus côtières commercent souvent avec les navires marchands de Stygie ou de Shem. Loin au sud, on trouve les corsaires des Iles du Sud.

**Feux du Sud** : montagnes volcaniques sur la lointaine Côte Noire.

**Gao (Fleuve)** : un fleuve infesté de crocodiles dans les Royaumes Noirs à l'ouest de Huchotl. Il prend source au sud dans le Lac de la Mort.

**Grande Savane** : s'étend entre les forêts à l'est des Chutes du Géant et les Montagnes Interdites. Les

plaines sont immenses et abritent des espèces animales par milliers.

**Iles de Sang** : une bande de trois îles à quelque distance de la côte de Kush. La plus au sud est la plus proche du continent. Les habitants s'attaquent aux navires de passage.

**Jihiji** : l'un des Royaumes Noirs ou plus sûrement un gros village à l'intérieur de Kush.

**Kidessa (Oasis)** : sise dans la Désert Sud de Kush près de Tombalku.

**Kordafa** : un mystérieux pays au sud de Kush d'où est venu le sorcier noir Muru. On suppose que les kordafiens sont grands, noirs très sombres et de traits aquilins.

**Kulalo** : un village sur la rivière Zikamba au sud de Kush. Siège du Bourgeonnant Domaine de Juma le Kushite.

**Matubis** : un village de marins sur la Côte Noire occupé par la tribu des Watambi.

**Mer Hantée** : une région de l'Océan Occidental loin au large des côtes de Kush. On y trouve les Îles Brumeuses.

**Meroë** : capitale de Kush, sise sur une plaine herbeuse près d'une rivière rapide. Ses tours et ses dômes sont recouverts de cuivre.

**Montagnes Brumeuses** : une vaste chaîne de montagnes dans les Royaumes Noirs près du territoire de Bamula. Également le nom d'une autre chaîne parallèle à la Vilayet en Turan du sud.

**Monts Lunaires** : une chaîne de montagnes dans les Royaumes Noirs assez éloignée des Bamula.

**Negari** : une cité souterraine cachée située dans le pays de Matamba, près de la Côte Noire au sud de la rivière Zarkheba. Ce fut un ancien avant-poste atlante.

**Plaines Herbeuses de Kush** : une savane qui englobe la majeure partie des terres du royaume. On y trouve des hardes d'antilopes, des troupeaux de zèbres et de buffles ainsi que des bandes de lions.

**Vallée des Éléphants Morts** : une vallée dans les pays noirs où des villages bamula ainsi que de nombreux ossements d'éléphants sont reportés.

**Vieille Cité** : une cité morte près de la Côte Noire, à un demi-jour de marche d'une baie anonyme. Ses habitants originels vinrent d'une île appelée Siojina-Kisua.

**Watambi (Fleuve)** : un large cours d'eau sur la Côte Noire, principal fleuve de la région de Zarkheba.

**Xuthal** : une ancienne cité dans le Désert Sud de Kush, bâtie autour d'une oasis. Les habitants sont

dépendants du lotus noir et passent leur vie à se droguer.

**Zabhela** : une cité des côtes de Kush d'où partent des caravanes vers l'intérieur des terres, en particulier Sukhmet.

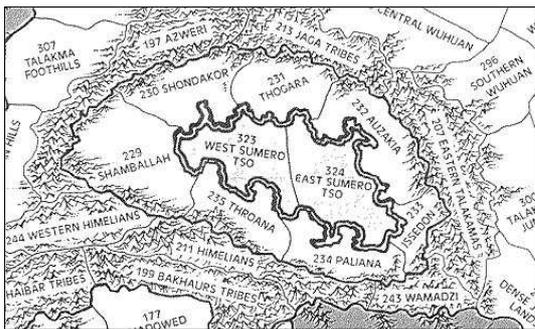
**Zamboula** : un centre commercial majeur dans le Désert de Kharamun. Autrefois une oasis, le site fut aménagé en une grande cité par les Stygiens plus tard remplacés par des Shémites et les descendants des premiers esclaves kushites.

**Zarkheba (Rivière)** : se dévide dans l'Océan Occidental au sud de Kush. Ses eaux sont empoisonnées.

**Zikamba (Rivière)** : un cours d'eau sur la Côte Noire se dévidant dans l'Océan Occidental, à l'est de l'Île Sans Nom.

**Zuad (Lac)** : un plan d'eau dans le nord kushite, près de la frontière stygienne.

## Meru



*Le Meru est de sexe féminin. Ses habitants sont les Méruviens (Méruviennes). Le qualificatif est méruvien.*

Meru est un pays isolé au cœur des Monts Himéliens, dont l'origine serait légendaire. Son peuple est dirigé par des prêtres en robes rouges et aux yeux bridés vénérant le roi-démon Yama. C'est un royaume peu connu au sud des Montagnes Talakma et au nord des Monts Himéliens. C'est un vaste bassin montagnard contenant un lac saumâtre, le Sumeru Tso, sur les rives duquel furent édifiées les Sept Cités Sacrées. Sa capitale est Shamballah, la Cité des Crânes.

Meru est chauffée par l'activité volcanique qui s'y déroule en profondeur et malgré son enclavement, bénéficie d'un climat tropical. Plusieurs des animaux des Royaumes Noirs peuvent donc vivre en Meru.

Un roi-dieu, ou Rimpoche, dirige Meru, connu sous le nom de Jalung Thongpa, la Terreur des Hommes et l'Ombre des Cieux, la réincarnation éternelle du fils de Yama. Lorsque Jalung Thongpa meurt, les prêtres se mettent en quête d'un enfant en Meru qui est né au moment même de la mort du Rimpoche. Cet enfant, sans distinction de santé ou de malformation, est déclaré nouvelle incarnation de Jalung Thongpa.

Meru a peu de contacts avec le monde extérieur. Quelques tribus hyrkaniennes font du commerce avec ce pays en échange d'or et de jade, mais la plupart évitent soigneusement le Meru.

La légende prétend que si le peuple défait l'autorité des prêtres, Meru s'élèverait dans les cieux et deviendrait une terre gelée. Quelque chose de ce style s'est sans doute déroulé puisque la région est aujourd'hui appelée le Tibet.

Population : 760.000.

Capitale : Shamballah (pop. 160.000).

Dirigeant : Jalung Thongpa.

Villes importantes : Throana, Paliana, Issedon, Auzakia, Thogara, Shondakor.

Ressources : or et jade.

Importations : aucune.

Alliés : aucun.

Ennemis : Turan.

Religion : Yama.

**Auzakia** : l'une des Sept Cités Saintes de Meru, sur les rives du Sumeru Tso.

**Issedon** : l'une des Sept Cités Saintes de Meru, sur les rives du Sumeru Tso.

**Paliana** : l'une des Sept Cités Saintes de Meru, sur les rives du Sumeru Tso.

## Némédie

*La Némédie est de sexe féminin. Ses habitants sont les Némédiens (Némédiennes). Le qualificatif est némédien.*

Pilier central de la culture et de la civilisation hyborienne, la Némédie défie quotidiennement son ennemi héréditaire, l'Aquilonie. Les orgueilleux chevaliers némédiens sont à juste titre fiers de leurs armées, aussi diversifiées que mortelles. Deuxième royaume le plus important des royaumes hyboriens, elle se tient à l'est de

l'Aquilonie, au sud du Royaume Frontière, à l'ouest de la Brythunie et au nord de Corinthe et d'Ophir. Les Monts Frontières font office de mur entre l'Aquilonie et la Némédie. La plupart des passes vers l'Aquilonie s'ouvrent au nord-ouest. Deux passages existent au sud. L'un est un trou bien défendu par où passe la Route des Rois, l'autre est une gorge difficile, la Passe d'Oteron. A l'extrémité sud de cette ouverture se tient le Trou de Tybor, une large vallée qui relie les royaumes d'Aquilonie, de Némédie et d'Ophir. La chaîne impénétrable des Karpash s'allonge sur la frontière sud de l'Ophir.

La capitale, Belverus, se trouve dans la partie occidentale du royaume, sur la principale voie d'accès vers l'Aquilonie. Cette grande avenue, la Route des Rois, continue à l'est vers les provinces orientales de la frontière némédienne, puis se jette en Corinthe et traverse plus loin Zamora et le Désert Oriental.



A l'est et à l'ouest de Belverus croissent de riches prairies fertiles et des vergers. Les baronnies du nord-ouest protègent la zone frontalière entre le Royaume Frontière et la Némédie jusqu'au Grand Marais Salé. La Rivière Jaune, coulant vers le nord, marque la frontière orientale lourdement boisée entre la Némédie et la Brythunie, se vidant dans le Marais Salé. Deux autres rivières, la Rhyl et l'Urlaub, naissent en Némédie et l'irriguent, car sans elles, le pays n'aurait été qu'un vaste désert. La plupart des rivières némédiennes sont accompagnées de bassins de drainage qui se déversent dans le Marais Salé.



La Némédie fit anciennement partie de l'Achéron. Les habitants des collines némédiennes se revendiquent de ce sang. Les envahisseurs hyboriens détruisirent Achéron et il semble juste de dire que la Némédie devint le premier des royaumes hyboriens. L'être-éléphant de Yag la nomme en premier dans les nations hyboriennes.

La Némédie mène des guerres intermittentes contre l'Aquilonie depuis des siècles, mais ses voisins occidentaux n'ont presque jamais tenté l'invasion. Son emblème est un dragon écarlate. La Némédie a une longue tradition d'érudition, peut être un héritage d'Achéron. Les Chroniques Némédiennes sont l'une des sources historiques principales de l'Age Hyborien.

<p>Population : 4.400.000.          Capitale : Belverus.          Dirigeant : Roi Nimed.          Villes importantes : Numalia, Hanumar.          Ressources : Joaillerie, armures, armes, grain.          Importations : épices, gemmes, fer.          Alliés : Koth, Ophir.          Ennemis : Aquilonie.          Religion : Mitra, Ibis.</p>
--

**Belverus** : la capitale aux colonnes et aux monuments de marbre de la Némédie, autrefois le site d'une forteresse. Elle prospère à peu de distance de la frontière aquilonienne.

Commercialement très fréquentée grâce à la Route des Rois qui rejoint Tarantia et les régions orientales. La guilde de voleurs locale, très active, se fait appeler la Porte des Enfers.

**Bois Sombre** : une forêt déserte et hantée à l'est de la Némédie, connue pour être le dernier bastion d'une ancienne forêt préhistorique.

**Chaîne Frontière** : la chaîne de montagnes colorée et fortement boisée qui marque la frontière entre l'Aquilonie et la Némédie. Au nord se trouve la Cimmérie et au sud le Fleuve Tybor.

**Dinander** : une cité-état baronniale de Némédie, au sud-ouest de Varakiel. La province est composée de terres arables et de champs sans rivières et sans montagnes.

**Ghorbal** : une province némédienne.

**Hanumar** : une cité de Némédie sur une route dérivée entre ce royaume et Belverus. Un temple de l'antique dieu Ibis y est élevé.

**Heranium** : une cité en Némédie à cinq jours de marche de Belverus. Elle abrite une garnison royale d'un millier d'hommes.

**Jeraculam** : une cité en Némédie à cinq jours de marche de Belverus. Elle abrite une garnison royale de deux mille soldats.

**Kletsk** : une village némédien au nord du Château d'Edram.

**Numalia** : une grande cité némédienne entourée de murailles et hérissée de tours à l'est de Belverus. Elle marque la jonction entre la Route des Rois et la route du sud des caravanes qui traverse Ophir, Koth et Khoraja.

**Ruthalia** : une cité némédienne à l'ouest de Dinander.

**Varakiel** : une région de forêts, de champs et de pâturages en lisière des Marches de Varakiel au nord-est de la Némédie.

**Xaltana (Tombe de)** : située haut dans les Monts Frontière en Némédie se trouve la tombe perdue de Xaltana, une ancienne sorcière d'Acheron.

## Ophir

*L'Ophir est de sexe masculin. Ses habitants sont les Ophiriens (Ophiriennes). Le qualificatif est ophirien.*

Un royaume de grande beauté, de chevaliers étincelants et de cités aux hautes tours, Ophir est protégé par des frontières naturelles telles que montagnes et rivières de chaque côté sauf au sud,

où les Ophiriens ont concentré leurs fortifications. Mais le pays manque de volonté pour s'attaquer à l'hégémonie de Koth et a donc préféré payer tribut à son Empereur.

Un des royaumes hyboriens, situé au sud de l'Aquilonie, de la Némédie et de Corinthe, et au nord d'Argos et de Koth.

Près de la frontière aquilonienne, délimitée par la rivière Tybor, Ophir propose des prairies et quelques montagnes à hauteur du Poitain. Des terres cultivées, des forêts et des forteresses couvrent le nord entre la Tybor et la capitale, Ianthe. Sa cour royale est appelée le Ianthium.

L'Ophir du sud possède des régions frontalières rocailleuses, désolées et désertiques, juste assez accueillantes pour des huttes de paysans. Des collines et une petite rivière se trouvent entre Koth et Ophir alors que les infranchissables Karpash longent la frontière némédienne et produisent de fortes quantités d'or et de pierres précieuses, qui furent toujours liées à la destinée d'Ophir à travers les âges. Les sommets sont élevés. On dénombre peu de passes et on les prétend hantés par des vampires, des fantômes et de terribles orages.



