

LES CHRONIQUES DE
Syphonon

Livre du Monde
Edition 2022

Avant-Propos

Moi, Ven Gir Airkem, magicien assermenté de la Cité-Mage, présente, à mes pairs et aux citoyens de l'Empire et des colonies, mon œuvre compilée au cours des nombreuses années d'études dans le présent manuscrit, intitulé « *Petit essai de synthèse des connaissances académiques, magiques, théologiques, sociales, économiques, géographiques, historiques et pratiques du monde de Syranon, de ses races, de ses dieux, de ses hauts-faits, de ses troubles et conflits ainsi que de ses secrets les mieux gardés, depuis la création du monde jusqu'à sa fin prochaine inévitable* » mais que nous pourrons appeler plus succinctement « *Livre du Monde de Syranon* » si vous le souhaitez. Je certifie que cet ouvrage, qui sera ma participation dernière à la connaissance et qui clôture mes études à l'Académie, est le fruit d'un travail sérieux et assidu d'analyse de sources écrites historiques dans la langue des elfes, des nains et des hommes, mais aussi de récits oraux collectés par mes soins. L'œuvre ci-jointe est la plus impartiale possible et se veut de couvrir l'étendue des aspects du monde, pour que quiconque puisse en apprendre les plus fondamentaux fondements en une brève durée.

Sommaire

Avant-Propos	2
Géographie du monde de Syranon	5
L'Empire	5
L'Est Sauvage	6
Races du monde de Syranon	8
Les peuples de l'Empire	8
Humains	8
Nains	9
Grands Elfes	9
Elfes Sylvestres	10
Les peuples sauvages	11
Barbares	11
Ores	11
Gobelins	12
Trolls	13
Les forces maléfiques	13
Morts-vivants	13
Démons	13
Autres races et créatures	14
Reptiliens	14
Monstres	14
Religions du monde de Syranon	14
Le Saint Ordre de Toussaint : le monothéisme humain	14
Le panthéon elfique	15
Valenas	15
Isfendras	15
Udril	15
Autres dieux elfiques	15
Les dieux sombres	16
Multarekan le démon aux trois visages	16
Irasfâl	16
Sépulere	16
Poltär	16

Les dieux des peaux-vertes.....	17
Tornak et les esprits orcs	17
Kazraghal et le panthéon gobelin.....	17
Kok'Palus et les déités trolles	17
Les autres peuples et leurs divinités.....	18
La glorification héroïque naine	18
Les reptiliens et Serkal	18
Le paganisme barbare et l'Impératrice de Cristal.....	18
La magie profane	19
L'enseignement impérial de l'Académie de la Cité Mage.....	19
Pratiques elfiques	19
Le chamanisme.....	19
Une magie naine ?	19
Les différents domaines de magie.....	20
L'histoire du monde de Syranon	22
L'épopée elfique : d'Andûm Enor au continent.....	22
La création du monde	22
Les premiers elfes et les reptiliens	22
Les Sylvestres et l'expédition continentale.....	22
L'âge d'or humain.....	23
Elfes, hommes et nains	23
La création de l'Empire	23
Les guerres de l'Est.....	24
La Guerre Démoniaque	24
Plusieurs siècles de paix et l'apparition de l'Ombre.....	24
L'Empire envahi et la bataille de Syranor	24
Le siècle des moissons et la Guerre Mortuaire	25
Une nouvelle période de paix	25
Une guerre contre les morts	25
L'intervention magique	26
L'année 774 et les derniers événements.....	27
Une époque troublée	28
À l'Est, rien de nouveau : la ville d'Englstrat	28
Votre nouvelle aventure	29
Envie d'en savoir plus ?	30

Géographie du monde de Syranon

Le vaste monde de Syranon est divisé en deux grandes parties : l'Ouest, territoire impérial civilisé et l'Est sauvage.

L'Empire

Depuis près de huit siècles, toutes les terres occidentales du continent forment l'Empire. Celui-ci est composé de quinze régions où vivent majoritairement des humains, mais aussi des nains et des elfes. Chaque région possède son paysage et son identité propre : le Cap d'Udril est une région côtière et portuaire où les marais salants jalonnent le paysage, Swanolir est une contrée exotique où se dresse des forêts de bambous, Zalkorn est une terre montagneuse hérissée de forêts de pins et où affleurent le granit gris, l'Egerfall est une zone agricole fertile où les champs de céréales sont nombreux, Gargalis est bordée de plages de galets tandis que le Cap d'Oudouon est marqué par des collines où poussent les oliviers, etc.

La capitale de l'Empire et des hommes est Famstrat, la ville la plus peuplée du monde. Les Grands-Elfes vivent dans le Nord-Ouest de l'Empire et leur capitale est Syranor. Entre ces deux grandes villes, on trouve la Cité Magie, centre de la culture et des arts magiques, où sont formés tous les lanceurs de sorts humains, dans la prestigieuse Académie.

Au large des côtes de l'Empire, se trouve l'antique île de Saglia, couverte de forêt où vivent en autarcie les Elfes Sylvestres. Cette île n'est pas une région de l'Empire, elle est totalement indépendante et nul humain n'en a jamais vu les rivages.

Au milieu du continent, une immense chaîne de montagnes se dresse et divise le monde en deux. C'est le royaume des nains, la frontière naturelle entre les terres sûres et les contrées dangereuses. Les monts rocheux se dressent du Nord au Sud et Spakren est la capitale du petit peuple au cœur de la pierre. La ville souterraine est construite dans une énorme cavité creusée par les nains.

Toute la chaîne de montagne est jalonnée de villes naines et deux grands passages sont creusés dans la roche pour permettre le passage de l'Est à l'Ouest.

L'Est Sauvage

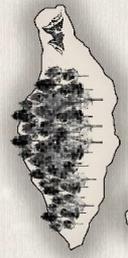
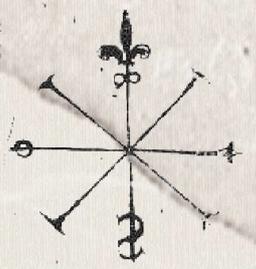
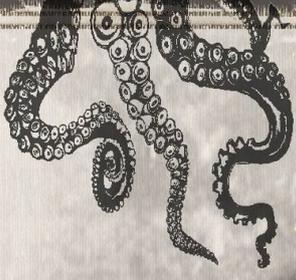
De l'autre côté, l'Est de Syranon est peuplé de créatures dangereuses et sauvages. De nombreuses colonies humaines sont installées à proximité des montagnes pour bénéficier de la sécurité de l'Empire, dans les régions de Lakforas et de la Plaine de Surlak. Les côtes d'Eradril et d'Eradroum mais aussi et surtout la Baie du Soudral comportent d'importants et riches comptoirs commerciaux qui acheminent des ressources vers l'Empire, notamment des ressources exotiques. Dans ces régions, la juridiction impériale fait loi, mais en vérité, les libertés y sont plus grandes et la sécurité bien moins affirmée.

La côte orientale est peuplée d'ores répartis en clans nomades ou parfois sédentaires. Les plus grandes tribus ont bâti Metanor, une grande ville de bois où vivent les peaux-vertes. Plus au Nord, après le désert brûlant d'Inuac, où vivait jadis une civilisation humaine aujourd'hui disparue, les terres s'élèvent dans les Steppes et finissent par aboutir à des régions glacées, les Territoires du Nord. Les barbares se sont établis dans cette contrée rude depuis longtemps. Ce sont des contrées couvertes en permanence de neige et où règne souvent une nuit sans fin, et où s'est établie la légendaire Impératrice de Cristal, un être surnaturel que beaucoup de barbares vénèrent. Juste à côté, le petit territoire d'Estnet est le foyer d'accueil de nombreux gobelins qui se sont accoutumés au climat, ayant jadis fuis les Montagnes Naines pour fonder une civilisation à l'autre bout du monde.

Au Sud, des jungles et des savanes couvrent les régions sauvages et inexplorées de Pilertani et Costarean, tandis que l'extrême Sud-Est du continent est composé d'un vaste marais, impénétrable et nauséabond, que nul aventurier n'ose pénétrer.

