

Rapide, Petit et Générique (RPG)



Ce que vous tenez entre les mains n'est autre qu'un système de jeu de rôle, à savoir, les règles essentielles qui vous permettront de diriger une partie de ce passe-temps si particulier, de créer des personnages dans des univers de fiction ou encore de les incarner dans de bonnes conditions. Pour ceux qui ne savent pas encore de quoi il en retourne, la lecture du chapitre suivant, intitulé fort justement « Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? » est fortement conseillée. Le nom de ce système n'est autre que RPG, qui en réfère à la traduction anglaise du jeu de rôle (roleplaying game) mais aussi à trois initiales le décrivant concrètement. Ce système est appelé Rapide, car il ne s'embarrasse pas d'un degré de précision inutile qui alourdit les parties de jeu et ralentit considérablement la résolution de certaines actions. Petit, car il tient en un nombre assez limité de pages, même s'il y a toujours moyen de faire plus court. Générique, enfin, car il est facilement transposable à tous les univers conventionnels ou non du jeu de simulation. RPG est un système libre de droits qui peut être utilisé par tous sans avoir à en demander la permission, lui-même s'inspirant de nombreux autres systèmes commerciaux ou non.

Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?

Bonne question. Il existe plusieurs types de jeux de rôles. Certains sont pratiqués dans

les écoles, dans les entreprises ou en psychanalyse pour placer une personne dans une situation donnée et pour savoir comment elle se comporterait si la dite situation venait à se produire dans la vie réelle. Il s'agit dès lors d'un outil pédagogique intéressant, mêlant la créativité d'une personne à sa faculté d'adaptation, à son sens de la communication et à un certain don théâtral. Le jeu de rôle dont nous allons parler ici n'est pas si différent de cet outil, mais s'en détache tout de même par quelques points importants. En gros, le jeu de rôle est un passe-temps qui réunit au moins deux personnes (de préférence entre trois et cinq) se répartissant en deux types distincts. Le maître du jeu et les joueurs. Le maître du jeu est unique au sein d'un groupe, même si certaines expériences ont été menées dans les laboratoires les plus sophistiqués pour savoir si les parties à deux maîtres étaient plus efficaces. Pour y jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel, même si l'on peut également investir dans le superflu. Quelques crayons, quelques feuilles de papier, quelques dés revêtant parfois des formes bizarres et disponibles dans les commerces spécialisés et beaucoup d'imagination. Ce, bien sûr, en plus d'un livre de règles tel que celui-ci, même si ce n'est finalement qu'optionnel. Le maître du jeu prépare une histoire en notant les moments les plus importants, en détaillant les lieux principaux et les personnages secondaires, les grands méchants et, d'une manière générale, la trame. Les joueurs incarneront en suivant les règles du jeu des personnages, incarnations des joueurs dans l'univers du jeu. En jeu, lorsqu'un joueur dit « Je », il se rapportera à son personnage. Ce ne sera donc pas au joueur proprement dit à réaliser des actions héroïques, mais bien à son personnage, animé par la seule parole du joueur. Vous suivez ? Des exemples vont suivre si ce n'est pas le cas. Un personnage est représenté par une série de facteurs chiffrés, définissant ses capacités propres. On est, dans la vraie vie aussi, plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins

LANFEUST

adroit, plus ou moins rapide... La plupart des systèmes de jeu de rôle ne font que transcrire cette évaluation en chiffres sur une échelle donnée. On peut donc dire qu'un personnage a une force de 6 sur 10 ou une intelligence de 14 sur 20... Dans RPG, ces valeurs générales seront évaluées sur 10 et seront appelées des attributs. Nous y reviendrons. Cette « numérisation » des capacités d'un personnage permet de tester ses chances de succès dans une action donnée grâce aux dés, sur cela aussi nous reviendrons par la suite. L'histoire préparée par le maître du jeu, appelée scénario, sera vécue par les personnages mais racontée aux joueurs. Pas tout en une fois, bien sûr. Les personnages sont libres d'agir comme leur joueur le désire. Si le maître du jeu prévoit que les personnages prennent un chemin donné, les joueurs peuvent très bien décider que leurs incarnations dans le jeu le contournent, si elles en ont la possibilité. Bien entendu, le rôle du maître reste narratif et il ne doit pas montrer de manière trop ostensible qu'il tire les ficelles. Il convient de laisser toute liberté aux joueurs de refuser certaines solutions qui semblent évidentes, mais il faut aussi que les joueurs... jouent le jeu. A savoir qu'ils ne sont pas leurs personnages et qu'avec le recul, ceux-ci ne verraient peut-être pas d'autres solutions. Il est facile pour un joueur de dire, en rapport avec l'exemple précédent, que son personnage va contourner le chemin indiqué, mais si le personnage doit pour cela parcourir des kilomètres à marche forcée en terrain sauvage sous un soleil de plomb, il est peu probable qu'il réagisse de cette façon... Quoi qu'il en soit, à certains moments de la partie, les joueurs se retrouvent confrontés à des choix. Vont-ils accepter la mission qu'on confie à leurs personnages ? Vont-ils accepter les conditions offertes ? Comment vont-ils s'équiper pour partir à l'aventure ? Commenceront-ils leur enquête chez Huguette ou chez Paul ? Agiront-ils en douce ou appelleront-ils la police ? Choisiront-ils la voie du guerrier ou celle de la sagesse ? Cela, c'est aux joueurs de le décider, et au

maître d'en faire respecter les conséquences. Lors d'une partie de jeu de rôle, les joueurs jouent les uns avec les autres, même si des scissions restent possibles. Les personnages forment généralement un groupe, une bande, une escouade, une compagnie... Prenez comme exemple la Communauté de l'Anneau dans la trilogie de J.R.R. Tolkien, l'Agence tous risques à la télévision... Et dans ce contexte, il ne faut pas croire que le maître du jeu joue contre les joueurs. Si son rôle est un peu plus délicat à incarner, il n'en est pas moins intéressant et il participe au moins autant que les joueurs à la partie. De fait, il incarne l'ensemble de ce que l'on appelle les personnages non-joueurs (PNJ), tous ces individus rencontrés au cours d'une partie, les méchants de service, les indicateurs, les alliés providentiels, les quidams... Le maître aura donc quantité de rôles à jouer. Son rôle sera aussi celui d'un arbitre, puisqu'il sera le garant du respect des règles et, si celles-ci ne suffisent pas à assurer la qualité de la simulation, il aura tout loisir de les modifier à sa guise. Les choses sont-elles un peu plus claires ? Pour vous aider, voici un court extrait de ce que peut donner une partie de jeu de rôle.

Le maître du jeu (MJ) - *Le couloir dans lequel vous avancez est sombre et mal entretenu. Vous sentez que le sol est jonché de débris divers, mais vous ne réussissez pas à les identifier. Au bout d'un moment, vous parvenez à une bifurcation. Le couloir se prolonge vers le nord, mais un autre embranchement coupe vers l'est.*

Joueur 1 (J1) - *On prend à l'est.*

Joueur 2 (J2) - *Pourquoi pas au nord ?*

MJ - *Décidez-vous.*

J1 - *Bon, on prend à l'est.*

J2 - *D'accord.*

MJ - *Le couloir menant à l'est est plus petit et se termine après une vingtaine de mètres devant une porte de bois moisi.*

J2 - *Elle est fermée ?*

MJ - *Tu n'as pas essayé de l'ouvrir. Elle l'est en apparence.*

J2 - Je tourne la poignée.

MJ - Elle résiste. Elle est fermée à clé.

J1 - Je tente d'en crocheter la serrure.

MJ - D'accord.

(On lance quelques dés...)

MJ - Tu y arrives. Tu entends un léger dé clic au moment où le mécanisme cède.

J1 - J'entrouvre la porte et je jette un œil à l'intérieur.

J2 - Je sors mon arme.

MJ - La porte donne sur une cage d'escaliers, visiblement inusitée. Les marches en sont couvertes de poussière et montent dans l'obscurité. De faibles bruits provenant de l'étage indiquent une certaine activité.

Voilà un bref exemple de ce qui peut se dire autour d'une table. On voit que le MJ narre les événements et indique quelles sont les conséquences des choix des joueurs. A un moment, vous l'aurez remarqué, on effectue une ellipse temporelle représentée par la petite phrase : « On lance quelques dés ». Voici en clair ce que cela signifie.

Le système de simulation

Lorsque se présente une action qui risque d'échouer, qui présente un réel défi dans le cadre de la partie, il y a lieu de procéder à un test. Les pages qui vont suivre vous informeront en long et en large de la façon dont il faut procéder, mais la base du système est simple. Nous savons déjà que les capacités d'un personnage sont chiffrées. Le maître du jeu détermine en gros quelle capacité recouvre telle action. Et l'on obtient donc une sorte de probabilité d'échec. Un personnage dont la force physique, par exemple, est évaluée à 7 sur 10 aura 3 chances sur 10 d'échouer dans une action concernant cette capacité. Comment savoir si le personnage réussit ou échoue dans une action entreprise ? Grâce aux dés et donc au hasard. En lançant un dé et en tentant d'égaliser ou d'obtenir un résultat inférieur aux chances de réussite du

personnage (dans notre exemple, un résultat au dé inférieur ou égal à 7), on respecte les lois de la probabilité et on donne au jeu son côté incertain, pimenté. Ce système peut bien entendu s'agréments de quelques variantes selon les circonstances et selon les actions données. C'est l'armature des règles.

Les dés



Les dés utilisés dans la plupart des jeux de rôle ont une forme qui peut surprendre le novice. Il y a le dé à quatre faces (d4), le dé à six faces, bien connu (d6), le dé à huit faces (d8), le dé à dix faces (d10), le dé à douze faces (d12) et enfin le dé à vingt faces (d20). On peut aussi combiner plusieurs dés pour atteindre des fourchettes plus élevées. Ainsi, deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, peuvent être lancés en même temps pour simuler un dé à cent faces (d100).

Les univers du jeu de rôle

Un jeu de rôle peut se tenir dans tous les univers imaginables, pour peu qu'ils présentent des possibilités d'aventures, de défis, d'intrigues. La littérature, le cinéma, la bande dessinée mais aussi le monde réel offrent des millions de sources d'inspiration. On retrouve toutefois les grands classiques

en plus grand nombre. En voici un léger aperçu.

Le **médiéval fantastique** : un univers proche de notre moyen âge terrestre où la magie et les monstres sont omniprésents. Les personnages cherchent souvent la gloire et la richesse dans des aventures épiques, défiant des sorciers malfaisants, des conspirations démoniaques, traquant des bêtes féroces jusqu'au plus profond de la terre (Le Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit, la Trilogie de l'Elfe Noir, Dragonlance, Conan le Barbare, les Annales du Disque-Monde, les chevaliers de la table ronde...).

Le **gothique contemporain** : la face cachée de notre univers. C'est la Terre telle que nous la connaissons, mais les vampires, les sorciers, les morts-vivants, les loups-garous et autres forces surnaturelles guettent dans l'ombre. Les personnages peuvent incarner des chasseurs de monstres ou les monstres eux-mêmes (les œuvres de Lovecraft, les romans d'Ann Rice, de Stephen King, Underworld au cinéma...).

Le **space opera** : dans l'espace intersidéral, des grandes machinations se trament et des groupes isolés tentent de tirer leur épingle du jeu en se rebellant, en pratiquant la contrebande ou en vendant leur laser au plus offrant (Star Wars, Star Trek, les romans d'Isaac Asimov, Dune de Frank Herbert,...).

Le **cyberpunk** : Dans un futur proche, la Terre est devenue un vaste marché économique dominé par des multinationales qui ont pris la place des Etats. Les progrès de la cybernétique permettent aux gens de se greffer directement des implants mécaniques sur le corps pour améliorer leurs capacités, la corruption et la violence règnent en maîtresses incontestées dans les rues (Matrix, Blade Runner, IA, Total Recall...).

En vrac : en plus de ces quatre grandes familles, on retrouve des univers moins exotiques comme l'aventure contemporaine, proche des films d'Indiana Jones, l'espionnage cher à James Bond, les intrigues policières classiques, ou des mondes nettement plus dépayés où le mélange des genres peut donner naissance à de belles surprises. Il y a aussi différentes manières d'aborder un même univers. Ainsi, pourquoi ne pas mêler technologie et magie ? Horreur et futurisme ? Il n'y a pas de limites. Les règles de RPG sont prévues pour s'adapter à toutes les circonstances et tous les univers. Lors de leur lecture, vous découvrirez des exemples, des situations, des éléments qui se rapportent à différents univers. De quoi vous donner une bonne idée de la souplesse de l'ensemble, mais aussi de quoi vous inspirer lors de votre processus créatif.

Lanfeust de Troy

Tout d'abord, il convient de préciser que Lanfeust de Troy est un personnage de bande dessinée. Et aussi le nom de la série dont ce personnage est le héros. Il s'agit d'une saga prenant place dans un monde médiéval fantastique qui reprend la plupart des poncifs du genre, à savoir une époque de stagnation historique évidente, un pouvoir féodal, des villes tortueuses, des villages agricoles et des plaines sauvages pour relier tout cela, ainsi bien entendu que des forêts peuplées de bêtes féroces et de brigands, de déserts infranchissables et de montagnes escarpées. Mais le monde de Troy n'est pas que cela. C'est aussi une petite perle de parodie, car l'humour y est omniprésent. Pas à la manière subtile et absurde du Disque Monde de Terry Pratchett, par exemple, mais de manière plus directe. Nous ne sommes pas dans l'allégorie mais bien dans la parodie, ce qui est différent. La grande spécificité du monde de Lanfeust de Troy est le fait que la plupart des habitants humains de cet univers possèdent un pouvoir magique. Celui-ci peut-être mineur ou majeur, d'une utilité relative (comme faire

pousser les poils pubiens) ou évidente (comme fondre le métal d'un simple regard). On ne choisit évidemment pas son pouvoir et celui-ci peut conditionner la vie de la personne qui le possède. Ainsi, Lanfeust lui-même, disposant du pouvoir de fondre les métaux, est devenu apprenti forgeron. On imagine qu'une personne dont le pouvoir serait d'assouffir les gens pourrait faire carrière dans les bistrots. Vous avez saisi le truc ? Bien entendu, tous les pouvoirs ne sont pas aussi bien acceptés ou facilement traduisibles en occupations. Aussi, certaines personnes sont clairement rejetées des sociétés habituelles car l'usage de leur pouvoir ne trouve aucune utilité pratique pour la communauté. Il en va ainsi pour les gens dont le don consiste à provoquer des démangeaisons ou à faire apparaître des boutons. Bien pratiques en cas d'attaque ou de défense de la communauté, ces pouvoirs causent bien souvent la mise à l'écart de leurs bénéficiaires en temps de paix. Mais ce n'est pas une généralité, bien entendu. Tout dépend du degré de sociabilité de la personne. Il faut noter aussi que tous les habitants du monde de Troy ne sont pas dotés d'un pouvoir magique. Ainsi, seuls les Eckmüliens le sont. Les Darshanides, par exemple, se servent de leur potentiel pour donner substance à leurs dieux, divinités qui se sentent dès lors obligées de contrôler leurs destinées et, d'une certaine manière, de leur accorder certains services. Il y a aussi les Baronnies, où l'usage de la magie est sévèrement réprimé et où l'on préfère d'ailleurs ne pas en entendre parler. Enfin, il n'y a pas que des humains à la surface du monde de Troy. Il y a aussi des trolls. Les trolls de Troy sont des créatures puissantes et sauvages mais pas totalement dépourvues d'intelligence. La plupart du temps, disons que les rapports entre humains et trolls sont brefs et brutaux. Mais il est possible d'enchanter un troll pour le rendre serviable et profiter ainsi d'un compagnon d'arme pour le moins précieux. Très rarement, un troll se lie d'amitié pour certains humains et accepte de faire un bout de chemin avec eux en ne

les frappant ou les mangeant que si nécessaire. Enfin, il y a les sages d'Eckmül. La magie dans le monde de Troy est une chose complexe que beaucoup manient sans réellement la comprendre. La magie agit un peu comme une source émettrice qui perd de son signal plus on s'en éloigne. Pour relayer le signal magique, il est besoin des sages d'Eckmül : des personnes qui ont renoncé à leur pouvoir personnel afin d'être les antennes magiques de leur village ou de leur communauté. Ces sages sont tous formés à l'Université (ou Conservatoire) d'Eckmül et repartent ensuite dans leurs campagnes pour permettre à leurs concitoyens de pratiquer la magie. C'est bien entendu une certaine forme de contrôle de la magie. Privez un village de son sage et ses habitants ne peuvent plus pratiquer la magie, à moins qu'un autre sage ne se trouve à proximité. S'ils renoncent à leur pouvoir personnel, les sages ne sont cependant dépourvus de ressources, car ils peuvent pratiquer certains rituels magiques. Voilà ! Vous en savez déjà assez pour aller plus loin. Bien entendu, nous ne saurions trop vous conseiller de lire les bandes dessinées du monde de Troy, mais aussi le jeu d'aventures de Lanfeust et du monde de Troy, parus aux éditions Soleil. De un parce que ce sont les sources officielles et de deux parce que le présent ouvrage ne l'est pas. Bien entendu, vous trouverez aussi dans le présent volume de quoi comprendre mieux encore les rouages et les interactions du monde de Troy. A vous de jouer, autrement dit !

Pourquoi une seconde édition ?

Le présent ouvrage est déjà la seconde édition de mon jeu de rôle amateur dans le monde de Troy. Pourquoi une nouvelle édition ? Parce que le temps a passé depuis la première et qu'invariablement, le regard qu'on jette sur les choses du passé est correcteur avant d'être nostalgique. Quelques petites choses étaient devenues incommodes ou maladroites dans la première version et un bon dégrasage était

donc de mise. Bien entendu, les heureux possesseurs de la précédente version n'auront pas à modifier leurs habitudes, même si nous leur conseillons de passer à la nouvelle, et en gros, les règles resteront relativement compatibles, même si quelques changements ont été opérés. On simplifiera notamment la procédure de calcul des compétences, on ajoutera de nombreux pouvoirs magiques, rituels et potions. Les personnages seront désormais dotés de qualités et de faiblesses qui permettront aux joueurs de mieux les incarner en jeu et comme Lanfeust reste un jeu à vocation humoristique, un personnage bourré de défauts peut être nettement plus attachant qu'un héros sans faille.

