



LIVRE DU MONDE

Édition 2026



01 NOVEMBRE 2025
LES CHRONIQUES DE SYRANON

Avant-Propos

Presque quatre siècles et demi sont passés depuis la dernière parution d'un Livre du Monde de Syranon. En effet, la dernière somme globale et synthétique des connaissances communes remonte au milieu du huitième siècle et cet ouvrage capital a pour titre « Petit essai de synthèse des connaissances académiques, magiques, théologiques, sociales, économiques, géographiques, 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, de la création du monde jusqu'à sa fin prochaine inévitable », rédigé par l'illustre magicien Ven'Gir Airkem, également auteur du célèbre « Atlas impérial et d'Outre-Empire ». Dans son ouvrage, resté pendant fort longtemps une référence en matière de savoir général en Syranon, le mage réformateur s'est attaché à couvrir, de manière succincte, tous les aspects importants de notre monde, sa géographie, son histoire, ses peuples et leurs cultures, les nations de son époque, les secrets de la magie et des religions qui lui sont contemporaines. Si je n'ai pas, dans ces pages, la prétention de tenter d'égaler son œuvre fondatrice, j'entends reprendre la structure de celle-ci pour mon propre travail. Aussi, pour ne pas avoir à plagier mon renommé prédécesseur, je me contenterai de résumer brièvement les éléments qu'il a déjà abordé dans son œuvre et je renvoie mes humbles lecteurs vers la lecture incontournable du Livre du Monde de Ven'Gir Airkem pour approfondir leurs connaissances sur le Monde de Syranon avant la Seconde Guerre Démoniaque. Ainsi, j'aurai pleinement le loisir de m'attarder, dans le présent ouvrage, sur l'évolution de notre monde durant les quatre-cent cinquante ans qui se sont écoulés et qui ont inévitablement bouleversé l'organisation de Syranon. Ce présent Livre du Monde aura donc pour principale ambition de dresser un portrait, aussi complet que concis, de notre monde en cet an de grâce 1227, en présentant en détail les nations établies des Femmes et des autres peuples, lesdits peuples avec leurs us et coutumes, croyances et pratiques magiques ainsi que les événements marquants de ces derniers siècles, nécessaires pour comprendre notre époque actuelle.

Sommaire

Avant-Propos	2
Géographie du monde de Syranon	4
Le Vieil Empire.....	4
Le Cœrelemage.....	5
Les Etats du Saint Ordre	5
Les Royaumes Elfiques.....	5
Le Royaume Nain.....	6
Les Principautés Indépendantes.....	6
Le Territoire de l'Alliance Peaux-Vertes.....	6
La Fédération des Clans du Nord.....	6
Les Terres Sauvages.....	7
L'île de Saglia	7
L'île Noire.....	7
L'archipel d'Escleris.....	7
Peuples du monde de Syranon	8
Les Humains	8
Nains.....	10
Les Elfes.....	11
Les peuples Peaux-Vertes.....	13
Les forces maléfiques.....	15
Autres races et créatures	15
Religions du monde de Syranon.....	16
Le Saint Ordre de Toussaint : le monothéisme humain.....	17
Le panthéon elfique.....	18
Les dieux sombres.....	19
Les dieux des peaux-vertes.....	19
Les autres peuples et leurs divinités	20
La magie.....	23
L'enseignement de l'Académie de la Cité Mage	23
Pratiques elfiques.....	23
Le chamanisme	24
Une magie naine ?.....	24
L'histoire du monde de Syranon.....	25
L'épopée elfique : d'Andûm Enor au continent	25
L'âge d'or humain	26
La Guerre Démoniaque.....	27
Le siège des moissons et la Guerre Mortuaire	27
La Seconde Guerre Démoniaque	28
La fracturation de l'Empire et la recomposition des alliances.....	29
Un âge de renouveau.....	30
Envie d'en savoir plus ?.....	32

Géographie du monde de Syranon

Le vaste monde de Syranon, du moins ses territoires connus, est composé d'un grand continent central et d'un certain nombre d'îles réparties de part et d'autre de ce continent, au large des trois mers qui le bordent : l'Udril au Nord et à l'Ouest, l'Oudoun au Sud et l'Oudral à l'Est.

Sur le continent principal, diverses puissances sont établies depuis plusieurs siècles. Les humains, implantés dans quasiment toutes les nations, sont à la tête de trois de ces États.



Le Vieil Empire

Le Vieil Empire couvre le centre-sud du continent. C'est un royaume en déclin, qui résulte de l'effondrement et de la scission du puissant Empire ayant couvert la moitié occidentale du continent pendant presque un millénaire. Jadis le plus prospère et considérable royaume de Syranon, la Nation des Hommes regroupait la plus grande partie des populations humaines, mais aussi leurs alliés, elfes et nains. Suite à la Seconde Guerre Démoniaque, l'Empire, sorti affaibli et ravagé du conflit, a connu un lent démantèlement. Il a commencé par perdre ses colonies à l'Est des Montagnes, ce qui dégrada profondément son économie et son commerce, avant de se voir amputé de ses territoires du Centre et de l'Est, lorsque les elfes et les nains prirent leur indépendance quelques décennies plus tard. Les terres de l'Empire sont fertiles et tempérées, massivement déboisées et urbanisées, couvertes de champs, de villages et parsemées de grandes cités. La plus grande de ces villes est Famstrat, la capitale du Vieil Empire et la métropole la plus peuplée du monde. Chaque région du Vieil Empire possède son identité propre et ses paysages caractéristiques, entre les vastes plaines agricoles de l'Egerfall, les vergers de Rovalus ou encore les collines couvertes de vignes et d'oliviers du Cap d'Oudoun.

Le Cerelemage

Autrefois intégrée à l'Empire, au sein d'un important duché, la Cité Mage, centre du savoir et des arts magiques en Syranon, s'est réduite à une petite enclave nommée le Cerelemage. Ce petit territoire, cerné de tous côtés par les terres du Vieil Empire, est en théorie totalement indépendant mais est, en fait, fortement soumis à l'influence impériale. Cet aspect est d'autant plus perceptible que le progressif déclin de la magie en Syranon a largement diminué l'importance de la Cité Mage et des lanceurs de sorts dans la marche du monde.

Les États du Saint Ordre

À l'inverse, la religion impériale s'est durcie avec la perte d'influence des dieux en Syranon. Aussi, le Saint Ordre demeure la religion officielle de l'Empire, et celle de la plupart des humains des Principautés Indépendantes. Ce culte a constitué un petit royaume indépendant autour de l'ancienne région impériale de Darnamén, au sud-ouest du Continent, et de la ville d'Ennerianne, centre historique du dogme de Toussaint. Les États du Saint Ordre sont, comme le Cerelemage, indépendants du Vieil Empire mais sont étroitement liés à la puissance impériale. Le jeu d'influence entre le Saint Ordre et la Nation des Hommes est ambigu et à double sens, puisque la religion de Toussaint conserve un fort pouvoir moral sur l'Humanité toute entière.

Les Royaumes Elfiques

Les contrées côtières du Nord-Ouest du continent constituent aujourd'hui les Royaumes Elfiques. Autrefois régions impériales, ces terres qui ont toujours été majoritairement peuplées par le Beau-Peuple ont fait sécession après la Seconde Guerre Démoniaque. Malgré cela les elfes restent des alliés et partenaires commerciaux des humains dans de nombreux domaines. Les Royaumes Elfiques sont marqués par des grandes forêts et des littoraux rocheux. La capitale en est Syranor, deuxième plus grande ville du monde.