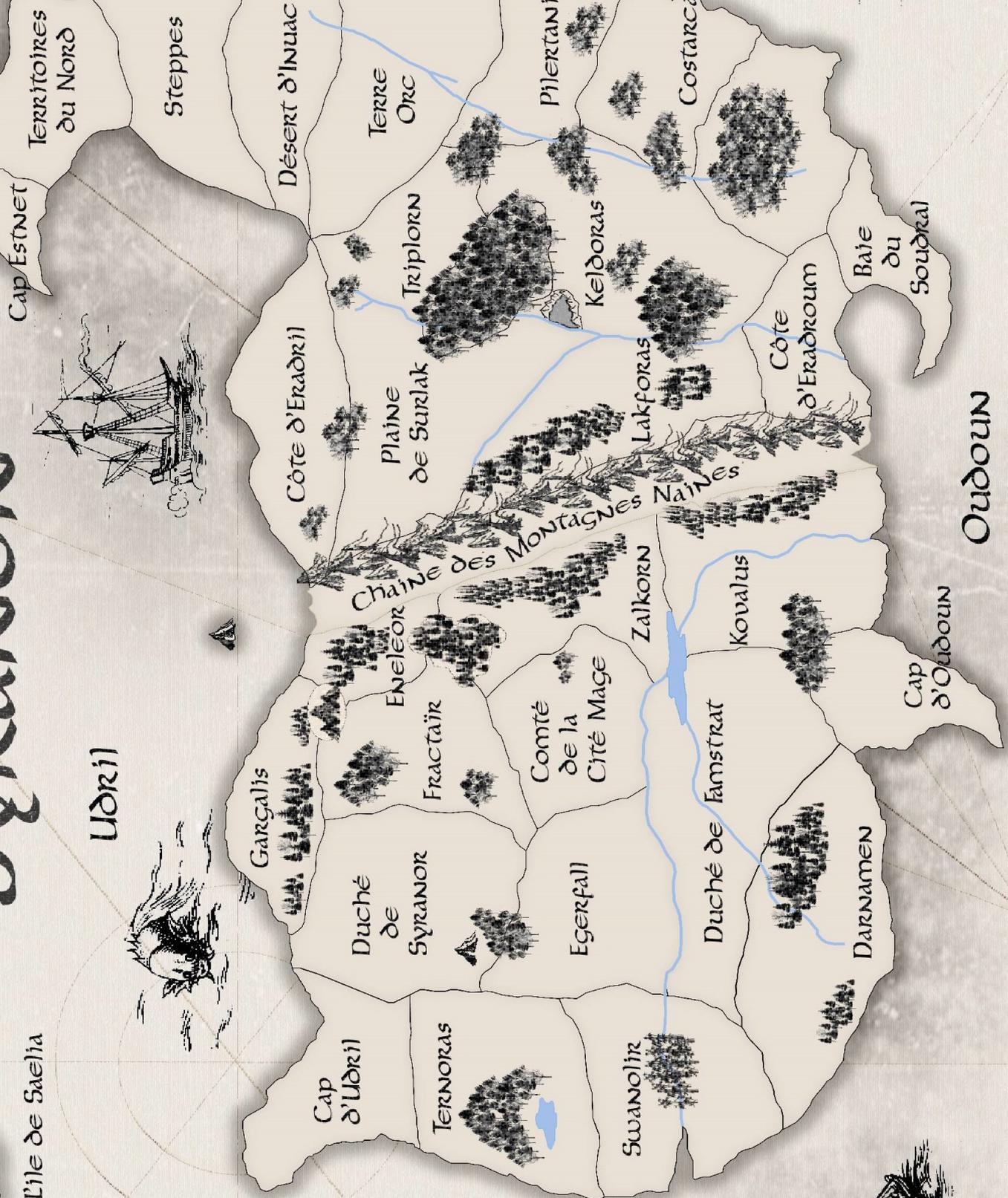
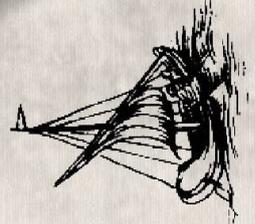
Au centre de la partie Est de Syranon, sous la forêt de Wacntar, à la frontière de Lakforas et de Keldoras, une petite région est entourée de montagnes. Là-bas, la terre est noire et l'air est mauvais, c'est Terre Morte, l'origine du mal en Syranon. Les plus infâmes créatures y croupissent, comme les morts-vivants, les adeptes des cultes interdits ou les démons.

SYRANON



L'île de Saeltia

Udril



Races du monde de Syranon

Le monde de Syranon est peuplé par de nombreuses races très différentes. L'Empire regroupe les hommes, les nains, les Grands-Elfes. Les Elfes Sylvestres vivent à l'écart même s'ils restent de fidèles alliés de leurs cousins du continent. Les trolls se sont réfugiés dans les forêts de l'Est mais il est possible d'en trouver dans les régions les plus reculées de l'Empire.

¶ C'est, les orcs sont nombreux, ils vivent en clans, peu unis entre eux. Les barbares du Nord ont également adopté ce mode de vie. Les gobelins sont répartis un peu partout dans la partie orientale du monde mais se sont surtout installés au Cap Estnet.

Les peuples de l'Empire

Humains

Les humains sont le peuple jeune et énergique que nous connaissons. Il existe une infinité d'ethnies au sein de l'humanité si bien que les membres de cette race possèdent des apparences très variées. Les humains sont réceptifs à la magie, qu'elle soit profane ou divine, mais ils sont également bons dans le maniement des armes. Ils sont la race la plus hétéroclite et polyvalente, aptes à la plupart des domaines sans pour autant exceller dans l'un d'eux. Mortels, faillibles et moins sages que les elfes, ils sont cependant pleins de potentiel et leur civilisation est en pleine expansion. Les hommes sont pourtant capables du meilleur comme du pire et représentent parfois une menace pour eux-mêmes.

Les humains peuplaient Syranon bien avant la fondation de l'Empire et leur rencontre avec les elfes. Alors primitifs et tribaux, il fallut attendre le début du premier siècle pour qu'une véritable nation humaine s'instaure et s'organise. Influencés et instruits par leurs alliés, les nains et les elfes, ils ont acquis le savoir de la technique, de la nature et de la magie. Ils peuplent tous les territoires de l'Empire, et si ce dernier s'arrête aux montagnes naines, les hommes se sont également installés par-delà celles-ci. On trouve des villages, des colonies où des fermes isolées jusqu'aux côtes de la mer d'Oudral. C'est l'une des races les plus nombreuses de Syranon, avec plusieurs millions d'individus dans le monde. Leur capitale est Famstrat mais quasiment toutes les villes du centre de l'Empire sont majoritairement peuplées par des humains, qui sont bien plus présents que les elfes ou les nains.

¶ Avant la création de l'Empire, les humains étaient païens mais très vite, une religion monothéiste s'imposa : celle du Saint Ordre. Le culte de Toussaint devint la religion officielle de l'humanité et la seule autorisée depuis le premier siècle de notre ère, dont le calendrier débute avec la fondation de l'Empire.

Les humains ont aussi fondé la Cité Mage avec les elfes pour permettre aux jeunes gens doués de talent magiques d'apprendre à maîtriser leurs pouvoirs. Les mages humains connaissent d'impressionnants pouvoirs d'élémentalisme et de mentalisme. La rigueur des études pour pratiquer la magie permettent à l'Empire de posséder des magiciens puissants et fiables.

Nains

Les nains sont un peuple de fiers guerriers ainsi que d'excellents mineurs et forgerons. Ils sont barbus, trapus et de petite taille. Leur principale lacune est leur relative difficulté à pratiquer la magie mais ils compensent ce problème par une bravoure au combat et une grande force physique. Les nains possèdent un embonpoint certains et un caractère bien trempé. Ils vivent dans et sous les montagnes et possèdent un développement technologique plus important que les humains.

Les nains vivent sous les montagnes depuis la nuit des temps. Leurs premiers contacts avec les hommes remontent bien avant la formation de l'Empire et leur alliance permit la fondation de celui-ci. Situés à la frontière des terres civilisées, les nains se dressent depuis toujours comme un bouclier qui protège les hommes des aberrations de l'Est. Ce peuple a subi de plein fouet la Guerre Démoniaque et la Guerre Mortuaire mais s'en est toujours relevé. À la pointe de la technologie, cela fait plusieurs siècles que les nains utilisent la poudre noire pour faire fonctionner des machines mortelles. Les nains vivent surtout dans les montagnes qui portent leur nom et qui divisent le monde en deux ainsi que dans les territoires adjacents comme en Zalkorn.

Si il est un sujet sur lequel les nains ne sont pas loquaces, c'est bien la religion. Il semblerait que les nains ne vénèrent aucun dieu. Mais les traditions veulent qu'ils glorifient les héros et les personnages emblématiques de leur peuple qui ont une grande place dans leur culture guerrière. Ils détestent les gobelins, qui infestaient jadis les Montagnes et qui ont à présent fais vers l'Est depuis plusieurs siècles, non sans dérober aux nains le secret de la poudre et d'autres armes. La rancune entre elfes et nains, souvent exagérée, provient d'une grande différence entre ces deux peuples, mais ils restent alliés, en particulier grâce aux hommes qui jouent les entremetteurs.

Les nains ne sont pas non plus réputés pour être les meilleurs magiciens. Il existe cependant des géomanciens du petit peuple qui maîtrisent la puissante magie issue de la roche et des forces de la terre. Pourtant, leur domaine magique se limite à cette discipline, sauf pour de rares lanceurs de sorts nains expérimentés, mais qui n'ont jamais fréquentés la Cité Mage.

Grands Elfes

Les Grands-Elfes sont une peuplade noble et agile s'étant établie en Syranon et alliée à l'Empire Humain au moment de sa création. Les Grands-Elfes sont grands et emprunts d'une beauté certaine, ils possèdent de longues oreilles pointues. Plus sages et anciens que les humains, ils bénéficiaient d'une espérance de vie très longue, pour ne pas dire éternelle.

Les Grands-Elfes sont les descendants des Elfes Sylvestres qui quittèrent Saëlia pour le continent. Séparés du reste de leur peuple, ils devinrent les Grands-Elfes et aidèrent les hommes à fonder un Empire au sein duquel ils prirent place. Depuis, ils sont de fidèles alliés de l'humanité, ils ont participé à de nombreuses guerres pour défendre Syranon du chaos. Ils se sont implantés majoritairement sur les côtes de la mer

d'Udril, à l'Ouest mais il est possible de rencontrer des Grands-Elfes un peu partout dans l'Empire et même de l'autre côté des montagnes. Leur capitale est Syranor et ils sont la population majoritaire du duché éponyme, mais aussi de Ternoras et de Swanolir.

Les elfes, qu'ils soient Grands ou Sylvestres, vénèrent tout un panthéon de dieux qu'ils partagent. Parmi ceux-ci, on trouve Udril, le dieu de l'océan ou Isfendras le dieu des forêts. Néanmoins, la divinité la plus importante pour les Grands-Elfes est Valenas, leur déesse qui incarne la bonté et la justice.