Le monde de Troy

(extrait du Guide de Troy, rédigé par le sage Routhard à destination des étudiants de première année du Conservatoire d'Eckmül).

Le présent chapitre va tenter de vous présenter l'univers de la série Lanfeust de Troy d'une manière aussi exhaustive que possible, tout en vous laissant à vous, Maître de Jeu, l'occasion d'y placer tout ce que vous souhaitez y voir. Aussi, les descriptions seront parfois vagues ou certains territoires laissés en friche. De cette façon, vous ne souffrirez pas mille morts pour insérer en un endroit de la carte ce petit village inspiré d'un film ou cette forêt qui tomberait bien à point. Le monde de Troy, par le biais de ce jeu de rôle, vous revient de droit et vous êtes libre d'y insérer ce que bon vous semble.

Les origines

Les théories sur la genèse du monde de Troy sont aussi nombreuses et farfelues que sont différentes les provinces et les peuples de ce vaste territoire. Ainsi, si l'on en croit Rhab Pääkos, le grand chaman, Troy ne serait qu'un jouet à l'usage de dieux grotesques et démesurés, tandis que pour le

très polémique Goïsh le Cynique, au début, il y avait des dinosaures, puis quand les trolls arrivèrent il ne resta plus que des os rongés. Cependant, dans les milieux scientifiques d'Eckmül, on s'autorise à penser que le monde de Troy est en fait une expérience ambitieuse menée par un mystérieux peuple des étoiles (vous savez, ces petites lanternes accrochées dans le ciel). Mais à vrai dire, les véritables résidents de la planète Troy s'en moquent éperdument. En fait, personne ne connaît la vérité absolue en la matière, ce qui rend toute théorie émise aussi crédible que la précédente. A cela vient bien entendu s'ajouter le mystère de la magie et des origines de celles-ci. On parle bien entendu de la bête fabuleuse qui serait à la source de toute magie, le magohamoth. Puis, l'étudiant consciencieux se poserait la question de l'origine des espèces. Parce qu'il faut bien passer par là, tant la faune et la flore de Troy sont diversifiées. Après tout, deux espèces intelligentes au moins peuplent sa surface. Pourtant, humains et trolls, malgré leurs querelles permanentes sur le plan de l'échelle alimentaire, ont probablement des ancêtres communs. Ce qui est rigoureusement rejeté par tout scientifique un tant soit peu orgueilleux. Bien entendu, on peut parler de l'évolution. Ou de la régression. De la dérive des continents et du système solaire. Pourquoi pas. Mais il est encore difficile, à l'époque où se déroule l'histoire de Lanfeust, de réunir assez de preuves que pour se lancer dans une analyse sérieuse de ces phénomènes.

Un calendrier de Troy

Le calendrier généralement observé par la plupart des habitants du monde civilisé, c'est à dire par les sages du Conservatoire, est appelé calendrier d'Eckmül ou calendrier de Faz'Bouthil, pour une raison inconnue. Le temps est tout d'abord divisé en ères dont chacune compte deux cent ans. Chaque année est dédiée à un animal. Par exemple, l'année du Buffle succède à l'année de l'Armoise, qui suit l'année du Moustique, qui était elle-

LANFEUST

même précédée de l'année du Pétaure... Lorsque d'une ère est écoulee, on reprend à l'année du Dragon, première du cycle, et on y ajoute le nombre d'ères écoulées depuis la mythique fondation d'Eckmül. L'aventure de Lanfeust a commencé en l'an trente-deux de l'Armoise, c'est à dire deux cents ans après l'an trente et un de l'Armoise, date à laquelle le troll Teträm et la jeune Waha visitaient Eckmül. Lanfeust est arrivé au Darshan en l'an trente-deux du Buffle. C'est à dire un peu plus de dix mille quatre cents ans après la fondation d'Eckmül. C'est pourtant simple, non ? Bien entendu, certains sages préparent en ce moment une commission visant à modifier ce système parfaitement équilibré en pointant la date de la fondation de notre cité en l'an zéro et en comptant à partir de là une année tous les ans. C'est parfaitement ridicule, vous ne trouvez pas ?

Un peu de géographie physique



Troy est un monde vaguement sphérique avec une curieuse tendance à l'aplatissement sur les pôles qui sont, remarquons-le, situés au nord et au sud de la planète, comme tout pôle qui se respecte. Composé d'environ 60 pour cent de terres contrastées et de 40 pour cent de terres mouillées (puisque noyées sous des milliers de brassées d'un liquide salé aux relents prononcés de marée), Troy comporte par ailleurs de vastes territoires entièrement gelés qui appartiennent aux deux catégories précédentes. Ce qui n'a guère d'importance, remarquez. Les terres émergées sont, selon

les géographes officiels du Conservatoire d'Eckmül, divisées en trois continents : le Vaste Continent (ah, ces géographes et leur imagination débridée !), le Delpont, aux trois quarts recouvert d'un redoutable désert, et enfin le Darshan, sans conteste le plus raffiné et le plus civilisé de ces territoires. Mais laissons cela pour l'instant et découvrons tout d'abord, ainsi que l'écrit la baronne sans Baronnie de Coeur-Ardent, « ces grandes étendues remplies d'embruns qui mouillent et de vents qui ébouriffent » : les eaux de Troy.

Mers humides et océans liquides

Or donc, les continents de Troy sont baignés d'une multitude d'océans et de mers, sans compter les fleuves et autres sources d'eau douce qui arrosent les régions et provinces. Chacun de ces golfes, de ces rivages ou de ces étendues salines constitue, pour le voyageur un tantinet attentif, autant de sources d'émerveillements et de surprises, bonnes ou mauvaises, d'ailleurs : ainsi, au nord, la Mer Epaisse dissimule, au cœur du labyrinthe mobile de ses centaines d'icebergs, d'étranges populations carnassières tandis qu'au sud, la Mer Furieuse ne fait que rarement mentir son nom. Bref, les eaux de Troy sont de véritables terres d'aventures... Hum, si nous pouvons nous permettre cette expression. D'ailleurs, une légende darshanide prétend que le Grand Océan Austral porte en son sein autant de légendes que ses eaux comptent de gouttes. C'est beau non ? Bon, allez trêve de poésie, tout le monde à bord.

La mer d'Sédulie

Bordée à l'ouest par les côtes tranquilles du Haut-Darshan et celles, nettement plus agitées, des Baronnies à l'est, cette large étendue liquide est probablement le lieu de navigation le plus calme de Troy avec des courants favorables, des vents agréables et une odeur de marée peu prononcée. Il n'y a guère qu'à l'extrême nord de ces eaux que la

mer d'Hédulie présente un danger avec ses centaines d'icebergs et ses canoës tinouïts. Les Tinouïts sont un peuple d'illuminés exhalant le phoque jaune et la bière d'algue. Ils forment une communauté particulièrement hétéroclite puisque composée des réfugiés politiques des Baronnies (plus ou moins mêlés à une poignée d'autochtones) qui rêvent un jour d'y revenir pour fonder une société parfaite. Pour l'instant, ils vivent sur une sorte de glaçon géant surnommé l'îlot Hangs-Fahngs, dirigé par un géant roux, le khan Ximir. Ils subissent régulièrement les assauts de tribus primitives et carnivores à mi-chemin entre le troll et le gnourx des neiges. Pour le reste, la mer d'Hédulie est principalement fréquentée par les navires du Darshan en commerce avec les Baronnies. Afin de conserver une neutralité indispensable à de bons et durables échanges, les Darshanides ont créé un marché flottant à mi-distance des deux continents. Ici, armes et pugilats sont strictement interdits afin qu'accords et négoce puissent se conclure en toute tranquillité. Et il n'est pas rare de trouver deux barons ennemis partageant la même bière ou la même courtisane : des alliances se créent ainsi que des légendes sur la taille de certains organes, attisant encore les guerres stupides qui rythment les Baronnies.

La mer du Ponant

Les eaux du Ponant sont réputées pour leur nature capricieuse et leurs humeurs changeantes. En effet, elles sont soumises aux influences contrastées des vents issus des trois continents qui l'enserrent : parfois traversées par le souffle brûlant du désert du Delpont chargé d'une fine poussière dorée, elles peuvent subir les assauts du blizzard des Monts Locaces ou des brises humides des forêts darshanides. Ainsi, au large, le temps peut-il changer brusquement sans avertissement, passant d'un calme plat à une tempête violente. Il faut être un marin aguerri pour oser s'aventurer loin des côtes. D'autant plus que le Ponant est

officiellement le domaine des pirates et autres flibustiers. Ces mercenaires des océans, rarement indépendants (en dehors de la horde de Thanos), sont alternativement engagés par l'une ou l'autre puissance pour nuire à l'autre ou l'une selon les cas. Ainsi, leur existence est-elle tolérée dans une zone de neutralité relative autour de l'île de Miterne. Ce rocher basaltique, truffé de galeries et de grottes, est devenu, au fil des siècles, le repaire de tout ce que Troy compte de pirates et de corsaires. Dans une ambiance virilement décadente, où la bière coule à flots et les défis sont mortels, on y croise les plus redoutables et les plus mythiques capitaines qui hantent les eaux : ainsi, le légendaire Brakh'Marh, maître de la Marée-Sanglante, une corvette rapide dont l'équipage est entièrement masqué de cuir. On murmure qu'il s'agirait d'une bande de sangs-trolls (des bâtards issus de raids trolls dans les villages du Vaste Continent) aussi cruels qu'imprévisibles.

Le Grand Océan Austral

En majeure partie inexploré, le Grand Océan Austral jouit d'une réputation funeste : dans les ports, il n'est pas une taverne, pas un bouge où, dans un coin, près de la cheminée, un être vaguement humain et atrocement mutilé ne vous raconte une sordide histoire à propos de cette étendue d'eau. Monstres marins, îles fantastiques et même nénuphars géants semblent prêts à avaler l'imprudent qui s'aventurerait sur ces eaux. Ainsi, mis à part quelques caboteurs, rares sont les intrépides qui s'y risquent. Et pourtant, c'est dans les profondeurs de l'Océan Austral que l'on trouve les fabuleuses shluîtres, d'impressionnants crustacés, réputés pour leurs perles d'ornacre. Cette substance aux mille vertus médicinales et gastronomiques se négocie à prix d'or sur les marchés du Darshan et entre dans la composition de centaines de décoctions : l'ornacre est l'un des trésors les plus convoités de Troy. D'ailleurs, le monarque de Folie Almayere a

bien compris tout l'intérêt d'une exploration en règle de l'Océan Austral. Il finance les recherches incessantes du capitaine Küsto à bord de son navire d'étude, le K-Phypso. A ce jour, il a permis la découverte et l'exploration d'un petit banc de shluîtres et la description du Large des Dragons Furieux : un minuscule archipel uniquement révélé à marée basse où viennent se reproduire les dragons marins. D'ailleurs, depuis que la nouvelle s'est répandue, des expéditions sont organisées de par le monde pour aller observer ce phénomène et tenter de dérober quelques précieux œufs de dragon.

L'Océan Darshanide

De l'eau à perte de vue, des vagues par milliers, du ciel bleu la plupart du temps, des poissons... Bref, un océan tout ce qu'il y a de plus banal. A l'exception de ces chapelets d'îles, atolls et autres microscopiques terres émergées qui le ponctuent comme de minuscules taches de rousseur. Lieux de villégiature, de repos et de massages lascifs, ces lopins de corail sont pour la plupart peuplés de héros à la retraite, d'illuminés fortunés ou d'artistes retirés qui s'ennuient à longueur de journée. Seul le spectacle fascinant de la migration des villages flottants du peuple Bröof parvient à les tirer de leur torpeur oisive. En effet, ces humains musculeux et halés particulièrement doués pour l'apnée et l'équilibre sur des bouts de bois, colportent sans cesse d'incroyables légendes ou de curieuses denrées propres à susciter l'émerveillement et l'aventure.

La mer de Chaimar Chedan

Au large de Triban, enclavée entre les courants brûlants du Large Tempesque et ceux contraires de l'Equateur, cette mer étrange représente une véritable curiosité géomaritime. En effet, cette vaste étendue d'eau est entièrement recouverte de nuées gazeuses répandant une odeur à retourner l'estomac du marin le plus aguerri. Déchirant

les volutes fétides, quelques îlots de roc noir, terres désertées et inhospitalières, immergées dans les eaux toxiques, sont envahies de fumerolles chargées de gaz. En marge de ce territoire, une tribu étrange veille. Sales, hirsutes, ses membres arborent une scarification de part et d'autre de la bouche, figurant le funeste sourire qui leur a donné leur surnom : les Moqueurs. Ils chevauchent de larges squales, les squorkals, et surgissent des brumes pour attaquer tout navire imprudent qui s'approcherait. Et pourtant, on murmure que dans le labyrinthe de ces brumes se cachent de formidables richesses...



La mer des Marchands

A l'ouest du Darshan, la mer des Marchands est en fait la propriété des deux plus grandes familles du Bas-Darshan, les Pharn's et les Fouying. Les courants y sont favorables, le climat agréable et les conditions de navigation idéales. C'est pourquoi elle reste la voie maritime la plus empruntée malgré les tarifs prohibitifs pratiqués par les propriétaires. Tarifs qui se justifient par la présence de pirates dotés de barges rapides dont la plupart sont équipées par ces mêmes familles. Un commerce lucratif que ne pourrait menacer que celui qui s'est auto-proclamé l'Héritier des Eaux. Un flibustier au port altier et à la devise noble : « Que les riches soient riches, passe encore, à condition que j'en fasse partie ». Reprenant à leur compte cet adage,

les peuples opprimés de la région lui accordent un soutien sans faille. Mais cette situation pourrait évoluer si les recherches menées par le capitaine Küsto aboutissaient : une sorte de navire capable de naviguer sous les eaux sans regagner la surface.

La mer Furieuse

Cette étroite langue d'eau coincée entre les côtes volcaniques d'Execre et les rives rocailleuses du nord du Delpont, porte son nom à merveille : des milliers de récifs capables d'éventrer les meilleurs navires de Maxoche et d'impitoyables prédateurs nichés dans les rares zones de calme. Ajoutez à cela de redoutables rochers flottants qui dérivent par poignées au gré des courants aléatoires. Alors, me direz-vous, quel besoin d'aller y faire un tour ? Eh bien, sachez qu'au beau milieu de ce cauchemar marin se dissimulent trois îlots remarquables : Strâkhaz, l'île bagne des prisonniers politiques les plus dangereux (ou les plus gênants) de Troy, Arkhâz, l'île où viennent pondre les fabuleuses tortossos, et enfin Pâkhaz, l'île coffre-fort de la famille Fouying.

La mer Epaisse

Coincée entre la vaste banquise du septentrion virginal et le nord des continents de Troy, la mer Epaisse ne présente guère de caractéristiques remarquables en dehors d'être, selon les légendes, l'endroit où aurait sombré, jadis, la fameuse 78e Baronnie disparue. Malgré la faible probabilité que ce fait soit vérifié, ce mythe a attiré en ces lieux inhospitaliers des dizaines d'aventuriers sans scrupules à la recherche de la province engloutie. Ainsi, on y croise de curieuses plates-formes, regroupements instables de barges à fond plat, où s'organisent de véritables petites villes de plongeurs. A ce jour, si aucun d'entre eux n'a trouvé le chemin de la fameuse baronnie, nombreux sont ceux qui ont trouvé celui de l'estomac des poissons.

La mer Grise

Baignant la côte nord-ouest du Vaste Continent, la mer Grise est une étendue d'eaux glaciales peuplées de riches bancs de poissons et de prédateurs raffolant des dits poissons. Au-dessus, des hommes pour chasser ces mêmes prédateurs. Bref, une mer de pêcheurs aux mains calleuses et à la fourrure épaisse. En dehors des côtes des Baronnies, non peuplées, elle se prolonge à l'est par les Cent Mille Lacs Gelés qui conduisent vers l'océan Darshanide. Nombreux sont les explorateurs partis en vain à la recherche de la mythique passe Thägäs qui permettrait d'ouvrir une nouvelle voie maritime et de se rendre sur les rives de la mystérieuse cité de glaces et de sa civilisation d'enfants surdoués.

Le Vaste Continent

Qu'ajouter de plus à ce titre qui non seulement se suffit à lui-même par sa précision pragmatique, mais aussi permet de jauger toute la fantaisie des scribes voyageurs qui ont présidé à cette cartographie ? Hein ? Qu'ajouter de plus, je vous le demande ?

De l'influence des sages d'Eckmül sur la cartographie

Si le monde de Troy se divise en trois continents d'un point de vue géographique, il n'en va pas de même si l'on considère l'utilisation de la magie. En effet, comme vous l'avez appris dans d'autres sections du présent ouvrage, la magie dépend étroitement de la présence des sages d'Eckmül à quelques exceptions régionales près. Ainsi, il est possible de définir une vaste région dite « zone d'influence d'Eckmül » où l'on trouve un nombre suffisant de sages pour que chacun puisse exercer son pouvoir. En dehors de ces régions, point de salut : impossible de recourir au moindre

effet magique inné. Cette délimitation culturelle englobe tout ou partie de certains territoires dont nous vous livrons une liste rébarbative et non moins exhaustive : la Souardie, l'Armalie, la Questie, la région des Grands Monts, une partie des Marches Levantines à l'est et du Delpont au sudouest. Bon. Voilà. C'est fait, on n'y reviendra plus. A présent, en route pour un survol des principales régions et attractions du Vaste Continent : accrochez-vous, ça décoiffe !

