Introduction

Bienvenue à toi, lecteur. Je te salue aimablement et t'invite à prendre connaissance des textes que la vénérable et très secrète Guilde des Chroniqueurs a réunis pour ton plus grand savoir.

Tu es un habitant de la Magiocratie d'Arkhan, nommée ainsi en l'honneur du premier Archimage qui en fut l'autorité suprême. Je ne sais de quelle province tu es issu ni quelle profession tu exerces, mais je suppose que tu sais déjà que la magie est en ce monde une loi incontournable et que sa puissance surpasse tout, y compris celle des armes. Ceux qui nous dirigent, les Magiocrates, sont passés maîtres dans cet art et sont chargés de concrétiser et de faire respecter les décisions de l'Archimage. Il ne sera donc pas difficile pour toi de prendre conscience que ce monde dans lequel tu vis est une Magiocratie aux lois de laquelle tu es soumis.

La Magiocratie d'Arkhan est un monde paisible dans la plupart de ses provinces internes mais pour celui ou celle qui y cherche l'aventure, il suffit de rejoindre certaines provinces frontalières. Là, le danger et le chaos règnent toujours car la Magiocratie est entourée d'ennemis de toutes sortes dont nous aurons l'occasion de reparler ultérieurement. Mais sache que les périls qui attendent celui qui s'y rend sont immenses, même si l'honneur et la richesse récompensent parfois celui qui réussit à y survivre. Chaque chose a son prix.

Nous avons choisi de regrouper en cet ouvrage une quantité d'éléments qui devraient permettre à tous ceux qui cherchent à en savoir plus sur le milieu dans lequel ils vivent d'être comblés. Pour ce faire, nous avons décidé de donner d'abord un aperçu global et le plus objectif possible des éléments qui font d'Arkhan ce qu'elle est; un aperçu qui sera à chaque fois suivi de plusieurs extraits de phrases ou de livres dont

nous ne sommes en rien responsables mais qui nous semblent représentatifs de la mentalité passée et présente.

Cet ouvrage est loin d'être parfait, mais il est à ma connaissance la seule tentative contemporaine de regrouper en un seul écrit une foule d'informations disparates mais qui permettent une meilleure appréhension de la Magiocratie d'Arkhan. De plus, ce volume s'adresse à tous et non pas à une élite intellectuelle dont le charabia incompréhensible ferme hermétiquement la porte à tous ceux qui manquent d'instruction. Nous te conseillons également, lecteur, de faire partager à tes compagnons analphabètes le savoir nouveau dont tu seras propriétaire après la lecture des écrits qui suivent.

La Guilde des Chroniqueurs et moi-même espérons que le Livre des Sages renferme en ses pages les réponses à quelques-unes de tes questions.

A dhalmar l'érudit.

Histoire

Commençons par un constat d'échec. Ni moi-même, ni la vénérable guilde que je représente ne sait exactement ce que marque l'an 1 dans le monde d'Arkhan. Certains livres contiennent peut-être ce secret, mais ils sont alors encore plus jalousement gardés que les autres, car personne n'a jamais eu l'occasion de les consulter. Quelques Magiocrates ont prétendu ou prétendent détenir la solution à cette énigme mais aucun d'entre eux n'a jamais voulu éclairer notre lanterne sur cette question. Permettez-nous donc de douter de la véracité de leurs allégations. Dans la tradition orale, il existe quelques légendes qui pourraient nous instruire. Certaines parlent du couronnement du premier roi de Kalinor, notre capitale, ou encore de la fondation de celle-ci, d'autres font mention de l'arrivée du premier Archimage en ces terres,

d'autres encore racontent l'histoire d'un gigantesque cataclysme. Mais aucune de ces solutions ne me paraît vraiment satisfaisante puisqu'aucune ne justifierait de tels mystères de la part de nos vénérables dirigeants. A quel début l'an 1 correspond-il donc ? La réponse à cette question s'est peut-être perdue dans la nuit des temps et je laisse donc le soin à l'imagination des lecteurs de proposer de nouvelles théories. Pour ma part, je continuerai mes recherches pour offrir la vérité à tous.

Quoi qu'il en soit, l'histoire d'Arkhan telle qu'elle a été chroniquée par les membres de notre Guilde commence véritablement aux environs du 9ème siècle, avec l'avènement d'un peuple, les Kalinéens, habitants du Royaume de

Kalinéa. Auparavant, les hommes semblent se cantonner à leurs querelles habituelles avec de petites guerres sans importance aux quatre coins du monde. Les nations sont éparpillées et les frontières multiples. Voyager n'est pas sûr, d'autant plus que bon nombre de créatures hostiles occupent encore la plupart des territoires. Rien de bien original donc et indigne d'intérêt pour les assoiffés de savoir que vous êtes. Mais à l'époque qui nous préoccupe, on entend parler dans le Royaume d'une magie nouvelle, autre que celle que pratiquent les shamans ou les druides. Il est aussi fait mention dans plusieurs textes d'un homme aux pouvoirs surnaturels dont l'aura intense hypnotise tous ceux qui s'en approchent et que je n'hésiterai pas à identifier comme le premier Archimage. Voilà pourquoi j'ai choisi de commencer ce bref historique à ce moment précis puisque, comme même le plus idiot d'entre vous peut aisément se l'imaginer, la magie et son plus digne représentant vont jouer un rôle capital dans les événements qui vont suivre.

A cette période cependant, ce sont encore les Rois de Kalinéa qui gouvernent avec l'aide des Maisons, qui représentent chacune une famille noble à laquelle correspond un ordre de chevalerie et dont certaines existent encore d'ailleurs aujourd'hui :

Lystün, Kirilar, Debrigas, Hyéron, Xerhès... Kalinéa est encore un Royaume, pas une Magiocratie. Les guerres sont nombreuses et meurtrières mais l'apport nouveau de la magie se révèle déterminant et permet à l'armée des Rois de Kalinéa de s'imposer sur tous les terrains et contre tous les ennemis. Grâce à cela, de nouveaux territoires sont annexés au Royaume, dont la superficie s'étend rapidement, et les dangereuses créatures du Nord sont

repoussées un peu plus loin à chaque reprise. A ce moment, la magie semble contenter tout le monde mais il faut reconnaître que ses ambitions sont alors très restreintes par rapport à ce qui va se passer ensuite.

C'est sans doute grâce à l'apport décisif de la magie sur le terrain, que "la Guilde" va être créée. Je perçois d'emblée les remarques qui naissent dans vos esprits futés : "La Guilde ? La Guilde de quoi ?" Hé bien, la Guilde tout court. Car depuis toujours, lorsqu'on fait référence à cette institution notable, dont je vous décrirai les principes plus bas, on la nomme de cette manière. Il existe bien sûr des guildes de toutes sortes, qui représentent chacune un corps de métier mais dans le monde d'Arkhan, cette "Guilde" correspond à un cas bien particulier. Pour mieux le comprendre, reprenons notre historique.