Le Royaume Nain

Au centre du continent, autour d'une immense chaîne de montagne qui coupe le monde en deux, s'organise le Royaume Nain, les territoires du Petit-Peuple. L'ancienne bordure orientale de l'Empire est devenue indépendante quelques années à peine après les Royaumes Elfiques. Le Royaume Nain englobe de larges bandes des anciennes colonies impériales et de l'Empire lui-même, sur les contreforts rocheux des Montagnes. Une très grande partie du Royaume Nain est composée de souterrains, de galeries, de mines, de passages et surtout de villes creusées dans les entrailles de la pierre. Spakren, la capitale, est la plus belle et la plus ancienne des cités naines. En surface, les terres du Petit-Peuple sont constituées de hauts sommets escarpés, de collines rocheuses, d'épaisses forêts brumeuses et de vallons herbux.

Les Principautés Indépendantes

Les Principautés Indépendantes, unies par divers traités politiques, économiques et militaires, sont en fait une multitude de plusieurs petites entités autonomes. Ces dernières résultent de la scission, il y a plusieurs siècles, des anciennes colonies impériales avec l'Empire, alors que ce dernier était en déclin. Ces territoires, déjà moins soumis à l'autorité impériale durant le siècle des Moissons, ont obtenu leur indépendance au prix d'une lutte, parfois brutale, avec la Nation des Hommes. Ces principautés sont loin de former un ensemble uniforme, possédant des paysages, des régimes politiques, des cultures et des populations variés.

Au fil des siècles, les Principautés Indépendantes se sont érigées en véritables rivales du Vieux Empire, le concurrençant sur de nombreux domaines, notamment économiques. Parmi les multiples petits royaumes qui forment les principautés indépendantes, certains se distinguent des autres par leur puissance, comme la Baie du Soudral, au Sud, ou bien la Côte Cradril, au Nord. Essentiellement habitées par des Humains, les Principautés abritent aussi des elfes, des nains et d'autres peuples, comme les orcs, trolls et Gobelins, néanmoins très minoritaires.

Le Territoire de l'Alliance Peaux-Vertes

Les peuples jadis considérés comme sauvages ont formé une coalition multi-ethnique, l'Alliance Peaux-Vertes, regroupant les trois races, que sont les Orcs, les Trolls et les Gobelins, autour des contrées arides, à l'est du continent. Ce territoire s'étend sur les sables brûlants du désert d'Inuae et les contreforts rocheux des Steppes, ainsi que sur les régions les plus indomptées du continent, comme les terres de Pilertani et de Triplorn. L'ancienne capitale des orcs, Metanor, a été transformée, agrandie et fortifiée pour devenir une grande ville accueillant les différents peuples de l'Alliance.

La Fédération des Clans du Nord

Enfin, le Nord-Est du continent est la patrie des peuples barbares. Ce sont des contrées froides et désolées, où la nuit dure plusieurs mois durant des hivers glacés, avec un climat aussi rude que le peuple qui les habite. Les innombrables tribus des peuples barbares se sont unies, après la Seconde Guerre Démoniaque, pour former la Fédération des Clans du Nord. Cette nation forme à présent un ensemble davantage organisé et pacifié que par le passé, même si les conflits internes sont encore courants.

Les Terres Sauvages

Seules les régions quasi-inexplorées du Sud-Est du continent échappent à un quelconque contrôle stable. Elles forment les Terres Sauvages, composées d'impénétrables marais et des savanes de Costarean. Ces territoires sont peuplés de monstres et de peuples divers, violents et tribaux.

Ce large continent est entouré de diverses îles, qui bordent ses rivages proches et lointains.

L'île de Saelia

Au Nord-Ouest, loin sur les flots de l'Udril, se trouve l'antique île de Saelia, couverte d'une ancienne et dense forêt où vivent en relative autarcie les Elfes Sylvestres. Jadis entièrement coupée du reste de Syranon, Saelia est aujourd'hui un peu plus connue des continentaux même si rares sont les non-elfes à être admis sur ses côtes. Dans les épaisses frondaisons se niche plusieurs villes elfiques, dont la capitale, Thendranor.

L'Île Noire

À l'extrême Est du monde, se trouve la mystérieuse et maléfique Île Noire, terre des démons et du mal. Sur cet endroit infâme, je ne puis presque rien dire, d'une part car bien peu de choses sont connues à son sujet mais aussi car il s'agit d'un lieu maudit dont l'existence même est odieuse. Tout ce que nous savons à son propos, c'est qu'il s'agit d'une terre stérile, de roche noire, qu'on prétend tombée du ciel ou sortie des entrailles de Syranon. Les différents peuples mortels de notre monde en firent le siège et l'envahirent à la fin de la Seconde Guerre Démoniaque, afin de détruire définitivement les forces obscures qui s'y terraient. Nous ignorons si l'Île Noire fut réellement purgée de manière durable, mais c'est aujourd'hui un territoire interdit que tout le monde évite.

L'archipel d'Eseleris

Pour finir, les dernières terres découvertes de notre monde sont un groupe d'îles, situées loin au Sud-Est du continent, dans les eaux chaudes et tempétueuses de la mer d'Oudral. Cet archipel, nommé Eseleris, est la plus grande découverte territoriale depuis des siècles. Composée de plusieurs îles de tailles variables et d'innombrables petits îlots, Eseleris abrite une faune et une flore exotique, jusqu'alors inconnue. Ces nouveaux territoires et leurs ressources exploitables attisent les convoitises de tous, notamment du Vigil Empire et des nouvelles Principautés Indépendantes. Si l'essentiel de l'archipel reste sauvage et inhabité, des colons y installent comptoirs et villes portuaires depuis des années. Une étrange peuplade d'elfes, séparés du reste des leurs depuis presque mille cinq cents ans, réside à Eseleris. Je ne doute pas que cet archipel sera le théâtre d'événements importants dans les années à venir.

Peuples du monde de Syranon

Le monde de Syranon est peuplé par de nombreuses races très différentes et ces diverses ethnies se déclinent en plusieurs peuples, chacun avec ses caractéristiques propres, qu'il s'agisse de leur apparence ou de leur culture.

Les Humains

Les humains forment un peuple jeune et énergique. Ses membres sont réceptifs au mysticisme, qu'il soit profane ou divin, mais ils sont également bons dans le maniement des armes. Ils constituent la race la plus hétéroclite et polyvalente, apte 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. C'est la race la plus peuplée de Syranon, avec plusieurs millions d'individus dans le monde. Les humains peuplaient le continent bien avant la fondation de l'Empire et leur rencontre avec les elfes. D'abord tribaux, ils établirent plusieurs royaumes mais il fallut attendre le début du premier siècle pour qu'une véritable nation humaine unifiée s'instaure et s'organise : l'Empire. 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. Les hommes sont pourtant capables du meilleur comme du pire et représentent parfois une menace pour eux-mêmes. Il existe une infinité de communautés au sein de l'humanité si bien que les membres de cette race possèdent des apparences très variées. Néanmoins, on distingue trois peuples humains principaux :

Les Impériaux



Presque la moitié de l'humanité vit aujourd'hui dans ce que l'on nomme le Vigil Empire. Le territoire impérial occupait jadis toute la moitié ouest du continent de Syranon, et regroupait également des populations naines et elfiques. Cependant, avec la prise d'indépendance de ces peuples, l'Empire entra en déclin, se limitant à sa portion congrue, bien plus petite qu'à son apogée. La capitale du Vigil Empire est restée Famstrat, plus grande ville du monde. 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. Depuis, le clergé de Toussaint possède son propre territoire plus ou moins indépendant : les États du Saint Ordre, dont la population est presque exclusivement humaine. Les impériaux ont aussi fondé la Cité Mage avec les elfes pour permettre aux

jeunes gens doués de talent magiques d'apprendre à maîtriser leurs pouvoirs. Néanmoins, avec le progressif déclin de la Magie dans notre monde, la Cité Mage perdit peu à peu son influence, à mesure que les lanceurs de sorts étaient de moins en moins nombreux et puissants. Aujourd'hui, rares sont les hommes du Vigil Empire à savoir manier la magie et presque plus aucun ne parvient à lancer directement des sorts. Seules de complexes cérémonies occultes leur permettent désormais de conjurer ces puissances.