La Souardie rurale



Enfin, quand on vous dit que ça décoiffe, tout est relatif : en effet, la Souardie est un territoire insipide composé, sur sa façade maritime, de reliefs à peine marqués, de plaines agricoles et de quelques touffes forestières sans grande originalité. Dans ces landes agraires batifolent des hordes de paysans enfiévrés par les joies des semailles et de la récolte. Certains connaissent même l'extase sublime de l'élevage du pétaure ou de la cueillette des fnouilloux cendrés. Bref, la Souardie n'est guère une terre de légende... Jusqu'au jour où un certain forgeron de notre connaissance fit une chute malencontreuse dans une cuve de métal en fusion. Seuls les marais du Delta Bileux méritent que l'on s'y arrête quelques instants : en effet, c'est là que sévit toute une famille de malandrins aussi rusés

qu'encombrants, les Sbonthes. Le plus célèbre d'entre eux, Sbonthe le Jeune, est en permanence sous le coup d'une dizaine de mandats d'amener pour escroqueries et arnaques en tous genres. Une dernière chose enfin : les gramoches ! Véritables figures emblématiques de la Souardie, ces placides ruminants à la truffe humide et à l'oeil crétin font partie intégrante du paysage. Une race à part, les gramoches hintères sont très prisées lors de joutes régulières entre villages, destinées à égayer les longues soirées d'hiver.

Le chemin des chaluts

Cette vieille chaussée qui serpente d'est en ouest le long de la mer du Ponant n'est plus guère empruntée que par les touristes égarés et les pétaures en goguette. Jadis fière voie commerciale, elle relie à présent les bassins boueux et abandonnés de Dumbarr au delta du fleuve Bileux. Au passage, elle longe les arrogantes villégiatures des notables de Prèche (spécialisés dans la récolte des taxes et autres joyeusetés fiscales), emprunte les voies chaotiques des ruines de Volture pour traverser les remugles des marchés ovins de Gemman, puis des élevages de pétaures de Glinin. Que du bonheur, on vous dit !

La côte souarde

La côte souarde n'est guère plus avenante avec ses minuscules villages de pêcheurs mornes et ses plages malodorantes. Son unique attrait est la modeste cité de Graise, où l'on peut trouver les meilleurs dorinthes mordorées de la région, réputées pour leur chair fade aux propriétés revigorantes.

La Souardie septentrionale

Lorsque l'on remonte à travers la Souardie vers le nord, par-delà les vastes plaines agricoles du centre, le climat devient plus rude et les cultures se font rares. En haute

Souardie, la vie est dure pour les paysans. C'est sans doute pour cette raison qu'ils boivent encore plus que leurs congénères de la façade maritime, comme bien souvent lorsqu'il fait plus froid. Ils cultivent des tubercules pleins d'hydrates de carbone, qu'il faut ramasser courbé en deux dans la terre noire et glacée, les reins exposés aux vents du nord. Et allez savoir pourquoi, ces gens ont mauvais caractère. Passé le fleuve Apostole, commencent les forêts de conifères. D'abord, quelques arbres isolés, bientôt regroupés en bosquets, puis en petits bois, jusqu'à ce que le voyageur se mette à penser à l'espace entre deux petits bois en terme de « clairière ». Sur des centaines de lieues, les arbres poussent serrés les uns contre les autres. Le soleil, lorsqu'on a la chance de l'apercevoir entre deux cimes pointues, décline très rapidement dès que midi est passé, et la neige tombe tout le temps, sauf en été. Quand à l'été, justement, il dure entre trois et cinq jours suivant les années. Autant avouer que c'est un climat un poil rude et qu'assez peu de clubs de vacances pour riches oisifs d'Eckmül y sont installés. A l'exception bien sûr du fameux Refuge de Maître Vurnon, célèbre auberge nordique typique, plantée au cœur des bois, à quelques dizaines de lieues au nord des chutes d'Echo-Gronde. Maître Vurnon a créé là un lieu magnifique et chaleureux (chaque pièce est vernissée de pin massif sculpté à la main par des armalites d'Euxine unijambistes), où les amoureux de la nature sauvage peuvent venir se détendre en chassant le barikoul et méditer sur les solitudes des profondes sylves enneigées. L'auberge est réputée pour ses tarifs prohibitifs, le luxe de sa décoration et la chaleur de son accueil. Il est du dernier cri d'aller y passer quelques semaines à l'intersaison. Soyez vu au Refuge de Maître Vurnon, et vous serez admis dans les meilleurs salons du tout-Eckmül. La cuisine y est raffinée et abondante et le personnel féminin de l'établissement, choisi avec soin par Maître Vurnon lui-même, est attentif et disponible aux moindres besoins

de l'honorable clientèle. Le refuge est ouvert toute l'année sauf en été (Maître Vurnon prend une semaine de vacances). Lorsque l'on s'enfonce plus profondément encore dans la forêt, on trouve encore de loin en loin des signes de vie. La population indigène se compose principalement de gros bûcherons vêtus de laine, de prédateurs aux yeux rouges et au poil gris, et de trappeurs solitaires. Les bûcherons vivent en bandes, les prédateurs en meutes et les trappeurs en retrait. Il arrive que les uns croisent les autres, ce qui donne le plus souvent lieu à d'amusants massacres. Il est toujours esthétiquement satisfaisant de constater que quelques éclaboussures de sang bien rouge sur un sol de neige bien blanche produisent un effet du tonnerre.

Les Cent-Mille Lacs Gelés

Au-delà des forêts septentrionales, il fait si froid que mêmes les arbres les plus courageux refusent de pousser. « Encore faudrait-il qu'il y ait de la terre sous la glace pour qu'on puisse planter nos racines », disent-ils avec leur mauvaise foi habituelle. Et il est vrai que le voyageur hivernal a parfois du mal à savoir si la glace sur laquelle il marche repose sur de l'eau ou de la terre. C'est la région des Cent-Mille Lacs Gelés, qui traverse tout le continent, de la mer Grise à l'océan Darshanide. En été, les lacs et chenaux se dégèlent partiellement, révélant terre et eau si curieusement emmêlées que l'on ne peut deviner si on est sur une île ou sur le continent, si l'eau qui s'étend devant soi est celle d'un lac ou d'un bras de mer. Il existerait un passage maritime reliant les deux océans, mais depuis les grandes explorations du navigateur Moldont de Lurchan, personne ne s'est vanté de l'avoir emprunté. Plusieurs écoles débattent encore de la réalité du voyage de Moldont. Personnellement, je fais partie de ceux qui ne savent qu'en penser, et je vous incite vivement à faire de même. Je dois également préciser que cette région constitue le cauchemar des cartographes

chargés de tracer le contour des côtes, et que sur bien des portulans, des fantaisies inqualifiables sont régulièrement commises. Sur l'autre rive de la région des Cents-Mille Lacs Gelés, le long de la Vaste Banquise du Septentrion Virginal, vivent les Kosras, de courageux chasseurs dont l'économie est principalement basée sur les fourrures et l'huile des mammifères marins comme le phoque zébré et le dalmopède pisciforme. Perdus dans l'immensité glacée, ils fabriquent des maisons de glace pour se protéger des tempêtes et des pointes de flèches en os sculptés. Le reste du temps, ils s'ennuient, alors ils mangent n'importe quoi et ils grossissent, un peu comme ma belle-sœur.

Arènes

Au pied des Monts Exsangues, la cité d'Arènes attire tout au long de l'année une foule d'aventuriers qui viennent y chercher le repos d'une auberge confortable et le contrat d'un notable fortuné. Aussi loin que remontent les archives de la ville, il en a toujours été ainsi : Arènes est une sorte de havre où viennent se ressourcer tous ceux qui espèrent un jour entrer dans les légendes. C'est ici, dans les salles enfumées des tavernes, que l'on trouve les meilleurs renseignements, les sources les plus fiables sur les trésors à découvrir et les ruines à piller. Parallèlement, un commerce florissant s'est développé afin de fournir aux aventuriers en herbe les équipements les plus performants. Ainsi, le Bazar d'Ubizaar est sans conteste l'échoppe la plus célèbre de Troy.

La clairière dorée

Pour qui ose s'aventurer dans la vaste forêt de conifères qui recouvre le nord de cette région et survit aux assauts intempestifs des redoutables brizzlis ou des lubriques loubriks, la Clairière dorée est un spectacle d'une rare beauté. Entièrement ceinte de

sapins millénaires, une vaste trouée étrangement couverte de sable blond s'ouvre sur un cercle de monolithes ciselés. Ce monument incongru serait en réalité une porte qui conduirait par delà le monde de Troy, vers les étoiles. A ce jour, personne n'a pu confirmer ce mythe : les rares survivants ayant définitivement perdu la raison.

Les chutes d'Echo-Gronde

Barrant les eaux tumultueuses du fleuve Bilieux, Echo-Gronde est une merveille d'architecture : la cité, composée de hautes bâtisses sculptées aux arches majestueuses, s'étire au-dessus du fleuve à l'aplomb des impressionnantes chutes. En raison d'une carence dans l'alimentation, la population d'Echo-Gronde est majoritairement constituée de nains. Ces derniers, à la barbe longue et au chauvinisme marqué, exploitent les ressources minières des montagnes proches. Mais là ne s'arrêtent pas leurs particularités : les Echo-grondins excellent dans l'art de la chasse et de la survie en milieu hostile. Ainsi, de nombreux souverains y envoient-ils leurs hommes pour une petite formation dans les camps d'entraînement situés plus au nord vers la banquise.

Les confins des hommes-bêtes

Dans cette zone toute entière livrée aux rigueurs d'un hiver permanent et à la sauvagerie d'une nature impitoyable, survit un peuple primitif aux mœurs belliqueuses et aux penchants anthropophages. Des nuées d'explorateurs et autres missionnaires y ont ainsi trouvé une fin gastronomique et décorative : les parties non comestibles de leurs restes ornent les plaines, soigneusement disposées sur des fourches caudines. On murmure par ailleurs que les hommes-bêtes seraient dotés d'une forme archaïque et puissante de magie conférée par l'absorption quotidienne de sang de fournf mordoré. Les Cent Mille Lacs Gelés Vaste et instable banquise l'hiver,

invraisemblable imbroglio entre eau et terre l'été, cette large bande de terre (et d'eau, donc) relie la mer Grise à l'océan Darshanide. Enfin relie est un terme tout relatif puisqu'il n'existe pas plus de passe pour naviguer d'un bout à l'autre que de chemin solide pour traverser à pied sec. Ainsi, les quelques tribus qui vivent là de la chasse, d'un peu d'amour et de beaucoup d'eau fraîche ont-elles développé un astucieux moyen de transport : l'aérogloseur. Cette invention est composée d'une petite barque à fond plat tirée par deux splendides volatiles au plumage immaculé et à la cervelle microscopique, les glöseurs. Sur l'autre rive, le long de la Vaste Banquise du Septentrion Virginal, vivent les Korsas, de courageux chasseurs dont l'économie est basée sur le massacre... heu, l'exploitation du phoque zébré et du dalmopède pisciforme. Enfin, face aux désertes îles Levantines, s'élève une curieuse et monumentale statue : le rocher de l'Ours fantôme. Personne ne sait exactement à quoi elle peut bien servir mais elle suscite régulièrement la convoitise de quelques excentriques fortunés. Or, on prétend qu'un simple contact avec le monument entraînerait une suite catastrophique de malédictions chez le profanateur, ses suivants et les trois générations à venir.

Les Grands Monts

Des pics, des vallées, des hauts plateaux, quelques sommets et d'étranges individus couverts de fourrures dévalant les pentes sur des planches de bois, tels sont les principales caractéristiques des Grands Monts. Cet ensemble rébarbatif de mamelons d'altitude couvre, sur plusieurs milliers de toises carrées, un vaste territoire qui s'étend, du nord au sud, de la Forêt Glaciale à la région de Phalompe, et des rives du Ponant à la frontière entre la Questie et les Marches Levantines d'ouest en est.

Les Monts Exsangues

Enlacés par les méandres sinueux du fleuve Bilieux, les Monts Exsangues doivent leur appellation à la blancheur sans pareille de leurs cimes enneigées et aux quelques dizaines de charniers disséminés dans leurs passes. Une vieille légende prétend qu'au cœur de ces reliefs inhospitaliers s'étend le royaume merveilleux d'Argear : une vallée perdue au climat chaleureux et aux femmes lascives. Néanmoins, toutes les expéditions montées à ce jour n'ont trouvé qu'une fin atroce entre les mâchoires d'un peuple primitif ou de ses montures félines. Seul Khüghel, un héros mutilé, prétend avoir trouvé la fameuse vallée et y avoir découvert une jungle hostile peuplée de dracosaures gigantesques. Pour peu que l'on se donne la peine de l'écouter et de l'abreuver correctement, Khüghel l'amputé narrera durant de longues heures son périple tout en caressant d'une main distraite une minuscule idole en diamant.

La passe de Sarcande

Enchâssée au cœur des Monts Exsangues, Sarcande est une étrange cité entièrement bâtie sur les flancs opposés d'un profond ravin. Cette ville troglodyte s'enfonce dans les profondeurs des montagnes en un réseau de tunnels et de grottes patiemment creusés à même la paroi. Les deux parties de la ville sont reliées entre elles par des arches de pierre qui dominent la route en contrebas. Ses habitants y ont développé un solide sens de l'équilibre ainsi qu'une incomparable maîtrise du dressage des créatures volantes.

Les Monts Locaces

Célèbres pour leur production de fromages au lait d'aragrese (dont l'un d'entre eux, rappelons-le, possède des propriétés explosives fort prisées des mineurs et autres démolisseurs), les Monts Locaces ne brillent guère par l'intérêt qu'ils suscitent. Seule Cimaïse, modeste bourgade perdue au

cœur d'une vallée verdoyante, parvient à attirer quelques étrangers grâce à son marché annuel des pucelles d'élevage et surtout par la qualité des prédictions de ses sept haruspices. Ces derniers, luxueusement installés dans un temple d'albâtre, dispensent contre diverses richesses et autres avantages en nature, des conseils ou des visions d'une extraordinaire précision. Néanmoins, devant l'afflux de curieux depuis quelques années, l'accès aux Sept est réglementé par une série d'épreuves plus ou moins mortelles. Les paris sur ces épreuves apportent quelques nouveaux revenus complémentaires aux devins qui monnaient chaque jour leurs pronostics.

Phalompe

Cette petite enclave est le domaine millénaire des trolls du Vaste Continent. On prétend d'ailleurs que c'est là, dissimulés dans quelque refuge troglodyte, que dorment les secrets de leurs origines. Quoi qu'il en soit, tout être doué de raison évite soigneusement cette région et tout le monde se souvient que Phalompe et ses tribus sont à l'origine de la grande révolte contre le puissant sage Rysta Fuquatou, pendant la Guerre d'extermination des trolls.

Les Monts de Confluence

Ces montagnes recèlent l'un des plus beaux fleurons de l'architecture de Troy, une œuvre à la démesure de la folie humaine : une fantastique installation qui relie les zones navigables des trois principaux fleuves du continent et permet donc à un navire de les traverser de part en part. De l'océan Darshanide on peut ainsi remonter le cours du fleuve Pourpre puis passer au fleuve Pellucide ou dans le fleuve Bileux et rejoindre la mer du Ponant. Une œuvre titanessque construite il y a deux siècles avec la sueur et le sang de centaines d'esclaves trolls. A présent, cet ouvrage est définitivement abandonné et on murmure qu'il est hanté par les spectres des

malheureux tombés sous le fouet des contremaîtres.

Les grottes du Grand Profond

Découvertes par un explorateur original et fortuné, le célèbre Jhül Bhernes, ces excavations abyssales plongeraient selon ce dernier jusqu'au cœur de la planète. Un univers tout entier, insolite et incompréhensible, qui ne demanderait qu'à être découvert et conquis. Néanmoins, depuis la disparition de l'explorateur, nul ne semble véritablement enclin à reprendre ses prospections hasardeuses.

Les Marches Levantines

Vastes étendues battues par les vents froids et broutées par les yok-yoks à poils long, les Marches Levantines sont des steppes à la végétation maigrelette et à l'intérêt touristique discutable. Seules quelques tribus de nomades s'amuse à parcourir la toundra glacée loin des amphoreillages des grandes villes. Néanmoins, pour qui se donne la peine de les étudier, les mœurs de ces peuples recèlent de nombreuses surprises : ainsi, les Flomorets sont-ils de redoutables guerriers, maîtres de l'épée et des assauts désespérés ; les Glunides de paisibles éleveurs de montures en tout genre ; les Ramoches des musiciens émérites dont les instruments possèdent des propriétés hypnotiques ; et les Groshiffes des commerçants hors pair grâce à leur don pour les langues. Mais ce qui unit ces tribus est la pratique, par leurs rares chamans, d'une magie spontanée, sans sage ni épice, grâce à de petits bâtons de bois et d'étranges formules gutturales. Personne n'a réussi, à ce jour, à percer leurs secrets et les sages d'Eckmül affirment que cette forme de magie est destinée à disparaître rapidement.

Le cimetière des pétaures

LANFEUST

C'est ici, au cœur de ce magnifique et imposant décor de canyons crayeux, que viennent s'éteindre les vieux pétaures. Guidés par un instinct atavique, ils parviennent au milieu de cette fantastique mine d'ossements et d'ivoire pour y rendre leur dernier souffle sous l'oeil des Conservateurs : une tribu ancestrale qui veille à ce que des gens mal intentionnés ne pillent pas les lieux.

Les Rocailles du Sel

Universitaire émérite, le sage Thsé de Righür a fait l'une des découvertes les plus surprenantes et les plus déstabilisantes de ces dernières années : les sels. En effet, victime d'un accident dans cette région, il a observé que le contact de sécrétions organiques et du sel qui affleure là-bas entraîne des effets proches de certains pouvoirs majeurs. Aussitôt prévenu, le Conservatoire a fait établir un périmètre de sécurité autour de la zone et dépêché un contingent composé de ses 51 meilleurs sages. La région des Rocailles est à présent désignée sous l'appellation mystérieuse de Zone 51.