Les Grands-Elfes sont d'excellents magiciens, ils maîtrisent les arcanes avec une habilité inouïe et ce, pour tous les éléments. C'est grâce à leur savoir que les humains ont pu utiliser la magie aussi bien qu'aujourd'hui, puisque les elfes ont été les premiers à former les hommes au maniement de leurs pouvoirs, qu'ils ne comprenaient jusqu'alors pas. Pour sceller cette alliance magique, les deux peuples ont construit la Cité Magie, ville d'érudition où se tient l'Académie de Magie impériale.

Elfes Sylvestres

Les Elfes Sylvestres sont une race ancestrale et mystérieuse, originaire de l'île de Saëlia, au large des côtes de l'Empire. Ils sont sveltes et vifs, portent, comme leurs cousins les Grands-Elfes, des oreilles pointues et sont également prétendus immortels. Ils n'ont pas leur pareille pour maîtriser la nature ou tirer à l'arc.

Les Elfes Sylvestres sont un des plus vieux peuples de Syranon. Après que leurs ancêtres eurent vécu sur les plages de Saëlia, ils quittèrent les côtes de l'île pour s'exiler dans l'épaisse forêt qui la couvre. Coupés du monde, ils envoyèrent, plusieurs siècles plus tard mais bien avant la création de l'Empire, une expédition pour explorer le continent mais ne revirent pas leurs frères avant très longtemps. Ceux-ci devinrent les Grands-Elfes. Le peuple Sylvestre participa à la Guerre Démoniaque en envoyant de nombreux guerriers défendre l'Empire. Cependant, durant la Guerre Mortuaire, Saëlia fut coupée volontairement du monde. Les Elfes Sylvestres vivent majoritairement à Saëlia bien qu'il soit possible d'en trouver quelques communautés à Syranor ou dans les territoires de l'Empire. Si les Grands Elfes sont assez proches des humains, les Sylvestres sont en revanche, plutôt éloignés d'eux que ce soit dans l'apparence que dans la mentalité. En parfaite harmonie avec la nature, ils semblent parfois bien éloignés des considérations humaines.

Les Elfes Sylvestres respectent les mêmes divinités que leurs cousins les Grands-Elfes, à l'exception près que le peuple de Saëlia a placé Isfendras, le dieu de la forêt, à la place la plus importante de leur religion. Udril et Valenas sont également deux autres déités importantes.

Les Sylvestres sont également les maîtres du druidisme, ils maîtrisent parfaitement la magie issue des forces de la terre, comme le domaine de la nature ou de l'eau. Leur apprentissage autodidacte n'en fait pas moins des lanceurs de sorts hors-pairs.

Les peuples sauvages

Barbares

Les barbares sont une race très proche des humains. Ses membres ressemblent beaucoup à leurs voisins de l'Empire, mais ils sont plus grands, robustes, forts et violents. Ils vivent dans le Grand Nord de Syranon, portent des peaux de bête pour se tenir chaud et ce sont de féroces combattants.

Nul ne sait quand les barbares se sont séparés des autres hommes ni les raisons de ce schisme. Serait-ce l'éloignement géographique ou bien un exil volontaire pour des raisons religieuses ou politiques qui força cette ethnie à quitter l'Empire ? Toujours est-il que les barbares ne peuvent pas, aujourd'hui, être considérés comme des êtres humains comme les autres. Ils vivent dans le grand Nord, dans des températures glaciales, répartis en petits clans. La tension entre les tribus est constante mais beaucoup servent une même entité : l'Impératrice de Cristal qui règne sur les territoires gelés depuis son palais.

Les barbares adorent pour beaucoup l'Impératrice de Cristal, leur maîtresse incontestée, d'autres vénèrent des esprits ou des divinités mineures. Mais ce peuple de fiers guerriers respecte principalement le courage, la violence et les exploits de guerre. Ainsi, leur religion est surtout le culte du combat dans l'honneur.

Les barbares sont d'excellents chamans, ils maîtrisent la magie du froid avec une efficacité hors-pair. L'Impératrice réquisitionne souvent les jeunes enfants doués de pouvoirs magiques pour les instruire mais il arrive de trouver des sorciers qui ont fait cet enseignement. Il n'est pas rare qu'une tribu ait son propre chaman, souvent âgé, qui est une figure centrale et d'autorité.

Ores

Les Ores sont un peuple sauvage vivant à l'Est de Syranon. Ils sont grands, costauds, possèdent la peau verdâtre dont la teinte va du vert maladif au kaki en passant par des nuances de vert plus ou moins vives et des crocs proéminents qui dépassent de leur mâchoire inférieure ainsi qu'une large arcade sourcilière qui leur donne un air plus brutal qu'intelligent. Les Ores sont violents et vivent en tribu, ils aiment le combat et se battent parfois pour rien. Parfois, je jugerais que les ores sont aux peaux-vertes ce que les barbares sont pour nous.

Les ores vivent à l'Est de Syranon depuis aussi longtemps que les humains vivent à l'Ouest. L'ignorance de l'existence l'un de l'autre garantissait une paix relative entre ces peuples, jusqu'au jour inévitable où les peaux-vertes rencontrèrent les hommes. Tous deux soucieux de protéger et d'étendre leur territoire, ils entrèrent en guerre. Les différents clans ores ont combattu les armées de l'Empire durant des années avant qu'une trêve ne soit conclue et que les conflits cessent enfin. Depuis, les ores gardent une rancœur contre les hommes et ceux-ci leur rendent bien. La Guerre Démoniaque et la Guerre Mortuaire furent durement encaissées par le peuple des ores mais fort

heureusement pour eux, les forces des ténèbres étaient destinées à détruire l'Empire et non les elans des peaux vertes.

Aujourd'hui, les ores vivent à l'extrême Est, autour de leurs terres où ils ont bâti une cité : Metanor et où ils ont établi de nombreux villages rudimentaires. En théorie aucun ore ne vit dans l'Empire, sauf quelques cas exceptionnels. Lorsqu'une tribu passe les montagnes par la forêt des choses, ils sont vite mis en déroute. En revanche, les ores posent un problème de taille aux colonies impériales, dans la Plaine de Surlak ou en Bakforas où les conflits entre hommes et ores sont nombreux, même si une entente ou du moins un évitement reste possible.

Les ores vouent un culte aux esprits ancestraux mais surtout à Tornak, le dieu tribal de leur race. Les chamans sont à la fois des chefs spirituels et les sages du clan.

Ils pratiquent donc la magie chamanique, ils transmettent leur savoir des arcanes entre membres du clan doués de talents. Le manque d'éducation magique n'empêche pas certains ores d'être d'aussi bons lanceurs de sorts que certains magés impériaux.

Gobelins

Les Gobelins sont une race vivant principalement à l'extrême Nord de Syranon, où ils sont organisés en tribus. Les Gobelins sont petits, mais marchent courbés presque à quatre pattes, ce qui empêche de juger leur taille réelle. Ils se déplacent avec une démarche atypique, et poussent des cris aigus et incompréhensibles. Lorsqu'ils parlent, ils ont un fort accent risible. Ils ont la peau verte, avec une palette identique à celle des ores, ils ont des oreilles pointues et un nez crochu. Leur peuple possède une technologie primitive et peu fiable, mais destructrice. Ils ont, semble-t-il une passion pour les choses qui explosent et le métal, ce qui leur fait un important point commun avec les nains.

Jadis, les gobelins peuplaient un peu tout Syranon. On en trouvait principalement dans les montagnes où ils vivaient en perpétuel conflit avec les nains et en infestaient les galeries. Lorsque l'Empire commença à se former, les gobelins ne se sentirent plus en sécurité et décidèrent de quitter la région pour s'installer loin des nains, en particulier après avoir été massacrés plusieurs fois par leurs voisins à longues barbes. Avant de partir, ils dérobèrent néanmoins la poudre noire à leurs ennemis de petite taille ainsi que des dangerzuses armées. Les gobelins trouvèrent refuge à Estnet, au bout glacé du monde. Préservés des guerres, ils passent leur temps à tenter d'innover de nouvelles créations et commercent avec les rares voyageurs qu'ils croisent. Ils sont très nombreux dans cette partie du monde mais on en trouve encore régulièrement dans les villes abandonnées de l'Empire ou des colonies, dans les régions proches des territoires humains et dans certaines zones des Montagnes Naines.

Parmi toutes les divinités improbables et farfelues que révèrent les gobelins, seul Razraghal est reconnu par tout leur peuple. C'est le dieu de l'inventivité et de la ruse. Les gobelins pratiquent une magie rudimentaire pour le moins redoutable. Si leurs chamans ne sont pas parmi les plus érudits et les plus empreints de sagesse, ils sont bien assez dangereux pour ne pas être pris à la légère.

Trolls

Les Trolls sont une race vivant dans les forêts un peu partout dans la totalité de Syranon, ils sont grands et portent des oreilles pointues, des dents proéminentes et une peau grisâtre et blêtuée. Ils sont généralement plutôt calmes et beaucoup plus pacifiques que les orcs.

Les trolls vivaient déjà en tribus primitives recluses dans toutes les forêts de Syranon quand l'Empire fut fondé. L'organisation de cette grande nation chassa la plupart des trolls présents à l'Ouest des montagnes, bien que certains y subsistent encore. Ce peuple a toujours cherché à éviter le conflit afin de se préserver et si quelques-uns vivent non loin des clans orcs, la plupart des trolls se terrerent dans le centre Est du continent. La Guerre Démoniaque et Mortuaire ont beaucoup affecté ce peuple bien qu'il n'y ait pas participé directement. La population troll est très faible, cette race semble être sur le déclin, mais en vérité, leur nombre a toujours été peu élevé.

Les trolls croient en Kok'Palus, leur dieu protecteur qui assure la paix et la prospérité de leur peuple. La plupart des groupes vénèrent également la nature sous diverses formes en plus de cette entité tandis que d'autres prient également d'autres dieux trolls issue d'une mythologie à moitié oubliée.