Les Esteriens

Jadis citoyens de l'Empire, ou du moins de ses colonies, des régions situées à l'Est des Montagnes Naines et sous relatif contrôle du pouvoir impérial, les Esteriens se sont émancipés peu après la Seconde Guerre Démoniaque pour former une multitude de petits royaumes, les Principautés Indépendantes. Ces anciennes régions peu urbanisées ou défrichées se sont enrichies durant les siècles suivants, jusqu'à devenir des puissances économiques et militaires aussi importantes que le Vigil Empire. Il existe une rivalité tenace entre les Impériaux et les Esteriens, qui reste le plus souvent minime, sans violence ou virulence. La plupart des habitants de l'Est sont encore fidèles au dogme de Toussaint, mais sont bien moins pieux que les occidentaux dans les pratiques religieuses, si bien que divers cultes sont tolérés et que certains Esteriens ne croient plus en l'influence divine sur le monde. La pratique de la magie est encore plus rare dans les Principautés Indépendantes que dans l'Empire. Les Esteriens ne bénéficient pas d'une formation à la Cité Mage pour apprendre à perfectionner d'éventuels pouvoirs, ce qui ne les empêche pas de réaliser des rituels pour parvenir à leurs fins.



Les Nordiques



Les Nordiques sont souvent nommés « Barbares » par les autres peuples humains. Le débat sur leur humanité a d'ailleurs été très vif au cours des siècles précédents. 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'Ouest du continent en des temps reculés ? Toujours est-il que les Nordiques forment aujourd'hui un peuple à part. Les barbares ressemblent beaucoup aux membres des autres ethnies humaines, mais ils sont plus grands, robustes, forts et violents. Ils vivent dans le Grand Nord de Syranon, dans des températures glaciales. Répartis en petits clans, ce sont de féroces combattants. La tension entre les tribus est constante, ce qui n'empêche pas les rapports commerciaux entre eux ou avec le reste du monde. En effet, les Nordiques sont aussi de grands

navigateurs qui sillonnent les mers pour vendre leurs marchandises, acheter des ressources ou piller un riche port de temps à autre.

Jadis, les Barbares vénéraient une étrange divinité, nommée l'Impératrice de Cristal, qui siégeait au Nord du monde dans un palais de glace, mais il semblerait que cette dévotion ait en grande partie disparu. Aussi, si quelques tribus se vouent encore à cette froide entité, les autres entretiennent des pratiques spirituelles basées sur leurs ancêtres ou les esprits élémentaires qui animent le monde. 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. Certains Nordiques parviennent encore difficilement à maîtriser la magie du froid ou des esprits en accomplissant d'étranges rites. Il n'est pas rare qu'une tribu ait son propre chaman, souvent âgé, qui est une figure centrale et d'autorité.

Nains

Les nains sont un peuple de courageux combattants ainsi que d'excellents mineurs et forgerons. Ils sont barbus, trapus et de petite taille. Mais ils compensent ce problème par une bravoure admirable et une grande force physique. Les nains possèdent un embonpoint certain et un caractère bien trempé. Ils vivent dans et sous les montagnes depuis la nuit des temps, et possèdent un développement technologique plus important que les humains.



Les premiers contacts entre les nains et l'humanité remontent bien avant la formation de l'Empire et leur alliance permit la fondation de celui-ci. Les nains se sont longtemps dressés comme un rempart qui protégeait la Nation des Hommes des dangers de l'Est. Ce peuple a subi de plein fouet les deux Guerres Démoniaques mais s'en est toujours relevé. Aujourd'hui, situé au plein cœur du continent, le Royaume Nain est un lieu d'échange central entre le Vieil Empire, les terres des Elfes et les Principautés Indépendantes, ce qui assure richesse et prospérité au petit-peuple. Ce territoire était jadis lié à celui de l'Empire, dont il formait la frontière protectrice orientale, lui valant le nom de « Bouclier de l'Empire ». Il a pris son autonomie lors du délitement des terres impériales, quasiment au même moment que la formation des Royaumes Elfiques.

S'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 fui vers l'Est depuis plusieurs siècles déjà, 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 fêrus d'arts magiques. Il existe cependant des géomaneiens du petit peuple qui maîtrisent la puissante magie issue de la roche et des forces de la terre et peuvent la contrôler, au prix de complexes rituels. Néanmoins, les nains compensent leur lacune dans le domaine mystique par une grande avancée technologique. Cela fait plusieurs siècles que les nains utilisent la poudre noire pour faire fonctionner des armes mortelles et les successives générations de naingénieurs ont rivalisé d'inventivité pour créer différentes machines, dont l'imprimerie.



Les Elfes

Si dans un lointain passé presque oublié, les elfes ne formaient qu'un seul peuple, ils se sont depuis divisés en plusieurs groupes bien distincts. À l'origine, les elfes vivaient sur les côtes de l'île de Saelia, avant qu'une terrible guerre les opposant à des horreurs reptiliennes venues de la mer ne les pousse à s'exiler à l'intérieur des terres couvertes de forêt. Certains, cependant, refusèrent ce destin et embarquèrent à bord de navires qui gagneraient ensuite le continent ou iraient explorer des contrées encore plus lointaines. Aujourd'hui, il existe trois principales branches de la lignée elfique.

Grands Elfes

Les Grands-Elfes sont une peuplade noble et gracieuse s'étant établie en Syranon et alliée aux Humains depuis des temps lointains qui précèdent même la création de l'Empire. Les Grands-Elfes sont de haute taille, emprunts d'une beauté certaine et ils possèdent de longues oreilles pointues. Plus sages et anciens que les humains, ils bénéficient d'une espérance de vie très étendue, qui dépasse plusieurs siècles, même si cette longévité semble avoir décliné conjointement au déclin de la magie dans le monde. Les Grands-Elfes sont les descendants des premiers elfes qui quittèrent Saelia pour le continent, tandis que leurs frères qui étaient restés sur l'île s'enfouaient dans la forêt pour devenir les Elfes Sylvestres. Séparés du reste de leur peuple, les elfes qui gagnèrent les terres des Humains 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 et ils ont participé à de nombreuses guerres pour défendre Syranon des ténèbres. Lors du délitement de l'Empire, les Grands Elfes prirent leur indépendance et formèrent leur propre nation, les Royaumes Elfiques. Implantés majoritairement sur les côtes de la mer d'Udril, à l'Ouest, il est néanmoins possible de rencontrer des Grands-Elfes un peu partout sur le continent, dans le Vigil Empire, et même de l'autre côté des montagnes. Leur capitale est Syranor mais les Grands Elfes vivent également nombreux dans le Cerelemage.

En effet, les Grands-Elfes étaient jadis d'excellents magiciens, ils maîtrisaient les arcanes avec une habileté inouïe et ce pour tous les éléments. C'est grâce à leur savoir que les humains ont pu utiliser la magie, puisque les elfes ont été les premiers à former les hommes au maniement de leurs pouvoirs, qu'ils ne comprenaient jusqu'alors que très peu. Pour sceller cette alliance magique, les deux peuples ont construit la Cité Mage, ville d'érudition où se tient l'Académie de Magie impériale. Même si la magie s'est progressivement retirée de Syranon, c'est parmi les Grands Elfes que l'on trouve encore les plus puissants des rares derniers lanceurs de sorts. Effectivement, ce peuple possède toujours une affinité particulière avec le mysticisme encore pratiqué aujourd'hui.

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.

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, possèdent, comme leurs cousins les Grands-Elfes, des oreilles pointues et sont également doté d'une longue vie. Ils n'ont pas leur pareille pour tirer à l'arc et vivre en harmonie avec la nature.