Les mégalithes

Non loin des rives de l'océan Darshanide s'élèvent d'imposants mégalithes, impressionnants monuments de basalte entièrement sculptés de bas-reliefs énigmatiques. Des générations d'étudiants et de mystiques y ont établi un vaste campement de tentes et de baraques en bois et tentent d'en comprendre la signification.

Les Marais Arileux

Couverts de boue à longueur d'année, les hommes des marais, ou Glaumeux, forment un peuple surprenant aux mœurs parfaitement hermétiques. Communiquer avec les Glaumeux relève de la gageure : en effet, leur dialecte est différent selon que

vous soyez un homme ou une femme, un enfant ou un crapaud à cornes. Le langage des signes semble être le seul moyen d'entrer en contact avec eux. Néanmoins, les erreurs d'interprétation conduisent souvent à un massacre en règle, car les Glaumeux sont des gens très susceptibles. Et pourtant, les marais regorgent de bestioles fétides et de plantes putrides aux vertus médicinales indéniables. Encore faut-il trouver des gens assez fous pour aller les chercher...

La Questie

La Questie recouvre toute la partie sud-est du Vaste Continent. Elle s'étend des rives civilisées du fleuve Pourpre aux côtes opulentes de Port-Pourpre ou d'Ovosse. L'intérieur du pays est réputé pour ses forteresses inexpugnables et ses ruines millénaires. Au large, l'archipel d'Hagatœ étale ses centaines d'îles aussi enchanteresses que minuscules sur les flots translucides de l'océan. Il y fait bon vivre en sirotant du lait de Koko (sorte de gramoche marine), à l'ombre d'une naïade Taupelès (les Taupelès sont un peuple paisible et affable dont les femmes enlèvent le haut au moindre rayon de soleil).

La forteresse sombre



Noir, tout est noir dans cette forteresse d'obsidienne et d'ébène. Et pour cause, ses bâtisseurs et ses occupants n'ont que faire des couleurs et autres artifices de lopet... heu... inutiles. En effet, la forteresse sombre abrite, depuis quelques siècles maintenant, la caste des redoutables et redoutés Guerriers Aveugles. D'une infirmité, Pahr Vhebil a réussi à faire un avantage, en développant une sorte de sixième sens grâce à la consommation répétée de certains champignons importés du Delpont. Par la suite, il a créé une académie dont les élèves sont employés à prix d'or un peu partout sur Troy : mercenaires, espions ou assassins, les Guerriers Aveugles sont réputés pour leur fiabilité et leur efficacité.

La bague de Matiassal'Abour

Dans les tréfonds humides de cette véritable ville-forteresse, dont les origines sont perdues dans la brume des temps, sont enfermés les plus terribles criminels que Troy ait connus. Des centaines d'assassins, de voleurs d'envergure et de prisonniers politiques y croupissent sous la poigne de fer des Bourreaux Sanglants, les gardiens de Matiassal'Abour. Les épaisses murailles de pierre résonnent jour et nuit des cris des suppliciés. Ici, les prisonniers sont torturés, puis soignés par les meilleurs médecins afin qu'ils soient prêts à recommencer le lendemain. Officiellement, personne n'a jamais réussi à s'échapper de ce bagne hautement sécurisé, mais on murmure, dans les tavernes d'Ange Déchu, la ville où résident et sont formés les Bourreaux Sanglants, que d'étranges phénomènes se seraient déroulés dans la section XIII du dernier sous-sol...

La citadelle de Votale

Plus au sud, la plaine de Questie déroule ses splendides étendues herbeuses et ses haras réputés. Les cavaliers de Questie et leurs fières montures sont en effet célèbres pour

leurs parades flamboyantes et leur passé glorieux dont témoignent encore les ruines de l'antique citadelle de Votale. Sous ses vestiges courent des centaines de galeries et de couloirs où dormiraient les âmes des guerriers déchus et leurs trésors abandonnés.

Antykopare

Véritable curiosité, ce petit bourg s'organise entièrement autour de la chasse à l'hüm, une bestiole bipède à la truffe humide et aux pieds plats. L'hüm, traqué pour sa fourrure résistante et ses dents acérées, serait le chaînon manquant entre le troll et l'homme. La population est ainsi partagée entre l'extermination de cette race et la conservation à visée d'étude. Remarquez, dans un cas comme dans l'autre, tout se finit souvent sur une table de dissection...

Eckmül



Capitale resplendissante de Troy, Eckmül brille tel un joyau sur les rives du Ponant : ses mille tours à l'architecture audacieuse, ses venelles pavées aux charmes subtils et ses minarets de dentelle minérale dominant le port où débarquent des visiteurs venus de tous les horizons. Le poète compare Eckmül à un orchestre qui entraîne le monde entier dans sa sarabande effrénée. De jour comme de nuit, cotres et vaisseaux déchargent leurs précieuses cargaisons sur les docks encombrés tandis qu'auberges et théâtres résonnent de spectacles exotiques et

enfiévrés. Mais Eckmül est avant tout la cité du savoir et de la connaissance, le havre des fameux sages. Le bâtiment du Conservatoire, siège de leur pouvoir bienveillant, en est le symbole. Sa rassurante silhouette donne l'impression de veiller sur la ville et ses habitants. A l'abri de ses murs orangés teintés à la chaux, sous les voûtes de ses dômes de cuivre ou dans l'ombre de ses alcôves, savants et érudits travaillent inlassablement sous l'œil sévère des Vénérables.

L'Armalie

Célèbre pour ses grands vins, ses cuirs de qualité et ses côtes noires de monde l'été, l'Armalie est une vaste région où il fait bon vivre... pourvu qu'on en ait les moyens. Les paysages exhalent une harmonie et un bien-être constant, des fontaines d'Osate aux caves d'Arthème en passant par les rives du Ponant. Néanmoins, seuls les privilégiés détenteurs d'un laissez-passer délivré par les autorités de Rierdale peuvent séjourner dans le pays et profiter des auberges. Les autres sont invités à traverser l'Armalie le plus vite possible, voire à éviter d'y entrer. La Milice azur, omniprésente, veille scrupuleusement au respect de cette règle.

Les hauts plateaux Euxiniens

Brisant la monotonie des plaines fertiles, les hauts plateaux d'Euxine élèvent leurs vertigineuses parois comme autant de falaises au milieu d'une mer verdoyante. Au sommet de cette étrange excroissance géologique, une gigantesque forêt étale ses bois regorgeant de gibier. Au centre, la cité d'Euxine s'accroche entre les troncs titanesques pour étendre la toile de ses passerelles suspendues. Cette ville raffinée vit de l'exportation des fruits et du travail du bois. « menuiserie fine, marqueterie, sculptures pour chalets de luxe et production d'allumettes artisanales taillées à la main, numérotées et signées », nous renseigne l'Encyclopédie du monde de Troy

des célèbres scribes-troubadours d'Hax en Provinx, Hârl Kestohn et Târl Kihn. Le Triban Entièrement clos, ce territoire reste, en grande majorité, inconnu. Au nord, sa frontière est constituée d'une impressionnante muraille de pierre rivetée d'acier où s'ouvre une porte titanesque aux dimensions inhumaines. Derrière, commencent les terres des Fantômes, un peuple violent et quelque peu dégénéré dont on ne connaît pas grand-chose. Il semble que la région compte trois villes d'importance, puissamment fortifiées. Le reste du pays serait constitué de quelques terres arables noyées dans les marais. Les côtes du Triban sont uniformément hérissées de pieux et autres défenses archaïques en interdisant l'accès. On prétend ainsi que le Triban dissimule des secrets tellement importants qu'ils seraient dignes d'une petite saga entre amis.

La Grande Forêt équatoriale

Couvrant toute la pointe du continent, de Truchonne au Triban, l'immense forêt équatoriale est plantée d'arbres millénaires aux dimensions incroyables. Impénétrable, elle est composée d'un lacs d'essences rares et de lianes surnoises qui rivalisent de perfidie avec les fleurs carnivores et autres cochonneries végétales dont la nature a le secret. L'unique façon de pénétrer au cœur de la forêt est d'emprunter les eaux troubles du fleuve Gorgé... à condition de ne pas avoir le mal de mer et d'aimer les moustiques. Enfin, pour les explorateurs les plus hardis, sachez que de multiples tribus sauvages et amatrices de chair humaine n'attendent que le héros intrépide pour s'unir le temps d'une chasse à l'homme avant de reprendre leurs guerres intestines. Les marins des cimes Il existe cependant un autre moyen de parcourir la forêt. Un moyen bien plus élégant à défaut d'être moins dangereux : les radeaux des cimes. En effet, une grande partie de la canopée est sillonnée sans cesse par des embarcations splendides et ultra légères qui glissent sur le sommet

des arbres. Les marins de la sylve y ont bâti une cité et y vivent de la chasse à la pieuvre à fourrure et de la pêche aux perles de chênes. Rares sont les étrangers qui ont eu le privilège de naviguer aux côtés de ces ruffians au regard clair...

Les villes de la côte

Entre les rives mangées de mangroves, quelques villes ont pu se développer en exploitant les ressources de la forêt. Ainsi, Maxoche s'est spécialisée dans la construction et l'armement des navires et ses chantiers sont réputés à travers tout le monde de Troy. Coraque a développé un artisanat raffiné dans le domaine de l'ameublement tandis qu'Helespe, à l'embouchure du fleuve Gorgé, s'est tourné vers la récupération de nodules étranges dont les propriétés extraordinaires sont classées secret d'état par le Conservatoire d'Eckmül.

Les 77 Baronnies

En dépit de son incontestable appartenance au Vaste Continent, l'Hédulie et ses Baronnies méritent une attention toute particulière. Ce ne sont pas vraiment les particularités géographiques de l'endroit : des contrées gelées et de longs plateaux rocheux exposés au vent, surplombant lochs, lacs et fjords. Ce qui est si remarquable à propos de l'Hédulie, c'est son organisation sociale. Elle repose sur un système féodal d'une redoutable efficacité : des hordes de serfs frustes et crottés qui passent leur temps à labourer des terres ingrates pour nourrir soldats et barons, des soldats qui passent leur temps à mourir en tuant soldats et paysans du territoire voisin et des barons qui regardent tout ça en tentant de déterminer si leur prestige sort grandi de l'affaire. Vous reprendrez bien un peu de feuilles de tché de Darshan dans votre eau chaude, très cher ?

On a perdu la 78e Baronnie

C'est un fait : dans les Baronnies, on n'aime pas la magie. L'origine de ce particularisme régional se perd dans les limbes de l'histoire et semble remonter à la tragédie qui a vu la disparition de la 78^e Baronnie. En cette époque reculée, les Baronnies étaient unies sous la bannière de l'unique roi qu'ait connu l'Hédulie : Eidmar Braque Ier. Ce dernier administrait son royaume d'une poigne de fer et maintenait une cohésion sans faille. Hélas, il était affublé des défauts qui causèrent sa perte, celle de la 78e Baronnie et d'explosion de l'Hédulie : une libido sans bornes et des génitoires peu actives. C'est pourquoi, dans tous ses déplacements, il était accompagné de ses deux fidèles assistants, Koro Difrezi dont le pouvoir était capable de réveiller les « petites affaires » les plus récalcitrantes, et Hamoun Taz'Hief, capable de générer des tremblements de terre. En effet, le pouvoir de Koro ne pouvait se manifester que lors des secousses sismiques. La tragédie eut lieu lorsque le roi se rendit dans la 78e Baronnie, une noble province côtière, dont le baron avait huit filles au tempérament de feu. Elle survint alors que le roi donnait son 52^e assaut. Les tremblements de terre successifs ébranlèrent toute la région et la Baronnie se sépara du reste du continent. Elle partit à la dérive vers le nord, poussée par de puissants courants. Puis elle sombra corps et bien en quelques dizaines de minutes. Palais, arcades et jardins délicats furent engloutis par des centaines de litres d'une eau froide et saumâtre tandis que des armées de poissons charognards et autres crabes crève-cœur se ruèrent à l'assaut des noyés ou de ceux qui ne l'étaient pas encore. A la suite de cet effroyable accident, un édit interdit tout usage de magie. Mais l'Hédulie y avait définitivement perdu toute unité, déchirée par d'interminables guerres de succession. A présent, le mythe de la baronnie disparue hante encore les campagnes ; les paysans (les nobles n'ont pas que ça à faire, ils ont des guerres à mener) et quelques expéditions tentent de la

localiser et de s'emparer des richesses qui gisent par le fond.

Les dix-neuf glorieuses

Dix-neuf baronnies se distinguent de leurs voisines par leur rayonnement, leur importance ou tout simplement la stupidité de leur suzerain. Nous allons nous attarder sur ces cas particuliers. Pour les autres, il n'est nul besoin de s'appesantir sur des landes faméliques tenues par des serfs surexploités qui voient leur travail salopé à longueur de journée par des armées incapables de se massacrer tout à fait. En revanche, en matière de viols, pillages et autres effets collatéraux, là, champion ! Il est à noter qu'on assiste depuis peu à la création d'un mouvement de protestation parmi les paysans, l'alter-bellicisme, mené par un nabot nerveux et moustachu, Joshé Pôvé dit Joshé « Brandon Ardent ».

Les Baronnies de Luxone

Et justement, puisqu'on en parle, c'est dans le grenier à céréales des Baronnies que Joshé sévit auprès des pucelles et des politiques de la région. Luxone est une province relativement épargnée par les mouvements de guerre en raison de la qualité de son orge (pour la bière), de celle de ses femmes (pour les bordels) et de l'ardeur de Joshé à pourfendre la pucelle d'élevage (comprenez la fille d'un baron venu conquérir Luxone). De temps en temps, lorsqu'il n'y a vraiment plus rien à faire et que l'on se lasse de la bière et des courbes lascives, Luxone lance un petit raid du côté de Tronmore, baronnie quasidésertique à la résistance toute relative.

Les Quatre Fantastiques

Ce sobriquet flatteur regroupe les baronnies de Cœur-Couillu, Shanne, Folie-Flèche et Tour-Morne. Il faut dire qu'en plus de leurs atours respectifs, elles parviennent à

maintenir des relations relativement courtoises entre elles. Cœur-Couillu jouit d'un climat et d'un paysage merveilleux : de nombreux barons y possèdent (en secret, évidemment) une villégiature sur la côte à l'abri des regards indiscrets. Ainsi, il règne une ambiance douce et raffinée et si on veut faire des rencontres, c'est à Cœur-Couillu qu'il faut être. Ah ! Les sources de Cœur-Couillu, ses massages, son varech... Shanne, quant à elle, a mis au point un système de prêt de serfs inter-baronnies particulièrement avantageux. En effet, le baron de Shanna n'a ni le temps, ni l'envie, ni l'or pour entretenir une armée. En revanche, ses terres sont si riches, son savoir-faire en matière agricole grand, qu'il troque ses paysans en échange d'un peu de tranquillité. Mais la sécurité des Quatre Fantastiques repose véritablement sur Folie-Flèche et Tour-Morne : ces deux baronnies se sont en effet lancées dans une course effrénée à l'armement. Chacune attend, pour lancer l'assaut sur l'autre, de mettre au point l'arme décisive. Quoi qu'il en soit, les deux baronnies forcent le respect lors d'impressionnantes et fort onéreuses démonstrations publiques qui, de fait, maintiennent un équilibre fragile dans la région. Comme le lecteur l'aura compris, l'alliance des quatre baronnies fantastiques est des plus enviées. Il est plus d'un seigneur des environs qui espère trouver le moyen de la faire voler en éclats. Complotiers de toutes baronnies, unissez-vous !

Miroirs

Miroirs ne se contente pas de posséder l'un des meilleurs camps d'entraînement pour élèves espions et autres apprentis traîtres de Troy. Elle a su, par ailleurs, tirer avantageusement parti de son sous-sol siliceux. En effet, ses maîtres verriers sont réputés par-delà les océans, et les astronomes et autres scientifiques viennent y chercher des quatre coins du monde lentilles et instruments de précision. Mais on murmure qu'au fin fond des ateliers,

derrière les vitraux ciselés et la vaisselle colorée, dorment d'étranges armes faites d'un verre aussi léger que résistant.

Bien Mordhu ne profite jamais

Les plaines de Mordhu se distinguent par leur platitude à la limite du supportable et par leurs odeurs abominables. En effet, le paysage de cette morne baronnie se résume à la succession de minuscules fermes-forteresses et de gigantesques enclos d'élevage : un donjon - un dindon, un donjon - un dragon, etc. Les Mordhucs (les habitants de Mordhu) sont réputés pour être les meilleurs éleveurs et les plus grands dresseurs de Troy. Sous la caresse de leurs fouets, la plus placide des créatures devient une bête fauve obéissant au doigt et à l'œil de son maître. On raconte qu'ils sont même parvenus à créer des pétaures de combat, c'est dire !

Mort-Curieuse, mort joyeuse

Disparaissant sous une épaisse couche de glace pendant la plus grande partie de l'année, Mort-Curieuse a peu à peu adapté ses techniques de construction et de combat : ici, tout se déroule en sous-sol ! La plupart des infrastructures sont enfouies à près de 20 toises de profondeur tandis que des armées de soldats-tunneliers parcourent sans cesse les innombrables tunnels qui courent sous tout le territoire. La baronnie partage ses préoccupations climatiques avec Eilane et Ardivule, dont les paysans ne se lassent pas du touchant spectacle de ces barons moins ingénieux que leurs voisins partant à l'aube, congelés dans leurs armures pour gagner quelques mètres de frontière qu'ils perdront le lendemain. Enfin, quand il fait froid, les occupations sont rares, alors...