Quelques exégètes prétendent qu'Ophir fut l'un des premiers royaumes hyboriens. Sa position éloignée des terres natales hyboriennes, plus au nord, semble contrarier cette théorie. Toutefois, c'est une charmante petite enclave, facilement défendable sur toutes les frontières sauf celle de Koth, où des châteaux s'élèvent en nombre. Les dirigeants kothiens semblent avoir assez de problèmes internes que pour s'inquiéter d'une excellente armée ophirienne équipée avec tout ce que l'argent peut payer.

Au début du règne de Conan, Ophir comptait une alliance avec l'Aquilonie, rompue lors de la grande bataille sur les Plaines de Shamu, où Conan et ses armées découvrirent Ophir frayant

avec Koth contre eux. L'armée aquilonienne fut vaincue et Conan fait prisonnier.

Population : 1.100.000.  
Capitale : Ianthe (pop. 140.000).  
Dirigeant : Roi Amalrus.  
Villes importantes : Carnolla, Leucta, Pergona, Ronnoco et Vendishan.  
Ressources : or, gemmes et acier.  
Importations : aucune.  
Alliés : Aquilonie, Koth.  
Ennemis : Khoraja.  
Religion : Anu, Ishtar, Bel.



**Asmark (Fort)** : un château ancestral servant de siège à la province ophirienne d'Asmark. Il se situe à égale distance de Ianthe et de la frontière aquilonienne.

**Carnolla** : une cité-état d'Ophir au sud de la Plaine de Shamu.

**Fleuve Rouge** : un large courant au nord d'Ophir, tributaire du Khorotas. La source en est dans les Karpash et il coule à travers plaines et forêts avant d'atteindre Ianthe.

**Frasol** : un comté d'Ophir.

**Furie (Fort)** : une ancienne garnison ophirienne sur la rive de la rivière Furie au sud de Sicas. C'est un vestige des temps où l'Ophir s'étendait bien plus au nord.

**Furie (Rivière)** : un affluent de la rivière Khorotas coulant au sud-ouest à une centaine de lieues de Sicas.

**Ianthe** : la capitale royale d'Ophir est une cité de dômes, de tours et de toits de tuiles rouges. Située au nord du pays, elle est bâtie sur un promontoire rocheux le long de la Rivière Rouge. Le cours d'eau se jette fulminant sur le promontoire et scinde la cité en deux. Il n'y a que deux ponts pour la réunir dont un pont flottant. La citadelle au centre est aussi le point le plus élevé de la ville. Les remparts en sont hauts, crénelés et de granit blanc.

**Khalkat** : une baronnie ophirienne.

**Kirjahan** : une baronnie à l'ouest d'Ophir près de la frontière aquilonienne.

**Leucta** : une ancienne cité ophirienne de l'ouest à la jonction de trois routes fréquentées.

**Lodier** : une baronnie en Ophir.

**Mecanta** : un comté en Ophir.

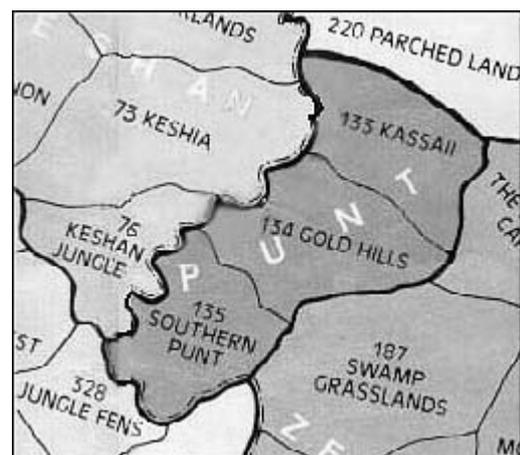
**Mont du Dieu Lunaire** : un pic en Ophir.

**Pergona** : une cité-état en Ophir.

**Ronnoco** : une cité-état en Ophir, près de la plaine de Shamu.

**Vendishan** : une province et/ou une cité en Ophir.

## Punt



*Le Punt est de sexe masculin. Ses habitants sont les Puntiens (Puntiennes). Le qualificatif est puntien.*

Un royaume noir à l'est de Keshan et à l'ouest de

Zembabwei. La rivière Styx forme les frontières sud et ouest du royaume, et ses affluents charrient l'or des montagnes proches. Les Puntiens récupèrent le précieux métal de la rivière grâce à de petites caisses spéciales. Dans les collines à l'est de Xuchotl se trouvent des gisements d'or, d'argent, de cuivre, de jade, de lapis lazuli et de marbre. L'or de Punt est supposé venir de ces collines, drainé par le Styx.

A l'est de sa capitale, Kassali, s'étend une large savane puis la forêt qui recouvre les hautes terres. Les esclavagistes des pays du nord envahissent souvent Punt et emmènent tout ceux qu'ils trouvent.

On sait peu de choses de la culture puntienne ou de l'économie du royaume. Le peuple adore une idole d'ivoire et combine probablement la chasse et la cueillette, se testant aux premières démarches agricoles et à la recherche de l'or.

Population : 730.000.  
 Capitale : Kassali (pop. 78.000)  
 Dirigeant : aucun.  
 Villes importantes : aucune.  
 Ressources : or, gemmes précieuses et semi-précieuses, bétail.  
 Importations : soies, épices et armes d'acier.  
 Alliés : aucun.  
 Ennemis : Keshan, Stygie et Zembabwei.  
 Religion : Nebethet.

**Cité de Pierre** : une grande cité souterraine en ruines, probablement identique à celle bâtie à Xuchotl. Le Lac de Mort se trouve à la verticale du centre de la cité, construite en blocs de pierre aux reflets verts.

**Jukala (Monts)** : une chaîne de véritables tours volcaniques dans les Pays Noirs au sud de Punt. Les montagnes sont couvertes de glaciers et de couches neigeuses. Les geysers et les sources chaudes sont courantes en ces lieux. Les pics sont l'une des sources du Styx. Le lotus d'argent, plante rare pousse dans une vallée secrète de cette chaîne.

**Kassali** : la capitale de Punt. Au centre de la ville se tient le palais royal et ses hautes tours. Les murs sont faits de boue séchée agrémentée d'ornement de verre et d'or.

**Nebethet** : le temple rond au dôme de marbre de la Déesse Ivoire est situé à des lieues à l'est de

Kassali. Le dôme est censé représenter le sommet d'un crâne d'argent.

**Route des Morts** : la route caravanière prise par les esclavagiste pillant les pays noirs de Punt et de Zembabwei. Elle traverse le Désert Sud depuis Khauran jusqu'au Styx.



## Le Royaume Frontière

*Le Royaume Frontière est de sexe masculin. Ses habitants sont appelés les Frontaliers (Frontalières). Le qualificatif est frontalier.*

Sorte de zone tampon entre la Némédie, la Brythunie et les peuples sauvages du nord, le Royaume Frontière est probablement la dernière nation hyborienne à avoir été fondée. Le pays sert aussi de route commerciale pour les marchands qui veulent éviter de payer la taxe némédienne. C'est une lande désolée faite de terres sauvages et marécageuses.

**Alkarion** : la capitale de Phalkar, la province la plus occidentale du Royaume Frontière.

**Atzel (Forteresse d')** : les ruines de l'ancienne citadelle du Seigneur des Bandits Atzel. Elles sont situées au nord de Cragfell sur la passe d'Ymir dans le Royaume Frontière.

**Belglat** : un hameau en perpétuelle activité dans le Royaume Frontière.

**Cragfell** : un petit village fortifié au sommet d'un

promontoire à l'est du Royaume Frontière. En son centre se trouve un long bâtiment de bois.

**Dembi** : un château en ruines ainsi qu'un village dans la partie septentrionale centrale du Royaume Frontière. Le château fut construit au sommet d'une colline et le village à ses pieds.

**Eloikas (Fort)** : le palais royal du centre-nord du Royaume Frontière. Le château est à trois jours de cheval de Dembi.

**Eridu** : une cité du Royaume Frontière. Eridu était originellement brythunienne et dédiée à l'adoration de Moloq. Elle se trouve au creux d'une profonde vallée autour d'un lac central entouré de collines sauvages.

**Grand Marais Salé** : un large bassin du Royaume Frontière qui reçoit le drainage des rivières de Brythunia, de Corinthe et de Némédie. La région devait être une mer intérieure lors du Cataclysme.

**Kaddonnia** : une province du Royaume Frontière adjacente à Phalkar.

**Lucerthan** : un village du Royaume Frontière.

**Moors** : plaines sauvages et calcaires dans le Royaume Frontière à l'endroit où se touchent la Cimmérie, l'Aquilonie et la Némédie.

**Pays Écroulé** : une aire du centre-ouest du Royaume Frontière qui fut anéantie par la chute d'une météorite. L'impact fut si fort qu'une journée ne suffit pas à traverser la zone atteinte. La faune et la flore ont survécu alentour, mais s'en trouvent fortement modifiées.

**Pays Hantés** : une région sauvage du Royaume Frontière habitée par des démons.

**Phalkar** : la plus à l'ouest des provinces du Royaume Frontière.

**Pougoi (Vallée de)** : la vallée forestière dans laquelle vivent les Pougoi. A l'une des extrémités de cette vallée se trouve un lac magique dans lequel une étoile de mer géante vivrait.

**Ramuda** : une cité animée et commerciale du Royaume Frontière.

**Ravengard** : une baronnie à l'ouest de Sfanol dans le Royaume Frontière.

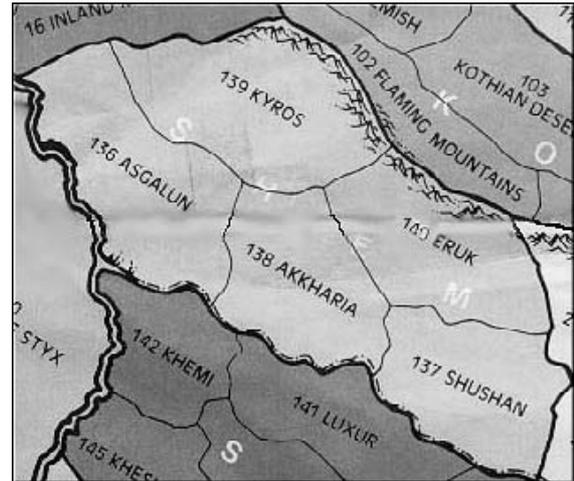
## Shem

*Shem est de sexe masculin. Ses habitants sont les Shémites (pour les deux sexes). Le qualificatif est shémite.*

Un royaume du sud entouré à l'ouest par l'Océan Occidental, à l'est par le Désert Oriental, au sud

par la Stygie et au nord par Argos, Koth et Khoraja.

Le Shem occidental est une plaine fertile ponctuée de cités-états dans les collines. Le pays devient de plus en plus aride au fur et à mesure que l'on suit les routes caravanières vers l'est, mais les centres névralgiques continuent d'affluer. Il existe une tension militaire permanente entre les cités des plaines et celles du désert.



Anciennement, les terres de Shem faisaient partie de l'ancien empire stygien. Des sauvages nomades des frontières orientales entre Shem et la Stygie appelés les Fils de Shem acquirent au contact des Stygiens un degré de culture supérieur. Des migrations se produisirent alors vers l'ouest et les deux ethnies se mélangèrent dans les prairies côtières.

L'ancien empire stygien ne devait pas tenir ces terres en grande estime, si ce n'est pour l'élevage ou pour une agriculture sommaire. Si la Stygie n'avait pas prospéré dans la région opposée, elle aurait sans doute mieux défendu ces terres lors des invasions des Kothiens venus du nord.

Les gènes des Hyboriens et des Stygiens combinés à ceux des Shémites ont produit un peuple hybride qui s'est établi dans les cités-états de l'occident shémite après avoir repoussé l'envahisseur kothien.

Les dieux des Shémites sont Ishtar, Ashtoreth, Derketo, Adonis et Bel. Le peuple est essentiellement pastoral, élevant du bétail dans les plaines et des moutons dans des endroits moins accessibles. Le pays se prête bien à

l'agriculture et les vignes comme les autres arbres fruitiers y donnent un excellent résultat. Il y a aussi des gisements de cuivre et d'or.

L'intelligence et la vigueur des Shémites leur permettent de prospérer dans d'autres secteurs commerciaux comme la production de textiles et de petites manufactures. Ils ont également produit un clan de guerriers redouté, les Asshuri, qui servent comme mercenaires dans presque toutes les armées du monde hyborien. Ils furent probablement formés lors des premières invasions des Kothiens.



Population : 6.300.000.  
 Capitale : Asgalun (pop. 410.000).  
 Dirigeant : Roi Akhirom (reine Pelishtia).  
 Villes importantes : Akhalat, Anakia, Akkaria, Nippr, Eruk, Shumir, Sabatea, Ataku.  
 Ressources : bétail, moutons, vin, raisins, fruits, grain, cuivre et or.  
 Importations : miroirs, soies, armures et armes.  
 Alliés : aucun.  
 Ennemis : Koth, Stygie.  
 Religion : Ishtar, Pteor, Bel, Nergal, Set, Ashtoreth.