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 ne revirent pas leurs frères partis vers le continent avant très longtemps. Le peuple Sylvestre participa aux Guerres Démoniaques en envoyant de nombreux guerriers défendre l'Empire. Les Elfes Sylvestres vivent majoritairement à Saëlia bien qu'il soit possible d'en trouver quelques communautés à Syranor, dans les territoires des Royaumes Elfiques, ou encore dans de petites communautés à l'Est des Montagnes. Si les Grands Elfes sont assez proches des humains, les Sylvestres semblent, en revanche, bien plus 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.

Les Sylvestres sont également les maîtres du druidisme, ils maîtrisent encore difficilement la magie issue des forces de la terre, de la nature, de l'air ou de l'eau. Néanmoins, comme tous les habitants de Syranon, ils ont presque totalement perdu la capacité à lancer directement des sorts et se cantonnent le plus souvent au ritualisme.

Les Elfes Insulaires

La troisième branche de l'arbre des peuples elfiques est celle des elfes insulaires, un groupe d'individus, ayant quitté Saëlia en même temps que les ancêtres des Grands-Elfes mais n'ayant pas accosté sur le continent. Ce groupe d'elfes a navigué loin vers le Sud, contournant les terres qui seraient un jour l'Empire, pour gagner les mers du Sud et un archipel sauvage. Ces elfes s'installèrent sur les plages de ces îles lointaines, comme ils l'avaient fait sur les rivages de Saëlia, avant de coloniser les plaines, les jungles et les forêts humides de l'archipel d'Escleris. Pendant plus de mille-cinq-cents ans, les elfes insulaires établirent leur civilisation, coupée du reste de Syranon, sans rien connaître des événements et guerres qui déchiraient le monde. Ce n'est qu'à l'aube du nouveau millénaire que les peuples du continent découvrirent l'Archipel d'Escleris et reprirent contact avec les elfes insulaires, qui vivaient en autarcie depuis si longtemps.

Physiquement, ce peuple est très proche de ses frères, bien que leur apparence ait évolué de manière différente, avec l'usage de peintures de guerre colorée, de colifichets divers ou de plumes d'oiseaux dans leur chevelure. Si les Insulaires ont conservé la langue elfique ainsi que le panthéon commun, ils ont adjoint à leurs croyances de nombreuses autres entités liées à l'archipel qu'ils habitent : esprits des mers, des volcans ou des mangroves, créatures mythiques ou déités étranges inconnues sur le continent.

En réalité, nous savons peu de choses sur les elfes insulaires, car ce peuple n'entretient que peu de contacts avec les autres. Ils se montrent distants, fugants et méfiants envers toute personne extérieure à Escleris, bien qu'ils semblent accorder plus facilement leur confiance aux autres peuplades elfiques. De nombreuses légendes entourent ainsi ce peuple réclus et mystérieux.

Les peuples Peaux-Vertes

Ores

Les Ores forment 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 smaragdines plus ou moins vives. Des crocs proéminents dépassent de leur mâchoire inférieure et une large arcade sourcilière leur confère un air plus brutal qu'intelligent. Les Ores sont réputés violents et vivent en tribu, ils aiment le combat et se battent parfois pour rien. 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 ne cessent enfin. Cet épisode est connu sous le nom de Guerres de l'Est. Depuis, les Ores gardent une rancœur contre les hommes et ceux-ci leur rendent bien.

Aujourd'hui, les Ores vivent à l'extrême Est, autour de leurs terres, où ils ont bâti une cité, Metanor, et établi de nombreux villages. Après des siècles d'hostilités avec les Humains et leurs alliés, les Ores ont formé une coalition avec les peuples dont ils étaient proches, les trolls et les gobelins, fondant ainsi l'Alliance Peaux-Verte. En théorie, aucun ore ne vit dans l'Ouest du continent, sauf quelques cas exceptionnels. En revanche, les Ores posent un problème de taille aux Principautés Indépendantes, 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 entre membres du clan doués de talents. Le manque d'éducation mystique et la perte généralisée de la capacité à utiliser la magie n'empêche pas certains Ores d'être d'aussi bons ritualistes que les humains formés à la Cité Mage.



Gobelins

Les Gobelins sont un peuple vivant principalement à l'Est du monde, dans les terres de l'Alliance Peaux-Vertes, 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 orcs, ainsi que des oreilles pointues et un nez crochu. Ce 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 de dangereuses armes. Les gobelins trouvèrent refuge au Cap Estnet, au bout glacé du monde. Néanmoins, là encore, ils ne connurent pas la prospérité. Menacés par les peuples barbares voisins, ils conclurent un accord avec les orcs et formèrent l'Alliance Peaux-Vertes dont ils font depuis partie, s'installant dans les territoires orientaux du continent. Les Gobelins incarnent dès lors la caste d'artisans, de marchands et d'ingénieurs de l'Alliance. En effet, les gobelins passent leur temps à tenter d'inventer de nouvelles créations et commercent avec les voyageurs qu'ils croisent.

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 car ils peuvent réaliser des rituels destructeurs en conjurant des forces instables et surnaturelles.

Trolls

Les Trolls sont une race ancienne et paisible, installée depuis des siècles dans les terres orientales de l'Alliance Peaux-Vertes. Ils sont grands et portent des oreilles pointues, des dents proéminentes et une peau grisâtre et blutée. 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 de l'autre côté des Montagnes Naines. Ce peuple a toujours cherché à éviter le conflit afin de se préserver et c'est donc pour assurer leur avenir qu'ils ont rejoint l'Alliance Peaux-Vertes et ont émigré vers son territoire. 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 Rok'Palus, leur dieu protecteur qui assure la paix et la prospérité de leur peuple. La plupart des tribus 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, mais ont, comme tous les autres peuples, quasiment perdu la capacité à user de magie sans recourir à des cérémonies ou des objets des temps anciens.

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, des malédictions ancestrales ou des potions malfaisantes. Ces morts-vivants, cadavres putréfiés ou squelettes n'ont rien de naturel et sont des créations magiques. Les morts-vivants ont, dans un passé ancien, représenté une grave menace pour les Humains et tous les peuples de Syranon.

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. Les démons semblent avoir disparu de la surface de Syranon depuis les terribles Guerres Démoniaques, il y a des siècles, mais, occasionnellement, l'une de ces créatures refait surface ou est invoquée 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 presque deux 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 et dans l'Archipel d'Escleris me fait dire que cette disparition est fortement surévaluée...

Monstres

Enfin, il existe dans le monde de Syranon des centaines de créatures plus ou moins conscientes qui forment un bestiaire monstrueux. Même si la plupart des monstres ont disparus dans les régions civilisées, les terres plus sauvages regorgent de récits d'animaux fantastiques. Géants, harpies, ogres et autres golems sont craints, même si l'existence de certaines espèces ne pourrait être que pur fantasme !



Religions du monde de Syranon

Presque tous les Hommes sont croyants, bien que l'influence de la religion soit plus faible dans les Principautés Indépendantes que dans le Vigil Empire. Les Elfes, les Peaux-Vertes et toutes les créatures pensantes de Syranon ne sont pas en reste et possèdent leurs divinités et leurs cultes.

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. Néanmoins, rares sont ceux qui sont encore capables d'opérer des miracles et de manier la magie divine, et encore doivent-ils recourir à des rites religieux complexes ou à des reliques sacrées pour appuyer leurs pouvoirs déclinants.

Les valeurs de Toussaint 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 dans le Vigil Empire, où tout homme doit se conformer au dogme de Toussaint. L'adoration d'autres divinités, qu'elles soient pré-impériales ou elfiques est interdite, bien que certains humains enfreignent parfois cette règle. Les Principautés Indépendantes accordent une plus grande liberté religieuse à leurs sujets, mais le culte de Toussaint y reste très influent.