Seule

Massif-Ardent, province voisine, semble avoir trouvé de quoi tromper l'ennui en

appliquant à la lettre (et plusieurs fois par jour) l'adage « faites l'amour pas la guerre ».

Foudre-Hardi

Le froid domaine de Foudre-Hardi est depuis quelques années une baronnie sans baron. Le juvénile seigneur D'mfss (prénom traditionnel chez les Foudre-Hardi, des gens fort peu lettrés) ayant décidé de partir explorer le monde dès sa majorité atteinte en compagnie de son dévoué valet, Ambère le Calme. Le castel est depuis entre les mains compétentes de l'intendant Zoriente. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des fiefs si Zoriente n'avait pas un penchant irraisonné pour les danseuses. Car non content de s'accaparer toutes celles qui passent par ses terres, l'homme va piquer les jouvencelles chez ses voisins. Cette situation intolérable a provoqué maintes escarmouches et règlements dans le sang, ce qui assèche petit à petit les forces vives du domaine (enfin, en ce qui concerne les chevaliers, les serfs, eux, ne se plaignent pas d'avoir moins de bouches à nourrir). La dernière crise en date est l'enlèvement d'un groupe folklorique de Mort-Curieuse, les Lestes Tendrons. Depuis, les tunneliers de Mort-Curieuse s'affairent jour et nuit pour rejoindre le donjon de Foudre-Hardi.

Les Sœurs ennemies

Roc-Fleuri et Rive-Dure sont sans conteste les deux Baronnie qui passent le plus de temps à s'entre-massacrer. Chacune accuse l'autre d'être dirigée non pas par un baron mais, ô suprême infamie, par une baronne ! Le pire c'est que ces honteuses calomnies sont la stricte vérité : à l'insu de tous, chacune de ces provinces est administrée par l'une des sœurs Nâat d'Hyv qui, depuis un différend amoureux datant de leurs premières couches, ne cessent de vouloir s'arracher mutuellement les yeux. Chacune a réussi à se faire épouser par un baron qu'elle a soigneusement éliminé, avant d'usurper

son identité sous prétexte d'une maladie honteuse nécessitant le port du voile.

Champ Rougi, sent le roussi

Ce domaine est recouvert de champs pourpres à perte de vue. C'est là que l'on cultive la rose sanglante, une plante qui, une fois raffinée, entre dans la fabrication d'une décoction amère. Celle-ci permet de ne pas dormir pendant deux jours sans ressentir ni fatigue, ni faim, ni soif : la potion idéale du combattant ! Un seul défaut toutefois : à la troisième absorption, la rose sanglante anihile définitivement toute raison chez le buveur. Peu importe le Cahore, pourvu qu'on ai l'ivresse. Mystérieusement et unanimement épargnée par toute forme de conflit, Cahore n'est qu'un gigantesque vignoble enfermé derrière une solide muraille. Richissime baronnie, elle est le principal employeur des serfs de Shanne et l'unique fournisseur en vin de toute l'Hédulie.

Mornay

Au fond d'une oubliette, quelque part sous les landes faméliques de Mornay, git une bibliothèque gigantesque. Cet endroit, surnommé la Royale Archive de la Mémoire (ou RAM), est frappée du sceau d'Eidmar Braque Ier, un sceau quasiment oublié en dehors de quelques vieux fous à la mèche blanchie et au regard délavé par la torture. Et pourtant, nombreux sont les secrets qui dorment entre les pages jaunies des parchemins rongés par les rats.

Averroës, gare à tes abattis !

Poursuivant une impitoyable campagne de conquêtes sans précédent, le baron Sixte-Averroës risque de modifier durablement le visage de l'Hédulie tout entière. Ressuscitant les rêves d'union du vieux Braque, ce chef d'envergure a déjà asservi les provinces alentour : Banf et ses élevages de gramoches à longues cornes, Drônes et

ses artisans de machines de guerre, Chestre, Armoy, sans autre but que de constituer des réserves de chair à masse d'armes. Cairn et Or-Azur seraient les prochaines cibles de l'ambitieux baron.

Or-Azur, toujours assure !



Sans doute la plus noble, la plus altière, la plus respectueuse des codes de la chevalerie, la baronnie d'Or-Azur est, par la sagesse de son suzerain, la clé de voûte de l'équilibre fragile de l'Hédulie. Menant une politique alternant les combats ouverts, intrigues de cour et diplomatie (l'un des fils du baron fut d'ailleurs élève du célèbre Fëh-Rëhr dans le lointain Darshan). Mais cet équilibre est à présent menacé et l'on murmure qu'Averroës masse d'impressionnantes troupes pour faire tomber le Caste Or-Azur. L'assaut semble inéluctable, surtout depuis que Mordhu a fourni un bon millier d'arkgnes de combat aux assaillants. L'avenir d'Or-Azur est suspendu à la mission de son plus jeune héritier, parti à Eckmül convaincre les érudits d'intervenir. Le destin mettra sur sa route un forgeron, un sage, ses deux filles et surtout un troll briseur d'épées...

Tualeure

Entre deux conflits, les artisans de Tualeure ont réussi tant bien que mal à développer de grandes compétences dans l'invention et la fabrication de mécanismes d'horlogerie. L'arrivée récente dans la capitale, la forteresse inexpugnable de Rhâul'Aix, d'un Darshanide nommé Kâ-Tsio Ier du nom, a

orienté les recherches vers l'élaboration d'automates ingénieux.

Tusquare

Unique baronnie montagnarde, on y boit du vin chaud, on y mange des fromages de caractère fondus dans de petits poêlons en se réunissant autour d'une table, tout en jouant au jeu troll.

Cairn

De son passé glorieux, il ne reste plus que quelques ruines, de nombreux souvenirs et une volonté farouche de reconquête. Qui plus est, aucun baron ne daigne se battre contre cette armée de guenilles menée par un suzerain mendiant : dure est la loi des Baronnies, mais c'est la loi. Seuls les paysans semblent apprécier cet état de fait.

Culhaig, son tournoi, ses vertes prairies

Afin de renflouer les caisses vides de sa province, le premier baron de Culhaig eut l'idée d'organiser, tous les deux ans, un gigantesque tournoi où tous les nobles de l'Hédulie pourraient s'affronter pour l'honneur et pour la gloire dans le respect des règles de la chevalerie et surtout, sans guère de chance de mourir, les combats étant arrêtés à la première mutilation grave. Au fil des années, le tournoi devint le rendez-vous à ne pas manquer et son succès ne cesse de se confirmer. Quant aux vertes prairies de Culhaig, elles accueillent les plus belles gramoches de Troy : pas de quoi en faire un fromage, pourtant.

Caledone

Des landes rocailleuses où ne poussent qu'herbes faméliques et rochers perfides, des ruines où soufflent les vents glacés du Nord et des hommes aux goûts vestimentaires discutables avec leurs

tartans multicolores, telle est la Caledone. Cependant, malgré son manque d'attrait d'ordre esthétique, cette baronnie attire aventuriers et mercenaires grâce à ses panses de brebouches farcies et ses donjons à piller.

Bois-Perdu

Rares sont ceux qui s'aventurent entre les futaies menaçantes et les sous-bois lugubres de cette province tout entière recouverte d'une forêt impénétrable. De nombreuses légendes prétendent qu'au cœur de ces bois gît une mystérieuse et richissime cité, engloutie, jadis, par un tremblement de terre. Propophile, le baron de Bois-Perdu, incite l'intégralité de son peuple à chercher ces trésors enfouis. Pour assurer sa tranquillité, il menace régulièrement d'empoisonner les sources du Stronze. En général, cela calme les voisins belliqueux qui lorgnent sur les frontières dégarnies du domaine pendant une à deux décennies.

Quand y en a plus, y en a encore...

Nous sommes loin du compte des 77, nous en sommes bien conscients. C'est promis, si un jour nous avons plus de place et surtout plus de temps, nous vous parlerons des folles nuits de Skaronte, du regard des femmes d'Ocre-Jade et du gonflement pectoral de celles de Müll. Vous pourrez également vous plonger dans les délices gastronomiques de Nuit-Safran et les horreurs raffinées de Lusk. Mais en attendant, il vous faudra vous contenter des baronnies décrites ci-dessus.

Triban

L'Empire de Triban est un endroit très particulier de Troy, et à la vérité fort mal connu. Situé sur une étroite langue de terre qui plonge entre l'océan Darshanide et le Large Tempesque, cet état vit totalement replié sur lui-même, isolé du reste du monde par une immense muraille qui serpente à la

base de toute la péninsule. Les Tribanites sont persuadés d'être les seuls représentants de la véritable humanité sur Troy, le reste de la planète n'étant peuplé que de sauvages plus ou moins dangereux. L'une de leurs cités s'appelle d'ailleurs Centre du Monde, son emplacement ayant été déterminé d'après les calculs d'un savant attaché à la cour de Triban. Ici, à Eckmül, on en rit encore, puisque tout le monde sait que le centre du monde est situé en pleine mer du Ponant, et que celui qui voudrait y vivre devrait apprendre à respirer par les oreilles par trois cent brasses de fond ! Quoi qu'il en soit, les orgueilleux Tribanites ne sont ni agressifs, ni dotés d'esprit de conquête : ils vivent paisiblement derrière leur épaisse muraille et évitent tout contact avec des étrangers. On possède très peu de renseignements sur leur organisation politique ou leur mode de vie. Certains pensent que Triban est un véritable paradis, et que c'est la raison pour laquelle aucun voyageur n'a jamais souhaité en revenir. D'autres pensent plus simplement que si personne n'en est jamais revenu, c'est que les étrangers sont découpés en très petits morceaux une fois la frontière franchie.

La Grande Forêt Équatoriale

La sud-ouest de la Questie est couvert par une immense forêt, de Truchone jusqu'au mur de Triban. La forêt est parcourue par le fleuve Gorgé, et en son milieu s'étend le lac du même nom. C'est un de ses seuls mpyens de pénétration jusqu'au cœur de la sylve. La forêt elle-même est dotée d'une végétation équatoriale dense et profonde. Les arbres peuvent atteindre des hauteurs de plusieurs centaines de coudées, et les lianes sont couvertes de fleurs éclatantes. Le voyageur s'enfonce jusqu'aux genoux dans l'humus qui couvre le sol, libérant des odeurs miasmatiques qui ne sont pas sans rappeler les fromages de montagne au lait d'Aragrese. Ce qui prouve bien à quel point, dans cette jungle, le danger est sans cesse présent. Une plante en apparence

inoffensive peut, pour un simple regard de travers sur ses pétales, vous poursuivre et vous dévorer, alors qu'un animal terrifiant plein de griffes et de dents va se mettre à pleurer dans vos bras parce que sa compagne l'a quitté. Sans parler des ondines exotiques qui surgissent dans les marais et jettent des sorts touchant la virilité. La Grande Forêt est l'habitat naturel de milliers d'espèces animales les plus variées, comme les Gultipèdes Mielles, les Flomatans à Double-Crête, ou les Wampas Fridahoums. Sans compter les insectes. D'ailleurs, personne n'a envie de compter les insectes : c'est tout petit, c'est pas beau, il y en a plein et des fois, ça pique. Quelques tribus sauvages, comme les Prük, vivent entre les grands arbres, dans le plus grand dénuement et la plus parfaite sérénité. Les Prük mangent des insectes, du poisson, et des membres d'autres tribus sauvages. Parfois, et dans ce cas, c'est fête, ils ont l'occasion d'inclure au menu un plat de choix : de l'intrépide explorateur. Ils dansent alors très tard dans la nuit en tournant autour d'un feu, au rythme entraînant de hurlements gutturaux. Mais c'est pas toutes les semaines. On a longtemps cru que les Prük étaient un genre de trolls des forêts, mais c'est totalement faux : ce sont des hommes comme vous et moi. Enfin, pas vraiment comme moi non plus : j'ai horreur de courir tout nu au milieu d'insectes géants. Je préfère de loin voyager bien au calme, de grimoire en carte, bien au chaud dans la bibliothèque du Conservatoire, un bon bol de grog calé sur le coin de la table. La côte, à l'exception de la partie couverte de mangroves, compte un certain nombre de villes, comme Maxoche ou Coraque, et surtout Helespe, à l'embouchure du fleuve Gorgé. Ces cités vivent principalement de l'exploitation des multiples essences de bois rares et précieux que les bûcherons vont chercher parfois assez loin dans la forêt. On pourrait penser que ces milliers de troncs débités chaque année en rondins ou en planches pourraient, à la longue, créer une déforestation, ou du moins une zone plus claire le long de la côte. En

fait, ce n'est pas du tout le cas. Dans la Grande Forêt Equatoriale, les arbres poussent plus vite qu'on ne les coupe. Le bûcheron Hyrtumolet-Saute-Branche prétendait même avoir vu un jour repousser sous ses yeux, en moins d'une demi-minute, un arbre qu'il avait mis plusieurs heures à abattre. Mais si vous voulez mon avis, c'est de la frime. A l'ouest de la Grande Forêt, on trouve un de ces endroits saugrenus qui ravissent toujours les géographes, le genre de site où on se demande vraiment à quoi pensait la nature lorsqu'elle a fabriqué ça. En l'occurrence, il s'agit de la Baie Pédestre. Ce golfe de l'océan Austral est très singulier en raison de sa profondeur : moins de trois coudées. Sur des centaines de lieues, l'océan peut être traversé à pied ! Plusieurs voies sont d'ailleurs balisées de piquets, afin que le voyageur marin pédestre ne se perde pas, une fois la côte hors de vue. Ces particularités locales font de Truchone, ville située au fond de la baie, le seul port à n'accueillir que des barques à fond plat et des pêcheurs à bottes hautes.

Le Delpont

Des trois continents, le Delpont est de loin le moins étendu et le moins peuplé. Remarquez, c'est plutôt logique lorsque l'on songe que les deux tiers du territoire sont composés d'un vaste désert. De plus, dans la catégorie « dangers mortels et autres tracasseries pour aventuriers », le Delpont remporte le pétaure d'or du meilleur exécuteur. Il n'est pas rare qu'explorateurs imprudents et autres héros présomptueux y trouvent leur ultime demeure. Même le nord du pays, plutôt chaleureux et civilisé avec ses villes propres et chamarrées de couleurs vives, comporte une zone qu'il vaut mieux éviter. Enfin, surtout si l'on est un mâle et que l'on tient à certains de ses privilèges... Quant à la large étendue de sable chauffé à blanc qui occupe le centre du Delpont, n'en parlons même pas : entre la déshydratation, les scolopions et les nomades ivres d'épice, vos chances de survie

y frisent le quotient intellectuel d'une shluître à marée basse. Enfin, que dire de la forêt australe, de ses autochtones aux mœurs violentes et de ses champignons propres à vous rendre fou, voire à exploser si on les contrarie ? Et pourtant, le Delpont exerce une irrésistible attirance sur les étrangers qui viennent y chercher l'aventure. Bovia, porte du Delpont Baignée par les eaux tièdes du fleuve Ardent et celles, ambrées, de la rivière Ocre, Bovia est une ville cosmopolite dont la principale activité est l'arnaq... heu, l'accueil des étrangers de passage. En effet, cette petite ville, composée de centaines de tentes plus ou moins renforcées de bois, est entièrement ceinte d'une muraille d'argile. Elle constitue le principal point d'entrée et de sortie du continent en dehors des voies maritimes. Des centaines de pèlerins y transitent pour se rendre, via le fleuve, au nord des Collines des Cent Temples pour s'y recueillir ou s'y faire détrousser tandis que d'autres se dirigent, par la route, vers Passure ou le sanctuaire de la Croyance Bleue. Bovia entretient d'excellentes relations avec l'Armalie, important de grandes quantités de crus renommés et quelques cépages pour la vallée de Rêve. Enfin, c'est au cœur de la ville, sur la place Spsychay, que débute la fameuse Route du Soâh, qui attire un peu plus de monde chaque année.

La Route du Soâh

Ornées de monuments immaculés à la gloire d'illustres héroïnes et de maisonnettes teintées à la chaux, Cryte, Ekho et Amorion sont les trois plus belles villes du nord du Delpont. Accessoirement, ce sont aussi les principales étapes de ce véritable pèlerinage qu'est devenue, au fil des années, la Route du Soâh. Et pourtant, rien ne prédisposait cette piste poussiéreuse à devenir l'une des voies les plus empruntées de Troy. C'est le génie commercial des trois frères Thiän, Kons, Hinkons et Zubkons, bourgmestres des trois villes, qui a permis le développement de toute la région. Ainsi, à la saison sèche, les

trois frères envoient des milliers de ballognons (de drôles de champignons dont les gaz de fermentation entraînent l'envol lorsqu'ils atteignent la maturité) portant les petits messages suivants : « Ami, tu te sens seul ? Moche ? Bête ? Peut-être est-ce réellement le cas... Mais ne désespère pas : viens trouver, Ami, sur la Route du Soâh, les insoupçonnables qualités enfouies tout au fond de ton être. » Ce que ne dit pas le parchemin, c'est qu'au moindre contact avec l'encre du message, le lecteur est immédiatement et irrésistiblement attiré vers Bovia... Où il trouvera des comptoirs d'accueil pour les villes sanctuaires de la Route du Soâh moyennant quelque menue monnaie. A Cryte, le pèlerin expérimentera la purification du corps par les boues de lagune (après s'être souillé auprès des prostituées du port), tandis que les fumigations parfumées et les tables de jeu d'Ekho auront raison des humeurs chagrines. Enfin, trois jours de jeûne dans les bois d'Amorion complèteront le pèlerinage. Ensuite, une navette ramène le flux des pèlerins vers les principaux ports du Ponant ou du Darshan. Inutile de préciser que chaque commerce, chaque échoppe doit verser un quota de ses bénéfices aux frères Thiän. Les pèlerins moins fortunés se consolent dans les villes secondaires de Jaluse, Grimble et Nabre-la-Sèche à condition d'y éviter les coupe-jarrets et escrocs. Enfin, ceux qui ne possèdent aucune ressource finissent dans les amphores-villes qui bordent la Route ou sont revendus comme esclaves pour les récoltes de champignons hallucinogènes à Khofia.