Tandis que les frontières continuent de s'étendre, les "initiés" reçoivent la permission de construire en chaque ville

un centre, basé la plupart du temps sur le modèle de la Tour de Jade de Kalinor dans laquelle réside l'Archimage de l'époque. Ces centres vont rapidement être regroupés sous le nom générique de Guilde par ceux qui ont choisi de les fonder. Dans ces lieux de connaissance viennent s'installer des maîtres de chaque école de magie qui sont chargés par l'Archimage de pourvoir à l'enseignement de disciples éventuels. Le succès est immédiat ! Les élèves affluent de tous côtés pour s'initier aux arts arcaniques. La Guilde prend rapidement son essor et son pouvoir augmente au fur et à mesure des conquêtes qui se poursuivent aux quatre coins du pays. Des centres se créent chaque mois et la magie quitte son statut de marginalité pour acquérir une certaine popularité. Elle aide non seulement le Roi et ses armées dans les combats mais elle cherche aussi à rendre la vie du peuple plus facile. D'autre part, les rapports entre les Rois et les Archimages se font plus étroits. Certains

souverains demandent même à être initiés aux arts arcaniques.

Bientôt, certaines jalousies naissent. La Guilde se voit offrir le monopole de la vente des composantes nécessaires à la pratique de la magie et à la matérialisation des sortilèges; plusieurs de ses membres influents accèdent à des postes de pouvoir privilégiés; certains deviennent même très proches du Roi et lui servent de conseillers privés. L'arrivée de ces nouveaux concurrents suscite l'envie parmi les nobles et les chevaliers de la Cour autant que chez plusieurs marchands importants. Mais alors que les intrigues menacent de se transformer en guerre de coulisses, se produit un événement qui va apaiser les tensions sans toutefois leur apporter une solution réelle.

C'est vers la fin du douzième siècle, en effet, que les hordes chaotiques menacent pour la première fois les frontières septentrionales avec une détermination aussi farouche. A leur tête, cette fois, se trouve une puissance gigantesque que certains historiens qualifient d'essence supérieure. La taille des troupes ennemies est immense et elles aussi bénéficient d'un apport magique, même si ce dernier ne correspond pas toujours à celui utilisé par les initiés. Les armées de Kalinéa et des 12 provinces qui la composent alors sont défaites plusieurs fois dans des combats restés peu célèbres et sont contraintes à la retraite. C'est la Guerre Noire.

Avant de poursuivre, il est nécessaire de savoir qu'à l'époque que je suis en train d'évoquer, seuls trois types

de magie étaient enseignés au sein de la
Guilde : l'enchantement, la magie de
combat et l'élémentalisme. La
nécromancie n'était alors reconnue
comme un art magique ni par les
Archimages, ni par la Guilde, même si
sa pratique discrète n'était pas interdite.
Dans certaines provinces, on chassait
même parfois ceux qui en faisaient usage
pour les empêcher de nuire. Il faut dire
que les histoires de l'époque abondent
de nécromanciens qui utilisaient leurs
pouvoirs pour asservir la population et
l'exploiter pour réaliser de sombres
desseins.

Pourtant, il semblerait que, grâce à l'aide que certains nécromanciens apportèrent lors des batailles qui suivirent, la menace chaotique fut enfin repoussée. Les chroniqueurs de l'époque rapportent que le nécromancien Lug le Taciturne fut même à la base des victoires qui permirent de reprendre possession de la province de Bakkalior et que d'autres nécromanciens furent les seuls à pouvoir contrer de manière efficace les pouvoirs de l'ennemi. Quoiqu'il en soit, les armées du chaos furent repoussées au-delà des frontières après une série de combats qui laissèrent les deux belligérants exsangues mais dont cette fois-ci, l'histoire a retenu les noms : la Bataille de l'Arche de Lumière, la Rencontre des Trépassés, le Grand Choc des Foudroyants...

Plusie
urs de ces
faits sont
contestés
par des
chansons
ou
poèmes

véhiculés depuis par les bardes. Ceux-ci prétendent en effet que certains pactes secrets auraient été conclus avec des esprits et que ce sont ces alliés salvateurs et non les nécromanciens, qui auraient permis de chasser les intrus. Depuis, comme le raconte le célèbre "Dit des Invisibles Protecteurs", ces esprits veilleraient sur le monde d'Arkhan; mais le pouvoir de nos anges gardiens viendra un jour à faiblir et alors...

Toujours est-il qu'il est indéniable que, peu après ces victoires en cascade, la nécromancie fût enfin acceptée et reconnue officiellement par l'Archimage de l'époque. Même si certains s'en offusquèrent, elle fut invitée à faire

partie de la Guilde, privilège que les nécromanciens ne refusèrent pas, au grand dam du peuple.

Après cet épisode, le pouvoir des Archimages et de la Guilde se trouva encore renforcé. Et le destin allait alors s'en mêler pour accélérer les choses.

En 1253, Forwan l'Invincible, 21ème Roi de Kalinéa, meurt sans laisser de descendance directe. Dès lors, les intrigues vont se multiplier à la Cour. Des prétendants au trône surgissent de toutes parts, chacun supporté par une

faction plus ou moins grande. Une vague d'assassinats sans précédent a lieu. Les Maisons s'entre-déchirent. C'est le moment que choisit l'Archimage, soutenu par la Guilde et ses plus

efficaces représentants, pour prendre le pouvoir et créer la Magiocratie d'Arkhan.

Un peu partout, c'est la stupeur, puis l'insurrection. Certaines provinces font immédiatement sécession : Adarian, Virunya, Taarmel... Les Maisons se regroupent face à ce nouvel ennemi sous la bannière de la plus virulente d'entre elles : Xerhès. Elles pillent et détruisent plusieurs centres de la Guilde. Même le peuple rechigne face à cette prise de pouvoir, car il n'apprécie pas la présence de la nécromancie au sein de la Guilde et certainement pas une telle infâmie comme future suzeraine. Mais l'Archimage est bien décidé à ne pas céder et à garder ce qu'il estime lui revenir de droit.

Les 28 années qui suivent sont connues sous le nom d'"Années d'Effroi". Les insurgés sont pourchassés et les provinces rebelles soumises par la force de l'esprit à la nouvelle autorité de l'Archimage et des Magiocrates. Un ordre de chevalerie est créé pour aider

le pouvoir naissant à imposer sa volonté par la force pure et pour assurer la protection des Magiocrates et des membres de la Guilde : l'Ordre du Loup d'Argent. Ce corps d'élite est rapidement rejoint par ceux qui ont refusé de s'opposer à l'Archimage. Et bientôt, le calme revient.