Le clergé de Toussaint est très hiérarchisé. Son siège est situé au Sud-Ouest du continent, dans les États du Saint Ordre, devenus indépendants et exerçant une autorité morale et religieuse sur toute l'Humanité. 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 dogme du Saint Ordre s'est durci à mesure que déclinait la puissance et la fréquence des prodiges opérés par les prêtres de Toussaint. L'ecclésiarchie comptait jadis dans ses rangs de nombreux prêtres capables de prouesses magiques : ils étaient aptes à guérir tous les maux par apposition des mains, à repousser les démons et autres créatures maléfiques et même à ramener les défunts récents du trépas. Mais ces capacités surnaturelles ont progressivement décliné jusqu'à ce que le moindre miracle nécessite de complexes rituels liturgiques.

Le panthéon elfique

Le panthéon elfique s'est constitué au fil des siècles et est commun aux deux principales 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, Isfendras est leur dieu tutélaire.

Valenas

Valenas est une déesse du panthéon elfique, principalement vénérée par les Grands-Elves pour qui elle occupe la place centrale dans leurs cultes. Les principes de Valenas sont la justice et le courage et ses prêtres défendent ces vertus. Souvent représentée sous l'apparence d'une déesse armée et casquée, ses attributs sont l'orbe 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. Cette divinité prône le respect de la faune et de la flore ainsi que l'équilibre naturel. Ses symboles sont les animaux sauvages, surtout le cerf et notamment sa ramure, ainsi que le paon, la feuille de chêne et la flèche. Ainsi, Isfendras est parfois figuré sous l'aspect d'un chasseur elfe aux bois de cerf.

Udril

Udril est un dieu un peu moins important de la culture elfique mais qui domine largement les autres divinités moins vénérées, notamment chez les Elfes Insulaires. C'est le dieu de la mer et des océans, dont les 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 et 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, même s'il semblerait qu'elle ait conservé une grande importance dans les croyances des Insulaires. 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 différents peuples, se trouvent des divinités maléfiques et démoniaques dont le culte est interdit dans toutes les contrées. Les principaux sont au nombre de trois, mais cette trinité n'est en fait que les différents aspects d'une même entité.

Multarekan est l'incarnation du mal en Syranon, l'archidémon qui représente tous les aspects contre-natures et immoraux. Il est l'opposé total de Toussaint et de tout le panthéon elfique. Néanmoins, cette divinité est souvent divisée en trois dieux distincts qui sont Irasfâl, Sépulere et Poltär. Chacun de ces divinités incarne une dimension du corps : Irasfâl est le dieu noir du sang, il représente la violence brute et ses prêtres sont souvent des guerriers accomplis qui rendent leurs troupes assoiffées de sang. Sépulere est le dieu des os, des morts et de la magie noire, vénéré par des sorciers peu raisonnés jouant avec des pouvoirs destructeurs, pouvant animer les corps et conjurer les esprits. Poltär est le troisième dieu démoniaque, celui de la chair, dont la vénération conduit à d'horribles altérations physiques. Ce dieu répand des maladies et des poisons, mais immunise souvent ces fidèles à ces maux.

Ces dieux étaient jadis puissants et leurs engendres démoniaques ont bien failli, par deux fois, détruire Syranon ou du moins en prendre le contrôle. Mais à la suite de la Seconde Guerre Démoniaque, ces cultes furent exterminés et les dieux sombres perdirent la quasi-totalité de leur influence en Syranon, bien qu'on prétende que ces entités aient encore un peu de pouvoir et de rares adeptes.



Les dieux des peaux-vertes

Les différents peuples sauvages, que l'on nomme assez péjorativement peaux-vertes et qui regroupent les Ores, 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 ores

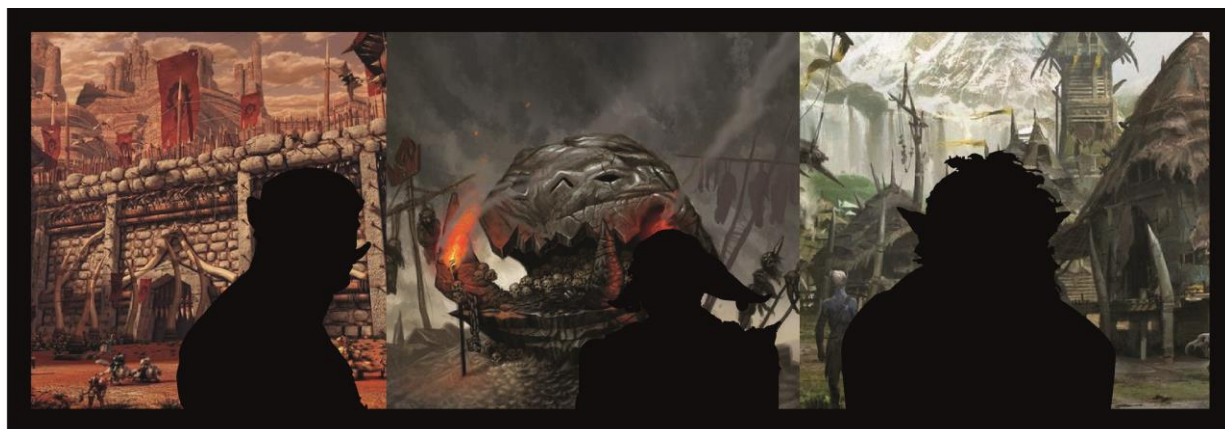
Les ores vouent un culte aux esprits ancestraux, leur religion est proche de l'animisme. Ils vénèrent les éléments naturels, les forces de la nature et les figures héroïques du passé. Les chamans sont à la fois des chefs spirituels et les sages du clan. Ils possèdent également quelques dieux mineurs mais adressent surtout leurs prières à Tornak, le dieu tribal de leur race et principale divinité des Ores. C'est le dieu des tribus et des hordes sauvages, il prône le combat pour la gloire et récompense les meilleurs guerriers. Les chamans prient Tornak pour attiser la rage des Ores et les mener au combat.

Kazraghal et le panthéon goblin

Parmi toutes les divinités improbables et farfelues que révèrent les gobelins, seul Kazraghal 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 ritualistes futs et dangereux. Kazraghal, 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 Zankaï, le dieu du métal ou Wanga, le dieu de la guerre.

Kok'Palus et les déités trolls

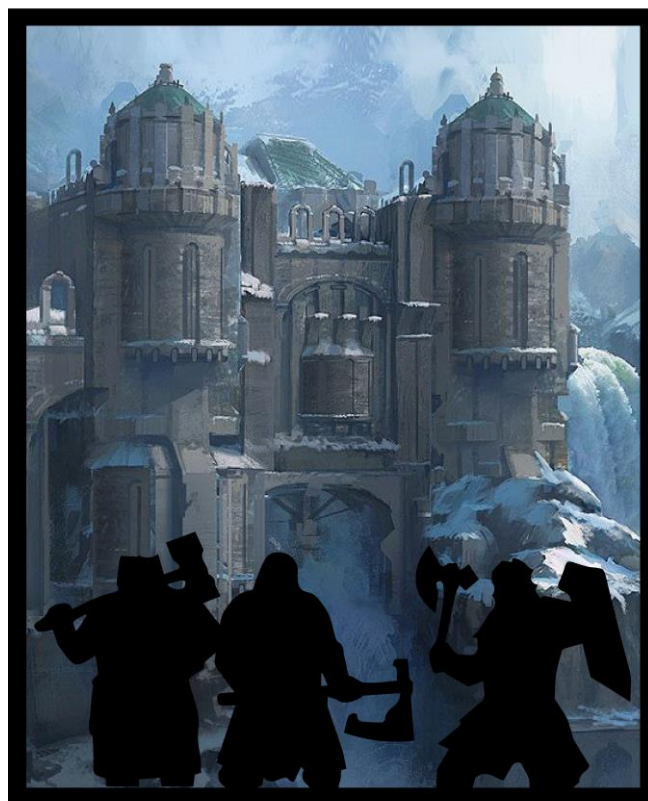
Kok'Palus est le dieu bienfaiteur des trolls. Cette entité met en avant l'importance de la connaissance de la nature et de la tribu, mais il encourage les trolls à se défendre contre l'oppression. Les chamans trolls font principalement appel à Kok'Palus pour soigner. Ce peuple possède en réalité de nombreux 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 croyance qui n'est pas sans rappeler celle des sylvestres, mais avec une conception animiste comme celle des ores.