**Abbaddrah** : une cité-état shémite couchée sur les prairies orientales longeant la rivière Styx à l'est de Luxor. C'est une ville compacte et bâtie en hauteur faite de dômes blancs et entourée d'un fin mur protecteur. C'est le point de jonction des routes caravaniers établies entre Asgalun à l'ouest et Eruk dans le nord. Au nord-ouest de la cité prospère une superbe forêt de cèdres.

**Akbitana** : également épelée Akbatana, c'est une cité du désert de Shem sise au sud de Khoraja. C'était un centre de commerce réputé pour la qualité de ses produits métalliques.

**Akkharia** : l'une des cités-états les plus au sud de Shem.

**Aphaka (Oasis d')** : située dans le désert au nord de Kuthchemes, on y trouve un autel dédié à Set.

**Aphaki** : un peuple originaire de Shem (d'Aphaka ?), qui a émigré au sud-ouest et établi la cité de Tombalku au sud du désert kushite.

**Asgakin** : une cité-état de Shem réputée pour la compétence de ses artisans du cuivre.

**Asgalun** : aussi appelée Askalon. La plus importante cité côtière de Shem, sise sur la rivière Asgalun. Asgalun est la capitale de la région de Pelishtia, une métropole dégénérée, véritable "contraste de splendeur et de décadence". Le palais royal est protégé par les murs d'une sorte de cité intérieure.

**Asgalun (Rivière)** : un grand fleuve shémite qui s'écoule vers l'est à travers les terres viticoles du Kyros et de Ghaza.

**Ashabal** : une ville shémite à quelques journées de marche à l'ouest de Nakhmet le long de la boucle nord du Fleuve Styx. On y trouve un grand temple dédié à Ashar, le dieu des vents.

**Ashur** : une ancienne nation maritime shémite qui s'est éteinte 1500 ans auparavant. Son port principal était édifié à l'emplacement de l'actuelle Asgalun. L'Ashur prospéra trois siècles en explorant les côtes du nord du Vanaheim aux contrées les plus au sud du continent. Et au-delà. Il est dit qu'en voguant au sud, ses marins découvrirent le Vendhya. Un tremblement de terre détruisit ses murs et ses cités tandis que les populations se soulevèrent.

**Asshuri** : un groupe, peut-être même un clan, de mercenaires shémites dont les origines remontent aux cités-états de Nippr, de Shumir et d'Eruk, entre autres. Nippr et Shumir ont entraîné des guerriers durant la lutte ouverte avec la Stygie. Les combattants d'Eruk furent levés en réponse aux invasions kothiennes.

**Aswana** : une ptite cité calme à l'est de Shem sur le Fleuve Styx. Cité-soeur de Bel-Phar, bâtie sur l'autre rive du fleuve.

**Baalur** : une cité-état shémite aux murailles octogonales bâtie dans les collines basses des Monts Pyrrhéniens. Baalur est la plus riche des cités shémites pour ce qui est de l'agriculture et des céréales en particulier. C'est un centre caravanier situé entre les royaumes hyboriens et les nations ensoleillées du sud.

**Bécharadur** : une cité-état côtière des régions herbeuses de Shem.

**Buryat** : une cité de pygmées sise au sud

d'Akkharia dans la partie sud-ouest de Shem. La "Mer de Buryat" est une vaste étendue de hautes herbes si hautes que l'on n'y distingue pas la cité des pygmées.

**Cité de Cuivre** : ruines d'une ancienne cité dans le désert oriental de Shem. Autrefois s'élevait là la Cité Sainte de Nithia, détruite par les Acheroniens il y a plus de 3000 ans. Des versets étranges sont inscrits en or dans ses murs de marbre. Il est dit que les ruines n'apparaissent qu'une fois tous les mille ans et qu'elles sont le sanctuaire d'un artefact puissant : le Sinistre Dieu Gris.

**Dan-Marcah** : une cité franche sur la côte nord de Shem près de la frontière argossienne.

**Désert Oriental** : nom donné à une vaste région aride à l'est des royaumes hyboriens. Shem et la Stygie s'étendant le long des montagnes bordant la Mer de la Vilayet.

**Désert Sud** : une étendue aride au sud de Kush près de Xuthal, sur une route orientée nord-sud des hauts-pays kothiens, de Shem et sortant de Stygie.

**Désolation** : un désert sauvage à l'est de Shem, aux vallées de sable rouge qui semblent avoir été le lit d'une ancienne mer, proche des Monts du Désespoir, des Dents de Zhafur et des Monts du Sang d'Attlos. Des pierres pointues peuvent être trouvées dans des positions étranges dans cette région.

**Encens (Route de l')** : une route caravanière entre Asgalun et Baalur ainsi nommée car même la poussière le long de cette voie respire les épices transportées par les chariots.

**Eruk** : une cité-état de Shem sur une grande route caravanière.

**Feu (Monts de)** : une chaîne volcanique sur la frontière septentrionale de Shem dont la partie nord-est s'étend vers les collines en bordure des Monts Kezankiens.

**Ghaza** : une cité-état shémite réputée pour ses vins aux prix exorbitants exportés via la route caravanière de Zamboula. Elle se trouve sur les rives de l'Asgalun près de Kyros.

**Harrikar** : un village dans la plaine rocheuse de Shem dont l'accès a été muré et recouvert par un toit de planches ne laissant dépasser que quelques tours murées elles aussi. Une étrange maladie aurait forcé les survivants à enfermer les morts à l'intérieur de la cité, aujourd'hui désertée.

**Île Sans Nom** : ou Siojina-Kisua, une île de l'Océan Occidental autrefois propriété valusienne. Elle se situe au sud de la côte de

Shem. L'île possède un temple d'architecture étrangère dédiée au dieu-crapaud Tsathoggua.

**Janagar des Portes d'Opale** : une ancienne cité perdue, dont la richesse dépassait l'imagination, qui existait avant que les océans ne submergent Atlantis. Les ruines sont encore visibles au cœur du désert entre Zamboula et Kutchemes, au centre d'une grande dépression, suffisamment profonde que pour cacher la cité aux regards qui ne se tiennent pas au bord. La cité est encore dotée de puissants murs, de tours pourpres, vertes, d'albâtre ou de marbre rouge. Des couples de bronze reflètent le soleil. De merveilleux palais, des temples et des terrasses occupent l'espace sous les tours. Le portail massif est incrusté d'opales, ce qui donne son nom à la cité. La légende prétend que la cité est maudite depuis que ses habitants, passés maîtres dans les arts noirs, ont défié les dieux eux-mêmes. Cela explique que tant de trésors restent inviolés de nos jours.

**Kaetta** : une petite cité-état shémite sise sur le Styx à proximité des ruines de Nithia. Elle se tient sur un plateau permettant une vue panoramique du désert à des lieues à la ronde. Bien que ses habitants vénèrent Mitra, le seul temple local est dédié à Ibis. Le commerce des opales fait vivre la ville.

**Khyfa** : un royaume shémite de montagnes dont les habitants sont fidèles au culte de Mitra. Ils détruisirent l'empire d'Amentet dans une guerre sainte qui dura sept cent ans.

**Kuthchemes** : une cité en ruines sous un dôme d'ivoire sise dans le désert au sud-est de Shem. La ville a connu son heure de gloire il y a plus de trois mille ans à l'époque d'Acheron et de la Vieille Stygie. On prétend qu'un vieux dieu appelé Zug vit dans les profondeurs de la cité près d'une rivière souterraine nommée Rivière des Ténèbres.

**Kyros** : une cité-état shémite de l'ouest connue pour la qualité et le prix exorbitant de ses vins. Elle se trouve sur la rivière Asgalun.

**Libnun (Collines de)** : une petite aire de hauts-plateaux au sud d'Asgalun dans la Shem occidentale.

**Nakhmet** : une petite ville shémite sur la rive nord du Styx dans la Province de Khopshef.

**Nedrezzar** : une cité-état shémite située sur la Route de l'Encens entre Baalur et l'ouest de Shem et Asgalun.

**Nippr** : une cité-état de Shem, sur la route des caravanes.

**Pelishtia** : une région de Shem dont la capitale est Asgalun.

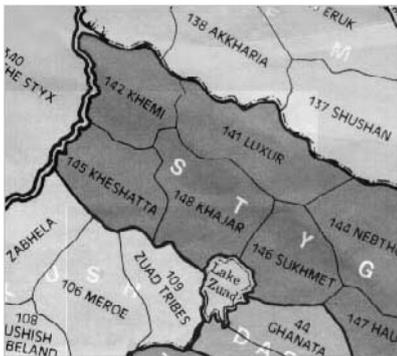
**Pyrhénéennes (Montagnes)** : une chaîne du nord-ouest de Shem au pied de laquelle on trouve les champs les plus fertiles du pays.

**Qjara** : une cité-état de la Ligue Shémite dans le grand Désert Sud. C'est une cité caravanière, réputée pour son commerce d'épices. Une rivière longe la cité sur le nord dont la source provient des Monts du Désespoir au nord. La cité-état de Sark ne se trouve qu'à quelques lieues au sud-ouest.

**Varhia** : un village frontalier entre les cités-états de Ghaza et de Kyros dans les plaines de Shem.

**Yamman** : une petite cité-état shémite au sud-ouest de Khoraja.

## Stygie



*La Stygie est de sexe féminin. Ses habitants sont les Stygiens (Stygiennes). Le qualificatif est stygien.*

Nichée dans sa retraite désertique, protégée par le puissant Styx, se trouve la Stygie. L'ancienne culture stygienne est en déclin, retournant sa malveillance contre elle-même, mais elle est aussi la source d'un grand savoir magique qui est toujours susceptible d'asservir le monde occidental.

C'est un royaume du sud bordé par l'Océan Occidental à l'ouest, le Styx au nord et à l'est, les royaumes de Kush, Darfar et Keshan au sud. Les terres sont partiellement occupées par des forêts, des marais et on compte de nombreuses îles à l'ouest des côtes, mais le plus souvent, le centre du pays est recouvert par un désert aride, hérissé de tombeaux et de sinistres ruines. Au sud de la plaine herbeuse se trouvent les marais hantés dits du Lotus Mauve. La forêt pluviale commence près

de la frontière du Darfar et de Keshan. Il y a plus d'herbe et une portion du Désert Oriental à la frontière de Kush. Des terres cultivées se succèdent le long du fleuve.

Les Stygiens constituent un peuple mystérieux, dont l'élite dirigeante est grande et porte le nez aquilin alors que les classes inférieures sont un mélange de Noirs, de Stygiens, de Shémites et d'Hyboriens variés. La Stygie est une nation décadente et sa population est en déclin. Les seules terres cultivables se trouvent le long du Styx.

L'économie est basée sur l'élevage nomade, la pêche, la manufacture, la joaillerie pour les amulettes et les talismans ainsi que la production de drogues. La Stygie forme d'excellents sorciers. Ceux-ci entretiennent des liens avec le lointain Khitai afin de s'approvisionner en denrées magiques. Les routes commerciales sillonnent le pays, apportant des biens divers aux Royaumes Noirs et en puisant les esclaves. Il y a aussi un peu de tisserands et de forgerons.

La Stygie est une théocratie, contrôlée par les prêtres de Set, le dieu-serpent. La capitale administrative et le siège du roi est Luxur, au centre et au sud du Styx sur une route caravanière importante. Le plus grand port et principal siège religieux est Khemi, sur l'estuaire du Styx. Sukhmet et Kheshatta sont des cités caravanières qui reçoivent les marchands des Royaumes Noirs. Depuis la côte, il est possible de suivre une caravane jusqu'à Sukhmet et au-delà.



Après le Cataclysme, la Stygie fut envahie par les survivants lémuriens originaires de l'Orient. Ils détruisirent une race pré-humaine d'hommes-serpents. Quelques survivants de cette race continueraient à vivre au sud. Le dieu serpent de la nation serait un résidu culturel de cette période.

Population : 2.100.000.

Capitale : Luxur (pop. 200.000).  
 Dirigeant : Pharaon Ctesiphon.  
 Villes importantes : Khemi (pop. 550.000),  
 Kheshatta (pop. 70.000), Harakht (pop. 86.000),  
 Sukhmet (pop. 34.000).  
 Ressources : gemmes, médicaments et charmes,  
 bronze, ivoire, perles, peaux et esclaves.  
 Importations : bétail, grain et produits agricoles.  
 Alliés : Kush, Turan, Zembabwei.  
 Ennemis : Shem, Darfar, Keshan.  
 Religion : Set, Derketo, Ibis.



**Akhbet** : une île inhabitée sur la mer à l'ouest de Khemi, en Stygie.

**Amanopet** : cité présumée stygienne, foyer de nombreux sorciers.

**Anciens (Temple des)** : un temple en ruines élevé en l'honneur de dieux pré-cataclysmiques sur une île près d'une boucle du fleuve Styx dans la province stygienne de Khopshef, au sud.

**Bakhr (Fleuve)** : un petit affluent du Styx,

prenant source au centre de la Stygie et s'écoulant vers le nord. Ils se rejoignent à trois lieues à l'est du gué de Bubastes, près de la cité en ruines de Nebthu. La capitale stygienne de Luxor est sise sur les rives du Haut Bakhr.