L'Archimage promet au peuple de garder sous contrôle sévère la nécromancie. Il contente les Maisons en leur offrant un rôle important au sein de son armée et en situant l'Ordre du Loup d'Argent au même niveau que leurs ordres de chevalerie respectifs. Il les invite même à se regrouper sous la bannière commune du Loup d'Argent en effaçant les erreurs passées. Certaines refusent catégoriquement mais beaucoup acceptent car les années qui ont précédé ont permis une nouvelle fois de prouver la puissance de la magie et la plupart se

rendent bien compte que leur cause est vaine. L'Archimage promet également de séparer la Guilde et le pouvoir politique qu'il représente désormais, bien que les faits tendent à prouver qu'il subsiste même encore aujourd'hui des liens étroits. Mais aussi et surtout, l'Archimage se montre magnanime. Les punitions infligées aux insurgés restent symboliques, tandis qu'on reconstruit rapidement ce qui a été détruit. Cette fois-ci, la Magiocratie d'Arkhan est en place.

Depuis lors, peu de choses ont évolué. Certains territoires ont été annexés et 7 nouvelles provinces créées, mais il y a longtemps que de nouveaux faits saillants ne sont pas venus marquer notre histoire. Le règne de l'Archimage et des Magiocrates se déroule sans encombre et il faut reconnaître que, si rien ne vient le troubler, c'est bien parce que le pouvoir en place agit souvent avec bon sens, justice et une certaine tolérance.

Un fait qu'il me paraît toutefois capital de souligner, car il est en train de provoquer une révolution manifeste dans certaines mentalités, est qu'aux environs de 1590 est apparu en nos provinces un homme étrange, qui s'est présenté à tous comme le "messiah". Il a rassemblé autour de lui une foule de fidèles auxquels il a enseigné la parole d'une "puissance supérieure", un Dieu dont il se prétendait l'envoyé : Luksos. Outre les shamans et les druides, qui existaient déjà en Arkhan, et qui vénèrent certains esprits dont ils tirent leurs pouvoirs, sont donc apparus récemment les "prêtres de Luksos", qui sont chargés de véhiculer l'enseignement de leur dieu et celui du messiah. Ces "prêtres" sont capables d'utiliser une forme de magie bénéfique foncièrement différente de celle des arcanes. Les Magiocrates semblent jusqu'à présent approuver l'apparition de cette religion, d'autant plus que les pouvoirs qu'elle apporte permettent des choses assez extraordinaires. Ainsi, on raconte que le messiah aurait relevé un homme d'entre

les morts par sa seule force de volonté. Gageons que les événements futurs nous permettront d'en apprendre plus sur cette situation.

Enfin, il est à noter également que les dernières tentatives d'exploration au Nord et à l'Est se sont soldées par un échec et on murmure que les frontières qui bordent la province d'Hastria sont agitées de manière inexplicable. Des troupes devraient d'ailleurs bientôt s'y rendre pour voir ce qui s'y passe.

*Zeblios Memoria, en le 14ème soleil
de la Salamandre de l'année 1601*

Les provinces

Il me paraît à présent judicieux de donner une brève description des différentes provinces que compte la Magiocratie, afin que tu puisses, lecteur, mieux appréhender les buts et les motivations des peuplades hétéroclites qui y demeurent.

Adarian

Habitants : les Adariens

Chef-lieu : Adaria

Villes principales : Hokarn, Jurna, Drastyn

Devise : "Que la force nous habite pour toujours."

Particularité : Adarian est reconnue pour la qualité de ses forgerons et des armes et des armures qu'ils fabriquent.

"Nous, gens d'Adarian, sommes parmi les plus courageux des hommes. Il existe en nos contrées une tradition guerrière qui a fait que notre province a vu naître certaines des plus fines lames qu'Arkhan ait connues depuis sa naissance. Corben le Tueur de Trolls, Sarain aux Deux Epées ou Mazian Fils de l'Acier, autant de figures légendaires que notre terre a engendrées. Nous sommes fiers de pouvoir perpétuer à tout jamais cet héritage."

Atraquil

Habitants : les Atraques

Chef-lieu : Stelrik

Villes principales : Pertinos, Xarna

Devise : "A ffronte le doux frisson du danger."

Particularité : cette province est un grand fournisseur de composantes de toutes sortes.

"Nous, gens d'Atraquil, aimons les émotions fortes que nous apporte l'aventure. Nous méprisons le calme, la paix et nous fuyons les existences mornes et insipides. Nous ne vivons que pour tous ces instants où la vie nous impose des épreuves difficiles qu'il nous faut surmonter. Nous avons peur de peu de choses et notre force de volonté est sans égale. Certains prétendent qu'il existe en notre province plus de voleurs que partout ailleurs et c'est peut-être vrai, mais la plupart d'entre nous n'en restent pas moins respectueux de l'honnêteté."

Bakkalior

Habitants : les Bakkalites

Chef-lieu : Bakkal

Villes principales : Vlaster, Haerymidorn

Devise : "Toujours en avant, de plus en plus haut."

Particularité : cette province est maintenant connue pour les temples que l'on est en train d'y construire.

"Nous, gens de Bakkalior, sommes fiers d'avoir été les premiers à accueillir le Messiah. Il a apporté à notre province la force de volonté qui manquait à ses habitants et désormais

nous suivrons son enseignement pour les siècles à venir. Grâce à lui, Bakkalior est amenée à devenir une province respectée autant qu'un lieu de pèlerinage sacré. En nos villes

*cohabiteront pacifiquement le pouvoir
de l'Archimage et celui de Luksos."*

Diardra

Habitants : les Diardrains

Chef-lieu : Draluan

Villes principales : Wittmer, Jhandor

Devise : "Volonté de fer ébranle même la pierre."

Particularité : les Diardrains sont considérés comme les plus grands architectes d'Arkhan.

"Nous, gens de Diardra, vivons dans une province dont peu se soucient. Mais peu nous importe car nous aimons vivre en paix en nos contrées et n'aimons pas être dérangés par les étrangers. On nous prétend irascibles et grognons et il est vrai que nous avons peu de patience.

Rares sont ceux qui gagnent notre confiance mais nous considérons ceux-là comme nos frères et sommes prêts à

donner notre vie pour eux. Nous sommes aussi têtus et fiers de l'être, car nous ne reculerons jamais avant d'être arrivés à ce que nous voulions."

Dryvin

Habitants : les Dryvinois

Chef-lieu : Durin

Villes principales : Gralhok, Mandaros

Devise : "Tout service a son prix."

Particularité : les Dryvinois adorent s'habiller de façon excentrique et aiment par-dessus tout les chapeaux dont ils se sont faits les plus grands fabricants et consommateurs.