Les Collines des Cent Temples

Située en marge de la zone d'influence des sages d'Eckmül, cette grande région vallonnée respire la sérénité et le mysticisme. Ici, en effet, ne pousse qu'une herbe verte de bien belle qualité et des temples de pierre blanche. A l'origine, le premier cercle de monuments (sur les cinq qui existent actuellement) fut érigé par un

souverain éploré en hommage à ses cent concubines lâchement empoisonnées. Cet endroit maudit fut rapidement envahi par d'étranges créatures qui, bien qu'humaines, présentaient toutes les apparences de la mort : les Aberrations. Une enceinte de grès et d'obsidienne fut érigée autour. Malgré cette sinistre affaire, l'endroit gagna une réputation de mystère et de spiritualité : d'autres souverains, nobles ou nouveaux riches y firent ériger des temples de plus en plus extravagants en hommage à leurs épouses, à leurs chiens ou à leurs premières chaudes-pisses. Seule une petite partie du site est ouverte aux touristes. Le reste est sous la surveillance intraitable des Gardiens, de mystérieux guerriers masqués.

Passure et Croyance Bleue

Une caverne, un peu d'eau et une cuite mémorable : voilà les ingrédients qui présidèrent à la création, puis au développement de la Croyance Bleue. En effet, c'est lors d'une nuit un peu trop arrosée qu'un berger découvrit, par hasard, la Grotte aux Apparitions. Enfin, c'est ce qu'il prétendit le lendemain, une fois sorti de son coma ! Ses talents de conteur alliés à la superstition des locaux et à quelques spores hallucinogènes habilement dispersées dans la grotte suffirent à établir Croyance Bleue comme un lieu saint de toute première catégorie. L'endroit se mit alors à attirer un tas de gogos prêts à d'invraisemblables bassesses pour soulager rhumatismes et autres hémorroïdes en touchant les parois miraculeuses. Depuis, la ville a vu se multiplier les gîtes d'étape décorés de faïences azur aux motifs apaisants. Un peu plus au sud, Passure est le bout du chemin, un village de marins sans envergure ni grand intérêt. Le pèlerin vient y passer la nuit pour admirer le soleil couchant qui se couche particulièrement bien à cet endroit. Néanmoins, Passure est, pour les rares initiés, le seul moyen de rejoindre l'île de Folie Almayer.

La Principauté de Folie Almayer

Enchâssée dans les premières eaux du Grand Océan Austral, Folie Almayer est une île aux modestes dimensions que tous les navires évitent avec soin. Car Folie jouit d'une réputation détestable : jadis, elle servit à déporter tout ce que l'Armalie et de Delpont comptaient de fous et autres aliénés. On y construisit une sorte d'asile qui gagna peu à peu son autonomie et créa même des liens commerciaux secrets avec quelques villages de la côte. L'art des parfums et des liqueurs aux vertus magiques des Foliens en firent des partenaires de choix. A présent, rares sont ceux qui se rendent sur l'île de leur propre chef mais on murmure qu'il existe une grande ville plus ou moins administrée par un conseil qui tente de maintenir une certaine cohésion. Le reste de l'île est abandonné à la créativité ou les cruauté des plus dérangés.

Rêve, Chaudron Rouge et joies du mariage

La pointe nord du Delpont comprend une bien curieuse région aussi agréable que redoutable, un véritable piège pour les mâles au poil gominé, portant gourmette en or et peigne dans le pagne. Jadis, en effet, une grande partie du continent était dominée par une société matriarcale où l'homme n'était utilisé que pour sa musculature avantageuse et ses précieuses génitoires.



Cette société brillante et raffinée connut un bref âge d'or qui s'acheva dans un bain de sang lorsque l'on commença à établir la parité des rangs dans l'armée. De nos jours, si cet épisode sanglant a été oublié, le Delpont se distingue néanmoins du reste de Troy par l'importance accordée aux femmes dans les sociétés. Ainsi, il n'est pas rare de croiser une capitaine des gardes ou une chef de la milice et toute attitude machiste risque fort de conduire un héros peu galant vers le mitard le plus proche. Cette tradition trouve son paroxysme dans la ville de Rêve, où tous les postes à responsabilité sont aux mains de femmes protégées par une cohorte de lois toutes plus castratrices les unes que les autres. Mais le pire est sans doute Chaudron

Rouge, un site d'une exceptionnelle beauté réputé pour ses bains de boue, ses lacs d'eau chaude, ses geysers bouillonnants et ses futures épouses. En effet, en ces lieux de détente, chaque représentante de la gent féminine constitue un véritable (et, pour la plupart, superbe) appât. Mandatées par Rêve afin de « recruter » de nouveaux mâles à exploiter, elles sont prêtes à tout pour vous conduire à l'autel. Les procédures sont d'ailleurs particulièrement simplifiées et les contrats de mariage écrits en petits caractères. L'engagement minimal est généralement de vingt ans avec obligations ménagères et conjugales pluri-quotidiennes. Heureusement, l'influence de Rêve ne dépasse guère le lac Barbare.

Les noxes Barbares

Si nul ne sait exactement d'où les eaux sombres noyées de brumes du lac Barbare tirent leur nom, tous ceux qui s'y sont risqués savent en revanche à quel point il est justifié. En effet, dans les profondeurs de ces ondes tranquilles, pullulent les noxes, une espèce rarissime de poisson dont la chair est prisée tant par les gourmets d'Eckmül que par les boutangs (sorte de rebouteux itinérant des plaines darshanides) du Darshan. Sa pêche assure de

confortables revenus à celui qui ose affronter les vertigineuses fosses du lac et les créatures gluantes qui s'y tapissent. Mais certains murmurent que les noxes ne sont pas les uniques richesses de ces lieux : il existerait, au fond des eaux, un réseau de grottes qui communiqueraient avec la mer du Ponant et où les plus célèbres flibustiers auraient dissimulé les fruits de leurs rapines. A propos des trous de couverture magique Comme vous le savez à présent, chaque habitant de Troy possède un pouvoir magique ancré au plus profond de lui-même et qui n'attend que la proximité d'un sage d'Eckmül pour pouvoir pleinement s'exprimer. Mais de sages d'Eckmül, point partout il n'y a ! Ainsi, seul le nord du Delpont bénéficie de la présence de quelques-uns de ses représentants. C'est pourquoi l'utilisation de la magie est principalement limitée à la région de Rêve jusqu'à Bovia, aux alentours des villes de la Route du Soâh et à l'extrême limite de la Savane des Hautes-Herbes. Sur le reste du continent, les pouvoirs ne fonctionnent tout simplement pas. A moins, eh bien à moins que vous ne soyez initiés aux secrets du maniement de l'épice. Mais pour cela, il vous faudra survivre au désert et à ses nomades. Et aussi patienter encore quelques paragraphes.

La Savane des Hautes-Herbes

Ultime bande de végétation bordant le nord du Vaste Désert, la Savane des Hautes-Herbes couvre plusieurs centaines de lieues. Le sol y est uniformément recouvert d'une variété particulièrement résistante de graminées dont les feuilles tranchantes atteignent la taille d'un troll adulte. Seuls les candidats au suicide ou à l'héroïsme éphémère s'y risquent à pied : la visibilité y est nulle, les prédateurs nombreux et leurs dents particulièrement acérées. Ainsi, l'unique moyen de transport fiable est le cataroulant, une sorte de navire muni de grandes roues. Ces élégants vaisseaux assurent la liaison entre les côtes de la mer Furieuse et l'étrange ville de Nabre-la-

Sèche. Comptoir entièrement construit sur pilotis, Nabre ne compte que quelques dizaines de masures craquelées par le soleil et peuplées par une horde de ruffians bourrus et d'échasseurs peu scrupuleux (les traqueurs de makruts à crête noire et de funygs-dents-de-sabre s'enfoncent dans la savane perchés sur de hautes échasses).

Le Désert du Delpont

Aussi loin que porte le regard, du nord au sud et de l'ouest à l'est, le Désert du Delpont est composé de sable blanc et doré à l'exclusion de toute végétation ou relief remarquable. L'Océan sans Vie, ainsi que le surnomment les nomades shooklashs, est une terre aride et inhospitalière écrasée par les rayons d'un soleil brûlant. Seuls quelques insectes venimeux tels les scolopions et les arachandres survivent, tapis sous la silice vitrifiée. Traverser le Désert du Delpont relève de la folie pure ou d'une organisation sans faille et fort coûteuse.

Des cousins à la pilosité contrariée

Errant dans le désert en petites meutes familiales, il est de curieuses créatures dont la férocité n'a d'égale que la laideur. Ces monstruosité rarissimes alimentent nombre de contes et de mythes. Et pourtant, malgré toute l'invraisemblance que cela suppose, les trolls glabres existent bel et bien. Légèrement plus imposants que leurs cousins du Vaste Continent, ils sillonnent sans cesse les étendues désertiques à la recherche d'une bande de nomades à dévorer ou d'un convoi à piller. Mais le plus inquiétant reste cette légende qui prétend qu'un jour, lorsqu'un héros à la chevelure de braise changera le visage du monde, les glabres se multiplieront et partiront à l'assaut des terres insoumises. Nul ne sait ce que cette prédiction peut bien signifier mais chacun s'accorde à prier pour qu'elle ne se réalise jamais.

Souche Morte

Unique ombre se détachant sur le sable du désert, l'Arbre aux Mille Racines, pour les nomades (ou Souche Morte pour les cartographes, peu enclins à la poésie comme chacun sait), se dresse, de toutes ses branches déchues au beau milieu du paysage. Un spectacle d'une rare beauté pour le voyageur qui a la chance de le contempler. Mais l'Arbre cache un incroyable secret : le secret de la magie des chamans shooklashs. En effet, ses racines fossiles, transformées par la salive d'un minuscule ver, le poisson des sables, forment les veines d'épice, ce mystérieux ingrédient qui permet d'utiliser la magie en l'absence de sages d'Eckmül.

Le miracle de l'épice

Situés loin de la zone d'influence d'Eckmül, les Shooklashs ne peuvent bénéficier du relais mystique offert par les sages. Et pourtant, ils portent en eux les mêmes prédispositions, les mêmes pouvoirs que les autres habitants du Vaste Continent. Pour révéler ces pouvoirs latents, ils ont appris à absorber l'épice, préparée par les chamans, à base d'extraits fossiles des racines de l'Arbre aux Mille Racines. Après ingestion lors de cérémonies pittoresques, ils entrent en transe et peuvent alors bénéficier d'un pouvoir majeur pendant un jour. Toutefois, l'épice peut se révéler dangereuse et il n'est possible d'en consommer que tous les sept jours, sous peine de graves dommages psychiques (la perte permanente d'un point en Esprit). De plus, l'usage de l'épice est très taxant pour l'organisme : l'utilisateur perd autant de Points de Vie qu'il perd de Points de Magie chaque fois qu'il utilise son pouvoir. Enfin, le pouvoir obtenu reste totalement aléatoire (à tirer dans le tableau des pouvoirs majeurs). Un miracle à consommer avec modération ! Une dose d'épice coûte 500 dragons d'or sur les marchés du Delpont.

L'oasis de Mubarre

Aucun étranger n'a jamais pu pénétrer dans ce petit paradis enchâssé au milieu du désert, dissimulé par le labyrinthe d'illusions que tissent en permanence trois chamans imbibés d'épice. Les rares témoignages en notre possession, émanant de nomades shooklashs sous l'emprise de quelque alcool de contrebande, parlent d'une ville fantastique à l'architecture délicate. Entre les bâtisses blanchies à la chaux, de vastes fontaines distilleraient une eau parfumée, saturée d'épice, tandis que de délicats palais abriteraient harems et richesses. Légende ou réalité ? Nul ne peut l'affirmer, mais il est de notoriété publique que les Shooklashs entreprennent chaque année un grand voyage vers la Côte des Rocs où ils viennent troquer pierres semi-précieuses et artisanat raffiné contre des produits de première nécessité.

La forêt pluviale

Recouvrant la pointe australe du Delpont, cette jungle profonde reste en grande partie inexplorée et impénétrable. Il n'y a guère que le comptoir de Khofia, ville boueuse perpétuellement soumise à une mousson pénétrante, qui attire durs à cuire et gros bras en quête d'argent rapide. En effet, Khofia s'est spécialisée dans la récolte de champignons et autres moisissures aux curieuses propriétés : les ballognons, spores à gonflement spontané, les nitromanites, à fort potentiel explosif ou encore la dizaine de variétés de champignons hallucinogènes très recherchés sur tous les continents. Néanmoins, si les primes d'extraction sont faramineuses, l'espérance de vie de la plupart des ouvriers ne Khofia est particulièrement limitée et il ne se passe pas une journée sans qu'un accident mortel ne vienne assombrir un peu plus le caractère taciturne de ces hommes. Les étrangers n'y sont pas les bienvenus à moins qu'ils soient capables de prouver leur courage lors de défis stupides et sanglants, comme le jonglage de nitromanites.



Le Darshan

« Les Hommes sont les rêves de dieux rêvés par d'autres Hommes... » - Tsao Leu, Fû-Wolang itinérant (les Fû Wolang sont des philosophes originaires d'Oxbère et doué de capacités de lévitation. Des trois continents de Troy, le Darshan est sans conteste le plus énigmatique, le plus raffiné et le plus prospère. Scindé par l'isthme de Tsyne-Broal en deux vastes territoires, le Haut et le Bas Darshan, le continent s'étend des eaux tumultueuses de la mer Furieuse aux rives gelées de la banquise septentrionale. Mais ce qui frappe d'emblée le voyageur est la présence, quels que soient les régions et les reliefs, d'impressionnantes constructions humaines destinées à apprivoiser la nature : surplombant souvent un paysage harmonieux et paisible, de monumentales créations témoignent du génie de la civilisation darshanide. Ainsi, à travers tout le pays, des centaines d'écluses viennent assagir les lits capricieux des fleuves tandis que les vents des plaines éoliennes du centre animent d'ingénieux mécanismes destinés à l'extraction des ressources souterraines. Au nord, le fantastique monorail relie le Bas Darshan à Puskari en quelques dizaines d'heures, tandis que la cité-barrage de Dyoseth exploite l'énergie du Double Songho pour alimenter ses moulins.

Le Shäh et les shoüris

Les Darshanides forment un peuple unique tant par leur physique (ils se distinguent par une peau ambrée et par leur modeste taille) que par leur curieuse façon d'appréhender

l'existence. Il est en effet parfois très difficile de savoir ce qui se cache derrière le regard de jais et l'éternel sourire qu'ils arborent en toutes circonstances. De nombreux courants philosophiques, enseignés par les Fû-Wolangs, régissent la plupart des aspects de la vie quotidienne : la place des objets à l'intérieur des demeures, l'heure de dégustation de tel ou tel mets ou l'arrangement des poils de pétaure en fonction des saisons. Tous ces préceptes sont censés illuminer la vie de chacun en rétablissant les flux occultes qui relie (selon les Darshanides) tous les êtres entre eux et surtout, tous les êtres avec le Shäh. L'Empereur du Darshan est l'Homme au-dessus des Hommes auquel les Darshanides vouent un culte sans bornes. Seuls les dieux peuvent imposer leur loi au Shäh. Mais les Darshanides se distinguent aussi par leur génie et leur amour immodéré du commerce : dès le plus jeune âge, dans les cours de récréation, les jeunes écoliers darshanides (que l'on appelle les Bhilguästes) apprennent les dures lois des échanges et les subtilités complexes des shoüris, la monnaie locale. Cette passion du négoce a entraîné le développement d'une agriculture de qualité ainsi que la recherche incessante de nouveaux produits destinés à l'exportation vers les autres continents. Ainsi, les Darshanides sont-ils passés maîtres dans l'innovation : il ne passe pas une lune sans qu'une création originale ne sorte des ateliers de Fybte.

Des cliques de shoüris

Les Darshanides sont très fiers de leur système monétaire, si complexe que seuls de véritables experts en maîtrisent toutes les subtilités. Cette caste de fonctionnaires impériaux, les Thou-Mäskouks, exerce un véritable pouvoir sur l'économie du Darshan. Mais point n'est besoin de faire partie de ces lettrés privilégiés pour comprendre les bases de la monnaie darshanide. La shoüris verte est une pièce de cuivre ainsi nommée parce que la superstition veut qu'on ne

nettoie jamais une pièce de monnaie au Darshan. Elle vaut approximativement un dragon de cuivre. Pour la même raison, les pièces d'argent sont appelées shoüris grises. Les pièces d'or, par contre, ne s'oxydent pas : on les appelle donc simplement les shoüris d'or. Ensuite, il existe toutes sortes de shoüris, de tailles et de formes variées. La plus étrange est sans doute la shoüris-cane, une grosse pièce de fer frappée à l'image de Tutti-Köf, le dieu des canards. Sa valeur est tellement réduite que beaucoup de gens s'en servent comme d'une arme de jet. Si on aiguise sa tranche, la shoüris-cane peut être considérée comme une arme de professionnel. Les pièces du Darshan ont approximativement le même poids que les dragons d'Eckmül. Ce qui est assez pratique pour les héros qui veulent faire du change et pour les auteurs qui n'ont pas envie de faire une nouvelle liste de prix.