**Bel-Phar** : une petite cité de pierre de la Stygie orientale, sise sur le Styx. C'est la cité sœur d'Aswana, de l'autre côté du fleuve.

**Bubastes (gué de)** : un gué sur le Fleuve Styx qui sert souvent de rendez-vous à des voyageurs. C'est une route de caravanes réputée entre les pays du Nord et la capitale stygienne de Luxur.

**Cetriss (Palais de)** : un ancien palais abandonné creusé à même le rocher dans un canyon de l'Épine du Dragon dans l'ancienne Stygie. Ce fut le sanctuaire de Cetriss, un puissant sorcier dans les anciens jours il y a plus de 3000 ans. C'est là qu'il fabriqua la plante-champignon hybride appelée le Lotus Vert. Son pouvoir seul tenait éloignées les forces d'Acheron.

**Chaudechute (Lac de)** : un lac de taille moyenne dans le pays de collines à l'est de la Stygie. Les eaux aromatiques du lac sont réputées pour leurs vertus curatives. Les Stygiens le considèrent comme la source sainte du Styx.

**Désolations Sud** : les terres désertiques bordant Punt et la Stygie.

**Dragon (Épines du)** : une succession de petits pics en vue de la principale route caravanière à l'est de la Stygie. Ils s'élèvent au sud-ouest de Pteion et au sud de la Mer de Dunes.

**Dune (Mer de)** : un territoire maudit et hanté par les démons en Stygie, à l'ouest de Pteion.

**Ellobolu (Lac)** : l'étroit lac aux reflets marbrés formé par le Styx à l'est de la Stygie et considéré sans fond.

**Erkulum** : la cité murée de Set, située dans l'est de la Stygie le long du fleuve Styx.

**Eshur** : une cité-état de Stygie, assez ancienne.

**Gazal** : une cité et oasis dans le Désert Sud en Stygie, construite par les Gazali.

**Ghanara** : une région habitée par des gens à la peau brune, de fière allure, probablement identiques aux Ghanata.

**Grand Escarpement** : un immense mur rocheux qui sépare la vallée fertile du Styx du haut désert stygien.

**Harakht** : cette cité de Stygie est sise sur la rive du Styx à mi-distance entre Khemi et Luxur. C'est la cité du Dieu-Faucon.

**Hathor-Ka (Comté de)** : propriété de l'un des plus riches propriétaires terriens de Stygie, le vaste comté est situé le long du Styx à quelque distance

à l'est de Khemi. De nombreux édifices religieux et un temple dominant le domaine.

**Haut Désert Stygien** : débutant au sommet du Grand Escarpement, le désert s'étend sur des centaines de lieues à travers l'ouest de la Stygie. Le désert est tout sauf inhabité et se trouve parsemé de ruines d'anciennes places fortes, de temples dédiés à d'antiques divinités, de statues énigmatiques et de monuments. Le Sphinx du roi Rahotep s'y trouve également.

**Helu (Fleuve)** : un cours d'eau dans la province taianienne de Stygie. La présence de cette rivière fait de la région l'une des plus fertiles en Stygie. Elle se vide dans le Styx.

**Ilkhar des Tours de Perle** : une cité perdue dans le Grand Désert. Ses habitants déplurent aux dieux et ceux-ci détruisirent la ville par une pluie de flammes qui dura trois jours. On prétend que la cité a été effacée par les sorciers d'Amanopet et n'est plus visible aujourd'hui.

**Karnath** : une cité stygienne sur la côte ouest de Khashatta, le terminus occidental de la grande route commerciale de Stygie.

**Khajar (Oasis)** : en Stygie à trois jours de voyage par chameau à l'est des rivages de l'Océan Occidental et loin à l'est de Nebthu. Le sorcier Thoth-Amon y possède une résidence.

**Khemi** : la plus importante cité et le plus grand port de Stygie, sise sur les rives du Styx à son estuaire sur l'Océan Occidental. Khemi est connue pour ses murailles noires et ses sinistres citadelles. Elle fut la capitale stygienne de la religion et les étrangers n'y sont pas les bienvenus. De nombreuses pyramides et autres tombeaux se trouvent non loin, dans le désert.

**Kheshatta** : une cité de magiciens au sud de la Stygie, sise sur la route caravanière nord-sud originaire de Kush.

**Khet** : la fabuleuse Cité des Scorpions dont les ruines se trouvent en Stygie le long du Styx. Contemporaine d'Acheron, la cité était destinée à la vénération de la déité mineure Selkhet. Durant les "années de dissolution", la ville fut abandonnée et tomba en ruines.

**Khopshef** : une région de Stygie immédiatement à l'ouest de Pashtun. Cette province ne compte guère de grande cité.

**Kutchernes** : une cité du Désert Sud au nord du Styx. C'est le centre caravanier le plus important de la région.

**Luxur** : la capitale administrative de Stygie, site du Trône d'Ivoire et principal centre commercial du royaume. Luxur est plus à l'intérieur des terres

que Khemi, la capitale religieuse, et fut autrefois sous l'emprise d'un culte yezmite. Elle est sise sur une boucle de la rivière Bakhr en ligne directe avec le Gué de Bubastes sur le Styx.

**Marais du Lotus Noir** : un marais oublié infesté de serpents au sud d'une boucle du Styx à plusieurs jours de marche de Khemi en Stygie.

**Nebthu** : une cité sur la rive du Bakhr, près de son lieu de rencontre avec le Styx. Des ruines blanchissent à proximité tandis qu'une haute statue d'un dieu entre l'homme et l'hyène s'y trouve également.

**Pashtun** : une cité sise sur une île au nord du Styx. La cité est disputée par Shem et la Stygie et sa richesse commerciale ajoute à l'enjeu.

**Plaisir (Île du)** : une vaste garçonnière sur le Styx, utilisée par les Princes de Stygie.

**Pourpre-Lotus (Marais du)** : au sud de la Stygie se trouve un marais où pousse cette plante dont le jus provoque une paralysie momentanée. On dit le lieu hanté par des spectres.

**Pteion** : une cité en ruines hantée par des goules dans l'est stygien à quelque distance de la frontière de Taia. Ancien foyer des Sorciers Noirs de Stygie, elle fut abandonnée lorsque le désert s'en est emparé. On dit l'endroit riche en reliques de grande puissance, parmi lesquelles l'Ax de Varanghi.

**Pyramides Hantées** : ruines de sinistre réputation en Stygie.

**Python** : aussi appelée la Cité des Tours Pourpres. Fut autrefois la capitale d'Acheron mais fut aussi propriété de l'Ancienne Stygie. On prétend que les obélisques y étaient si hautes qu'elle pouvaient percer la lune.

**Qarnak** : une région à l'ouest du Styx dans l'est de la Stygie parsemée de tombes, de temples oubliés et d'édifices bâtis par d'antiques races à flanc de falaises pourpres.

**Rasht** : un petit village de paysans sur les rives du Helu en Stygie. Une bataille y fut récemment livrée.

**Ribeth** : une cité-état fortifiée dans la région entre le Styx et les Ilbars à deux jours de chevauchée à l'est de Thesrad au cœur de collines boisées.

## Turan

*Le Turan est de sexe masculin. Ses habitants sont les Turaniens (Turaniennes). Le qualificatif est turanien.*

Également appelé l'Empire du Soleil Levant, Turan est une nation dont les terres s'étendent le long des rivages occidentaux de la mer de la Vilayet mais également plus à l'ouest à travers les déserts et les steppes, rejoignant la frontière de Zamora.



Turan est le royaume le plus riche des royaumes à l'ouest de Khitai, à l'exception de la Vendhya. Il compte de nombreux ports le long des rivages est et ouest de la Vilayet et maîtrise les eaux du large. Sa capitale, Aghrapur, possède un superbe et immense palais appelé la Cour du Soleil Levant.

Les ambitieux Turaniens (qui s'appellent souvent Hyrkaniens en fonction de leurs origines) lancent des attaques dans toutes les directions dans leur soif d'agrandir leur empire. Ils se sont emparés de la majeure partie des cités caravanières du Désert Oriental, peuplé la frontière orientale de Zamora... Leur roi le plus puissant, Yezdigerd, a même obtenu tribut de Shem et de la Byrthunie et a vaincu par endroits les armées de l'Hyperborée et de la Stygie.

Population : 12.400.000.

Capitale : Aghrapur (pop. 1.350.000).

Dirigeant : Grand Sultan Yezdigerd.

Villes importantes : Sultanapur, Yaralet, Korunsun, Shanpur, Vezek, Akif, Khawarism, Secunderam.

Ressources : Perles, gemmes précieuses, tapis, armes et armures, produits alimentaires.

Importations : Esclaves, épices, objets de loisir.

Alliés : Hyrkanie

Ennemis : Vendhya, Aquilonie, Stygie.

Religion : Erlik, le Tarim Vivant.

**Achmai (Fort d')** : un fort de pierre à plusieurs milles hors de la ville turanienne de Gala. Le fort est souvent le fief de troupes clandestines.

**Aghrapur** : aussi épilé Agrapur ou Agraphur, c'est un large port maritime ouvrant sur la Vilayet et capitale de l'Empire Turanien. C'est aussi là qu'un immense palais décoré fut construit sur une falaise surplombant la mer. Le gros de la cité se trouve plus à l'intérieur des terres, sur l'estuaire du fleuve Ilbars. Des caravanes de l'ouest et du sud convergent à Aghrapur. Des biens originaires de l'est arrivent également au port via la portion sud de la Vilayet, mais la plupart du temps ils transitent depuis le Rhamdan ou Khorusun. Aghrapur fut sans doute la plus splendide et peuplée cité de l'Occident.

**Akif** : une cité de Turan, située sur le fleuve Ilbars.

**Al Azair** : une cité au sud de Turan.

**Alhmet** : sultanat turanien.

**Amapur** : une cité du Turan qui fut autrefois un port maritime. La ville compte encore un vaste quai de pierre, même si elle se trouve actuellement à de nombreuses lieues de la mer la plus proche.

**Aqaba** : une oasis turanienne autour de laquelle est bâtie une ville, assez bien fournie en eau potable dans le Désert Oriental.

**Bahari** : un campement ou une oasis au sud de Yaralet dans le nord-ouest du Turan.

**Bhambar (Passe de)** : une passe menant à travers les Monts Brumeux de Turan.

**Darba (Collines)** : une série de collines au nord-est de Fort Sikander en Venjipur. Les ruines gargantuesques d'une ancienne cité blanchissent sur l'une d'elles. L'armée turanienne livra bataille à cet endroit.

**Gala** : une cité turanienne endormie sur les rives

du Shimak à proximité de Fort Zheman.

**Garma (Route de) :** une route menant à travers les Montagnes Brumeuses à Samara en Turan.

**Gharat (Temple de) :** à 50 milles au sud de Fort Wakla au nord de Turan, près de la route caravanière.

**Ghori, Fort :** une citadelle turanienne au sud-est de la Vilayet sur la steppe hyrkanienne. Elle garde la route orientale.

**Haruk :** une cité turanienne au sud de Gala. Une chaîne de collines se trouve au nord de la ville.

**Ilbars (Fleuve) :** le principal cours d'eau de l'Empire turanien. Il coule depuis sa source dans les Colchiens et les Ilbars, au nord à travers les steppes et la plaines herbeuses jusqu'à la cité de Samara. La masse des Monts Brumeux empêche l'Ilbars de rejoindre la mer par le plus court chemin et il serpente donc à la limite du désert jusqu'à la riche cité d'Akif. Là, il bifurque à l'est en s'enrichissant des affluents des Monts Brumeux jusqu'à atteindre la Vilayet dans son estuaire d'Aghrapur. Le Turan et l'Iranistan se disputent ses rives en permanence.

**Jebail (Monts) :** une petite chaîne près de Sultanapur dans le nord de Turan.

**Karapur :** une cité dans le comté de Venjipur.

**Kézankiennes (Marches) :** une ville turanienne à deux jours de cheval d'Aghrapur à travers les Kézankiens.

**Khawarizm :** ou Khawarism, le port le plus au sud de Turan sur la Vilayet. Il n'y a pas de port au nord jusqu'à Aghrapur. Le lieu est un marché aux esclaves réputé.

**Kherdpur :** une cité au nord de Turan sur la route des caravanes de Fort Wakla.

**Khorusun :** aussi épilé Khorosun ou Khurusun, le port principal du Turan sur la côte orientale de la Vilayet. La ville est réputée pour ses orfèvres.

**Lac des Larmes :** un lac montagnard près de Sultanapur au nord de Turan.

**Liche des Sables (Gorge de la) :** un ravin découpé dans les Collines du Dragon dans le désert à l'ouest de Turan. On prétend que la passe est hantée par un esprit maléfique.

**Marais du Cauchemar :** un marais malsain en permanence couvert de brumes près de Fort Ghori en Turan. Au centre reposent les ruines de Puhru-Shatammu.

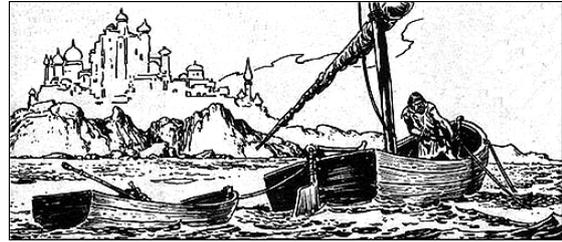
**Maypur :** une cité turanienne sur une route caravanière.