Les trolls sont d'excellents soigneurs, ils maîtrisent les arts de la guérison magique avec talent. Ils utilisent également avec ingéniosité les forces de la nature pour se défendre.

Les forces maléfiques

Le monde de Syranon est, hélas, marqué par l'empreinte du mal qui se manifeste par des créatures horribles, dignes des pires cauchemars des hommes.

Morts-vivants

Il est de ces morts qui ne trouvent pas le repos. Le plus souvent, ils sont animés par des nécromanciens. Ces morts-vivants, cadavres putréfiés ou squelettes n'ont rien de naturel et sont des créations magiques. Les morts-vivants ont, dans un passé très récent de Syranon, constitué une grande menace en étant rassemblés en une armée destinée à détruire l'Empire. Ceux-ci furent néanmoins défaits. D'expérience, les morts-vivants, affiliés aux dieux sombres et notamment à Sépulere, craignent particulièrement les énergies divines positives et surtout celles de Toussaint.

Démons

Les démons sont des créatures profondément mauvaises, ils sont l'incarnation physique du mal. Ces entités, à la frontière du monde physique et du spirituel, sont de toutes formes, tailles et apparences. Il convient néanmoins de différencier les démons mineurs, souvent affiliés à un des trois dieux et dont ils constituent les forces armées, et les démons majeurs, entités bien plus puissantes et rares. Les démons semblent avoir disparu de la surface de Syranon depuis la terrible Guerre Démoniaque, mais, occasionnellement, ces créatures refont surface ou sont invoquées par un sorcier fou ou inconscient.

Autres races et créatures

Reptiliens

D'après les textes et la tradition, les reptiliens forment la troisième plus ancienne race de créatures pensantes, après les dragons et les elfes ; et comme les premiers, ils semblent avoir disparu. Ces êtres à l'allure de serpents et de lézards vaguement anthropomorphes peuplaient les côtes et les océans il y a plus de mille ans. Amphibies et extrêmement puissants, il faut considérer leur disparition avec bonheur. Néanmoins, la présence de créatures étranges dans les marais de l'Est du monde me fait dire que cette disparition est fortement surévaluée...

Monstres

Enfin, il existe dans le monde de Syranon de certaines de créatures plus ou moins conscientes qui forment un bestiaire monstrueux. Même si la plupart des monstres ont disparus au sein de l'Empire, l'Est regorge de récits d'animaux fantastiques. Géants, harpies, licornes, ogres et autres goléms sont craints, même si l'existence de certaines espèces ne pourraient être que pur fantasme !

Religions du monde de Syranon

Tous les hommes du monde sont croyants, c'est un fait, sauf peut-être les mages. Les elfes, les peaux-vertes et toutes les créatures pensantes de Syranon ne sont pas en reste et possèdent leurs divinités et leurs cultes, dont certains sont maléfiques.

Le Saint Ordre de Toussaint : le monothéisme humain

Toussaint est le Dieu Unique du Saint Ordre, la religion officielle des humains. Les prêtres de Toussaint sont de bons soigneurs et possèdent d'importants pouvoirs contre les morts-vivants et les créatures démoniaques. Ces valeurs sont pures et justes, interdisant l'usage de la magie noire, notamment la nécromancie. Il prône la paix, l'amour et l'égalité entre les hommes, mais son dogme est souvent interprété de manière moins positive. Nommé parfois « L'Unique », « Le Maître des Royaumes » ou encore « Le Très-Haut ». Son symbole est la croix de Toussaint.

Le Saint Ordre est la seule religion autorisée des humains depuis le premier siècle de notre ère. Tout homme de l'Empire et des colonies doit se conformer au dogme de Toussaint et l'adoration d'autres divinités qu'elles soient pré-impériales ou elfiques est interdite, bien que certains humains enfreignent parfois cette règle.

Le Saint Ordre est très hiérarchisé, son siège est situé dans la région du Darnamen au sud de l'Empire et toutes les villes des terres civilisées possèdent des chapelles, des autels et des prêtres dévoués à Toussaint. Ces officiants sont formés aux lettres, aux soins et peuvent parfois accomplir des miracles par le biais de ce dieu.

Le panthéon elfique

Le panthéon elfique s'est constitué au fil des siècles et est commun aux deux branches de la race elfique : les Grands et les Sylvestres, même si l'importance de certains dieux varie entre ces deux cultures. Pour les premiers, c'est Valenas qui est la plus importante des divinités, tandis que pour les seconds, c'est Isfendras leur dieu tutélaire.

Valenas

Valenas est une déesse du panthéon elfique, principalement vénérée par les Grands-Elfes pour qui elle revêt la place centrale dans leurs cultes. Les principes de Valenas sont la justice et le courage et les pouvoirs qu'elle accorde à ses prêtres correspondent à ces vertus. Souvent représentée sous l'apparence d'une déesse armée et casquée, ses attributs sont l'orb et la lance.

Isfendras

Isfendras est un autre dieu elfe important dont le domaine de prédilection est la forêt et la vie sauvage, c'est pourquoi il est le plus important aux yeux des Elfes Sylvestres. Les prêtres d'Isfendras sont proches de la nature et leurs pouvoirs aussi. Il prône le respect de la vie animale et végétale et l'équilibre naturel. Ses symboles sont les animaux sauvages, surtout cerf et notamment sa ramure, la feuille de chêne et la fêche. Isfendras est parfois figuré sous l'aspect d'un chasseur elfe aux bois de cerfs.

Udril

Udril est un dieu un peu moins important de la culture elfique mais qui domine largement les autres divinités moins vénérées. C'est le dieu de la mer et des océans, ses prêtres sont fortement à l'aise avec cet élément. Il est principalement vénéré sur les bords occidentaux de l'Océan, qui porte d'ailleurs son nom, en particulier dans les ports puisque les marins humains font parfois entorse à la règle du Saint Ordre pour adresser une prière à Udril avant de partir en mer. Ses attributs sont le harpon ou le trident.

Autres dieux elfiques

Le panthéon elfique ne se limite pas à ces trois seuls dieux mais se compose en réalité de plusieurs dizaines, qui sont toutefois moins importants. Parmi les autres divinités, on trouve notamment la Mère, divinité primordiale que les elfes placent au centre de leur théologie qui aurait créé le monde et tous les dieux. Cette divinité était vénérée par les premiers elfes mais son culte s'est peu à peu perdu chez les Elfes Sylvestres et les Grands Elfes. On trouve également d'autres divinités elfiques, liées à la lune, aux vents ou à d'autres concepts et éléments.

Les dieux sombres

En dehors des dieux vertueux que vénèrent les peuples de l'Empire, se trouvent des dieux maléfiques et démoniaques dont le culte est interdit. Les principaux sont au nombre de trois, mais cette trinité n'est en fait que les différents aspects d'une même entité.

Multarekan le démon aux trois visages

Multarekan est l'incarnation du mal en Syranon, l'archidémon qui représente tous les aspects contre-nature. Il est l'opposé total de Toussaint et de tout le panthéon elfique, c'est l'entité dont les principes s'opposent entièrement à ceux des peuples de l'Empire. Néanmoins, cette divinité est souvent divisée en trois dieux distincts qui sont Irasfâl, Sépulere et Pöltär.

Irasfâl

Irasfâl est le dieu noir du sang. Ce culte est interdit dans tout l'empire car c'est une divinité démoniaque. Cependant, cela n'empêche pas aux fanatiques de vénérer cette entité haineuse qui encourage le meurtre et la destruction. Irasfâl est un des trois dieux démoniaques, il représente la violence brute et ses prêtres sont souvent des guerriers accomplis qui rendent leurs troupes assoiffées de sang. La magie d'Irasfâl cause douleurs, lacère les corps et brise les membres. Son symbole est l'étoile d'Irasfâl.

Sépulere

Sépulere est une autre entité démoniaque, c'est le dieu des morts, des nécromanciens, du poison et des ossements. Les prêtres de Sépulere sont souvent des sorciers peu raisonnés possédants des pouvoirs magiques destructeurs, ils peuvent éveiller les morts et les esprits. Les prêtres de Sépulere sont souvent les plus difficiles à identifier, car au contraire des autres cultes démoniaques, ses membres ont de grandes facilités pour se fondre dans les communautés et se faire passer pour d'honorables ecclésiastes. Beaucoup de nécromanciens sont des adeptes de Sépulere et c'est à Terre Morte que son culte est le plus fort. Son icône est la croix de Sépulere.

Pöltär

Pöltär est le troisième dieu démoniaque, celui de la chair. Ses démons sont d'horribles créatures difformes et répugnantes. Les prêtres de Pöltär sont souvent le plus affligés par des modifications physiques repoussantes mais ils restent des lanceurs de sorts terrifiants aux pouvoirs perfides. La magie de Pöltär influe sur le corps de son lanceur ou sur celui de son ennemi. La putréfaction des corps, l'odeur insupportable et la chair morte sont les éléments de ce dieu particulièrement horrible qui, dit-on, encourage le cannibalisme. Son symbole est l'œil de Pöltär.

Les dieux des peaux-vertes

Les différents peuples sauvages, que l'on nomme assez péjorativement peaux-vertes et qui regroupent les orcs, les gobelins et les trolls, possèdent des panthéons assez compliqués que je me bornerai à résumer par un seul dieu car bien souvent, une seule divinité assure une figure centrale et constante de leur religion.

Tornak et les esprits orcs

Les orcs vouent un culte aux esprits ancestraux, leur religion est proche de l'animisme. Ils vénèrent les éléments naturels, les forces de la nature et les figures héroïques du passé. Les chamans sont à la fois des chefs spirituels et les sages du clan. Ils possèdent également quelques dieux mineurs mais adressent surtout leurs prières à Tornak, le dieu tribal de leur race.