"Nous, gens de Dryvin, sommes plus préoccupés par le difficile métier du commerce que par celui des armes. Des siècles de dur

labeur ont fait de nous des marchands aguerris pour lesquels l'argent a une valeur réelle. Certains disent qu'il est ardu de traiter avec nous mais nous savons nous montrer compréhensifs lorsque cela est nécessaire. Nous voyageons beaucoup et nous connaissons Arkhan mieux que quiconque. La patience et la diplomatie sont nos vertus premières."

Fémoria

Habitants : les

Fémorians

Chef-lieu : Fémor

Villes principales :

Werleg, Morner

Devise : "Noblesse
d'esprit et de
coeur."

Particularité :

Fémoria a le

privilège d'abriter les Maisons Debrigas,
Kirilar et Hyeron. Elle est connue pour le
talent de ses parfumeurs.

"Nous, gens de Fémoria, sommes les habitants de la plus petite province d'Arkhan. Mais si nos terres sont peu nombreuses, nous compensons cela par la richesse de nos villes et la noblesse de ceux qui y vivent. Nous sommes fiers de pouvoir compter parmi nous certaines des plus anciennes Maisons d'Arkhan. Celles-ci ont permis à notre province de se développer en augmentant ses richesses et de pouvoir dispenser un enseignement magique et guerrier d'une qualité supérieure aux autres. C'est d'ailleurs en Fémoria que viennent se former bon nombre d'initiés prometteurs."

Halimir

Habitants : les Halamirois

Chef-lieu : Palister

Villes principales : Auxès, Vorrich

Devise : "Pour le bien de tous."

Particularité : c'est à Palister que l'Ordre du Loup d'Argent a élu domicile et que la

plupart des décisions le concernant sont prises.

"Nous, gens d'Halimir, nous considérons nous-mêmes comme défenseurs des pauvres et des opprimés. Nous nous battons pour une société équitable dans laquelle chacun a sa place, et notre idéal est celui de la justice. Nombre de chevaliers de l'Ordre du Loup d'Argent sont nés en notre province et nous continuerons à perpétuer cette tradition. Nos vertus sont l'honnêteté et la loyauté envers tous nos semblables. Mais gare à ceux qui provoquent notre courroux car nous pardonnons rarement à ceux qui nous ont offensés."

Halucian

Habitants : les Halucians

Chef-lieu : Sirabre

Villes principales : Darbeth, Blardia, Fidam

Devise : "Fol âge qui ne sait découvre avec le temps."

Particularité : Halucian regorge d'académies de toutes sortes où l'on peut tout apprendre sur les sujets les plus variés.

"Nous, gens d'Halucian, sommes réputés pour la sagesse de nos paroles et de nos actes. Nous sommes respectueux de nos aînés et de l'expérience qu'ils ont acquise au fil des ans. L'âge est une vertu et la jeunesse une période troublée dont il faut réprimer les ardeurs. Nous aimons parler et discuter de toutes choses mais la philosophie et la métaphysique sont nos sujets de

prédilection. Nombreux sont ceux qui suivent nos conseils plutôt que de prendre le risque d'aller à leur rencontre. Le bon sens et la circonspection sont les valeurs que nous cherchons tous à atteindre."

Hastria

Habitants : les Hastrians

Chef-lieu : Blanemis

Villes principales : Brygder, Ranthik,
Zamers

Devise : "La force, c'est l'union."

Particularité : cette province est célèbre
autant pour les nombreuses ruines
inexplorées qui se trouvent à ses frontières
que pour le danger qu'il y a à les visiter.

*"Nous, gens d'Hastria, sommes issus
d'une jeune province. La région dans
laquelle nous vivons aujourd'hui ne fait
en effet partie de la Magiocratie que
depuis moins de deux cents ans. Ce
territoire était autrefois peuplé de
créatures malsaines mais à présent,
tout y est plus serein. Nos ancêtres en
furent les premiers colons et c'est le
mélange de
leur culture
qui a donné
à Hastria
son
caractère*

particulier. Ici, nous avons appris à nous serrer les coudes face à l'adversité et à rester sur nos gardes car nous sommes conscients des dangers qui nous entourent. De là sans doute notre méfiance naturelle et notre caractère peu expansif. Mais qu'on ne s'y trompe pas, Hastria est une province merveilleuse où l'on sait ce que faire la fête signifie."

Havroniel

Habitants : les Havroniens

Chef-lieu : Havarön

Villes principales : Paljaden, Tsykarios, Hasperdatzy

Devise : "Cultive tes différences."

Particularité : tout ce qui touche au monde artistique trouve sa place en Havroniel.

"Nous, gens d'Havroniel, sommes les artistes d'Arkhan. En nos contrées sont nés nombre de poètes, de musiciens et de peintres qui ont ébloui toutes les provinces de leurs oeuvres. Nous sommes de grands voyageurs car nous

aimons faire partager aux autres nos créations et peu d'entre nous fondent une famille avant d'avoir atteint un âge avancé. Les bardes des quatre coins du pays aiment à venir passer quelque temps en Havroniel pour s'imprégner de son atmosphère propice à l'inspiration artistique. Notre province est le carrefour de tous les esprits créateurs."

Kahiter

Habitants : les Kahiterans

Chef-lieu : Neshra

Villes principales : Zenulir, Jaqis

Devise : "La tradition est mère de tout mérite."

Particularité : les métiers des armes sont

méprisés par les Kahiterans et peu représentés dans cette province. Par contre, on y trouve bon nombre d'alchimistes.

"Nous, gens de Kahiter, sommes les descendants d'une tradition séculaire dans la pratique des arts magiques. Il existe dans chacune des familles qui vivent en notre province au moins un aïeul qui a pratiqué l'art des arcanes. Dès lors, on ne s'étonnera point de trouver en nos lieux de nombreux foyers où la Guilde a élu domicile. En Kahiter, elle y est très puissante et respectée par tous. Son enseignement y est plus complexe que partout ailleurs. Les parias ne sont pas admis chez nous et sont impitoyablement chassés. Nous sommes entièrement dévoués à l'Archimage et à sa cause. Notre plus grand rêve : faire partie de la Guilde et devenir Magiocrate !"

Kalinéa

Habitants : les Kalinéens

Chef-lieu : Kalinor (qui est aussi la capitale d'Arkhan)

Villes principales : Darbès, Singaril, Hioricas, Kléven

Devise : "Notre passé est le guide du futur."

Spécialités :

Aucune en particulier, Kalinéa est célèbre pour ses monuments, parmi

lesquels on peut trouver l'ancien palais royal, pour les oeuvres d'art qui s'y trouvent, pour sa Tour dans laquelle l'Archimage réside et ainsi de suite. Tout y est possible.