**Mehar (Marais de) :** une mer marécageuse couverte de roseaux bordant la Vilayet entre Aghrapur et Sultanapur. Ce lieu est le terrain de

chasse des terribles Chats des Marais.

**Nahareh :** un village en Turan.

**Onagrul :** un campement pirate sur les rives de la Vilayet, autrefois un port turanien.



**Puit de Paix :** un village turanien dans les collines au pied des Ilbars, au sud-est de Fort Zheman.

**Route des Rois :** l'un des travaux les plus importants de l'Âge Hyborien est cette route qui court à l'ouest depuis la cité d'Aghrapur sur les rives de la Vilayet passant par Arenjun et Shadizar, à travers la Corinthe, Belverus et Tarantia et au sud par le Poitain vers le Khorotas et Messantia. La route est ininterrompue et fréquemment usitée et permet aux nations qui la bordent d'accroître fortement leurs relations avec l'extérieur. Le plus souvent pavée, elle se résume parfois à un large chemin de terre dans ses endroits les plus sauvages.

**Val du Soleil :** une chaude oasis au nord de Turan où l'on trouve un lac, des mines d'or et de larges animaux.

**Vallée Salée :** la route principale entre Fort Zheman et le village de Winterhome dans les Ilbars de Turan.

**Venjipur :** le nom turanien des restes de l'empire de Venji, Venjipur est un pays de jungles humides autour du Golfe de Tarqheba, à l'est d'Iranistan et au sud des Colchiens. La culture du lotus rapporte les quelques deniers des agriculteurs locaux, par ailleurs soumis culturellement et économiquement au Khitai.

**Venjipur (Ville de) :** le centre administratif de Venjipur sur le Golfe de Tarqheba. La cité portait d'ailleurs le nom de Tarqheba avant l'invasion turanienne.

**Vezek :** un avant-poste turanien dans le Désert Oriental où les caravanes paient le droit de passage.

**Wakla (Fort) :** un avant-poste turanien dans le désert des Zuagir. Wakla se trouve sur la principale route de caravanes est-ouest et plus ou moins entre Khoraja et Aghrapur.

**Winterhome :** une ville turanienne dans les collines au nord des Ilbars.

**Zheman (Fort)** : le site d'une garnison turanienne dans les collines au pied des Ilbars.

**Zhurazi (Archipel de)** : un groupe d'îles dans l'est de la Vilayet composé de deux îles principales et de plusieurs îlots, au sud-est d'Aghrapur. Des hommes à la peau jaune vivent au sud de ces îles et vénèrent des dieux-lézards.

## Uttara Kuru et l'Asura Oriental

*Uttara Kuru est de sexe masculin. Ses habitants sont les Kurusans (Kurusanes). Le qualificatif est inconnu.*

Considéré comme un mythe dans la plupart des régions du monde, Uttara Kuru est un pays d'anciennes magies, de montagnes brumeuses, de forêts côtières denses et de ruines hantées de l'ancienne cité d'Uttara Kuru. Le peuple de ce pays défend farouchement ses frontières et est un ancien ennemi de Vendhya.

**Kusai** : une cité-frontière d'Uttara-Kuru.

## Vanaheim

*Le Vanaheim est de sexe masculin. Ses habitants sont les Vanir (pour les deux sexes). Le qualificatif est vanir.*



La plus à l'ouest des nations du Grand Nord, à l'ouest d'Asgard et au Nord de la Cimmérie et de la Désolation Picte.

C'est un pays sombre, principalement couvert par la toundra qui se couvre de neige lors des longs

hivers. Une forêt marécageuse hérissé les régions les plus au sud. Des glaciers descendent des Monts Eiglophiens au sud et des Montagnes Bleues près de la frontière avec l'Asgard. Loin au nord se trouvent d'autres montagnes, couvertes de glace en permanence.

De redoutables tempêtes naissent dans l'Océan Occidental et au nord. Les seules régions habitables du Vanaheim en ce qui concerne les humains sont celles de la côte occidentale. Il y a là de nombreux villages qui vivent de la pêche, de la chasse et de l'élevage. Les enfants collectent les œufs des oiseaux marins le long des falaises de la côte. Le climat côtier est tempéré par la mer, au contraire de celui qui règne à l'intérieur des terres.

Les monts Eiglophiens et les hautes terres sont également peuplées, pour réserver bon accueil aux raids des Cimmériens et des Æsir.

La légende prétend que Ymir, le Géant de Givre, vit dans les régions au nord du Vanaheim. C'est un dieu populaire en ce pays.

Population : 720.000.
Capitale : aucune.
Dirigeant : petits rois et chefs.
Villes importantes : aucune.
Ressources : bois, pêche, fourrures et cuirs.
Importations : armes d'acier.
Alliés : aucun.
Ennemis : Asgard, Cimmérie et Désolation Picte.
Religion : Ymir.

**Fleuve Bleu** : une large et profonde rivière qui draine les fontes neigeuses des taïgas et des montagnes au nord du Vanaheim. Elle prend source des les Montagnes Bleues.

**Île de l'Épée** : une île située sur un large lac au sud-ouest du Vanaheim. L'île est habitée par des indigènes vanir, dirigée par un chef appelé Thorfel le Juste.

**Lireigh** : un campement sur la côte ouest de Vanaheim nommé d'après le patronyme de son chef.

**Montagnes Bleues** : une chaîne rocheuse dans le Vanaheim formant la frontière avec Asgard.

**Rivière Hurlante** : un cours d'eau au nord de Vanaheim. Ses nombreuses cataractes et rapides lui donnent son nom. Sa source se trouve dans les

glaciers du Nord Lointain.

**Wulfstan (Hall de)** : situé sur la côte près du Hall de Starkad en Vanaheim.

## Vendhya



*La Vendhya est de sexe féminin. Ses habitants sont les Vendhyens (Vendhyennes). Le qualificatif est vendhyen.*

Un royaume ancien et prospère de l'est, bénéficiant d'un climat tropical dans une zone proche de l'Inde moderne. Au nord se dressent les massifs Monts Himéliens et leur partie peuplée appelée le Ghulistan. A l'ouest se trouve Kosala, dominé par son puissant voisin. A l'est se trouvent les mystérieux pays de Uttara Kuru et de Kambuja. Au nord-est, au-delà des montagnes et des jungles, s'étend le Khitai.

La Vendhya possède de vastes étendues forestières où peu d'hommes se risquent et dont peu reviennent. C'est un pays autonome de grande richesse. Son agriculture est très développée, tout comme son industrie textile, ses mines de minerais précieux, ses cultures d'épices, de drogues et de cosmétiques.

Les jungles de Vendhya regorgent d'une vie fascinante. Eléphants, tigres, panthères, singes, gazelles et gorilles peuvent y être trouvés. Des oiseaux colorés et rares peuplent les cimes des arbres. Yaks et bouquetins peuplent les régions

montagneuses au nord et certains ont été domestiqués par les habitants des contreforts.

Population : 14.000.000.

Capitale : Ayodhya (pop. 2.700.000).

Villes importantes : Khorala, Jhelai, Bakharus, Peshkhauri.

Ressources : agriculture, textiles, minéraux, bois, jade, perles, herbes, épices, drogues (lotus)...

Importations : aucune.

Alliés : Kosala, Iranistan.

Ennemis : Turan, Ghulistan.

Religion : Asura, Kali, Hanuman.

**Afghulistan** : c'est la région au sud-ouest des Monts Himéliens habitée par les tribus afghuli. A ne pas confondre avec le Ghulistan. Les célèbres Nez Rouges, une espèce de vipères, vit là.

**Amir Jehun (Passe d')** : s'étend à l'ouest de la Passe de Shalizah dans les Monts Himéliens en territoire afghuli, offrant la route la plus courte entre Vendhya et la vallée de Gurashah sur le versant nord des Monts.

**Bhagobah (Citadelle de)** : située au plus profond de la jungle à une demi-journée de marche de la citée vendhyenne de Gopur.

**Femesh (Vallée de)** : site d'une bataille glorieuse en Vendhya, situé à proximité d'un affluent de la rivière Jhumba.

**Ghulistan** : nom d'une région habitée par des tribus montagnardes au sud des Himéliens, au nord de Kosala et à l'ouest de Vendhya. On ne doit pas la confondre avec l'Afghulistan, la part sud du Ghulistan où les Afghuli vivent. Des vallées tortueuses et étroites séparent les montagnes abruptes. Il y a toutefois des routes commerciales à travers ce décor dont la plus connue est la Passe d'Amir Jehun, une large vallée s'étendant des terres hyrkaniennes à la Vallée de Gurashah. De même, au sud-est, l'étroite crevasse de la Passe de Zhaibar fournit un accès en Ghulistan aux Vendhyens.

**Gopur** : une cité aux minarets d'or située dans les jungles au sud de Vendhya.

**Gurashah** : ou Gurasha, une vallée et rivière dans des collines au nord des Monts Himéliens à travers laquelle la route principale entre Vendhya et l'Hyrkanie passe.

**Gwandiakan** : une cité au nord-ouest de Vendhya, dans les collines proches des Monts Himéliens. Elle est plus large que Sultanpur et Agraphpur réunies mais de la moitié de la taille

d'Ayodhya. C'est une cité de tours d'albâtre, de dômes dorés et de temples à colonnades. C'est aussi la demeure d'été de la cour vendhyenne.

**Himéliens (Monts)** : une étendue de hauts pics au nord de Vendhya. Son sommet le plus élevé était le Mont Pajaram, le "Piliers des Dieux". Son avancée méridionale est habitée par de cruelles tribus et est appelée le Ghulistan. Au nord se trouve le grand bassin montagnard de Meru et son lac de Sumero Tso. Les Monts Talakama qui trempent au nord du bassin rejoignent les Himéliens à l'est et à l'ouest de Meru.

**Îles Brumeuses** : un archipel de petites îles à l'ouest de la côte vendhyenne où des herbes secrètes sont cultivées.

**Jhelai** : un lieu en Vendhya constitué de cavernes habitées par des ermites.

**Jhumda (Fleuve)** : depuis les Himéliens, il coule au sud-ouest à travers Vendhya. Son cours est rouge du sang des affrontements entre Hyrkaniens et Vendhyens.

**Kaleekhat** : une cité de Vendhya, résidence d'un sorcier du Premier Cercle appelé Asoka.

**Kangra** : cette cité vendhyenne prospère dans une jolie vallée au nord et est la cour du Roi Été.

**Khorala** : une cité en ruines dans les jungles de Vendhya d'où, dit-on, proviendrait le célèbre joyau nommé l'Étoile de Khorala.

**Khurum** : un village de la tribu des Wazuli et aussi le nom de la rivière et de la vallée proche dans les Monts Himéliens à l'est de l'Afghulistan.

**Maharashtra** : une cité en ruine située dans la forêt de Gendai au nord-ouest de Vendhya. Les ruines sont celles, abandonnées, de la première capitale de Vendhya et contiennent la tombe du premier roi local, Orissa le Conquérant. Une guerre sainte serait à l'origine de la destruction de la cité.

**Najapur** : une cité-province de l'ouest de Vendhya, couverte par de vastes forêts verdoyantes.

**Pays Inconnu** : un contient minuscule loin au sud de la Mer Vendhyenne. C'est un pays de jungles humides, de larges plaines désolées et de grands dômes de pierre. Il est habité par des hommes à la peau sombre de petite taille et vivant dans les arbres.

**Peshkhauri** : une cité et province au nord-ouest de Vendhya, dirigée par un gouverneur.

**Raktavashi (Mont)** : un pic montagneux dans les Monts Himéliens dans les contrées de Kirghiz au nord de Vendhya.

**Yimsha (Mont)** : l'un des principaux pics des Himéliens dans la région du Ghulistan, servant de

forteresse aux Sorciers Du Cercle Noir.

**Zhaibar (Passe de)** : un trou important dans les Himéliens à travers lequel une route mène depuis Peshkhauri en Vendhya par-delà le Mont Yimsha en Hyrkanie.

## Zamora



*Zamora est de sexe féminin. Ses habitants sont les Zamoriens (Zamoriennes). Le qualificatif est zamorien.*

Un royaume de l'est fondé par les anciens Zhemri des millénaires avant l'ère de Conan. La nation se trouve au sud-est de l'Hyperborée, à l'est de la Brythunie et de Corinthe, au nord de Koth et à l'ouest de la steppe turanienne. A sa frontière orientale se dressent les Monts Kézankiens, derrière lesquels s'étendent des marches apparentant à Zamora, mais contestées par le Turan. Les Karpash se dressent sur la frontière occidentale et une petite chaîne montagneuse bloque l'accès par le sud. Les passes sont généralement bloquées par les chutes de neige et les pluies printanières. Des fortins occupent les

montagnes pour protéger le pays et prélever les taxes.

La capitale de Zamora, Shadizar, prospère sur la Route des Rois. Zamora est un royaume ancien et particulier, placé sous un despotisme absolu, le roi étant placé sous la gouverne d'un sorcier. Le culte majoritaire est celui du dieu-araignée Zath, centré sur Yezud.