Les autres peuples et leurs divinités

La glorification héroïque naine

Contrairement aux autres peuples, 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 célèbres et importants. Dans cette catégorie se trouvent 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. Leurs noms figurent dans des mythes qui exaltent les valeurs du petit peuple et où les réels faits historiques sont parfois exagérés.



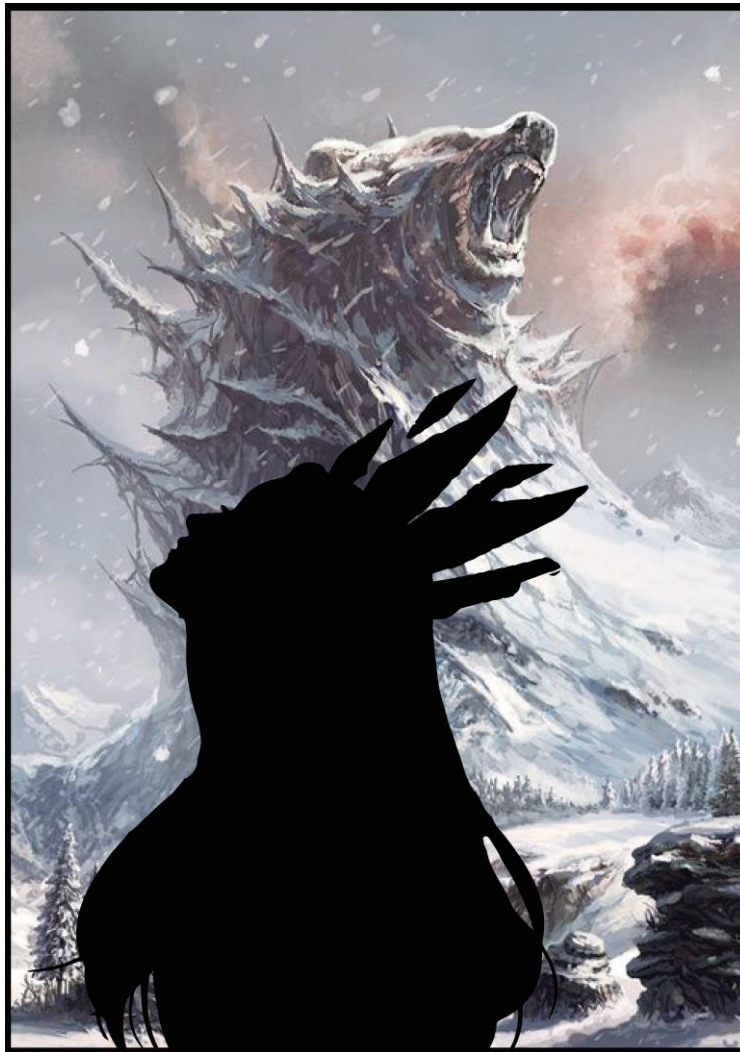
Les reptiliens et Serkal

Le peuple millénaire et maléfisant des reptiliens vénèrait un terrible dieu : Serkal, représenté dans des antiques temples en ruine 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. La légende raconte que les reptiliens furent défaits lors d'une grande bataille qui mit fin à la guerre. La Mère banni ensuite leur dieu Serkal, les privant ainsi de tout pouvoir et provoquant leur disparition, que je juge toutefois surestimée.

La religion nordique

Les barbares ont une religion complexe : comme ils sont divisés en une multitude de tribus, 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. Certains de leurs divinités semblent être empruntées aux orcs ou aux gobelins.

Il existait jadis dans le Nord une puissante entité magique, l'Impératrice de Cristal, une déesse à l'apparence d'une femme magnifique dont on disait qu'elle siégeait physiquement à l'extrémité septentrionale de Syranon, dans un grand palais de glace. Cette entité avait rallié un grand nombre de clans barbares sous sa coupe et les obligeait à la vénérer et à abandonner leurs autres dieux. Mais, depuis des siècles, ce culte a considérablement décliné en importance et rares sont les clans à vénérer encore la mystérieuse Impératrice des Glaces.



La magie

De l'avis général des érudits de tous peuples, Syranon fut créé par magie il y a fort longtemps et cette magie est restée, pendant des millénaires, une force centrale de notre monde. Mais, depuis quelques siècles, la magie disparaît peu à peu, lentement mais inéluctablement. Les théories sont nombreuses à propos de ce déclin des forces mystiques, mais toujours est-il qu'il n'est plus aussi aisé que par le passé de manier les énergies surnaturelles et de lancer des sortilèges. En réalité, rares sont les prestigieux élus qui peuvent encore prétendre utiliser la magie. Ce privilège est exclusif aux plus puissants mystiques du continent, et rares sont ceux qui ont eu la chance d'assister à un tel spectacle. Ceux qui pratiquent la magie savent qu'elle est capricieuse et que pour atteindre un résultat probant il faut passer du temps et y mettre les moyens. Elle est souvent utilisée sous forme de malédictions à infliger à quelqu'un, d'enchantements à poser sur des talismans ou de rituels pour faire advenir différents effets.

L'enseignement 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. Néanmoins, la Cité Mage a perdu son prestige à mesure que déclinait la Magie et ses effectifs sont de plus en plus faibles. Mêmes les pouvoirs des mystiques les plus diplômés ne sont plus que l'ombre de la formidable puissance occulte de leurs ancêtres. Ainsi, l'Académie est surtout devenue un lieu d'études théoriques, où la magie n'a plus qu'une place limitée, bien que cette discipline fasse l'objet d'une extrême convoitise.

Pratiques elfiques

Les Elfes font confiance à leurs mystiques, car ils se souviennent de la vieille magie qu'ils sont rares à pouvoir encore pratiquer. Le beau-peuple paraît être lié à la magie comme aucune autre race. Il n'est ainsi pas étonnant qu'ils partagent largement leur savoir avec les hommes aux premiers âges de l'Empire. Les Grands-Elfes du continent étudient également à l'Académie de la Cité-Mage, que leur peuple a aidé à fonder il y a des siècles. Les Elfes Sylvestres, eux, ne pratiquent pas la magie profane comme leurs cousins mais 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. Il est intéressant de noter que les trolls pratiquent une forme de magie pouvant être assimilée au druidisme. Quant aux Elfes Insulaires, il n'est pas aisé d'en déterminer les pratiques mystiques, car nous ne savons que peu de chose sur la culture de cette ethnie méfiante.

Le chamanisme

Chez les peuples sauvages, la magie n'est plus que de l'ordre de visions prémonitoires et de bijoux de protections, sauf pour certains chamans de génie. Ces chamans sont les mystiques des peuples les moins érudits en matière d'arcane. Ils ne reçoivent qu'une formation orale et empirique et ne saisissent pas bien l'étendue des forces 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 menteur, aux côtés des chefs tribaux.

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 surnaturelles 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. L'essentiel des Nains se concentrent sur le développement de la technologie, délaissant les études mystiques.

L'histoire du monde de Syranon

L'épopée elfique : d'Andûm Enor au continent

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, la Mère donna naissance aux premiers elfes.

Les premiers elfes s'éveillèrent sur l'île de Saelia, plusieurs siècles avant la fondation de l'Empire. Ces premiers 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'Andûm-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'Andûm-Enor soit assiégée par les reptiliens. La victoire des elfes ne fut permise que par le sacrifice de leur prince, Eran. Les elfes, affaiblis, se séparèrent en plusieurs groupes : certains voulurent abandonner les côtes de l'île pour gagner l'intérieur de Saelia, couverte d'une immense forêt, tandis que d'autres décidèrent de quitter les rivages de leur terre natale, afin d'explorer le monde à bord de grands navires.