"Nous, gens de Kalinéa, sommes fiers de vivre dans la province où se situe Kalinor, la capitale de la Magiocratie d'Arkhan. Kalinéa est un lieu où foisonnent les événements de toutes sortes. L'animation qui règne dans nos villes est incomparable. Nous sommes

le chef-lieu de tous les domaines, qu'ils soient magiques, guerriers, politiques ou artistiques. C'est en notre province que naissent tous les courants ou que se prennent toutes les décisions qui vont influencer la vie de la Magiocratie dans les années futures. Nous possédons le patrimoine le plus ancien de toutes les provinces et nous veillerons à le préserver."

Marak

Habitants : les M éréarques

Chef-lieu : Gornas

Villes principales : Mikorn, Sioleth

Devise : "Paix en ces contrées est guide de nos pensées."

Particularité : Marak est connue pour la qualité de sa cuisine et de ses vins.

"Nous, gens de Marak, sommes pour la plupart de simples hommes. Notre province est l'une des plus anciennes et notre fierté est celle de toujours accueillir chaleureusement ceux qui viennent nous rendre visite. Nous savons travailler la terre, élever les animaux et nos enfants. Mais nous savons aussi nous défendre même si nous ne sommes pas belliqueux et si nous préférons le bonheur de la paix aux malheurs de la guerre. Venez nous rendre visite étrangers, vous ne le regretterez point !"

M irrakas

Habitants : les Mirrakis

Chef-lieu : Mitusir

Villes principales : Traft, Desdémor

Devise : "Que la chance bénisse tous ceux qui croient en elle."

Particularité : Mirrakas est célèbre pour avoir inventé toutes sortes de jeux ainsi que pour la qualité de son artisanat.

"Nous, gens de Mirrakas, avons toujours aimé l'aventure et le cortège de découvertes qui l'accompagnent. Chez nous, il est de coutume que les jeunes partent visiter le monde pendant quelques années avant de revenir finir leur vie en Mirrakas. Nous aimons la compagnie des autres avec lesquels nous discutons, chantons, buvons et rions de bon coeur. On nous dit joueurs, curieux et quelque peu roublards mais cela ne nous concerne pas tous. On nous prétend aussi menteurs, mais alors, rien de tout ce que je viens de vous dire n'est vrai..."

Moldaer

Habitants : les Moldaériens

Chef-lieu : Moldaeria

Villes principales : Xanter, Liostaran,
Galbaq

Devise : "Regarde au-delà de ce que tu vois."

Particularité : même si les Moldaériens s'en défendent, on peut sentir la présence de la nécromancie dans toute leur province.

"Nous, gens de Moldaer, sommes méprisés à tort par nos voisins. On nous accuse de pratiques malsaines, on nous prétend menteurs et fourbes, on se méfie de notre apparence et de nos manières. Pourtant, rien de tout cela n'est vrai. Certains pensent que, parce qu'en notre province se trouve A arzen, la plus célèbre école de nécromancie, nous autres habitants de Moldaer aimons la compagnie de la

mort. Mais il n'en est rien ! Pour qui sait ouvrir les yeux, Moldaer est une contrée pleine de vie tout comme les gens qui la peuplent."

Sarbricia

Habitants : les Sarbriciens.

Chef-lieu : Sarbrir

Villes principales : Keonar, Tryskal

Devise : "Patience et longueur de temps font plus que force et rage."

Particularité : bon nombre de druides puissants habitent les forêts de Sarbricia.

"Nous, gens de Sarbricia, sommes des chasseurs, des bûcherons, des pêcheurs ou encore des éleveurs mais peu d'entre nous sont des guerriers ou des magiciens. Nous aimons la nature et les animaux et nous sommes respectueux de

la terre car nous savons qu'elle est notre mère à tous. Ceux qui ont conquis nos territoires ont construit des villes dans lesquelles nous sommes censés vivre mais nous préférons de loin nous recueillir dans nos grandes forêts. Nous sommes patients, calmes et solitaires. Nous aimons profiter de la vie et sommes toujours prêts à aider notre prochain."

Taarmel

Habitants : les Taarmeliens

Chef-lieu : Yechal

Villes principales : Zern, Raghuntos

Devise : "La liberté vaut cent mille combats."

Particularité : cette province est célèbre pour ses nombreux élevages et aussi parce qu'elle accueille en son chef-lieu la Maison Xherès.

"Nous, gens de Taarmel, nous considérons nous-mêmes comme un

peuple à part entière. La Magiocratie et ceux qui la représentent nous ont forcés à leur prêter allégeance. Mais au fond de notre coeur souffle un vent de liberté qui nous poussera toujours à nous réclamer indépendants. Nous avons peu de confiance en la magie et en ses praticiens car nous ne comprenons pas d'où ils tirent leurs pouvoirs. Nous écoutons les paroles sages de nos shamans et de nos druides qui sont les guides de nos esprits. Certains d'entre nous ont accueilli favorablement le Messiah et ses paroles sacrées. Mais d'autres prétendent qu'il est un imposteur."

Virunya

Habitants : les Virunyans

Chef-lieu : Virun

Villes principales : Ernhelm, Ilochraïs,
Trézannya

Devise : "Nul défaut n'entravera Virunya."

Particularité : les chevaux de Virunya sont considérés comme les meilleurs et les plus beaux du monde et ses forêts sont immenses.

"Nous, gens de Virunya, vivons dans la région la plus merveilleuse d'Arkhan. Notre province compte en effet les plus belles forêts, les plus belles cités, les plus beaux hommes qui existent en ce monde. Aucune autre province n'arrive à égaler la magnificence de Virunya. Nos guerriers sont robustes et forts, nos bardes content les plus belles histoires, nos magiciens sont d'une intelligence hors du

*commun. Nous sommes amenés à
devenir l'élite des hommes d'Arkhan et
tous nous doivent le respect."*

Zelmya

Habitants : les Zelmyans

Chef-lieu : Zelmyria

Villes principales : Djekal, A arbekister,
Rystaf, Tramiksos

Devise : "C'est ici qu'on reconnaît les
braves."

Spécialités : c'est de Zelmya que proviennent
les plus beaux bijoux qu'on peut trouver sur
Arkhan.

*"Nous, gens de Zelmya, sommes riches
en terre mais pauvres en nombre. La
vie en notre province est pénible car la
terre n'y est pas fertile, le climat rude
et le relief peu
propice à la
qualité de la vie.
Mais la beauté de
nos paysages est
sans égale et les
richesses dont regorgent nos montagnes
font rêver tous ceux qui aiment l'éclat
de l'or et des pierres précieuses. Nous
sommes des hommes d'expérience que
l'on dit parfois secs et rudes mais qui*

*n'ont peur de rien ni de personne.
Voilà pourquoi nous sommes les
gardiens de la frontière avec les
territoires du Sud. Nous avons appris
à nous protéger autant que la
Magiocratie sur laquelle nous
veillons."*

La Démographie

Voici à présent réunis dans ce chapitre divers sujets politiques, économiques ou autres, qui pourront très certainement aider un néophyte de la route ou un jeune aventurier désireux d'en apprendre davantage sur le monde qu'il s'apprête à découvrir.