Zamora fut fondée par les Zhemor au temps où l'ancienne Hyperborée était renversée par les Aesir. Les Hyboriens ont lancé des chasseurs d'esclaves sur Zamora par le passé, mais n'ont jamais réussi à en déstabiliser le gouvernement.

Population : 3.300.000.  
Capitale : Shadizar (pop. 410.000).  
Dirigeant : Roi Mitratides.  
Villes importantes : Arenjun (pop. 330.000), Yezud (pop. 110.000).  
Ressources : moutons, bétail, cuivre, étain.  
Importations : nourriture, épices, gemmes.  
Alliés : Turan.  
Ennemis : Hyperborée.  
Religion : Zath, Bel, Ishtar, Nergal.

**Amanar (Fort)** : aussi appelé la Sombre Forteresse par les tribus locales, il est construit dans les Monts Kézankiens dans la Zamora orientale. Il peut étendre sa domination sur de nombreuses routes de caravanes en direction de Sultanapur. Ce fort fut le fief d'un puissant sorcier maléfisant : Amanar.

**Aranza (Désert)** : une terre désolée de Zamora, à l'est des Montagnes Karpash. C'est le foyer des Pili, un peuple d'hommes-reptiles. Il est dit que les Pili menèrent une longue guerre connue sous le nom de Bataille d'Aranza en employant des soldats humains parmi la population du désert plus de 1200 ans auparavant.

**Ardubal (Temple d')** : les ruines d'un ancien temple au nord-ouest de Zamora. Un petit village s'étend au bas du temple. Des rumeurs locales font état de l'appartenance du temple au roi Ardubal IX et les restes de l'antique cité de Pulawar sont encore visibles, bien que la ruine de la cité remonte à un millier d'années.

**Arenjun** : la bien nommée cité des voleurs de Zamora recèle bien plus de malandrins que la plupart des autres lieux habités du monde Hyborien. Son quartier le plus exposé s'appelle le

Tripot.

**Ashmir** : une petite cité-état prospérant sur la rive d'une rivière lente et glauque au nord de Zamora.

**Bosquet des Habitants des Arbres** : un lieu où poussent des arbres d'une taille incroyable à l'est des Karpash en Zamora. La pousse des arbres est due à un talisman appelé "la Graine Sacrée". Les Habitants des Arbres vivent dans un village caché par les branches.

**Brise d'Arenjun** : une oasis à deux longs jours de chevauchée au sud-est d'Arenjun en plein désert. Aussi connu sous le nom de Vue de Kherdpur ou encore Oasis de la Mort.

**Cratère (Lac du)** : le cratère d'un ancien volcan rempli d'eau, situé dans les Monts Karpash le long de la frontière entre Zamora et la Corinthe. Au centre du lac s'élève un palais de cristal, demeure du sorcier Amon-Rama. Au sud du cratère se trouvent de nombreux villages.

**Crête des Cimes** : une basse chaîne de montagnes dans la steppe à l'est de Zamora. La cité d'Elkad se trouve au sud-est.

**Dragon (Collines du)** : une série de collines entremêlées entre Arenjun et Zamboula. De loin, les collines grises ressemblent à un dragon allongé. A deux jours de cheval au sud s'élève une oasis.

**Elika** : une cité zamorienne hors de la route entre Shadizar et les Monts Karpash. Elle fut édifée sur la rive du fleuve Illitese.

**Elkad** : une petite cité emmurée située dans un cratère météoritique dans la steppe à l'est de Zamora. La cité cachée, autrefois un avant-poste zamorien est entourée de collines et de promontoires ainsi que de montagnes au nord-ouest. La ville est maudite et ses habitants sacrifient des vies humaines pour apaiser des démons appelés "gens de la terre".

**Feudragon (Caverne de)** : une caverne dans les Monts Karpash entre Zamora et Brythunia. La caverne et le petit village en contrebas furent le repaire d'un mystérieux sorcier et de son animal familier, un dieu-dragon.

**Grisinge (Monts)** : hauts plateaux à l'est de Zamora et rejoignant la Vilayet au nord. Des anthropoïdes mangeurs d'hommes vivent là et ressemblent à des singes gris.

**Jatte** : un village de géants vivant en Zamora, à plusieurs heures de marche de la Route de Shadizar.

**Kalandor** : une petite cité au pied des Karpash de Zamora, au nord de Yezud.

**Karatas** : une cité sur la rive du Lac Sargasso en Zamora. Le nom signifie le Rocher Noir et indique le promontoire rocheux sur lequel la ville est bâtie.

**Ketha** : une cité caravanière entre Zamboula et Shadizar. Célèbre pour ses carrières de pierre et sur un territoire disputé par Zamora et Khauran.

**Kézankiens (Monts)** : une chaîne s'étendant du nord vers le sud le long des frontières orientales de Zamora et de Koth. Les habitants de ses contreforts sont hostiles aux étrangers. Une passe sise près du Temple du Dieu Sanglant mène à Arenjun. Des sources chaudes sont fréquentes à l'ouest mais leurs eaux goûtent le soufre.

**Kharshoi** : un village de Zamora situé à quelques lieues à l'est de la citadelle de Yezud. C'est le lieu habité le plus proche de Yezud.

**Khesron** : le village en contrebas de la citadelle de Yezud en Zamora. Il est petit et son bâtiment le plus grand est une auberge à deux étages. C'est pourtant le lieu de départ d'une route caravanière qui le relie à Sultanapur à travers les Monts Kézankiens.

**Komath** : un village de Zamora.

**Larsha** : nommée "la maudite", une cité en ruine de Zamora à l'est de Shadizar. Elle date sans doute du Cataclysme. La légende prétend qu'elle serait en réalité la capitale des Zhemri et contiendrait leurs anciens trésors.

**Nezvaya (Rivière)** : une rivière hyperboréenne qui court au sud à travers des pays forestiers et rencontre force lacs et points d'eau nourris par des glaciers. Depuis les Monts Graaskal, quelques affluents tels le Fleuve Gelé la rejoignent pour ensuite bifurquer vers l'est aux frontières de Zamora et se vider ensuite dans la Vilayet.

**Ong** : une cité au nord de Zamora tenant son nom du dieu de la douleur, mi-homme mi-lion.

**Ophir (Passe d')** : une haute route montagnarde entre Zamora et Ophir à travers les Karpash. Le passe est réputée pour sa dangerosité et ses embuscades fréquentes.

**Pouvoir (Mont du)** : le temple fortifié de Thulsa Doom, situé sur une corniche rocheuse surplombant la Vilayet à l'est de Zamora. Sur le versant ouest du pic fut construit un amphithéâtre. Le lieu est aujourd'hui habité par des troglodytes et recèle de nombreuses cavernes, tunnels, caches et salles.

**Puit des Rois** : un ancien puit de pierre dans les pays arides de Zamora à plusieurs jours au nord-est de Shadizar. Des rochers noirs l'entourent.

**Pulawer** : une antique cité-état de l'empire de

Janagar détruite par la magie il y a plus de mille ans. Tout ce qui en reste est un vieux temple au nord de Zamora

**Rinjaruin** : une cité-état au nord de Zamora.

**Vos (Fort)** : un fort frontalier dans les Marches Orientales de Zamora. Une steppe l'entoure à l'est et à l'ouest, en vue des Monts Kézankiens.

**Yazdir** : cité située sur la frontière au nord de Zamora.

**Yezud** : la cité fortifiée du dieu-araignée, Zath, est située sur le Mont Graf dans les Karpash de Zamora. Le pic est prétendu inaccessible.

**Yezud (Passe de)** : une étroite passe montagnarde menant au sud-est à travers les Karpash entre Zamora et la Brythunie.

**Zamatra** : une cité en Zamora à trente lieues au nord d'Arenjun.

**Zamindi** : un village sur la route entre Shadizat et Yezud, en Zamora. Ses destriers sont renommés.

**Zamoriennes (Marches)** : terrains sur la frontière entre Zamora et le Désert Oriental mais placés sous allégeance zamorienne.

**Zucarla** : une cité-état dans les montagnes au sud de Zamora.

## Zembabwei



*Le Zembabwei est de sexe masculin. Ses habitants sont les Zembabweyens (Zembabweyennes). Le qualificatif est zembabweyen.*

Aussi appelé Zimbabwe, il s'agit d'un puissant royaume noir au sud et à l'est de Punt. Il est dirigé par des Rois Jumeaux et possède des terres fertiles au nord devenant une jungle tropicale au sud et à l'est. Le Styx supérieur forme sa frontière

occidentale, une large rivière au nord-est et des plaines hostiles au sud forment d'autres frontières alors qu'à l'est, les rives de l'Océan Sud s'étendent.

Les guerriers de Zembabwei descendent des Kchaka, une puissante tribu des Royaumes Noirs. Lorsque les Zembabweiens furent chassés de leurs terres par une tribu plus puissante, ils migrèrent vers l'est, atteignant les ruines de la cité appelée Vieille Zembabwei. Les tribus proches considéraient la région comme maudite, laissant l'endroit aux Zembabweyens, qui rebâtirent la cité.

Pendant des millénaires, ils combattirent les wyvernes géants qui émergeaient de la jungle et des niches des montagnes orientales. Un héros de la tribu, Lumbeba, voyagea jusqu'aux niches pour s'emparer de quelques œufs. Il les amena à éclosion et découvrit qu'on pouvait dompter les wyvernes pour les chevaucher. Cette force aérienne a permis aux Zembabweyens d'étendre leur domination sur les tribus proches et de former le royaume actuel. Lumbeba en devint le roi.

Lumbeba avait un frère jumeau et décida de partager le pouvoir avec lui. Pour éviter les problèmes de succession, il fut décidé que lorsque l'un des frères viendrait à mourir, l'autre se donnerait également la mort ou quitterait le royaume. Une nouvelle paire de jumeaux monterait alors sur le trône.

Les Zembabweyens sont de grands commerçants et des bâtisseurs d'empires. Leurs voisins se méfient de cette polyvalence.

Ils adorent le dieu-serpent Set sous le nom de Damballah.

Population : 3.200.000. Capitale : Vieille Zembabwei. Dirigeant : Mbega et Nenaunir. Villes importantes : Capitale du Nord. Ressources : herbes, poussière d'or, esclaves. Importations : armes et bien manufacturés. Alliés : Stygie. Ennemis : aucun. Religion : Damballah (Set).
---

**Chutes Géantes** : une cascade située au sud de Zembabwei et à l'est de l'Amazonie. Le fleuve plonge sur 250 pieds vers le sud à travers le Pays de Non-Retour. On suppose que le fleuve court ensuite à travers une région volcanique jusqu'à se jeter dans l'Océan Sud.

**Cimetière des Éléphants** : une légende des pays noirs prétend que ces grandes bêtes grises se rendent en ce lieu pour y mourir. Une fortune en ivoire devrait en ce sas s'y trouver. On pense que ce lieu n'est autre que la Vallée de l'Éléphant Mort en territoire de Bamula.

**Cité Interdite** : aussi appelée Vieille Zembabwei, c'est la capitale du royaume de Zembabwei, interdite d'accès pour les étrangers. On y trouve de hautes tours dont on dit qu'elles servaient d'embarcadaires à wyverns. Set, le dieu-serpent, était vénéré sous le nom de Damballah.

**Kchaka** : une nation noire ou une tribu vivant à l'ouest de Zembabwei.

**Nehebku (Nez de)** : un cours d'eau méphitique débouchant dans l'Océan Sud sur les côtes de Zembabwei.

**Nord (Capitale du)** : l'une des deux cités capitales du Zembabwei où les Rois Jumeaux passent le plus clair de leur temps. C'est le terminus caravanier des Royaumes Noirs et la seule cité en Zembabwei à entretenir des rapports commerciaux avec les nations du nord.

**Pays de Non-Retour** : une région loin au sud de Zembabwei au-delà de la Grande Cascade, entourée par de hautes montagnes. Composée de plaines, de forêts et de terrains sablonneux, on y trouve au sud-est un Grand Crâne de Pierre, monument gardant une cité en ruines hantée par des hommes-serpent. Des geysers et des colonnes de fumée témoignent d'une intense activité volcanique.

**Pays Plat** : sorte de plaine d'épineux parfois inondée au nord-ouest de Zembabwei.

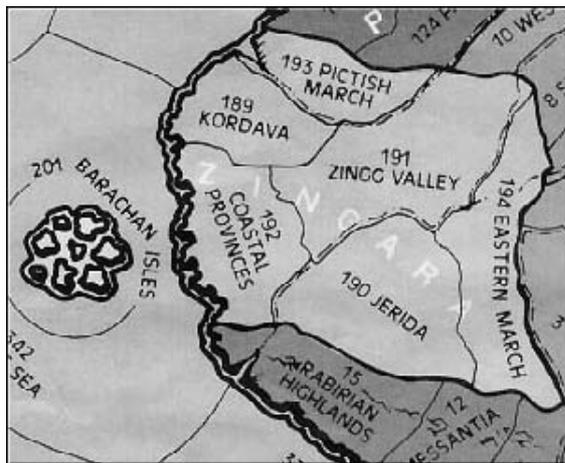
## Zingara

*Le Zingara est de sexe masculin. Ses habitants sont les Zingariens (Zingariennes). Le qualificatif est zingarien.*

Une nation non-hyborienne située au sud des Marches Bossoniennes d'Aquilonie et du Pays Picté, à l'ouest de Poitain et d'Ophir et au nord des possessions argossiennes.