Tornak est la principale divinité des orcs. C'est le dieu des tribus et des hordes sauvages, il prône le combat pour la gloire et récompense les meilleurs guerriers. Les chamans qui prient Tornak peuvent attiser la rage des orcs et les mener au combat. Néanmoins, Tornak n'a rien à voir avec Irasfâl, contrairement à ce que prétendent certains « érudits », car cette divinité ne pousse pas au meurtre sans raison, c'est un dieu bienveillant qui protège les orcs et qui, même s'il les pousse souvent à entrer en conflit entre eux et surtout avec les autres races et notamment les humains, n'exclut pas les solutions pacifiques.

Razraghal et le panthéon goblin

Parmi toutes les divinités improbables et farfelues que révèrent les gobelins, seul Razraghal semble trouver une importance pour tous. Ce dieu représente l'ingéniosité, l'inventivité et la ruse, il encourage l'utilisation de la mécanique et des progrès militaires dérobés ou copiés sur les autres peuples. Cette divinité a beaucoup influencé le développement de ce peuple et les chamans qui le prient sont des lanceurs de sorts futés et dangereux. Razraghal, nommé souvent « le Grand Razou » ou encore « Raghal » est considéré comme le père de tous les gobelins. Les autres dieux gobelins sont mineurs et parfois étranges comme Yakag, le dieu des mots qui se prononcent dans les deux sens, mais aussi Zankai, le dieu du métal ou Wangu, le dieu de la guerre.

Rok'Palus et les déités trolls

Rok'Palus est le dieu bienfaiteur des trolls. Cette entité met en avant l'importance de la connaissance de la nature et de la tribu, mais il encourage les trolls à se défendre contre l'oppression. Les chamans qui croient en Rok'Palus sont des soigneurs performants. Les trolls possèdent en réalité de nombreux dieux, avec une mythologie riche mais celle-ci s'est perdue car la tradition orale de ce peuple ne facilite pas la transmission des savoirs divins. Outre leurs dieux, les trolls vénèrent aussi la nature, dans une tradition qui n'est pas sans rappeler celle des sylvestres, mais avec une conception animiste comme celle des orcs.

Les autres peuples et leurs divinités

La glorification héroïque naine

Contrairement aux autres races de l'Empire, les nains ne semblent pas avoir de religion, du moins, ils ne considèrent pas de dieux. En revanche, ils valorisent, révèrent et glorifient les héros du passé, les grands guerriers, les rois ou plus rarement les nains dont les exploits sont célébrés et importants, comme les grands architectes, l'inventeur de la poudre à canon ou les grands brasseurs.

Les héros nains qui se sont illustrés, le plus souvent au combat, sont souvent représentés par des statues de pierre ou de métal et leurs noms figurent dans des mythes qui exaltent les valeurs du petit peuple et où les réels faits historiques sont parfois exagérés.

Les reptiliens et Serkal

Le peuple millénaire et malfaisant des reptiliens vénère un terrible dieu : Serkal, représenté dans les anciens temples de ce peuple par un immense serpent souvent muni de bras. C'est l'un des premiers dieux mentionnés dans la théogonie elfique, le premier fils qui fut enfanté par la déesse primordiale des elfes nommée « la Mère », mais ce dieu-serpent donna à son tour naissance à son engendré, les reptiliens et ceux-ci entrèrent en guerre contre les premiers elfes, sous la protection de la Mère. Le récit de cette guerre et des premiers âges elfiques est présenté dans l'œuvre *Eternelle*, un texte fondateur écrit en elfique et jamais traduit. La légende raconte qu'ensuite, après que les reptiliens furent défaits lors d'une grande bataille qui mit fin à la guerre, la Mère banni leur dieu Serkal, les privant ainsi de tout pouvoir et provoquant leur disparition, que je juge toutefois suréstimée. En effet, les Marais à l'Est du monde semblent abriter de nombreuses créatures reptiliennes que je prends pour des résurgences de ce peuple.

Ils sembleraient que les serpents idolâtraient aussi d'autres créatures aux allures de monstres écailleux, sans qu'il nous soit possible de déterminer s'il s'agit de monstres imaginaires, d'autres dieux ou encore de héros de leur peuple.

Le paganisme barbare et l'Impératrice de Cristal

Les barbares ont une religion complexe : comme ils sont divisés en une multitude de tribus sans réelle cohérence et bien souvent ennemies, ils n'ont pas de cultes communs. Ils vénèrent une foule de petites déités, de concepts ou d'esprits. Néanmoins, ces concepts valorisent tous la violence et le combat. Certaines de leurs divinités semblent être empruntées aux orcs ou aux gobelins.

Néanmoins, il existe dans le Nord une puissante entité magique, l'Impératrice de Cristal, une déesse dont on dit qu'elle siège physiquement à l'extrémité septentrionale de Syranon, dans un grand palais de glace et qu'elle aurait l'apparence d'une femme magnifique. Cette entité a rallié un grand nombre de clans barbares sous sa coupe et les oblige à la vénérer et à abandonner leurs autres dieux.

La magie profane

L'enseignement impérial de l'Académie de la Cité Mage

Pour les humains de l'Empire, l'exercice de la magie profane est réglementé par la Cité Mage et son Académie dans laquelle les rares enfants doués de talents mystiques étudient de nombreuses années, sous la tutelle de divers maîtres. Ce n'est qu'au bout d'une formation longue et complexe qu'une licence de magie leur est délivrée et qu'ils deviennent magiciens assermentés, autorisés à pratiquer leur art. Toutes les disciplines élémentaires sont enseignées à l'Académie, même si les éléments « nobles » -que sont le feu, la foudre, la glace et l'air- sont favorisés.

Pratiques elfiques

Le beau-peuple paraît être lié à la magie comme aucune autre race, et il n'est pas étonnant qu'ils partagent largement leur savoir avec les hommes aux premiers âges de l'Empire. Les Grands-Elfs du continent étudient également à l'Académie de la Cité-Mage, que leur peuple a aidé à fonder il y a des siècles. Les Elfs Sylvestres, eux, ne pratiquent pas la magie profane comme leurs cousins, ils exercent leur art par le druidisme, une maîtrise des forces élémentaires plus en harmonie avec la nature. La principale différence entre un mage et un druide est que le mage soumet les éléments à sa volonté pour les utiliser alors que les druides vibrent en harmonie avec ces éléments naturels. Aussi, les druides sylvestres qui ne se tournent pas vers les prodiges d'Isfendras se spécialisent souvent dans les domaines naturels de la foudre, la terre, de l'eau, de l'air et surtout de la nature. Il est intéressant de noter que les trolls pratiquent une forme de magie qui peut être assimilée au druidisme.

Le chamanisme

Les chamans sont les lanceurs de sorts des peuples les moins érudits en matière d'arcane, qui ne reçoivent qu'une formation orale et empirique et ne saisissent pas bien l'étendue des forces et des pouvoirs qu'ils manipulent. Cela ne veut pas dire que les chamans ne sont pas puissants, seulement qu'ils plient la magie sans précaution. Gobelins, Ores et même Barbares comptent dans leurs rangs quelques chamans, qui ont souvent un rôle de chef spirituel et de sage dans le clan, mais aussi de meneur, au côté des chefs tribaux. Les chamans peaux-vertes qui n'utilisent pas les pouvoirs de leurs divinités, comme Tornak ou Razraghal, exercent souvent les domaines du feu ou de la foudre, tandis que les Barbares, sous l'égide de l'Impératrice de Cristal, sont d'excellents ergomanciens, ces sorciers de la glace.

Une magie naine ?

Les nains pratiquent assez peu la magie, à croire que le nombre de représentants de ce peuple qui soient réceptifs aux énergies des arcanes soit encore plus faible que chez les humains. Rares sont les domaines élémentaires avec lesquels le petit peuple possède une affinité, mais ils excellent néanmoins dans la maîtrise de la terre. Leur lien privilégié avec la pierre et les énergies telluriques en font des géomanciens experts.

Les différents domaines de magie

Les domaines de magie profane sont au nombre de sept, chiffre magique par excellence, et chacun de ses domaines représente une puissance élémentaire, qui s'exprime en lien avec la personnalité du jeteur de sort et qui possède ses spécificités propres :

Feu : Le domaine du feu est la maîtrise des flammes et de la chaleur. Les pyromaneiens sont impulsifs et leurs sortilèges sont dévastateurs et presque uniquement orientés vers le combat. C'est la magie de l'impulsivité et des émotions vives.

Glace : Le domaine de la glace est la maîtrise du froid et de la solidification de l'eau. Les magiciens du froid, appelés cryomaneiens, sont les spécialistes des sorts qui déstabilisent l'ennemi en le faisant chuter ou en l'immobilisant. C'est le domaine du détachement et du méthodisme pur par un contrôle total et impassible des émotions.