La Magiocratie

La création de la Magiocratie d'Arkhan date de l'an 1254, peu après que le dernier roi de Kalinéa se soit éteint. La Magiocratie regroupe 19 provinces qui s'étendent sur une superficie gigantesque. A sa tête, on trouve l'Archimage, secondé par les Magiocrates.

"Que voulez-vous que je vous dise ? Elle utilise l'Ordre du Loup d'Argent pour mater les récalcitrants, la Guilde

pour contrôler le commerce et la Cinquième Phalange pour maintenir ses propres troupes sur le droit chemin. Je n'ai rien contre elle, mais je ne lui vouerai pas ma vie. Je suis beaucoup trop indépendant pour cela. Mais vous, au fait, que pensez-vous des parias ?..."

*Kazeem, agent présumé de la Phalange
Pourpre, mort en service.*

"Du temps où notre Maison occupait une place primordiale parmi ceux qui dirigeaient le pays, elle n'aurait jamais permis que l'on arrête la conquête des contrées avoisinantes. Nous sommes entourés de voisins belliqueux et les Magiocrates le savent fort bien. Mais pour une raison connue d'eux seuls, la puissance qu'est censée représenter la Magiocratie s'éteint petit à petit alors que nos ennemis proches s'apprêtent à la guerre. Il est temps de se réveiller ! Nous avons soif de victoires et de combats car la paix engourdit aussi bien nos bras que nos

esprits. Sus à l'ennemi ! Que Kirilar l'abatte !"

Javaero, membre de la Maison Kirilar.

L' Archimage

L'Archimage est la plus puissante autorité d'Arkhan mais aussi la plus discrète. Nul, hormis les Magiocrates, n'a le droit de le voir et personne ne sait où il réside exactement. Les bruits les plus fous courent parfois à son sujet mais les Magiocrates prétendent que toutes ces rumeurs sont sans fondement. Les Archimages se succèdent les uns aux autres mais personne ne sait à quelle occasion cette succession se produit.

"Il n'existe pas. C'est une légende. Enfin, je crois..."

*Asdar, membre de la Loge Révisionniste
de Virunya, dont les 322 membres se
suicidèrent en 1427.*

"Il n'est d'initié plus puissant que lui. Certains pensent qu'il est invention des Magiocrates; d'autres, qu'il est

l'omniscience, la quintessence de la magie; d'autres encore, qu'il est le détenteur des secrets de l'existence des hommes. On murmure qu'il sillonne sans cesse les contrées de la Magiocratie et qu'il vient en aide aux faibles, mais qui peut prétendre détenir la vérité à son sujet ?"

*Vliam Aleythor, Grand Siridar
de l'ordre du Loup d'Argent.*

"L'idée n'est en soi pas mauvaise. Mais je trouve personnellement, à propos de cette pérennité, que les Magiocrates auraient pu trouver un meilleur substitut à l'appétence populaire de spiritualité, car, en effet, l'anthropomorphisme utilisé dans ce cas-ci ne peut conduire, à longue échéance, qu'à une émergence d'obédience liturgique de cet aspect de l'Archimage au détriment d'une obéissance basée sur l'unification d'une entité directrice et protectrice appelée Magiocratie. Remarquez l'intéressant parallélisme non fortuit entre le facteur biréunifiant, en ce qui

concerne sa révérence, de l'Archimage pour le peuple et ses Magiocrates, ainsi que celui de la Magiocratie sur la société connue."

Théobald Gatherfanar de Hulvat, Grand Académicien du Collège des lettres éclectiques mais néanmoins engagées de Blardia.

Les Magiocrates

Les Magiocrates existent depuis la création de la Magiocratie. Ils sont les représentants du pouvoir et leur nombre exact est inconnu.

"Les Magiocrates sont le lien direct entre tous et l'Archimage. Ils sont chargés de véhiculer son enseignement et de faire appliquer ses décisions. (...) Il est de règle que l'Archimage successeur soit choisi parmi eux et cet honneur revient toujours au plus puissant et au plus sage. (...) Ils ont tous atteint un niveau de connaissance

hors normes et une maîtrise exemplaire des arts magiques."

*Extrait de "De Potestatis" de Berghet
leVieux.*

La Loi

La loi en la Magiocratie est d'une manière générale assez simple. On pourrait dire que tout ce qui nuit à autrui ou risque de lui faire du tort est interdit et puni par la loi. Ainsi, il est illicite de tuer, voler ou encore de blesser son prochain. Le mensonge, la corruption ou le vandalisme sont de la même manière défendus. Le contrevenant s'expose à des sanctions qui varient en fonction de la gravité du crime commis. Des amendes diverses, un emprisonnement ou une période de

travail forcé au service de la Magiocratie sont les peines les plus communes. Mais pour les méfaits les plus graves, des châtimens tels que la mutilation, l'exil ou la mort sont souvent requis. Les crimes sont classés en trois catégories : ceux qui portent atteinte aux Magiocrates et aux Magistères, ceux qui portent préjudice à la Magiocratie et enfin, ceux qui lèsent les citoyens. En fait, avec un peu de bon sens moral et de raison, il n'est pas difficile de se rendre compte de ce qui est interdit par la loi et de ce qu'elle permet ou tolère.

"Pour avoir agressé magiquement Messire Tingel Debrigas, moi, Gaunos Fazis, Magistère de la ville de Fémor, je vous condamne, accusé, à verser une somme de 500 lüns à la justice ainsi que des dommages et intérêts s'élevant à 800 lüns au plaignant. Je vous informe également qu'un édit sera prononcé à votre encontre, vous empêchant de faire usage de votre magie pour la semaine à venir. Au cas

où vous ne pourriez vous acquitter de vos dettes, je commuerai les amendes en peines de prison et de travaux forcés."

*Extrait d'un jugement rendu à l'encontre
d'un
initié ayant aveuglé magiquement
un noble citoyen de Fémor.*

Les représentants de la loi.

Les agents de la loi que l'on est amené à rencontrer le plus souvent sont les Veilleurs, qui sont chargés par leur supérieur hiérarchique, le Prévôt, de veiller à ce que les lois soient respectées. Ils ont le droit et le devoir d'intervenir dans le cas contraire et d'arrêter les suspects en utilisant leurs armes si besoin est. Le Prévôt est quant à lui le représentant du pouvoir exécutif dans une région et son rôle est de tout mettre en oeuvre pour que l'ordre y règne. Il est habilité à prendre toutes les décisions qui lui semblent satisfaire à ce critère. D'un autre côté, on trouve les Magistères qui sont chargés de rendre la justice dans une ville ou un village et de

prononcer les sentences à l'égard des personnes reconnues coupables par un tribunal constitué par eux-mêmes. A la tête des Magistères, les Hauts-Magistères s'occupent des cas de transgression de la loi les plus extrêmes dans une province et sont responsables de la législation en général ainsi que du maintien de la cohérence de son application.