Les rivières Noire et Tonnerre passent en Zingara et se déversent dans l'Océan Occidental le long de ses côtes. La rivière Alimane forme la frontière avec le Poitain.

Le long de la frontière picte se trouvent des terrains boisés et un éperon des Montagnes de Poitain. Les Monts Rabiriens courent le long de l'Alimane et séparent l'est de Zingara du royaume d'Argos. Une forêt hantée de goules et cachant une vieille cité en ruines sépare Zingara de l'Argos au sud. Il y a aussi des marais infestés de monstres.



La nation fut fondée par des gens originaires de la Vallée de Zingg, des Pictes et des tribus hyboriennes. La plupart des historiens placent les Zingariens parmi les Hyboriens.

Les Zingariens pratiquent l'agriculture, l'élevage mais surtout le commerce maritime. Le régime est celui de petits princes qui se querellent entre eux sous l'hégémonie de Kordava. Une guerre civile déchire le pays.

<p>Population : 2.300.000.          Capitale : Kordava (pop. 280.000).          Dirigeant : roi Ferdrugo.          Villes importantes : Jerdia (pop. 50.000).          Ressources : bateaux, sucre, vin, cuirs et étain.          Importations : biens commerciaux du continent entier.          Alliés : aucun.          Ennemis : Argos.          Religion : Mitra, Ishtar et Bel.</p>
--

**Alimane (Fleuve)** : un affluent du fleuve Khorotas qui prend source dans les collines au nord de

Poitain, coule vers le sud-est le long des Monts Rabiriens pour former la frontière occidentale entre Poitain et Zingara. Il compte plusieurs gués et est généralement impropre à la navigation.

**Aoi (Lac d')** : un lac montagnard situé dans les Monts Rabiriens de Zingara, alimenté par la fonte des neiges. Le lac alimente un courant rageur qui se déverse dans le puissant fleuve Tonnerre.

**Baracha (Déroit de)** : la dangereuse bande d'eau de l'Océan Occidental entre Zingara et les Îles Barachiennes.

**Barachiennes (Îles)** : aussi appelées Baracha, elles constituent un archipel de treize îles volcaniques au large de Zingara dans l'Océan Occidental. Les îles regorgent de petites criques encaissées constituant de bonnes caches pour des vaisseaux en mouille. Le pavillon du port neutre de la Tortue flotte sur ces îles. La plupart des pirates vivant là sont des Argossiens.

**Cascan** : un village de pêche zingarien construit sur le versant d'une colline surplombant le fleuve Tonnerre.



**Castillia** : un port maritime mineur de Zingara.

**Forêt des Goules** : un bois hanté au sud de Zingara sur la frontière argossienne.

**Guarralid** : un duché de Zingara.

**Hispan** : une province de Zingara.

**Île du Dieu aux Douze Yeux** : dans l'Océan Occidental, une île au sud-ouest de Zingara. Fondé par des prêtres rebelles de Mitra, un culte étrange y est célébré en l'honneur d'un monstre antique.

**Imirien (Escarpement)** : une haute colline coupée en deux et présentant une falaise de basalte, marquant la limite du Plateau Imirien et courant entre l'Alimane et le Khorotas.

**Inizio (Poste Commercial)** : situé sur le Fleuve Noir où Zingara et la Désolation Picté ont une frontière commune. Le chef des lieux est à moitié picté et de la sorte, jamais les sauvages ne s'attaquent aux villageois.

**Jerida** : une cité en Zingara, foyer d'un peuple de marins et sise en rive du fleuve Tonnerre.

**Kalenius (Tombe de)** : le mausolée de l'un des plus grands rois de Thuria, bâti sur une péninsule immergée qui fut autrefois partie intégrante du port de Kordava en Zingara. L'une des merveilles de l'antique empire de Thuria est aujourd'hui gardé par une armée de morts-vivants dont on dit qu'ils furent les meilleurs guerriers du roi.

**Karnemet** : Un port zingarien insoumis.

**Kordava** : capitale du royaume de Zingara et grand port sur l'Océan Occidental sur l'estuaire du fleuve Noir. Son école d'escrimeurs est renommée. Le palais royal dispose d'un sol de cristal sur tout le rez-de-chaussée et le quartier des voleurs est appelé "le puit".

**Korzetta** : le fort zingarien du comte exilé Valenso. L'emblème de Korzetta est un faucon écarlate sur un fond d'or.

**Kova** : une cité et principauté en Zingara.

**Puit (Le)** : une cité sous Kordava en Zingara, repaire des voleurs de la pire espèce. Autrefois l'emplacement d'une antique cité, les nouveaux bâtisseurs hors-la-loi ont jugé plus facile d'y instaurer quelques nouveaux bâtiments que d'édifier une nouvelle ville. Les sous-sols sont donc un royaume sous la ville actuelle, occupés par des sociétés secrètes de tout poil.

**Valadelad** : une ville côtière en Zingara.

**Valdover** : une ancienne cité-état zingarienne nichée entre les pics des Monts Rabiriens, sur la rive du lac Aoi.

**Valbroso (Château de)** : une forteresse zingarienne sur la courte route désertique entre Poitain et Messantia.

**Yorkin** : un hameau de Zingara.

## Le Commerce

Dans le monde hyborien, le commerce est fortement lié aux conquêtes militaires et aux alliances politiques, mais il vit également de sa vie propre. Les échanges de masse s'effectuent principalement entre les nations alliées ou à tout le moins neutres. Les pays conquérants ouvrent également des voies commerciales vers les pays conquis et arrangent à leur avantage la balance des prix, achetant pour trois fois rien des produits aux vaincus et vendant trois fois le prix des biens produits par leurs propres artisans.

Le commerce s'effectue aussi à l'échelle des particuliers et n'a dès lors aucune frontière. Des caravanes sillonnent quotidiennement le monde pour acheminer des denrées d'un endroit à un autre et traversent parfois le continent de part en part avant d'arriver à destination, renouvelant leurs stocks en cours de route. Certaines denrées ne sont produites qu'en des endroits bien précis et tous les pays ne disposent donc pas naturellement de tous les biens, mais globalement, il existe dans toutes les cités prospères la possibilité de trouver tout ce que l'on cherche, à condition que les routes des caravanes soient restées dégagées et que les chariots n'aient pas été attaqués.



Les conflits étant fréquents dans le monde de Conan, il n'est en effet pas rare que les guerres locales ou de plus grande échelle dévient le cours des caravanes, plongeant ainsi certaines régions habituées à y trouver des biens de première nécessité dans la précarité.

## La Monnaie

Il n'existe pas de monnaie unique dans le monde hyborien, même si certaines devises valent plus aux yeux des marchands que d'autres. Le shekel shémite, par exemple, est relativement prisé, tout comme la couronne aquilonienne. On peut toutefois estimer que les pièces acquièrent une certaine valeur en fonction de la matière qui les constitue. Le shekel, monnaie la plus courante, existe en deux modèles : le shekel d'or et le shekel d'argent. Le rapport de valeur est de dix pour un. La couronne aquilonienne équivaut à peu de choses près au shekel d'argent. D'autres monnaies valent nettement moins que ces trois-là. Lorsqu'ils sont à l'étranger, les marchands aiment à se faire payer en shekels d'or ou d'argent, et petit à petit, cette monnaie shémite devient celle du commerce hyborien. Des pays comme le Khitai utilisent des pièces d'or pur, qui valent plus ou moins dix shekels d'or. A partir du moment où il s'agit d'or, n'importe quel marchand acceptera sans aucun doute une transaction.

Il faut aussi garder à l'esprit que le troc est encore très répandu dans la plus grande part du continent, tant et si bien qu'il n'est pas toujours fait appel aux pièces lors des transactions. On échange parfois un esclave contre une jarre de bon vin. Non que l'on estime mal la vie humaine, mais parce que l'on apprécie les cuvées raffinées. Il n'existe bien entendu aucun guide des valeurs dans le domaine du troc et cela dépend donc de la valeur qu'ont les objets proposés aux yeux des intervenants.

## Les Voyages Et Les Transports



Si l'on jette un œil sur la vie de Conan le Cimmérien, on peut croire que les voyages étaient monnaie courante dans le monde hyborien, que tous les habitants se rendaient fréquemment d'un point du continent à l'autre. C'est une vision totalement erronée du monde hyborien, Conan étant en quelque sorte l'exception qui confirme la

règle.

La plupart des gens ne voyageaient que de leur domicile à la ville la plus proche, pour y acheter certains biens ou au contraire pour vendre le produit de leur labeur. Ce dans les régions les plus civilisées où la sédentarisation n'est pas chose récente. Là où les cultures nomades subsistent, les populations voyagent selon une tradition établie et dans les limites du territoire qu'elles connaissent, suivant peut être la migration d'un troupeau ou les rives d'un fleuve.

Seuls le commerce et la guerre permettent réellement aux hyboriens de voyager sur de longues distances. Le commerce les mène souvent sur les routes des caravanes et leur permet de traverser les principales régions civilisées du continent. La guerre oppose rarement des pays aux frontières éloignées, sauf sous la forme de détachements prêtés à un allié afin de faire plier un ennemi commun.

Lorsque l'on voyage plus loin que sur une dizaine de kilomètres, on se choisit souvent une monture. C'est par défaut et pour une grande partie du monde le cheval. Le chameau est parfois préféré dans les régions désertiques sablonneuses. L'équitation n'est cependant pas un art connu de tous, même en Hyrkanie, car il faut encore être en mesure de posséder un cheval. Les chariots de différents types sont légion sur les routes du monde hyborien.

La navigation fluviale est parfaitement maîtrisée par la plupart des civilisations, mais en mer, c'est une autre histoire. Seules quelques nations se risquent à dompter les flots des océans qui bordent le continent ou à défier les eaux de la mer de la Vilayet. Il est rare que les navigateurs perdent les côtes de vue, mais si cela se produit, Argossiens et Zingariens sont les meilleurs marins qui soient.

## Les Langues

Les langues sont nombreuses et variées sur le continent hyborien, d'autant plus qu'aux langues vivantes viennent parfois se mêler les langues mortes, dont l'usage est réservé aux seuls initiés mais qui prévalent encore en matière d'art, d'enseignement ou de pratiques occultes. Il

n'existe de surcroît aucune langue véhiculaire, même si le Shémite tend à le devenir en raison des nombreuses transactions commerciales impliquant des représentants de Shem.

Il n'est cependant pas rare qu'une personne à l'éducation moyenne maîtrise deux ou trois langues à un degré suffisant que pour faire passer des messages simples. Ces langues dépendent bien entendu des échanges culturels entre les nations et il est rare de comprendre ou de pratiquer une langue dont on n'aurait aucune utilité directe. En gros, on parle sa langue natale, la langue de l'occupant, du voisin, du partenaire, mais pas les autres.

L'alphabétisation est chose rare chez les habitants du monde hyborien, même s'il n'est pas difficile de trouver un scribe. Les gens sont généralement conscients de ce manquement à leur éducation, mais n'ont ni le temps, ni les moyens de se consacrer à sa correction. On ne trouve une proportion respectable de lettrés que dans la noblesse ou parfois auprès d'une certaine catégorie de marchands.

Voici un tableau récapitulatif des langues parlées dans le monde hyborien. Les langues suivies d'un astérisque sont des langues mortes. Toutes ces langues ont une forme écrite, à l'exception du Barachan, du Vieux Kushite et du Vilayet.

Achéronien (\*), Aquilonien, Argossien, Atlante (\*), Barachan, Brythunien, Cimmérien, Himélien (parlé en Meru, en Ghulistan et en Afghulistan), Hyperboréen, Hyrkanien, Iranistani, Kambujan, Keshani, Khitani, Kothian, Lémurien (\*), Némédien, Nordheimr, Picté, Shémite, Stygien, Turanien, Valusien (\*), Vendhyen, Vieux Kushite (pratiqué dans les Royaumes Noirs), Vieux Stygien (\*), Vilayet (forme simplifiée du Turanien), Zamorien, Zembabwan, Zhemri (ou Vieux Zamorien), Zingarien, Zuagir (dialecte, amalgame de Shémite et de Turanien).

Cet autre tableau a pour but de répartir géographiquement l'usage de ces langues. Voici donc d'un côté les idiomes cités ci-dessus et de l'autre les pays dans lesquels ils sont pratiqués couramment. Entre parenthèses, vous trouverez le statut de la langue en question : (1) pour langue maternelle, (2) pour langue secondaire, (3) pour

langue optionnelle.