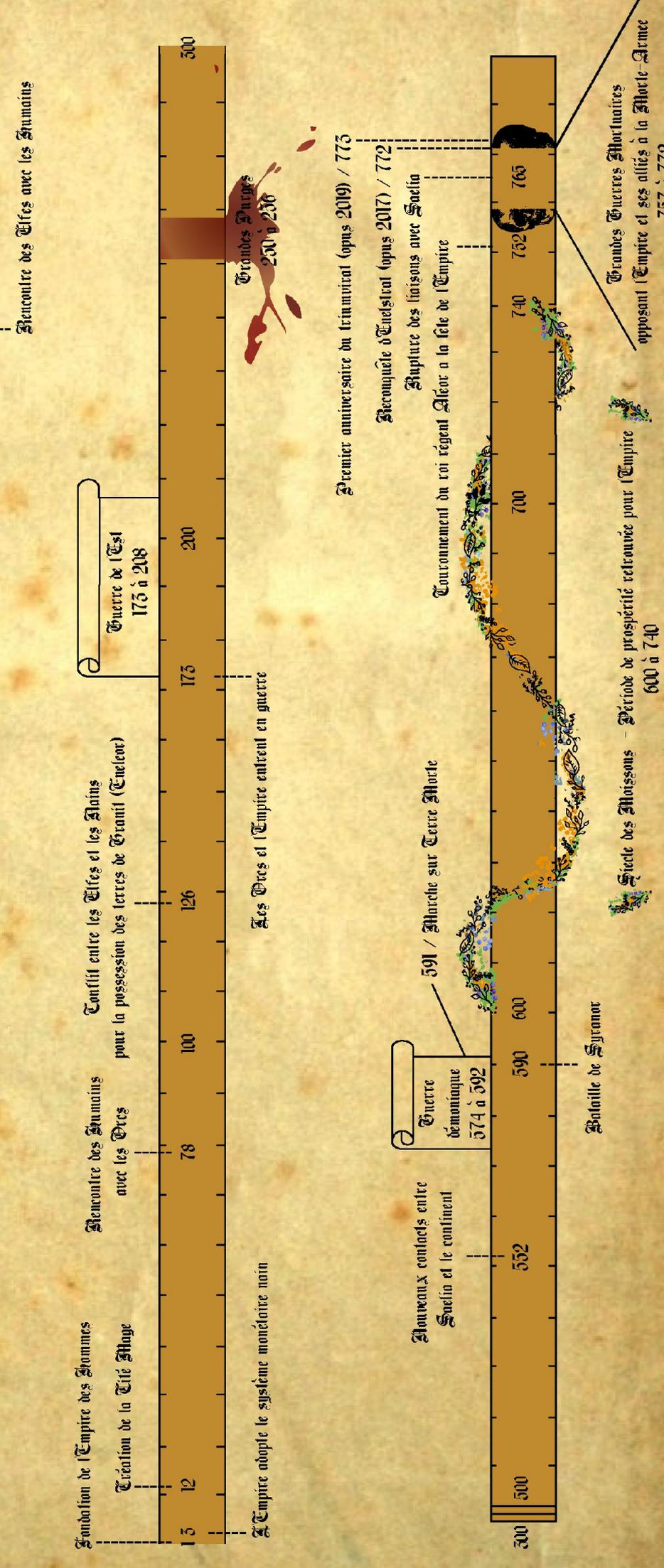
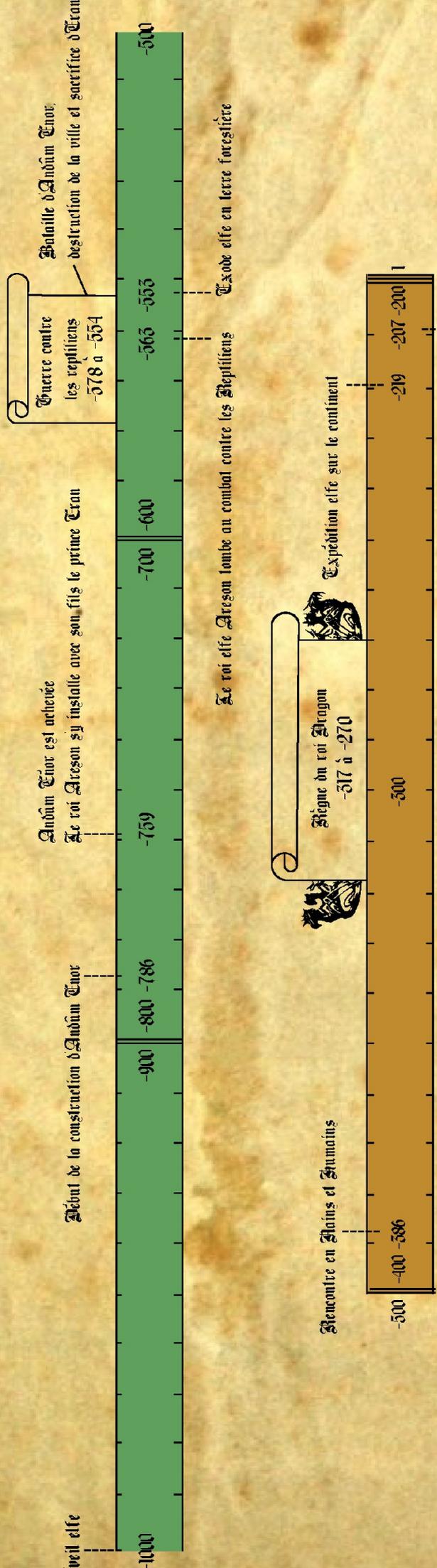
Foudre : Le domaine de la foudre est la maîtrise de l'électricité générée magiquement. Les électromaneiens sont souvent vifs et ingénieux, leurs sorts sont polyvalents, ils peuvent blesser l'ennemi comme favoriser le mage au combat. Cette voie est celle de l'intuition et de l'astuce, mais aussi de la vivacité d'esprit et de la vitesse de réflexion.

Eau : Le domaine de l'eau est la maîtrise des fluides et des liquides. Les hydromaneiens sont des alliés appréciables, leurs sorts sont principalement orientés vers le soutien et le soin. Cette magie est celle du fluide, qui coule lentement et ravigore les corps et les esprits, mais qui peut aussi se déverser tel un torrent violent et fracassant.

Air : Le domaine de l'air est la maîtrise des vents et des courants aériens. Les aéromaneiens possèdent un éventail varié de sort qui le rend capable de se battre et de soutenir ses compagnons lors des combats. Les pratiquants de ce domaine sont souvent aussi changeants que leur élément et cette magie est celle de la plénitude.

Nature : Le domaine de la nature est la maîtrise de l'environnement végétal et de l'harmonie avec celui-ci. Les magiciens de la nature sont plus orientés vers l'assistance que sur le combat, mais ils restent des adversaires redoutables. La magie naturelle est liée profondément à la vie, à la fertilité et la croissance, sous toutes les formes.

Terre : Le domaine de la terre est la maîtrise des forces telluriques issues du sol. Les géomaneiens peuvent utiliser leur environnement pour infliger de lourds dégâts aux adversaires mais aussi aider leurs aillés. Ce domaine est celui de la robustesse et des forces chtoniennes.



L'histoire du monde de Syranon

L'épopée elfique : d'Andâm Enor au continent

La création du monde

Selon les textes elfiques, le monde de Syranon fut créé il y a plusieurs millénaires par une entité nommée « la Mère », à partir d'un chaos primordial, en chantant et en ouvrant ses bras. Le monde, d'abord enflammé, fut refroidi, irrigué et couvert de vie animale et végétale. Puis, après avoir créé les dragons, elle donna naissance aux premiers elfes.

Voilà la version des elfes, qui semble relever de la pure fable, mais ce qui suit après, dans leur mythologie, est, en revanche, davantage véridique. Les hommes croient en diverses origines du monde de Syranon et leur religion reste floue sur ces événements.

Les premiers elfes et les reptiliens

Les premiers elfes s'éveillèrent sur l'île de Saëlia, plusieurs siècles avant la fondation de l'Empire. Comme ceux-ci s'établirent sur les côtes de la mer Udril, on les nomme aujourd'hui côtiers même s'ils ont tous disparus ou du moins sont devenus des elfes d'une autre nature. Ces elfes, immortels et nobles, furent les premiers à pratiquer la magie, les lettres, l'herboristerie et la forge. Ils se multiplièrent et bâtirent une puissante civilisation dont la capitale était la cité d'Andâm-Enor. Mais c'est à cette époque, racontent les textes, qu'une autre race apparut : les reptiliens. Ceux-ci, venus de l'océan, entrèrent en guerre contre les elfes pendant de nombreuses années jusqu'à ce que la ville même d'Andâm-Enor fut assiégée par les reptiliens qui avaient construit une puissante arme magique pour détruire le peuple des elfes. La victoire des côtiers ne fut permise que par le sacrifice de leur prince, Cran. Les elfes, affaiblis, décidèrent de quitter les rivages de la mer pour gagner l'intérieur de l'île de Saëlia, couverte d'une immense forêt, pendant que les reptiliens étaient présumés anéantis à jamais.

Les Sylvestres et l'expédition continentale

Les elfes s'enfoncèrent donc dans la forêt de Saëlia, menés par leur régent Elentiel. Ce dernier conclut, dit-on, un accord avec les esprits des bois qui le transformèrent en arbre et assurèrent la protection de son peuple. C'est ainsi que les elfes côtiers devinrent les elfes sylvestres que nous connaissons, liés à la nature, archers et druides hors-pairs. Dans la forêt, ils bâtirent Thendranor, leur nouvelle capitale, puisque le royaume côtier était déserté et tombait en ruine. Ils vécurent ainsi, reclus dans les frondaisons pendant plusieurs siècles, avant de finalement s'intéresser de nouveaux aux frontières et à la mer. Dans l'idée de découvrir de nouvelles terres, ils construisirent de grands vaisseaux et lancèrent des expéditions dont l'une d'elle toucha le continent de Syranon. Loin de leurs congénères, les elfes qui avaient quittés Saëlia changèrent peu à peu, perdant en partie leur lien avec la nature mais se découvrant d'autres affinités : ces exilés volontaires devinrent les Grands Elfes et

grandirent fortement en nombre, jusqu'à être plus nombreux que les Sylvestres de Saëlia. Au fil des générations ils finirent par oublier leur île, ou du moins n'y retournèrent pas, peut-être car ils en avaient oublié l'emplacement et la considéraient comme un mythe ou bien simplement car ils n'en éprouvèrent pas le besoin. Mais les Grands Elfes, fraîchement débarqués sur le continent, se rendirent bien vite compte qu'ils n'étaient pas les seules créatures pensantes de Syranon.