"C'est à ce moment là qu'il a voulu s'enfuir avec tout ce qu'il avait pris dans le coffre. Mais ce qu'il ne savait pas, c'est que nous aussi, nous avons nos petits trucs. Et en un clin d'oeil, il s'est retrouvé les pieds cloués au sol. T'aurais dû voir sa tête..."

Anecdote d'un Veilleur.

La Guilde

La Guilde fut créée aux environs du 10ème siècle. Elle est autant un lieu de relais, d'information et d'étude que l'endroit de vente de la grande majorité des composantes nécessaires aux sortilèges. On y enseigne toutes les formes de magie. En faire partie nécessite de réunir une somme de 1000 lüns, ce qui permet au postulant de passer un test dont la réussite n'est cependant pas certaine. Les membres de la Guilde se reconnaissent au tatouage qu'ils portent tous sur le front. Il est très avantageux d'en faire partie car on y bénéficie alors de prix moins élevés et d'un accès privilégié à certains services.

"De prime abord, la structure interne de la Guilde n'est pas très complexe. Lorsque vous introduisez une demande d'admission et que vous réussissez les divers tests, vous entrez dans le "Premier Cercle", ce qui vous donne droit à des prix réduits sur les denrées que la Guilde peut offrir, ainsi que son soutien et sa protection. C'est aussi le seul cercle auquel vous pouvez choisir par vous-mêmes d'adhérer. Par la suite, ce sont votre adresse et votre renommée qui vous feront évoluer plus avant dans les méandres de la Guilde, et qui sait, peut-être un jour deviendrez-vous Magiocrate ? Mais revenons plutôt à ce sortilège fort complexe qu'est l'Ardente Luminescence..."

Un maître, à ses élèves.

"La Guilde ? Vous voulez que je vous parle de la Guilde ? Eh bien asseyons-nous, car nous allons en avoir pour un moment. En fait, on ne peut vraiment parler de la Guilde sans parler de la Magiocratie, car toutes deux sont étroitement liées. Elles sont en quelque sorte les têtes d'un même corps. Mais attention ! Je n'ai pas dit qu'elles étaient identiques. S'il est vrai que les Magiocrates sont tous issus de la Guilde, ceux-ci n'occupent pas de postes décisionnaires en son sein. De même, la Guilde ne prend aucune décision politique, bien que certains de ses représentants soient parfois sollicités à titre consultatif ..."

Hégésippe Maliégo, historien-chroniqueur

"Pourquoi je ne veux pas en faire partie ? Hé bien tout simplement parce que cela m'enlèverait ma liberté et que je serais obligé d'obéir à des gens pour lesquels je n'ai aucun respect. Bien sûr que je suis fidèle à la Magiocratie et à l'Archimage mais je me refuse à croire que celui-ci soit à la base de cette

organisation sectaire et élitiste. Qu'ils s'enrichissent sur mon dos si ça les chante, mais je préfère encore ça qu'avoir à leur rendre des comptes. En plus, je déteste cet horrible tatouage qu'ils portent tous sur le front."

Tobias, Magiste "paria".

"Faire partie de la Guilde, c'est faire partie de l'élite des Initiés. C'est mettre son savoir et ses connaissances, son pouvoir et sa magie au service du peuple, comme l'a toujours fait la Guilde. C'est accepter et suivre des règles et des codes stricts mais justes et qui ont pour objet de maintenir l'ordre et d'empêcher l'usage de la magie dans un but néfaste. L'Archimage nous a confié les secrets de ses pouvoirs dans le but d'aider le peuple et la civilisation à vivre en paix et en harmonie, afin de l'aider à lutter contre les forces du mal et de la

destruction. Sans l'appui de la Guilde, Kalinor, la capitale, aurait été rayée des cartes lors de la Guerre Noire qui menaça jadis nos contrées. Les parias et les détracteurs de la Guilde l'oublent un peu trop facilement et justifient leur refus de celle-ci et de ses codes sous prétexte de rester libres. Cette liberté qu'ils revendiquent tant n'est que la liberté d'user des pouvoirs et des connaissances de l'Archimage dans le seul but d'accroître leur propre puissance et leur pouvoir personnel. C'est le pouvoir et la liberté de semer le désordre, de faire le mal et de défier les justes lois de la Magiocratie, qui profitent à tous les citoyens qui la respectent. On sert la Guilde, on ne s'en sert pas."

Extrait du discours de Korio-le-Long, introduisant un projet de loi visant à interdire l'usage de magie à toute personne ne faisant pas partie de la Guilde et prononcé au cours de la grande session du Conseil Législatif de 1596.

Les parias

Paria est le nom donné à ceux qui ont atteint un certain niveau de connaissance magique mais qui ont choisi de ne pas faire partie de la Guilde et de s'en écarter pour garder leur liberté. Leur réputation est assez mauvaise car bon nombre de parias ont tentés de semer le désordre au sein de la Magiocratie.

"J'ai toujours été un rebelle et je ne changerai pas cet état de fait. L'autorité, quelle que soit la forme qu'elle revêt, conduit toujours tôt ou tard à la corruption et à l'avilissement. Mes recherches et mes pouvoirs me coûtent cher, horriblement cher, mais je puis me targuer de ne pas m'être laissé influencer par les impératifs politiques. Laissez-les donc se gausser de ma difficile ascension. Ils verront bien assez tôt ce qu'un homme seul peut accomplir par la force de son esprit..."

*Théostène Palavrian, auteur du célèbre
interdit :
"Lacrimae Mundi"*

"Heu...Oui, il paraîtrait que j'en suis un. Ca fait 27 ans que je pratique la magie et pour ma part, faire ou non partie de la Guilde ne change rien. Bien sûr, au début, ça n'a pas toujours été facile, mais après cinq ans, j'ai réussi à trouver quelques amis et plusieurs combines qui m'ont procuré plus ou moins les mêmes avantages que ceux de la Guilde. Alors pourquoi me mettre des fers aux poignets alors que je vis à ses crochets. Chaque paria peut avoir un jour besoin de la Guilde mais la Guilde a besoin de tous les parias pour survivre."

Iowan "le corbeau", paria.

"Ils croient être libres mais ce sont eux-mêmes qui se sont enchaînés. Sous prétexte d'être leur seul maître, ils se livrent au chaos et la limite de leur pouvoir n'est plus leur intelligence mais la quantité d'argent qui reste dans leur bourse. Pour ne pas faire

partie de la Guilde, ils payent un prix exorbitant. Mais que voulez-vous, personne ne s'en plaindra. Finalement, c'est un peu grâce à eux que les impôts sont si rares. Et puis, après tout, toutes les races, toutes les Maisons, tous les métiers ont leurs brebis galeuses, alors, pourquoi pas nous ?"