Ainsi, un grand nombre d'elfes s'enfoncèrent dans la forêt de Saelia. Ces derniers conclurent un accord avec les esprits des bois qui les transformèrent et assurèrent la protection de leur peuple. C'est ainsi qu'apparurent les Elfes Sylvestres, 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 à nouveau aux frontières et à la mer.

Pendant ce temps, les elfes qui avaient quitté Saelia firent voile vers le sud. Dans l'objectif de découvrir de nouvelles terres, ils avaient construit de grands vaisseaux et certaines de leurs expéditions touchèrent le continent de Syranon. Loin de leurs congénères, ces elfes 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 Saelia. Au fil des générations ils finirent par oublier leur île, ou du moins n'y retournèrent pas. Mais les Grands Elfes, fraîchement débarqués sur le continent, se rendirent bien vite compte qu'ils n'étaient pas les seuls habitants de Syranon.

Enfin, certains des elfes qui avaient quitté Saelia, n'accostèrent pas sur le continent, mais en longèrent les côtes jusqu'à contourner complètement les grandes terres et découvrir un ensemble d'îles inconnues, loin au Sud de Syranon. Ils s'établirent dans ces contrées tropicales et nommèrent cet archipel Esleris. Néanmoins, en raison de leur extrême éloignement, ces elfes n'eurent plus de contacts avec leurs frères ou les peuples du continent pendant plus d'un millénaire et devinrent les elfes insulaires.

L'âge d'or humain

Sur le vaste continent de Syranon vivaient déjà les humains. Ils étaient très proches physiquement des elfes, mais vivaient bien moins longtemps. Ceux-ci avaient, depuis des siècles, constitué des royaumes, parfois rivaux. Ils avaient conquis une grande partie du continent et étaient très nombreux. De petites villes jalonnaient l'ensemble des terres de l'Ouest. Les Grands Elfes conclurent vite une alliance avec les humains, jeunes et énergiques, envieux d'apprendre et de s'améliorer.

Un autre fier peuple était 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.

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 Ymrast, se constituèrent en une seule nation qui engloba 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, accueillirent les instances du pouvoir et devinrent des capitales : Spakren pour les nains, Syranor pour les elfes et pour les humains, Famstrat, qui serait la capitale de tout l'Empire. Chaque peuple se partageait une partie du pouvoir, même si les humains étaient majoritaires. Ymrast, qui avait unifié les régions impériales, 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'affilièrent à l'Empire et devinrent des colonies. Economie, 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'étendaient de plus en plus à l'Est, l'Empire fut confronté à un autre peuple : les Ores.

Les Ores 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 Ores, qui bien vite se transformèrent en guerre généralisée entre l'Empire et ces hordes sauvages. La guerre dura plusieurs dizaines d'années durant lesquelles les forces s'équilibrent 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 Ores 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 Ores furent vaincus et que la fin de la guerre fut décidée. Les Ores furent alors confinés dans ces régions de l'Est du monde.

La Guerre Démoniaque

Suite aux guerres de l'Est, l'Empire connu 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'immisça 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 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 l'influence des dieux sombres, s'étaient longuement préparés et avaient séduit et rallié des peuples à leur cause. À présent constitués en armée, les démons s'apprêtaient à déferler sur l'Empire et à le détruire, ainsi que tous ceux qui s'opposeraient à eux.

Les humains, mais aussi les nains et les elfes, Grands comme Sylvestres, s'opposèrent à l'avancée de l'armée des ténèbres. 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 coûteuses. 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 se scella le sort de la Guerre Démoniaque. Les forces des ténèbres s'opposèrent à une coalition des dernières armées 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

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 plus d'un siècle à se remettre de ce conflit. Néanmoins, cette période, qui vit le retour la paix, connut une croissance sans précédent. L'Empire se reconstruisit, se repeupla, l'économie se développa, les rapports entre les différents peuples s'améliorèrent et le progrès fut commun à tous : ce fut le Siècle des Moissons. Jusqu'en l'an 750, la paix relative régna sur Syranon. Pourtant, un nouveau danger semblait planer sur le monde.

Une force noire se manifestait à l'Est : des magiciens noirs, les nécromants, avaient œuvré 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 forces humaines furent envoyées à leur rencontre dans les colonies. Les combats contre les nécromaneïens et leurs troupes innombrables furent longs. Au bout de quelques temps, les Peuples Unis commencèrent 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'apprêtait de nouveau à être envahi.

Pour essuyer le moins de pertes possible, les armées impériales décidèrent de se retrancher derrière les Montagnes, frontière naturelle infranchissable. Néanmoins, les nains refusèrent d'enceindre seuls l'attaque de la Morte-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 des dirigeants de l'Empire, on décréta que tous les magiciens devaient participer à la guerre pour repousser les armées des nécromaneïens. Ainsi, des milliers de mages, jusqu'alors en grande partie étrangers au conflit, lancèrent un assaut meurtrier qui décima les rangs de l'ennemi. Les nécromaneïens et leurs troupes tentèrent de fuir en regagnant Terre Morte, mais les nains avaient fermé derrière eux les portes des Passes et la Morte-Armée fut prise au piège dans l'Empire et anéantie. Au sein de nos frontières ou dans l'Est, de multiples nécromaneïens, qui dirigeaient les forces morts-vivantes, furent traqués et tués.

La Seconde Guerre Démoniaque

Néanmoins, la Guerre Mortuaire n'était qu'un prélude à un conflit encore plus meurtrier, la Seconde Guerre Démoniaque. En effet, plusieurs siècles après leur première tentative, les forces maléfiques des dieux sombres lancèrent de nouveau une incursion dévastatrice dans notre monde pour l'engloutir dans les ténèbres, le noyer dans le sang et le consumer dans le feu. Aussi, pour préparer le terrain à leur invasion, les démons avaient utilisé les forces des nécromaneïens et de la non-vie pour saper les défenses de l'Empire et de ses alliés elfes et nains.

Du déroulé de ce conflit, je ne peux hélas dresser qu'un succinet et forcément lacunaire résumé, car un tel événement est sans doute le plus important de l'Histoire de notre monde. Aussi, il pourrait donner naissance à assez de récits pour remplir plusieurs volumes entiers, en atteste les nombreux ouvrages traitant de cet événement.

Ainsi, me bornerai-je à raconter qu'après la Guerre Mortuaire, l'Empire était affaibli, ses armées épuisées et les troubles se multipliaient partout au sein de ses frontières et en dehors, dans les colonies. C'est à ce moment-là que les démons se manifestèrent massivement à l'Est, attaquant des villes de plus en plus importantes et réunissant des alliés. Parmi les rangs des légions infernales se trouvaient quelques nécromaneïens survivants, des monstres divers, des guerriers ayant voué leur existence aux dieux sombres en l'échange de promesses de puissance et de gloire ou encore des tribus entières de différents peuples, tombés sous la coupe de l'Ombre. Ainsi réunis, les terribles et innombrables forces démoniaques se fragèrent un passage jusqu'aux terres impériales, enfonçant les Passes des nains ou surgissant de portails menant au Monde des Morts, comme dans la tristement célèbre cité d'Englstrat.

Les démons et leurs armées, menés par d'abjects généraux investis des pouvoirs des dieux sombres, se déversèrent en Syranon et ravagèrent un Empire déjà fragilisé. Les combats durèrent plusieurs années, nombre de batailles furent livrées, et l'anéantissement des dernières forces impériales fut proche. Lors d'un ultime assaut livré aux portes de Famstrat, la capitale, certaines actions héroïques et la coalition de toutes les races de Syranon, permirent de détruire les plus puissants des démons majeurs et de mettre en déroute leurs légions.