L'âge d'or humain

Elfes, hommes et nains

Sur le vaste de continent de Syranon vivaient déjà les hommes. Ils étaient très proches physiquement des elfes, mais étaient mortels et moins nobles. Ceux-ci avaient, depuis des siècles constitués des royaumes puissants mais qui s'étaient effondrés et leur histoire remontait à un lointain passé. Ils avaient conquis une grande partie du continent et étaient très nombreux. De petites villes jalonnaient l'ensemble des terres mais il semble que l'Ouest était les régions où s'étaient majoritairement implantés les hommes. Les Grands Elfes conclurent vite une alliance avec les humains, jeunes et énergiques, envieux d'apprendre et de s'améliorer.

Un autre fier peuple étaient également présent sur le continent, les nains. Plus petits et trapus que les hommes, ils vivaient dans les montagnes qui divisaient le monde et avaient depuis longtemps des rapports commerciaux avec les humains.

Le premier siècle avant la création de l'Empire vit un progressif rapprochement entre ces trois races, malgré différences et tensions, ce qui mena à la constitution d'une alliance solide.

La création de l'Empire

Forts de leur alliance avec les elfes et les nains, les hommes se développèrent rapidement et, sous l'impulsion d'un chef de guerre nommé Ymraste, se constituèrent en une seule nation qui englobaient toutes les terres continentales depuis les côtes occidentales de l'Udril jusqu'aux Montagnes Naines. C'est ainsi que l'Empire fut créé. Les impériaux définirent vite les lois de cette contrée, délimitèrent les zones d'influences de chacune des races pour que tous vivent dans l'harmonie. Les grandes villes connurent une véritable expansion, accueillir les instances du pouvoir et devinrent des capitales : Spakren pour les nains, Syranor pour les elfes et pour les hommes, Famstrat, qui serait la capitale de tout l'Empire. Chaque peuple se partageait une partie du pouvoir, même si les humains étaient majoritaires. Ymraste, qui avait unifié les régions humaines, devint le premier empereur. Durant les premiers siècles, la paix régna et l'Empire prospéra. La Cité Mage, dédiée à l'enseignement de la magie et à la culture, fut bâtie par les hommes et les elfes. Les territoires à l'Est des montagnes s'affilèrent à l'Empire et devinrent des colonies. Économie, technique et connaissance progressèrent de concert et chaque obstacle au bien-être des trois peuples fut surmonté. Mais, alors que les implantations humaines se multipliaient et s'implantaient de plus en plus à l'Est, l'Empire fut confronté à un autre peuple : les orcs.

Les guerres de l'Est

Les orcs étaient moins proches des humains que ne l'étaient les elfes ou les nains, et ces différences ne s'arrêtaient pas à la couleur de leur peau. Une intégration de ce peuple à l'Empire semblait impossible et ils défendaient farouchement leur territoire. La présence des hommes à l'Est entraîna plusieurs conflits locaux avec les orcs, qui bien vite se transformèrent en guerre généralisée entre l'Empire et ces hordes sauvages. La guerre dura plusieurs dizaines d'années où les forces s'équilibrèrent plus ou moins, empêchant une victoire d'un camp ou de l'autre. Puis, à l'aube du troisième siècle après la création de l'Empire, les forces alliées des hommes, des nains et des elfes repoussèrent les orcs jusqu'aux terres arides situées sous le désert d'Inuac, qui semblaient être leur région natale. C'est sur ces contrées au sol d'ocre que les orcs furent vaincus et que la fin de la guerre fut décidée. Les orcs étaient alors confinés dans cette région qu'on nomme à présent Terre Ore et qu'aucun homme n'ose violer.

La Guerre Démoniaque

Plusieurs siècles de paix et l'apparition de l'Ombre

Suite aux guerres de l'Est, l'Empire connut une relative période de prospérité de plusieurs siècles où seuls quelques troubles mineurs et temporaires venaient parfois entacher la paix. C'est à cette époque que les elfes sylvestres envoyèrent une nouvelle expédition vers le continent.

Mais, au milieu du sixième siècle, le trouble s'imposa en Syranon. De nombreuses colonies à l'Est des montagnes naines furent ravagées et on retrouva des villes entières détruites, loin de l'Empire. Des rumeurs se mirent à courir sur la présence d'une force occulte en Keldoras, autour d'une vieille baronnie et de créatures maléfiques.

Très vite, on identifia la menace qui se profilait : des hordes de créatures démoniaques s'étaient rassemblées. Ces êtres que les sorciers évoquaient ne s'étaient jamais manifestés physiquement en aussi grand nombre dans Syranon mais ceux-ci, menés par des chefs de guerres, s'étaient longuement préparés et avaient séduits et ralliés des hommes à leurs causes. À présent constitués en armée, les démons s'apprêtaient à déferler sur l'Empire et à le détruire, ainsi que toute vie consciente qui s'opposerait à eux.

L'Empire envahi et la bataille de Syranon

Les humains, mais aussi les nains et les elfes, Grands comme Sylvestres, s'opposèrent à l'avancée de l'armée des ténébreux. Néanmoins, les démons étaient immensément puissants et nombreux. Ils avaient également recruté des orcs envieux de nuire à l'Empire dans leurs rangs. En vain, les armées des différents peuples alliés tentèrent de les repousser pendant une guerre qui dura plus de dix ans. Les rares victoires des hommes étaient effacées par des défaites deux fois plus nombreuses. L'ennemi usait de magie noire et tout le monde de Syranon fut affecté par cette affirmation démoniaque. Le ciel s'obscurcit au-dessus des territoires ravagés, les saisons changèrent et la végétation comme les animaux tombèrent malades. Les armées maléfiques et leurs

généraux, les démons majeurs, franchirent les Montagnes à travers la Passe de l'Est, qu'ils détruisirent entièrement et se répandirent dans l'Empire, traversant Zalkorn et Fractair pour assiéger la capitale des elfes. C'est au cours de la bataille de Syranor que ce scella le sort de la Guerre Démoniaque. Les forces des ténèbres s'opposèrent à une conjointe coalition des dernières forces humaines et elfiques, appuyée par l'artillerie naine. Les combats durèrent plusieurs jours et finalement, le chef des légions démoniaques, Drucktern, fut défait, entraînant la déroute de ses troupes.

Le siècle des moissons et la Guerre Mortuaire

Une nouvelle période de paix

Après la victoire des hommes et de leurs alliés sur les démons, l'Empire était fortement affaibli, au bord de la guerre civile et de la famine, ses colonies réduites à néant, tout autant que leurs armées. Néanmoins, une dernière expédition fut rassemblée pour détruire le berceau du mal : Terre Morte, que les magiciens enfermèrent au centre d'une série de petites montagnes.

Le monde de Syranon mit plusieurs siècles à se remettre de ce conflit qui n'eut jamais d'équivalent. Néanmoins, ces siècles, où la paix revint, connurent une croissance sans précédent. L'Empire se reconstruisit, se repeupla, l'économie se développa, les rapports entre les différents peuples s'améliorèrent, le progrès fut commun à tous : ce fut le siècle des moissons.

Jusqu'à l'an 750, la paix relative régna sur Syranon. Pourtant, un nouveau danger semblait planer sur le monde.

Une guerre contre les morts

Une nouvelle force noire semblait en vouloir à l'Empire et à ses habitants : il n'était, cette fois, pas question de démons, mais bien d'autres humains, des magiciens noirs, des nécromants qui avaient œuvré dans l'Est pour ressusciter des morts et constituer ainsi une armée. Ces morts-vivants avaient attaqué de petits villages isolés et avaient grossi leurs rangs des mois durant, après chaque bataille. La Morte-Armée venue de Terre Morte, formée de milliers de cadavres animés commençait à constituer une menace sérieuse pour l'Empire si bien que les propres forces humaines furent envoyées à leur rencontre dans les colonies. Les combats contre les nécromanciens et leurs troupes innombrables furent longs et, pour ne pas perdre de terrain, les deux armées creusèrent de profondes tranchées. Si les morts-vivants constituaient des ennemis moins dangereux que les démons, ils étaient en plus grand nombre et les nécromants qui les dirigeaient étaient puissants. Au bout de quelques années, les peuples unis commençaient à faiblir face aux légions de morts et les elfes sylvestres se retirèrent en majorité du conflit pour se replier à Saëlia. L'Empire s'appêtait de nouveau à être envahi.

L'intervention magique

Pour essuyer le moins de pertes possibles, les armées impériales décidèrent de se replier derrière les Montagnes, frontière naturelle infranchissable. Néanmoins, les nains refusèrent d'encercler seuls l'attaque de la Mort-Armée et firent l'audacieux pari de laisser leurs Passes ouvertes, permettant ainsi aux troupes de morts-vivants de pénétrer dans l'Empire jusqu'à la bordure du Comté de la Cité Mage. C'est à ce moment que la guerre bascula, lorsque, sous la pression du roi actuel Alzor, du roi Mjolln et des conseils elfes, l'Archimage décréta que tous les pratiquants assésmentés de l'Empire devaient participer à la guerre pour repousser les armées des nécromants. Ainsi, des milliers de mages, jusqu'alors en grande partie étrangers au conflit en cours, lancèrent un assaut meurtrier qui décima les rangs de l'ennemi. Les nécromaneiens et leurs troupes tentèrent de fuir en regagnant Terre Morte, mais les nains avaient fermé derrière eux les portes des Passes et la Mort-Armée fut prise au piège dans l'Empire et anéantie. Au sein de nos frontières ou dans l'Est, de multiples nécromants, qui dirigeaient les forces morts-vivantes, furent traqués et tués. Après avoir éradiqué la menace, les hommes tentent actuellement de remettre de l'ordre dans un monde ravagé.