Livraisons à domicile et associations de malfaiteurs

Qui dit commerce, dit richesses et qui dit richesses, dit voleurs. Ainsi, parallèlement au développement des grandes guildes familiales de marchands, de puissantes associations de brigands se sont peu à peu organisées pour former les redoutables triades : des confréries savamment hiérarchisées et infiltrées dans la plupart des milieux. Or, le négoce darshanide est basé sur l'échange constant de denrées au long de grandes voies commerciales : les fleuves sont encombrés d'élégantes phéniches tandis que les routes sont sillonnées par des caravanes lourdement chargées. En plus de ça, le commerce maritime connaît un essor sans pareil. Autant d'occasions pour les triades de frapper. C'est pourquoi les guildes ont créé les Bushidaïs, une caste de guerriers formés dans la ville de Wong Lo et chargés d'escorter les convois. Les Bushidaïs jouissent de nombreuses prérogatives et d'un grand respect de la part de la population. Incorruptibles, ils sont entièrement dévoués à leur employeur

pendant le temps de leur mission. Les routes du Darshan sont par ailleurs empruntées par nombre d'itinérants et de colporteurs : Bhaz-Araïs, sorte de guérisseurs maîtrisant onguents et potions ; Boutangs, capables de percevoir les flux vitaux et de les canaliser grâce à de petites aiguilles ; ainsi qu'une foule de petits artisans nomades tels les forgerons, les couturiers et les écrivains publics.

Le Haut Darshan

Aux deux tiers recouvert de chaînes de montagnes et autres reliefs d'altitude, le Haut Darshan est un territoire agréable et harmonieux. En effet, partout où se pose le regard, tout semble parfaitement à sa place : un peu comme si tout était soigneusement disposé selon les préceptes des Fû-Wolangs. Les Darshanides prétendent d'ailleurs que c'est le cas : selon les légendes, le paysage serait entièrement et quotidiennement façonné par un dieu horticulteur connu sous le nom de Mik-Hôla le Jardineur. Car le Haut Darshan est avant tout le siège de la Cité des Dieux. Les dieux n'interviennent que rarement dans les affaires des hommes. Sauf lorsqu'ils ont envie de se divertir ou de se venger d'une divinité concurrente. Ils vivent tous ensemble à l'écart des mortels dans un palais-forteresse situé tout en haut du mont Laishtan. De temps à autre, selon leurs intérêts et leur bon vouloir, ils accordent quelques miracles à leurs plus fidèles adeptes, histoire d'honorer leur quota syndical.

Les Elus

Tous les dix à vingt ans naît quelque part dans un coin reculé du Darshan un enfant portant sur l'épaule le Sceau des Dieux. On ignore pourquoi cela se passe toujours dans le bled le plus paumé mais c'est ainsi. Quoi qu'il en soit, cet enfant, l'Elu, possède l'étonnante capacité de parvenir à s'adresser directement aux dieux. Selon sa requête, il peut même obtenir un pouvoir temporaire

majeur. La naissance de cet Elu est toujours précédée de l'Aube pourpre, une période de trois jours et trois nuits où le Darshan tout entier est plongé dans une semi-pénombre écarlate. Le Shäh dépêche alors ses meilleurs hommes à travers tout le continent pour le débusquer avant qu'il ne tombe entre des mains sales et malintentionnées ou qu'il ne prenne la grosse tête (c'est vrai quoi, à force de discuter avec des divinités, certains se prennent vite pour des maîtres du monde). Une fois l'Elu localisé, il est amené dans le palais impérial de Xingdu pour y être, selon les Shähs et les périodes, soit initié à son futur rôle d'empereur, soit jeté dans un cul de basse-fosse.

Le Palais des Dieux



Vous aimeriez que l'on vous dévoile l'intimité de ces divines créatures, n'est-ce pas ? Que l'on vous raconte d'incroyables anecdotes sur les soirées de débauche orchestrées par Shlikäh ? Eh bien, ce sera pour une prochaine fois (C'est promis, si les ventes dépassent 50.000 exemplaires, on vous concocte un petit supplément spécial divinités. Vous savez ce qu'il vous reste à faire).

Les mines du Temps-Pesé

Avec ses plates-formes élévatrices à propulsion musculaire, ses chariots trollottractés et ses moulins d'extraction à esclaves incorporés, Temps-Pesé est la brillante démonstration de ce que la technologie darshanide peut apporter à

l'homme... Mais pas au troll ! En effet, chacune de ces machineries bénéficie de l'énergie plus ou moins maîtrisée d'esclaves quarterons-blancs (des bâtards de trolls blancs issus de razzias sur de petits villages esseulés). Ainsi, Temps-Pesé, avec ses 2000 employés et ses kilocoudées de galeries, constitue une véritable ville souterraine entièrement vouée à l'extraction de pierres précieuses et de pigments. La rigueur du climat rend le travail particulièrement difficile et les esclaves particulièrement fragiles, à tel point que la direction de la mine envisage d'importer des trolls du Vaste Continent ou de créer un élevage dans la montagne. Par ailleurs, une rumeur récente prétend que, dans les profondeurs de la terre, juste sous les galeries, on aurait trouvé les ruines d'un gigantesque palais de fer où ronronnerait une étrange machine. La légende affirme qu'il s'agirait là du Berceau des Dieux... Nul ne sait si cela est vrai mais le Shäh fait empaler tous ceux qui répandent la nouvelle.

Les monastères perchés

Dans cette région montagneuse située non loin de la Cité des Dieux, chaque mont, chaque pic comporte un monastère tsaoliste (Tsao-Leu est le plus célèbre des Fû-Wolangs : ses préceptes sont en effet sujets à des dizaines d'interprétations possibles qui déchaînent débats enfiévrés et foires d'empoigne) d'obédience divergente. Si méditation, spiritualité et vapeurs d'opale (une puissante drogue hallucinogène) sont les mamelles de la philosophie du vénérable Fû-Wolang, chacune de ses paroles peut être interprétée d'une manière subtilement différente. Vu de l'extérieur, tout ceci est fort stupide et se manifeste essentiellement par la volonté de chaque monastère de posséder une tour plus haute que celle du voisin : les moines se livrent à une concurrence architecturale acharnée d'où les coups bas, bien que formellement interdits, ne sont pas exclus. Ainsi, l'étranger audacieux et pugnace (il lui faudra

affronter des températures bien inférieures à zéro, des armées de prédateurs tapies dans la neige ainsi qu'un relief comportant bien plus de montées que de descentes) sera récompensé de ses efforts par un grua d'opale qui le plongera dans une profonde béatitude. Ensuite, il lui faudra se soumettre aux règles plus ou moins strictes de purification du temple où il a échoué : chasse au mytique Tsahu, précipitation d'une falaise accroché à une corde qu'il aura lui-même tressée, etc. Peut-être aura-t-il l'insigne honneur de participer à une traque à l'abominable troll des neiges - en tant qu'appât, bien sûr.



Les falaises d'Oxbère

Oxbère est le siège d'un curieux phénomène climatique qui attire la plus incroyable communauté de scientifiques et d'originaux de Troy. Le long des falaises de craie, des courants aériens permettent de se précipiter du sommet et de s'envoler... Du moins lorsque le vent est ascendant. Ce dernier change en effet de sens en fonction de la saison, du sens des marées et de la couleur des premières renoncules. Ainsi, tous ceux qui caressent le rêve d'imiter les dragons viennent y tester leurs machines volantes et autres aérobicules improbables tandis qu'un groupe d'haruspices et divinateurs de tout poil fait fortune non loin. Par ailleurs, et sans que l'on puisse comprendre pourquoi, c'est à Oxbère que viennent au monde la grande majorité des Fû-Wolangs, ces philosophes qui lévitent lorsqu'ils sont assaillis de visions divinatoires.

Les contes de Dyoseth

Située à l'embouchure du fleuve Shongo, la ville-barrage de Dyoseth est un véritable bijou d'architecture. Elle est implantée sur une gigantesque muraille regorgeant de rouages et autres mécanismes destinés à transformer la force des eaux déferlantes en énergie mécanique qui servira à faire tourner les moulins ou les forges de la ville. Mais Dyoseth est surtout connue pour ses conteurs énigmatiques : une confrérie sectaire qui a élevé la transmission orale des mythes au rang d'art majeur. Ses membres

Imotes

Avec ses dizaines de yourtes en peau de krök et ses quelques baraquas de bois, Imotes est une ville sans cesse sur le point de partir. En effet, Imotes tout entière suit la route de migration des glömous : de répugnants crustacés dont les entrailles, une fois préparées et patiemment roulées à la main par de jeunes vierges, constituent l'un des mets les plus raffinés et les plus rares de Troy. Cette industrie est très sérieusement encadrée par une armée de Bushidaïs qui surveillent les entrées, les sorties et les mouvements de la ville. Comme il n'y a pas de petits profits, les Imotites pratiquent aussi la chasse au krök, un impressionnant prédateur dont la fourrure fournit un excellent isolant contre le froid. A ce propos, la Baronnie de Folie-Flèche serait particulièrement intéressée par ces peaux pour confectionner des sortes de manteaux pour dragons et ainsi les utiliser en combat. Une idée qui pourrait bien changer la face de l'Hédulie.

se produisent contre de fortes sommes d'argent et narrent les légendes à un public toujours nombreux. On murmure que certains dieux facétieux s'amusent à rendre réelles les histoires des conteurs de Dyoseth...

Le monorail

Descendant de modestes immigrants des toutes proches îles Thona, réputées pour leur nature inhospitalière et leurs mœurs barbares, la dynastie des Kâ-Tsio a engendré les plus prolifiques inventeurs que le monde de Troy ait jamais portés. De l'ancêtre, créateur du génialissime fil à couper le Bheür (sorte de pâte sucrée utilisée comme ration de survie pour ses propriétés nutritives et sa résistance aux intempéries) au petit dernier Kâ-Tsio 6^{ème} du nom, concepteur du monorail, cette famille est à l'origine de la plupart des innovations techniques du Darshan. La légende prétend d'ailleurs que Gheötouv'Hrout, dieu des inventeurs, aurait lui-même fécondé la première femme de la lignée. Gageons que tout ceci n'est que ragots et malveillance jalouse. Le monorail, quant à lui, est une invention particulièrement audacieuse et astucieuse : un assemblage de wagons glissant sur un rail de pierre et propulsé par une myriade de cerfs-volants. Ce moyen de transport rapide permet de relier Tsyne-Broal à Puskari en passant par le port de Sansha et le relais du Shongo, à travers les steppes du Haut Darshan. De nombreuses marchandises transitent ainsi à destination des monastères ou des mines. Ce n'est guère étonnant, tout ce trafic ne cesse d'attirer une masse croissante de bandits et de trolls blancs. Devant la multiplication d'incidents fâcheux et de regrettables massacres, un corps expéditionnaire de volontaires montés sur de puissants dracosaures à poils longs a été créé. Menée par la pétulante Fû-Walree, cette petite armée efficace et bien entraînée parvient à maintenir une paix relative le long de la ligne.

Tsyne-Broal

L'isthme de Tsyne-Broal est constitué d'une mince bande de terre qui marque la frontière entre le Haut et le Bas Darshan et sépare l'océan Darshanide de la mer du Ponant. Pour passer de l'un à l'autre, les navires sont tirés sur la berge, soigneusement calés sur des rondins lubrifiés, puis halés par des centaines d'hommes sur les quelques lieues qui séparent les deux rives. Il eut été sans doute plus pratique de percer un canal mais cela aurait remis en cause toute l'économie de la région. A Tsyne comme à Broal, on est rouleur de navire de père en fils et propriétaire de bordel de fille en mère. Ainsi, tandis que leur navire progresse lentement à la sueur du front des rouleurs, les marins peuvent à loisir profiter des geishas et de leurs massages intimes tout en consommant de la bière d'algues et du fûghû farci.

Le Bas Darshan

Vaste territoire de plaines et de forêts, cette partie du continent abrite les plus grandes régions agricoles. De larges prairies consacrées à l'élevage de ruminants en tous genres succèdent aux champs harmonieux de Gulashong ou aux étendues fleuries des Jardins du Darshan. Les bois qui recouvrent le tiers sud-est du pays dissimulent les cultures en terrasses de chanvre et de coton, les élevages de vers à soie et les champs de bonsaïs guérisseurs. Il n'y a guère qu'à l'extrême sud que l'on rencontre quelques reliefs dans la région des volcans d'Execre. En matière de volcans, le touriste préférera visiter ceux d'Eaux Vergnes, dans les îles Cabot, spécialisés dans les cures thermales. Mais le Bas Darshan accueille avant tout la capitale du continent, la cité du Shäh : Xingdu la Merveilleuse et ses mille marchés.

La via Denxia

L'histoire de Denxia et Fufeng et de son irrésistible ascension sociale fait partie des piliers de la culture darshanide. Ainsi, chaque homme, chaque femme du Darshan souhaite-t-il faire fortune un jour comme Denxia. C'est pourquoi, afin de tirer un substantiel bénéfice de ce mythe, un modeste fermier dont le nom s'est perdu dans les limbes de la mémoire collective eut l'idée de créer la via Denxia : une sorte de pèlerinage censé vous élever au niveau du génie génial de l'aïeul (répétez ces trois derniers mots à grande vitesse, pour voir). Des convois proposent de vous faire découvrir les villes-étapes qui ont jadis permis l'enrichissement de Denxia : Fufeng et ses productions de parfums enivrants (certains sont même doués de propriétés somnifères ou mortelles), Poyang et ses ateliers de confection aux motifs hypnotiques, ou encore Gulashong et ses bateliers d'exception. Enfin, le séminaire se conclut par une descente de la rivière Glaume jusqu'aux arènes de la cité de Duhl : là s'affrontent pour leur sport de curieux cavaliers juchés sur des nômadaïrs, étranges bestioles aux jarrets puissants et à la tête dure.

Wong-Lo

En aval, à quelques centaines de lieues de Duhl, s'élèvent les remparts de la cité-forteresse de Wong-Lo. C'est ici, dans le secret des Neuf Temples, que les Bushidaïs sont initiés aux Voies du Guerrier : l'Obéissance, la Sagesse, l'Art du combat, la Maîtrise des poisons, la Connaissance des armes, les Secrets du camouflage, le Contrôle du corps, la Philosophie des Boutangs et la Psychologie féminine (la psychologie masculine ne demandant qu'une seule journée d'apprentissage, elle n'est pas considérée comme une voie à part entière). Les Neuf Temples sont entièrement dissimulés derrière de hautes murailles gardées nuit et jour. Seuls les initiés ou les fournisseurs officiels peuvent y pénétrer :

tout contrevenant est sévèrement torturé ou utilisé comme cible d'entraînement.

Xingdu

Merveille des merveilles, Xingdu est probablement la plus belle ville du monde de Troy. Le palais du Shāh domine la puissante cité de son architecture délicate et de ses jardins suspendus. De jour comme de nuit, la capitale du Darshan résonne sans cesse de la harangue des marchands tout en exhalant ses parfums raffinés. Mais Xingdu est surtout la ville du Dédale aux Shoūris : des centaines de petits marchés spécialisés savamment agencés sous les arches de halles couvertes ou les drapés de chapiteaux gigantesques. Ici, tout se vend, tout se troque et il n'est pas une seconde sans que ne soient échangées des quantités incroyables de marchandises diverses : opales du Haut Darshan, vins de Klostope, trolls de Phalompe ou encore vierges du Delpont, il n'est rien en ce monde qui ne se trouve à Xingdu !

Les Jardins du Darshan

Sans doute la plus harmonieuse région du continent avec ses champs de fleurs à perte de vue agencés selon les principes de Tsao Leu, première période. Orchidrôses et tusmins distillent leurs parfums jusqu'à l'ivresse. Des pétales aux pistils, chaque partie des plantes est utilisée pour ses propriétés gastronomiques, olfactives ou encore pigmentaires. Des milliers de personnes à travers tout le pays dépendent de cette industrie. Pour les initiés, un petit atelier en marge des grandes exploitations propose distillats et autres extraits aux vertus parfois curatives, parfois toxiques.

Les Sources de la Vie

Le vieil Aghrā et son épouse Pilhūl'Bhle ont réussi le tour de force de transformer ces quelques flaques d'eau ferrugineuse et

boueuse, à vrai dire peu ragoûtantes, en une des stations balnéaires les plus prisées dupays. En effet, en introduisant à la source quelques extraits de plantes aphrodisiaques, l'habile couple a pu ainsi commercialiser une boisson capable de rendre aux génitoires les plus résignées l'ardeur de leurs premières flammes : rien de tel pour vous faire une réputation par-delà les horizons !

Infrale et les cultures en terrasse

Enclavée entre le vaste domaine forestier de Xingdu au nord et la forêt des Aberrations au sud, les cultures en terrasses de la région d'Infrale occupent une large portion de territoire encadré d'impressionnants monolithes de pierre. Ces curieux monuments abritent un peuple troglodyte aux mœurs et aux traditions peu connues. Ces semi-humains constituent la principale main d'œuvre pour les champs de bonsaïs guérisseurs : ces plantes miniatures soigneusement entretenues par de petites mains à longueur d'année produisent les racines utilisées par les Boutangs à travers tout le pays. A côté, les élevages de vers à soie produisent les étoffes les plus raffinées qui partent ensuite sur les flots vers la ville de Fleur d'Or pour y être parfumées et teintées. Enfin, les chanvres et les cotons d'Infrale sont réputés chez tous les marins de Troy pour leur solidité et leur fiabilité.

La forêt des Aberrations

Envahissant tout le sud du continent à l'exception de la région d'Execre, la forêt des Aberrations est un vaste et splendide domaine arboré inhabité, à l'exception des villages de Moyeti et Doabe. Ses sous-bois, en grande partie inexplorés, enflamment l'imagination des conteurs et autres colporteurs de légendes. On prétend en effet que les futaies sont le domaine de centaines de créatures enchantées : multicornes majestueuses, garfadets facétieux et autres mü-tins vivraient ainsi,

en marge des hommes, pour mieux les observer et les harceler.