S'en suivi alors une longue reconquête des territoires ravagés par l'influence néfaste de la magie noire, jusqu'au siège de Terre Morte, le berceau du mal sur le continent. Après avoir définitivement purgé ce lieu infâme, les forces alliées des peuples libres de Syranon décidèrent d'arracher le point d'attache des démons dans notre monde en s'attaquant à un territoire mystérieux et obscur : l'Île Noire.

Le dernier acte de la Seconde Guerre Démoniaque fut mené sur les rivages désolés et maléfique de cette terre située au large des côtes les plus orientales du continent, sur les flots de la mer d'Oudral. Lors de cette ultime campagne militaire, la source du mal fut purgée. Le monde de Syranon put enfin connaître la paix.

La fracturation de l'Empire et la recomposition des alliances

On aurait pu croire que l'autorité impériale sortirait renforcée de ce long conflit et que l'ère de prospérité qui s'offrait à tous permettrait une grande concorde. Néanmoins, il n'en fut rien. Moins d'un siècle après la fin de la guerre, l'Empire commença à se déliter. Tout d'abord, les colonies impériales, situées à l'Est des Montagnes Naines, cherchèrent à obtenir de plus en plus d'indépendance vis-à-vis du reste de la Nation des Hommes. Devant l'implacabilité du pouvoir de Famstrat, cette volonté d'émancipation des colonies se mua bien vite en une rébellion ouverte contre le pouvoir impérial. Une véritable guerre civile éclata entre les territoires de l'Ouest et leurs possessions orientales. Cette période de troubles, nommée la Fronde, déboucha, à la fin du neuvième siècle, à l'autonomie totale des anciennes colonies impériales. Celles-ci devinrent les Principautés Indépendantes, un ensemble de petits royaumes et seigneuries, plus ou moins alliés entre-elles et libérées de tout contrôle de l'Empire.

Quelques décennies plus tard, ce furent au tour des Grands-Elfes de faire sécession de l'Empire, en proclamant leur souveraineté sur tous les territoires où leur population était majoritaire, ce qui correspondait aux côtes de l'Udril, de Gargalis à Swanolir. La division des terres de l'Ouest entre l'autorité de Famstrat et celle de Syranor se fit de manière plus pacifique que lors de la Fronde. Les Elfes déclarèrent leur séparation des Humains tout en affirmant continuer à rester alliés et partenaires commerciaux étroits, ce qui permit aux bonnes relations entre ces deux peuples de perdurer. Il n'était de toute façon pas envisageable pour l'Empire de forcer militairement le Beau-Peuple à rester sous son giron.

Quelques années à peine après cette large amputation des contrées impériales, les nains décidèrent à leur tour de proclamer un royaume indépendant. Le cas des nains était particulier, car ils n'étaient pas aussi étroitement liés à l'organisation impériale que ne l'étaient les elfes. Leur scission fut rapide et nette, mais ils perpétuèrent, eux aussi, leurs bons contacts avec les vestiges de l'Empire. Ils emportèrent, dans leur autonomie, de larges bandes de terres de part et d'autre des Montagnes qui constituaient le cœur de leur royaume.

Après cette fracturation, on commença en appeler les terres impériales, largement diminuées, le « Vigil Empire », une Nation en déclin, tentant vainement de sauvegarder son intégrité. Le déclin de la magie, qui s'accroissait de plus en plus depuis la fin de la guerre, mena à la création d'un petit état centré autour de la Cité Mage, nommé le Cerelemage. Enfin, à mesure que l'influence magique déclinait, le dogme du Saint Ordre se durcissait. Ainsi, au tout début du onzième siècle après la fondation de l'Empire, le culte de Toussaint prit également son indépendance. Aussi, les derniers territoires à s'arracher à l'autorité impériale furent les États du Saint Ordre, qui s'établirent sur l'ancienne région de Darnamen. Ainsi s'acheva la progressive dislocation de ce qui fut jadis la plus glorieuse et plus puissante nation de Syranon.

Au contraire, dans les territoires de l'Est et chez les peuples sauvages, de nouvelles alliances se nouèrent.

Les peuples barbares qui habitaient le Grand Nord, commencèrent à s'unir après la perte de puissance de leur divinité principale, l'Impératrice des Glaces. Les tensions permanentes qui maintenaient les clans nordiques en perpétuelle rivalité s'estompèrent quelque peu et les relations diplomatiques se développèrent. Aussi, au milieu du dixième siècle, les principales tribus barbares s'unirent pour former la Fédération des clans du Nord. Cette nation nordique fut alors dirigée par un conseil composé de représentants des groupes les plus influents des peuples barbares.

Devant cette unification des peuples du Nord, les Gobelins, établis jusqu'alors au Cap Estnet voisins, décidèrent de migrer vers les contrées habitées par leurs cousins, les Terres Ores. Très vite, une coalition se forma entre les différents peuples peaux-vertes, avec l'aide des Trolls, eux aussi marginalisés et envieux d'obtenir une place pérenne en ce monde. Cette nouvelle nation multiethnique prit le nom d'Alliance Peaux-Vertes et s'étendit sur les territoires avoisinants, au Sud comme au Nord.



Un âge de renouveau

Alors que les nations se recomposaient sur le continent, l'horizon géographique de tous s'ouvrit à la fin du dixième siècle. En effet, en l'an 987 après la fondation de l'Empire, une expédition maritime humaine, s'aventura loin dans les mers du Sud et découvrit des nouvelles terres émergées. Cet ensemble de vastes îles se nommait l'Archipel d'Escleris.

Ces nouvelles contrées insulaires étaient exotiques, inexplorées, remplies de richesses inconnues et pleines de promesses pour tous. Diverses expéditions furent lancées en provenance de toutes les nations pour explorer l'archipel, en collecter les ressources et établir des villes portuaires. Néanmoins, ces îles n'étaient pas totalement inhabitées. Outre d'innombrables créatures et monstres dangereux, une peuplade occupait la plupart des îles de l'Archipel. En effet, lorsque les premiers elfes avaient jadis quitté Saglia pour s'installer sur le Continent, certains avaient vogué jusqu'aux rivages lointains d'Escleris pour s'y implanter. Coupés de tous leurs frères, ces elfes insulaires avaient développé une civilisation propre à eux et s'étaient adaptés à leur nouvel environnement. Certains, cependant, étaient retournés à l'état sauvage, adoptant des pratiques farouches. Les relations entre les Continentaux nouvellement arrivés et les Insulaires furent parfois difficiles, mais des échanges timides se mirent progressivement en place.

Le Vigil Empire fut très entreprenant sur ces nouvelles terres, y voyant l'occasion de restaurer sa puissance passée. Il envoya de nombreux navires et construisit une ville fortifiée sur la côte septentrionale d'Aloris, la plus proche des îles de l'archipel. Cette cité portuaire fut nommée le Fort de Borimar, du nom de son fondateur et premier dirigeant. Les Principautés Indépendantes décidèrent aussi de bâtir des comptoirs commerciaux et des ports sur les rivages des différentes îles d'Escleris.

Cependant, alors que le Vigil Empire connaissait un inexorable déclin, il devint difficile de maintenir sa présence dans l'Archipel d'Escleris. Au début du douzième siècle, les forces impériales durent se résoudre à abandonner le fort de Borimar. Seuls quelques déserteurs et oubliés occupèrent le fort et furent les instigateurs du renouveau de la ville à présent indépendante. Très vite, cette cité portuaire fut investie par des contrebandiers et, en quelques décennies, cette place devint une florissante cité de pirates. Corsaires, marchands, flibustiers, boucaniers, mercenaires, bandits et autres forbans de toutes origines vinrent s'implanter à Borimar. Ce repaire de malandrins est à présent un grand port cosmopolite où se côtoient des équipages issus de différents peuples, en quête d'aventure, de gloire et surtout, de fortune.

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, non-abordé dans cet ouvrage ou bien vous voulez aller plus loin dans vos recherches que les informations succinctes présentées ci-avant ? Fouillez les archives regorgeant 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 !