Siècle actuel du Monde de Syronon

Couronnement du roi régent
Éléor à la tête de l'Empire
752

Fin du Siècle
des Moissons
740

Rupture des liaisons avec Saëlia
765

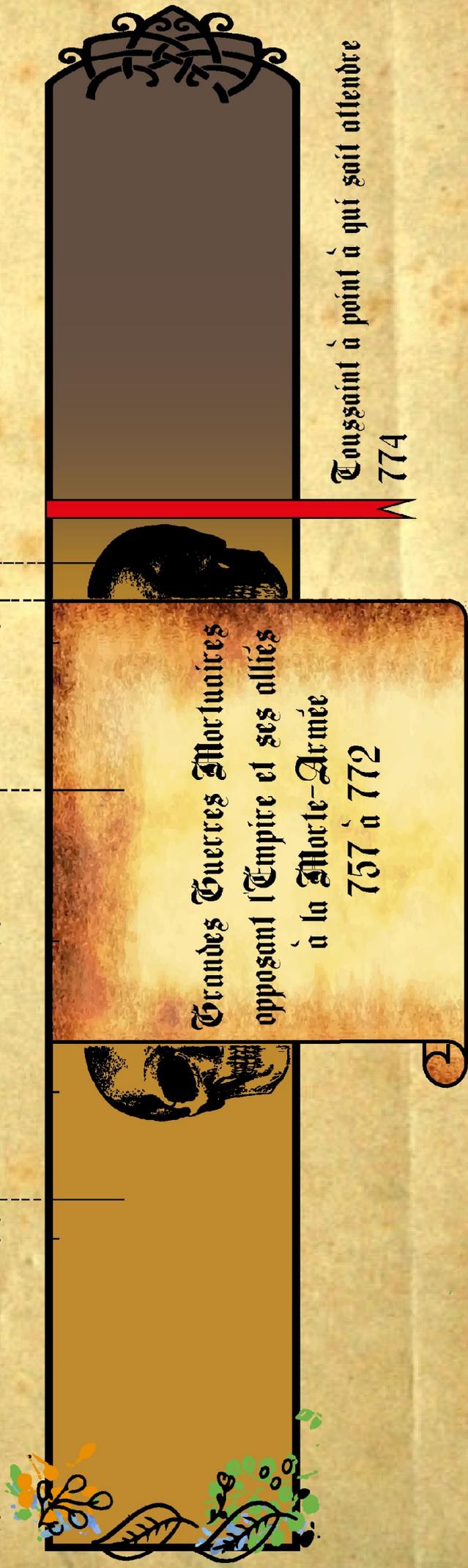
Reconquête d'Enelstrat (opus 2017)
772

Premier anniversaire du Triumvirat (opus 2019)
773

750

760

770



Grandes Guerres Mortuaires
opposant l'Empire et ses alliés
à la Morle-Armée
757 à 772

Toussaint à point à qui sait attendre
774

L'année 774 et les derniers événements

Une époque troublée

Le monde Syranon sort donc d'un conflit meurtrier. Après avoir finalement arraché de justesse la victoire aux néromants et à leur armée de morts-vivants, l'Empire tente de se restructurer. De nombreuses régions sont dévastées et les pertes sont assez lourdes.

La Cité Mage semble être libérée de tout contrôle impérial suite à sa grande participation au conflit.

Les problèmes sont nombreux dans les colonies à l'Est des montagnes, les brigands rodent et s'attaquent souvent à des groupes isolés, profitants des séquelles de la guerre.

L'activité de divers groupuscules s'intensifie au sein de l'Empire ou à l'extérieur de ses frontières. De mystérieuses setes semblent vouloir disloquer le royaume des hommes tandis qu'un étrange nuage noir se forme à l'Est.

Les armées de l'Empire monopolisées pour la guerre sont peu à peu démantelées et la vie peine à retrouver un rythme normal.

À l'Est, rien de nouveau : la ville d'Enlstrat

Alors que l'Empire est sens-dessus-dessous, une antique cité nommée Enlstrat, abandonnée depuis des siècles, de l'Enlgor fut de nouveau l'objet de convoitises, durant l'été de l'année 772. Les Nains et les Grands Elfes ont décidé de réclamer la ville pour leur usage et s'y implanter. Les deux races qui ont combattu côte à côte au cours des grands conflits de Syranon entretiennent une entente cordiale depuis longtemps mais cette affaire territoriale a gravement menacé l'équilibre précaire qui les lie. Une guerre ouverte ne pouvait pas vraiment avoir lieu entre ces anciens alliés même si l'agressivité est montée progressivement autour de cette question territoriale.

L'Empire des Hommes a tardé à réagir à cette situation délicate et nombreux mercenaires ont été embauchés par les deux camps pour accroître leur présence sur le site. Les conspirations sont allées bon train pour parvenir à chasser la faction opposée et prendre le contrôle de la ville. Pour ne rien arranger, des tribus de peaux-vertes ont franchi les montagnes et ont parcouru librement les terres impériales, jusqu'aux portes d'Enlstrat, tandis que des cultes maléfiques proliféraient dans la ville. Toutes les tensions nouées autour de la cité convoitée ont éclaté durant quelques jours mémorables où des alliances se sont forgées, une chasse aux hérétiques fut organisée et un combat sanglant contre des hordes de gobelins acheva d'unifier Enlstrat dans un destin commun.

L'année qui suivit fut faste pour la ville d'Enlstrat. Un triumvirat a été mis en place, avec un représentant de chacun des trois peuples qui dirigent la ville. La cité est devenue un bourg important, florissant, qui attire les aventuriers, les marchands, les artisans mais aussi les brigands. En effet, alors que l'Empire s'enfonce dans une période de troubles, ses frontières sont sujettes à de multiples menaces et l'Enlgor est en proie aux raids des bandits et à de sombres ennemis... C'est dans ce contexte agité,

alors qu'un vent de révolte et de guerre civile souffla dans la région, que Grimed Barbairain, Ultar Mentula et la coalition humaine s'apprêtaient à célébrer, durant l'été de l'année 773, le premier anniversaire d'Enlstrat, la florissante cité cosmopolite aux portes de l'Empire

Néanmoins les festivités ne se sont pas déroulées comme prévu : les membres du triumvirat furent assassinés par de mystérieux rebelles à l'Empire, obligeant les aventuriers présents en ville à prendre les choses en main pour sauvegarder la pérennité de la cité d'Enlstrat. Aussi, les forces en présence en ville furent contraintes d'élire un nouveau triumvirat, issu des trois peuplades majoritaires et des différents groupes d'aventuriers volontaires pour prendre la direction de la ville.

Un contingent de soldats mutins, menés par un ancien général renégat, s'emparèrent brièvement de la ville, obligeant Enlstrat à faire sécession avec l'Empire. Vite chassés de la ville après la mise à mort de leur général, les soldats rebelles avaient sur leurs talons l'armée impériale, bien décidée à châtier les déserteurs devenus brigands et à replacer la ville d'Enlstrat dans le giron de l'Empire, par la force si cela s'avérait nécessaire.

Après des pourparlers infructueux, l'Empire mena l'assaut sur la ville, défonçant au canon et au bélier ses portes, pour reprendre le contrôle d'Enlstrat. Les aventuriers, dépassés en nombre, durent accepter à nouveau la tutelle du pouvoir central afin de maintenir le triumvirat en place.

Depuis, la ville d'Enlstrat, toujours dirigée par les trois représentants élus, doit faire face au climat tendu qui règne sur l'Empire, en proie à un nouveau conflit destructeur...

Votre nouvelle aventure

C'est la guerre ! Partout dans l'Empire résonnent les cors et les cloches annonçant un conflit d'une ampleur inégalée. La Guerre Mortuaire, achevée depuis peu, n'était en fait qu'un prélude à la Seconde Guerre Démoniaque, l'ultime assaut des forces des ténébreux pour englober Syranon. L'Empire, affaibli par le conflit, doit faire face à une menace telle qu'il n'en a pas connue depuis plusieurs siècles. Dans l'Est, les légions démoniaques se regroupent pour marcher sur les royaumes des elfes, des nains et des humains. Enlstrat, aux portes de l'Empire, reste loin du front qui s'est formé dans les colonies, de l'autre côté des montagnes, mais la ville est sous tension, servant de base arrière pour un régiment impérial. Les rumeurs sur la présence d'adeptes des démons en ville vont bon train tandis que le conflit se fait chaque jour plus proche. Dans ce contexte angoissant, les aventuriers se pressent dans la cité en proie aux troubles, venus chercher fortune et gloire. Certains ont pour ambition d'aider l'Empire dans la guerre contre les forces obscures tandis d'autres cherchent seulement à profiter de la situation pour commercer, vendre leurs services ou s'enrichir. On prétend même que certains individus auraient de sombres projets... Le second anniversaire de la reconquête de la ville, qui s'apprête à être célébré dans cet été de l'année 774, pourrait bien être le dernier...

Envie d'en savoir plus ?

Votre soif de savoir sur le mystérieux monde de Syranon n'est pas étanchée ? Vous voulez vous renseigner sur un aspect précis, inabordable dans cet ouvrage ou bien vous voulez aller plus loin dans vos recherches que les informations succinctes présentées ci-avant ?

Fouillez les archives impériales qui regorgent de documents passionnants qui répondront sans doute à vos questions ! Avant votre aventure ou durant celle-ci, plongez vous dans les parchemins pour en apprendre davantage et surmonter tous les obstacles posés par l'ignorance. Le savoir c'est le pouvoir.

N'hésitez pas non plus à contacter les sages de l'Académie, qui se feront une joie de vous aider !