Les origamis enchantés de Moyeti

Moyeti est une ville tout entière organisée autour de l'exploitation du bois. Ses dizaines de scieries artisanales produisent une matière première de qualité, destinée à la construction des demeures traditionnelles et des phé-niches, ces navires à fond plat transportant les marchandises sur les fleuves. Depuis quelques années, les Moyetis ont décidé de diversifier leur production et se consacrent à la fabrication du papier. La production de Moyeti est d'autant plus intéressante que certaines essences de la forêt des Aberrations semblent dotées de mystérieuses propriétés qui se transmettent au papier. Ainsi, Moyeti s'est fait une spécialité de la fabrication de petits origamis aux formes animales aptes à s'animer durant quelques heures. Certains voyageurs murmurent que certains de ces astucieux pliages seraient capables de plus grands exploits encore. Les Marais Chauds et le Chemin de Fer Couverte de fumerolles toxiques, cette lagune lugubre et sinistre est composée d'eaux acides issues de la réaction entre les sels marins et les minéraux du sol. Dans les Marais Chauds, seul l'acier le mieux trempé résiste à la corrosion - à condition d'être régulièrement enduit de graisse d'üruk (un petit gallinacé au cri strident, à la course rapide et aux dents longues). Les fondrières peuvent ainsi être traversées sur le Chemin de Fer : une route en ligne droite composée de plaques d'acier rivetées. Car il est une ville au beau milieu de cet environnement hostile : Letha, qui vit de l'exploitation dangereuse mais fort rentable des larmes de mercure, curiosité géologique produite par réaction chimique naturelle. Les larmes de mercure sont utilisées pour la fabrication d'armes et d'armures exceptionnelles.

La région d'Execre

Province à forte activité volcanique, elle est entièrement dévouée à l'exploitation des ressources minières et de l'énergie tellurique. Parmi les pics fumants d'Execre circule la légende du peuple des Scories, être mi-hommes mi-rochers, qui attaquent les convois d'esclaves en route pour les mines de sel, ne laissant aucun témoin derrière eux. Execre est une ville morne, teintée par les vapeurs safranées des volcans tout proches. Chaque geste de la vie quotidienne y est scrupuleusement réglementé par des préceptes empreints d'une superstition qu'entretient la peur d'une éruption soudaine. La région reste très peu connue mais fort prisée des chasseurs de gros gibier qui semblent y trouver des adversaires à leur taille : les landes malades et les flancs lépreux des montagnes de feu pullulent de prédateurs agressifs et sournois.

Fybte

Au nord, dans l'océan Darshanide, le petit archipel de Fybte abrite les ateliers les plus secrets et les mieux gardés de tout le Darshan. C'est là, en effet, derrière de hautes murailles de pierre et d'acier, qu'inventeurs et autres génies passent leur temps à élaborer les dernières innovations techniques qui feront la fortune des grandes guildes. Les îles vivent en totale autarcie et toute entrée ou sortie est sévèrement contrôlée. Fybte ne connaît aucune équivalence sur Troy mais on prétend que la ville de Raul'Aix, au cœur des Baronnie commence à lui faire de l'ombre. De là à ce qu'éclate une guerre des cerveaux...

Draëkle

En dépit d'un intérêt paysager relatif, l'archipel de Draëkle représente l'une des clés de voûte de la navigation au sein de la mer Furieuse. En effet, c'est ici que

d'habiles navigateurs ont implanté les dix phares cerfs-volants (leurs silhouettes gigantesques dans les cieux constituent des repères au même titre que les étoiles dans la nuit) qui permettent de traverser les flots en furie pour rejoindre l'une des trois îles.

La Grande Conjonction

Un rappel scientifique pour ceux d'entre vous qui possèdent des notions d'astronomie un peu floues. Vous savez certainement que les corps s'attirent entre eux. Attention, je ne parle pas des corps des filles de Madame Klolila, qui eux attirent tout ce qu'Eckmül compte comme bourses pleines. Elles s'appliquent d'ailleurs à la perfection à vider les unes pièce par pièce et les autres avec talent. Non, je parlais des corps célestes ! Non, pas une fille qui s'appelle Céleste. Un caillou dans le ciel, si vous préférez. Donc, les cailloux s'attirent. Non, pas des ricochets. Vous avez certainement entendu parler de l'influence des lunes sur les marées ? Oui ? Paaarfait. On progresse. Oui, je sais, la lune de madame Klolila attire plein de choses aussi, mais je vous ai dit que cela n'avait rien à voir dans le débat. Alors les marées... Oui, c'est avec la marée que les marins reviennent, et c'est à ce moment que la maison de madame Klolila fait le plein grâce aux lunes de ses filles. On est d'accord. Vous ne voulez vraiment pas qu'on parle astronomie ? Si ? Merci. Bon, donc un satellite naturel attire très légèrement ce qui est juste en dessous de lui, sur la planète principale. Et lorsque deux satellites (non, je ne dis plus lunes, cessez de m'interrompre s'il vous plait) sont alignés, ils attirent un peu plus. A trois, la force devient plus importante, à quatre, elle est franchement très sensible et lorsque, fait rarissime, les cinq satellites sont alignés avec le soleil, leur force d'attraction est tellement puissante que sur une faible région donnée, elle égale presque la pesanteur. Chaque objet semble alors perdre son poids, et le moindre mouvement entraîne des conséquences amplifiées. En général, les dégâts

occasionnés par cet événement astronomique rarissime sont assez limités : pas plus de quelques milliers de morts, des troupeaux perdus (puis retrouvés, mais un peu abîmés), et des toits de tuiles envolés. A vrai dire, les plus gros dégâts se produisent à la fin de la conjonction, lorsque les tuiles et les troupeaux ont rejoint qui le sol, qui le crâne des passants. Le retour de la mer à sa place habituelle provoque souvent un raz-de-marée qui engloutit plusieurs ports et crée une vague qui peut se ressentir sur plusieurs continents. Dans l'ensemble, donc, rien d'important.

Les peuples de Troy

Si l'on excepte les animaux, les montres, les insectes et autres créatures répugnantes, le monde de Troy est peuplé en grande majorité par des humains. Ceux-ci affichent à peu près autant de différences entre eux qu'ils le font sur notre planète. Mais malgré le fait que les philosophes les plus pointus n'arrivent toujours pas à le prouver, ils font partie d'une même espèce et celle-ci est dite intelligente. Les humains se divisent en deux grandes catégories : les Continentaux et les Darshanides. Les premiers vivent partout sauf en Darshan. Les seconds vivent en Darshan et nulle part ailleurs.



En règle générale du moins. Car il y a bien entendu des expatriés. Le Delpont propose

quant à lui un mélange des deux espèces. Il existe aussi certaines différences, parfois majeures, au sein même de ces catégories. Ainsi, les gens des Baronnies n'ont-ils pas accès à un pouvoir magique comme le commun des humains. Ils en ont peut-être un, notez bien. Mais celui-ci ne s'exprime pas en raison de l'absence de sages d'Eckmül et de l'interdiction qui règne sur ces terres de faire usage de la magie. Les Continentaux ont généralement le teint pâle, toute une variété de colorations de cheveux, et n'ont aucun standard de taille ou de poids. Les Darshanides ont le teint plus hâlé, des cheveux souvent sombres et sont, la plupart du temps, de taille moindre que leurs cousins. Puis, viennent les trolls. Les trolls sont des créatures pour le moins énigmatiques. Il s'agit d'humanoïdes poilus, féroces, plus grands qu'un humain et nettement plus forts, se nourrissant de tout ce qui est viande et buvant les alcools les plus forts. Pourtant, en contrepartie, les trolls ne sont pas moins intelligents que les humains. Ils se contentent la plupart du temps de tout prendre au premier degré et n'ont aucun pouvoir magique. Mais ce ne sont pas uniquement des bêtes féroces. Entre eux, les trolls adorent se battre et se faire mal, mais en présence d'humains, toutefois, ils deviennent de véritables machines à tuer. La haine qu'ils vouent aux « sans poils » semble être ancrée dans leurs veines. Il existe pourtant un enchantement qui permet de rendre le troll aussi serviable qu'un mouton. Celui-ci, pratiqué par les sages d'Eckmül, asservit le troll au premier qui lui donnera un ordre. L'enchantement n'est cependant pas permanent et peut être rompu par un contre rituel ou par une émotion particulièrement vive chez l'individu. Un troll enchanté peut se révéler un bon compagnon, et pas seulement lors des combats. Mais il est aussi une arme à double tranchant pour le groupe qui l'accompagne. Car si il en vient à recouvrer sa sauvagerie primale, il s'attaquera principalement à ceux qu'il a été obligé de suivre contre son gré pendant sa période d'enchantement. Il

LANFEUST

arrive, dans des cas extrêmement rares, qu'un troll se lie d'amitié avec des humains. En quel cas, il peut accepter de les suivre et de se montrer un ami fidèle, quoique toujours en marge d'une société faite pour des gens plus faibles et plus coincés que lui. Chez les trolls aussi, il existe de subtiles différences en fonction du lieu de résidence. Les trolls de Phalompe, ou trolls communs, sont les plus répandus. En Darshan, on trouve des trolls blancs, semblables à de gros pandas carnivores. Il semble toutefois que les trolls blancs soient plus sauvages encore que les trolls de Phalompe, tout en étant plus petits. Outre les humains et les trolls, le monde de Troy compte quelques autres espèces intelligentes, mais aucune en nombre suffisant que pour revendiquer un véritable statut de peuple. Tout au plus une tribu au degré de civilisation comparable peut-elle exister en dehors des sentiers battus et des grands axes commerciaux.

La valeur de l'argent

Bien que différents systèmes monétaires coexistent à la surface de Troy, celui qui préside à Eckmül fait office de référence partout sur les continents. Le Dragon est une monnaie reconnue par tous les commerçants, même les Darshanides. Il existe cinq variétés de Dragons. Le Dragon de bronze (DB), le Dragon de cuivre (DC), le Dragon d'argent (DA), le Dragon d'or (DO) et le Dragon de platine (DP). Au cours des âges, les trésoriers successifs du Conservatoire ont fixé différentes valeurs pour ces Dragons, valeurs qui ont ensuite été modifiées suivant les provinces, la qualité de la frappe, le pourcentage de métal précieux inclus dans chaque pièce et, souvent, la tête du client. Soyons rigoureux : si l'on voulait suivre le cour réel du monde de Troy, on dirait que 1 Dragon de cuivre vaut 3 Dragons de bronze, 1 argent vaut 20 bronzes, 1 or 500 bronzes et 1 platine 6000 bronzes. Il est donc évident que 1 or vaut 25 argent et 166,66... cuivres soit... euh... le douzième d'une platine. Il est tout aussi évident que

vous commencez sérieusement à avoir la migraine. Et on ne vous a encore rien dit concernant les Sequins, les Ecus et autres monnaies étrangères. Alors soyons fous : comme vous n'êtes pas des experts-comptables munis de bouliers, et qu'après tout ça n'est qu'un jeu, nous avons décidé de vous simplifier les choses pour aboutir au système suivant : l'unité de base est le Dragon d'or (DO).



1 DO = 10 DA

10 DA = 100 DC

1 DP = 10 DO

On oublie les Dragons de bronze. Jetez-les dans les fontaines à vœux du Conservatoire.

Transports et voies commerciales

Les plus perspicaces d'entre vous l'auront sans doute remarqué, car c'est un fait assez rare dans un monde médiéval, mais il n'y a pas de chevaux sur Troy. Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de montures. Les pétaures font d'excellentes créatures de monte et il y a dans les Baronnie des lézards bipèdes ou des arachnides géantes que l'on utilise dans la cavalerie. Dès lors, direz-vous, pourquoi parle-t-on de chevalerie et de cavalerie ? Vous posez assurément trop de questions. Les pétaures étant capables de soulever et de transporter des quantités incroyables de marchandises sur de longues distances, on les utilise sur tout le Vaste Continent pour l'acheminement des biens dont la date de péremption n'est pas imminente. Pour éviter de passer par les terres et leur lot de

bandits, de monstres et de taxes, certains préfèrent voguer sur les flots, qu'ils soient fluviaux ou maritimes. Les cours d'eau navigables de Troy sont exploités autant que faire se peut et les mers sont elles aussi sillonnées de navires de tout tonnage et de toutes fonctions. Mais comme il n'est pas sur cette planète un endroit qui ne soit, à un moment ou à un autre, lieu de danger et d'exploits, on ne fait finalement que troquer les bandits pour des pirates et aligner un lot égal de monstres et de taxes sur les eaux comme sur les terres. Le ciel de Troy n'est pas non plus une limite. Les compagnies marchandes les plus fortunées n'hésitent pas à offrir à leurs convoyeurs des dragons, dont certains gros porteurs à la navigation malaisée et nécessitant des pistes d'atterrissage plus étendues que la plupart des villes. Mais tout le monde n'est pas à même de s'offrir de tels animaux. Seuls les milices des plus grandes villes, les guildes mercantiles de poids et de riches excentriques peuvent se permettre de posséder des dragons et de les entretenir correctement. Reste que, outre les échanges commerciaux mentionnés dans la description du monde de Troy et de ses différentes régions, la plupart des communautés vivent en autarcie, produisant ce dont elles ont besoin pour survivre et ne dépendant des voisins que pour des biens spécifiques et souvent pas de première nécessité. Entendez que les villages en bord de mer produisent le poisson pour se nourrir, que les villages à l'orée d'une forêt chassent le gibier et coupent le bois...

Guerres et tensions

Le monde de Troy connaît plus d'une bataille et il n'est pas un village qui soit convaincu de la supériorité de son voisin au point de renoncer à l'idée de lui grappiller un peu de terrain. Les guerres et les tensions sont donc relativement fréquentes à la surface de la planète, mais la plupart du temps, elles ne s'éternissent pas, sauf dans le cas des Baronnie où l'on peut considérer que la

guerre est permanente, mais larvaire. Il faut savoir que Troy est un monde dangereux et que les populations préfèrent souvent s'unir contre un danger commun et imminent plutôt que d'aller perdre son honneur sur un champ de bataille. D'ailleurs, dans le Vaste Continent, l'autorité d'Eckmül, principalement culturelle d'ailleurs, parvient à calmer les esprits lorsque la situation dégénère trop. Ailleurs, le Darshan est plutôt paisible en apparence et le Delpont n'est pas assez peuplé que pour abriter deux armées aux velléités mondialistes. Lorsque, pourtant, une guerre se déclare, les armées agissent différemment de ce que l'on a coutume de voir dans notre propre histoire. Tout d'abord, parce qu'il y a la magie. Les pouvoirs de certaines personnes sont clairement efficaces en situation offensive ou défensive, mais il est toujours une utilité aux talents des uns comme à ceux des autres. La première tâche d'un général est donc de faire l'inventaire des pouvoirs dont disposent ses hommes, s'ils peuvent en faire usage. Ensuite, seulement, vient le plan de la bataille.

Pouvoirs, magie et dieux...

Au cours de votre lecture, vous avez entendu parler des pouvoirs magiques dont jouissent la plupart des habitants de Troy. Vous en savez déjà long à ce sujet. Ces pouvoirs sont innés chez les humains mais ils ne peuvent être pratiqués qu'en la présence d'un sage d'Eckmül. Pour devenir le relais du pouvoir magique, un sage doit renoncer à son pouvoir propre, mais apprend lors de sa formation à pratiquer différents rituels très pratiques. Ce mode de pratique de la magie correspond à la quasi-totalité des habitants du Vaste Continent et du Delpont. Dans les Baronnie, on le sait, la magie n'est pas vue d'un très bon œil. Les habitants disposent sans aucun doute d'un pouvoir, mais l'isolement des 77 Baronnie et l'interdiction en vigueur d'user de toute forme de magie ont probablement gravé dans les habitants de l'endroit une réticence

atavique à ces mêmes pouvoirs. On ne sait trop ce qui se passerait si un habitant des Baronnie venait à être mis en présence d'un relais du pouvoir magique et travaillerait assez sur son subconscient pour débloquent ses facultés. Il est possible aussi que, au fil des années et des générations, les habitants de l'Hédulie n'aient perdu leurs capacités magiques. Enfin, au Darshan, les habitants ont au fil du temps renoncé à leurs pouvoirs propres au profit d'une foi inébranlable en une multitude de dieux. Ceux-ci ont en quelque sorte personnifié les croyances populaires grâce à la concentration magique de la foi et sont devenus réels à partir du néant. En contrepartie, les dieux darshanides peuvent intervenir en faveur d'un prier assez fervent. Car ils lui doivent leur existence. Tous les dieux ne sont cependant pas très coopératifs et tous les Darshanides n'adorent pas tous les dieux. Pour intervenir, il faut qu'une certaine concentration de foi leur permette de s'incarner ou d'agir dans les environs requis. Tout cela vous sera plus longuement expliqué dans le chapitre consacré à la chose magique.



Au-delà des étoiles

Dans la série Lanfeust des Etoiles, l'auteur nous décrit une société complexe - ou plutôt un ensemble de sociétés - au niveau technologique très avancé, maîtrisant le

voyage spatial, les sauts en hyperspace, les armes au laser et toute une foule de choses qui passeraient pour une prodigieuse magie au sein des « paisibles » communautés de Troy. Décrire l'univers au-delà de la frontière du ciel de la planète natale de Lanfeust nous conduirait à un ouvrage nettement plus volumineux et déplacerait forcément le centre de gravité des aventures de nos héros vers les confins intersidéraux. Ce n'est clairement pas le but de Lanfeust RPG, même si rien ne vous empêche d'extrapoler de temps en temps et de mettre en contact vos Personnages avec des créatures d'outre-espace. Réfléchissez cependant bien aux conséquences de ces choix. Si ces rencontres sont exceptionnelles et à sens unique, c'est à dire si les extra-troyens ne font que débarquer sur la planète, sèment un peu le trouble et s'en vont ou se font tuer, aucun problème. Allez-y gaiement. Mais si les héros sont appelés à rencontrer les civilisations spatiales, à partager leurs secrets, l'appel de l'aventure ne sera plus jamais le même et ils risquent vite de trouver Troy trop étroite pour eux. Bien entendu, les habitants de Troy ne sont qu'un exemple de ce qui se fait dans l'infini et ils font forcément, à leur manière ignorante, partie d'un tout. Qui sait donc ce qui peut se passer à l'avenir ? Vous, pardi.