Langue	Pays
Achéronien	Stygie (3).
Aquilonien	Aquilonie (1), Désolation Picté (2), Cimmérie (2), Royaume Frontière (2), Némédie (2), Ophir (2), Agros (2), Zingara (2).
Argossien	Argos (1), Zingara (2), Aquilonie (3), Ophir (3), Shem (3).
Atlante	Aucun.
Barachan	Kush (2), Vendhya (2), Argos (3), Zingara (3).
Brythunien	Brythunie (1), Corinthe (2), Hyperborée (2), Royaume Frontière (2), Turan (2), Zamora (2).
Cimmérien	Cimmérie (1), Asgard (2), Vanaheim (2), Hyperborée (3).
Himélien	Afghulistan (1), Ghulistan (1), Meru (1).
Hyperboréen	Hyperborée (1), Asgard (2), Brythunie (2), Royaume Frontière (2), Turan (3).
Hyrkanien	Hyrkanie (1), Turan (2), Khitai (3), Kusan (3).
Iranistani	Iranistan (1), Hyrkanie (2), Kosala (2), Shem (2).
Kambujan	Kambuja (1), Khitai (2).
Keshani	Keshan (1), Stygie (2), Shem (2), Darfar (3), Punt (3).
Khitani	Khitai (1), Hyrkanie (2), Kambuja (2), Kusan (2).
Kothian	Koth (1), Argos (2), Khauran (2), Khoraja (2), Ophir (2), Corinthe (3), Zamora (3).
Lémurien	Kambuja (3), Khitai (3), Stygie (3).
Némédien	Némédie (1), Aquilonie (2), Brythunie (2), Corinthe (2), Ophir (2), Royaume Frontière (2).
Nordheimr	Asgard (1), Vanaheim (1), Cimmérie (2), Hyperborée (2).
Picté	Désolation Picté (1), Cimmérie (2), Aquilonie (3).
Shémite	Shem (1), partout ailleurs (2).
Stygien	Stygie (1), Shem (2), Darfar (3), Keshan (3), Kush (3).
Turanien	Turan (1), Khauran (2),

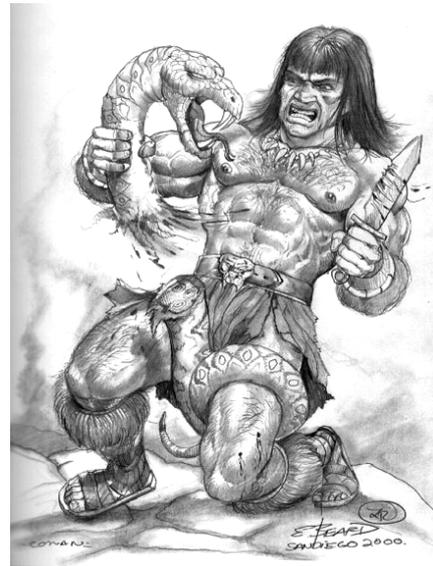
	Hyrkanie (2), Iranistan (2), Zamora (2).
Valusien	Aucun.
Vendhyen	Vendhya (1), Kosala (2), Uttara Kuru (2).
Vieux Kushite	Kush (2), Royaumes Noirs (2).
Vieux Stygien	Stygie (2).
Vilayet	Turan (1), Hyrkanie (2).
Zamorien	Zamora (1), Corinthe (2), Khauran (2), Turan (2).
Zembabwan	Zembabwei (1), Iranistan (2), Keshan (2), Royaumes Noirs (2).
Zhemri	Zamora (2), Khauran (3).
Zingarien	Zingara (1), Argos (2), Aquilonie (3), Shem (3).
Zuagir	Shem (2), Turan (2).

## Les Conflits

La description des différents pays du monde hyborien traite des alliances et des animosités entre peuples et entre nations. Les conflits ouverts sont fréquents dans le monde de Conan et qui parcourrait le continent de part en part, d'est en ouest et de nord en sud, croiserait certainement quantité d'armées faisant route vers des destinations diverses. Aux frontières des pays en guerre, les combats de masse ne sont cependant pas si fréquents. Aucune nation ne se lancerait dans un conflit d'envergure qui déstabiliserait ses propres défenses. On se contente bien souvent de fortifier ses frontières et d'alimenter ses garnisons en équipement et en hommes. Des escarmouches se produisent alors de manière hebdomadaire, mais les avancées ne sont que très rarement spectaculaires. Un fort tombe un jour aux mains de l'ennemi pour souvent être repris la semaine suivante.

Cette façon de faire développe finalement le côté stratégique des batailles. Les objectifs sont clairement définis et ne dépassent pas l'entendement des soldats. Sauf, bien entendu, lorsque la magie vient brouiller les cartes. Le désir de ne pas s'engager seul dans un conflit massif pousse les nations en guerre à se trouver des alliés et donc à faire des concessions sur d'autres fronts potentiels. Ces mouvements donnent souvent lieu à des trahisures et des perfidies diverses, mais sont nécessaires à la survie des royaumes et des empires.

## Les Dangers



Le monde hyborien est un monde dangereux. Les conflits sont fréquents et ne distinguent pas toujours entre ennemis et habitants du champ de bataille désigné. Comme les mouvements de troupes sont fréquents, il en va de même pour les pillages, les viols et les tueries. Les routes commerciales les plus importantes sont généralement bien défendues, mais ce n'est pas aussi vrai pour les routes secondaires ou les chemins de traverse. Bandits et pirates sont la hantise des voyageurs avertis.

Au-delà de ce péril que l'on peut qualifier d'humain réside celui de la nature. La faune et la flore hyboriennes constituent parfois de redoutables ennemis. Loups, ours, tigres, lions, requins, singes carnassiers, plantes carnivores... Les dangers ne manquent pas. Mais cela serait supportable sans les monstres. Dans les forêts sombres, sous le couvert des arbres, sur les versants des hautes montagnes ou dans l'obscurité des ruines vivent d'étranges créatures issues des âges immémoriaux du monde ou des pactes magiques insensés.

Dragons, démons, vampires, goules assoiffées de sang, hommes-singes ou hommes-serpents, animaux géants... Quel villageois ne tremble pas à la narration d'une vieille légende ? Qui laisse s'éteindre le feu lorsqu'il est contraint de dormir à la belle étoile ? Dans le monde hyborien, les craintes les plus profondes de l'esprit humain

trouvent parfois écho dans la réalité.

## Les Dieux Et Les Religions



*« J'ai connu beaucoup de dieux. Celui qui les ignore est aussi aveugle que celui qui leur fait confiance ».* – R.E. Howard.

Le monde hyborien n'a peut être pas été créé par les dieux. La chose reste nébuleuse et incertaine, mais le fait est que certaines entités parviennent à se manifester, parfois de manière terrible, et sont vénérées par de nombreuses personnes. Il y a une infinité de dieux dans l'univers de Conan, mais tous ne connaissent pas la même réussite auprès des croyants.

Il faut distinguer entre trois types de divinités lorsque l'on s'intéresse au panthéon hyborien, même si le terme de panthéon est mal choisi car certaines divinités se révèlent mutuellement exclusives. Il y a les grands dieux, comme Mitra et Set, pour ne citer qu'eux, qui sont adorés dans de nombreux pays. Viennent ensuite les dieux locaux, comme Crom, que l'on ne respecte qu'en Cimmérie. En dernier viennent les démons, qui peuvent être considérés comme des dieux car ils sont adorés de la même manière et peuvent se manifester par l'invocation.

Le cas de Mitra est un peu particulier, car ses prêtres prétendent qu'il est le seul véritable dieu. Ils considèrent donc toute autre forme d'adoration religieuse comme du paganisme et le répriment au moins par les mots. Ci-dessous, un bref descriptif des principales déités vous sera proposé.

Parmi les Æsir et les Vanir, Ymir le Géant de Givre est considéré comme le seigneur de la tempête et de la guerre ainsi que le chef des dieux. Des déités locales se font ensuite jour pour chaque tribu, allant des dieux du foyer jusqu'aux personnifications totémiques. La résidence d'Ymir s'appelle le Valhalla, un endroit sombre et enneigé où se réveillent les guerriers morts au

combat. La fille d'Ymir, Atali, apparaît aux combattants mourants pour les mener vers le royaume de son père.

Les Cimmériens adorent un dieu rustre et sauvage appelé Crom, le Seigneur de la Grande Montagne, qui s'occupe finalement assez peu du cas des hommes. Il se contente d'insuffler dans l'esprit de ses fidèles le désir de survivre et de combattre. Les Cimmériens croient en une vie après la mort où leurs âmes erreront pour l'éternité dans le domaine gris de Crom.

Les Hyperboréens, à l'est, vénèrent une ancienne divinité appelée Bori tandis que les Pictes, à l'ouest de la Cimmérie, jurent par Jhebbal Sag, le « vieux dieu de la peur et des ténèbres », par le Serpent Fantôme et par Gullah, le dieu-gorille. Au contraire des Cimmériens, les Pictes n'ont aucune aversion pour les sacrifices humains, et leurs autels de pierre noire sont toujours humides du sang des hommes, des femmes et des enfants.

Dans les royaumes d'Aquilonie, d'Argos, d'Ophir, de Némédie et de Zingara, au sud du Nordheim et de la Cimmérie, le culte de Mitra est presque universel. Il ne souffre pas vraiment de la concurrence de religions comme celles d'Asura, d'Ibis, d'Ishtar et même, à un certain degré, de celle du dieu-serpent stygien, Set.

A la différence des dieux sanguinaires du nord, Mitra est considéré comme un dieu bon. Le sacrifice sanglant est prohibé dans sa religion et les rites y sont emprunts de simplicité, de dignité et d'une certaine forme d'esthétique. Au contraire des cultes païens, les représentations de la divinité sont clairement des perceptions idéalisées du dieu, vouées à promouvoir la croyance et non à la recevoir directement.

Koth, qui vénérât autrefois Mitra, est peu à peu tombé sous la coupe de Shem et de la Stygie, et a abandonné la foi en Mitra, lui préférant les rites plus sensuels et imagés d'Ishtar, tout comme Khoraja et le Khauran. Zamora, d'un autre côté, n'a jamais accepté Mitra mais est un foyer accueillant pour quantité de cultes mineurs et de sectes diverses. Le plus notoire de ces autres dieux n'est autre que Bel, le mystérieux dieu des voleurs, emprunté aux Shémities de Shumir. Il y a aussi la terrifiante Yezud, la déesse-araignée, dont l'adoration est personnifiée par une tarentule

géante sculptée dans de la pierre noire.

Le pays de Shem vénère également quantité de divinités, dont la plupart sont des déesses de la fertilité ou de l'agriculture. Chaque cité-état se place sous le protectorat d'un patron comme Bel ou Pteor, le dieu de la fertilité masculine et amant de la Déesse Mère, que l'on représente comme un homme à tête de taureau. Le culte de la Déesse Mère est d'une certaine manière celui de nombreuses divinités connues sous les noms d'Ashtoreth, de Derketo et d'Ishtar. Ce dernier en particulier est vénéré dans de riches temples et on y pratique volontiers le sacrifice humain et la fornication devant des idoles de marbre ou d'ivoire.

Les tribus du Désert Oriental vénèrent un démon, le Seigneur des Cieux Vides, Yog, pour ses intimes. Plus au sud, en Stygie, le dieu ophidien Set est l'amalgame des Anciens Dieux qui étaient adorés avant l'avènement de la race humaine et bien avant celui des royaumes hyboriens. A eux seuls, les sacrifices et obscénités proférés dans des temples souterrains ou dans les sinistres pyramides alignées le long du Styx sont porteurs de toute la crainte inspirée par le nom de Set dans le reste du continent. Plus loin à l'est, en Kosala, le culte de Yajur offre à sa sanglante divinité des strangulations alors qu'en Khitai, Yun semble être adoré de manière moins violente, en brûlant de l'encens, par exemple.

## La Perception De La Magie



La perception de la magie dans le monde hyborien ne peut être considérée comme une constante. Dans certains pays, l'Art est globalement accepté. A tout le moins est-il respecté et ses pratiquants secrètement enviés. En Stygie et en Hyrkanie, les Arts Noirs ne se terminent pas souvent sur des bûchers. Partout

ailleurs, c'est à la fois une question de bon sens et de civilisation. La magie sert rarement des causes louables et ses pratiquants sont le plus souvent des égoïstes qui ne rêvent que de pouvoir à une autre échelle que celle des hommes.

Bien souvent, un sorcier se montrera distant et préférera la solitude d'un château ou d'une vieille tour pour pratiquer ses rites, loin des regards inquisiteurs. Pourtant, certains dirigeants ont recours aux services des magiciens. Pour eux, le calcul est simple : autant mettre toutes les chances de leur côté et compter sur quelqu'un qui peut lire dans les étoiles. Cependant, les monarques du monde hyborien ne sont pas tous naïfs et ils paieront souvent grassement des hommes de confiance pour surveiller les faits et gestes des sorciers.

La quête d'un savoir occulte change souvent profondément la personnalité des pratiquants, transformant de jeunes idéalistes en misanthropes égocentriques. Les sacrifices sont grands pour arriver à un certain niveau de pouvoir et si le physique ne se dégrade pas de manière terrifiante, c'est l'esprit qui devient plus sombre que le gouffre de l'espace. Il arrive cependant que les deux se produisent à grande échelle. Ceci explique sans doute pourquoi peu de gens apprécient les magiciens dans le monde hyborien.

Dans certaines régions, toute démonstration de savoir occulte équivaut à une condamnation à mort ou à l'exil dans le meilleur des cas. Les sorciers eux-mêmes parlent de jalousie, mais c'est plutôt de crainte dont il est question. Une crainte sourde et infantile mais également une certaine forme d'instinct de survie.