Benyarken, maître enchanteur de la Grande Guilde de Durin.

La Phalange Pourpre

La Phalange Pourpre est un ordre secret au service de la Magiocratie et qui dépend, dit-on, de l'Archimage lui-même. Elle est chargée d'intervenir dans tous les cas où la sécurité de la Magiocratie est mise en danger. Les raisons de sa création sont incertaines mais celle-ci remonte à quelques siècles déjà.

"Elle a des oreilles sur chaque mur, des yeux invisibles dans chaque pièce. Son efficacité est phénoménale car ses

membres sont recrutés parmi l'élite des hommes et savent à la fois se battre et lancer des sortilèges. On la nomme aussi parfois Cinquième Phalange car on dit que l'Archimage lui-même aurait inculqué à ceux qui en font partie un enseignement spécial qui leur permettrait de faire usage d'un cinquième type de magie inconnu."

Auteur inconnu.

"Je croyais qu'elle avait perdu ma trace. Il n'en est rien. Elle me guette. Jamais je ne lui échapperai. Je suis condamné parce que je me suis essayé aux interdits, mais cela en valait la peine. Ce savoir m'a procuré une puissance qu'il est difficile d'imaginer. Ce que j'ai appris, d'autres le découvriront bien un jour. Elle ne pourra pas toujours l'empêcher."

*Jordas, "Magiste Extraordinaire",
disparu dans des conditions mystérieuses.*

*"J'ai tout essayé pour en faire partie !
Mes meilleurs informateurs m'ont enfin*

révélé le moyen d'y entrer... Il faut être brave et courageux, aimer le danger et supporter la souffrance ! Ces hommes doivent être exceptionnels ! Hier, j'ai enfin accompli le rituel dangereux que l'on m'avait prescrit pour y entrer : d'un grand coup de maillet j'ai écrasé mon doigt et le voilà tout pourpre à présent. Je vous laisse, je rentre chez moi attendre qu'on vienne enfin me contacter ! Mais surtout, ne révélez ce secret à personne !"

Hadgar "le merveilleux", ancien initié.

L'ordre du Loup d'Argent

L'Ordre du Loup d'Argent est actuellement l'ordre de chevalerie le plus répandu en Arkhan. Les autres ordres ont perdu de leur aura et ne sont plus représentés que par quelques Maisons. Les membres de l'Ordre sont respectés et ses chevaliers possèdent un pouvoir de décision réel dans la Magiocratie puisque certains d'entre eux épaulent les Magiocrates eux-mêmes.

"Créé en 1254 par un dénommé Fédor Damaris, à la demande de l'Archimage lui-même, l'Ordre du Loup d'Argent s'est rapidement imposé comme le plus puissant ordre de chevalerie existant en Arkhan. Surpassant même les ordres des Maisons, sa devise est "L'épée au

service de l'esprit" et ses armes sont un loup d'argent sur fond de gueules. (...) Ses relations avec le pouvoir en place sont très étroites et les chevaliers de l'Ordre sont souvent chargés de veiller à la protection des membres de la Guilde. (...) Au cours des années passées, le pouvoir de l'Ordre a augmenté et son importance au sein de la vie politique et sociale d'Arkhan est devenu essentiel. (...) Ses membres sont respectés autant pour leur sens de la justice que pour leur habileté au combat."

Extrait de "Le Loup d'Argent : Histoire et Avenir." de Taji le bègue.

"Honneur, obéissance et justice qu'ils disent. Je ne trouve rien à redire pour les deux premiers mais justice... D'accord qu'aux yeux des autres ils sont irréprochables, mais entre eux, ils portent bien leur nom de loups. Notre Maison fournit depuis toujours les meilleurs chefs de guerre et les plus vaillants chevaliers, alors, pourquoi

n'y a-t-il jamais eu de Siridars parmi nous ?"

*Sire Chavaniac d'Estille du Val de la
Maison Debrigas.*

"Les Siridars sont la crème de la crème des chevaliers. Ils ont généralement dû prouver leur valeur pendant de nombreuses années avant de pouvoir accéder à ce poste très envié. Ces chevaliers sont une élite au service de la Magiocratie à laquelle ils sont totalement dévoués. Même les autres chevaliers leur doivent respect et obéissance. Tous les Siridars sont d'anciens chevaliers de l'Ordre du Loup d'Argent et on se perd en conjectures sur les rapports exacts qu'ils entretiennent avec celui-ci."

Extrait de "Un coup d'oeil sur un ordre particulier : les Siridars" de Yfgos

Les Initiés

Dans le monde d'Arkhan, il est de coutume de qualifier d'initié toute personne qui a reçu un enseignement magique et qui est capable d'utiliser ses connaissances pour lancer des sortilèges. Mais souvent, le terme initié fait référence à de jeunes gens qui sont encore novices dans ce domaine. Plus tard, on désignera ceux-ci selon le type de voie qu'ils auront choisie. Dans le cas d'un jeune nécromancien, ce dernier ne sera qualifié par ses aînés de tel que lorsque ceux-ci estimeront qu'il a atteint une certaine maturité.

"Je me souviens de la peur que j'ai ressentie lorsque je suis parti pour la première fois à l'aventure avec mes compagnons. Nous étions une douzaine dont trois initiés entourés par plusieurs guerriers. Mais grâce à nous, les armes de nos amis n'eurent presque pas à sortir de leur fourreau car nos pouvoirs nous permirent de prendre le dessus dans chaque situation. Nous

pûmes converser avec les gobelins et éviter un combat inutile car je fis glisser l'arme de leur champion lors du duel qui l'opposait au nôtre. Plus tard, mon ami Gorias sema la confusion dans l'esprit du shaman orc pour l'empêcher de nuire tandis que je clouais au sol quelques guerriers pour les obliger à se rendre. Plus tard encore, Fygales conversa avec l'esprit d'un homme que nous trouvâmes mort sur la route et qui nous apprit où se trouvait celui que nous cherchions. Enfin, c'est grâce à la protection que j'avais effectuée sur lui que le chef de nos guerriers évita de justesse d'être foudroyé par le paria renégat."

Extrait de "Mémoires : Tome 1. Mes premières aventures" par Petrarkal, Magiocrate en A t r a q u i l.

"Oye, moi j'y connais pas grand chose sur eux. Y' sont capables de faire pleins de choses avec leur pouvoir, mais pour labourer un champs, là, y'a plus personne. Y' z'ont sûrement beaucoup de choses dans la tête, mais

sans nous pour mettre à manger dans leur assiette, j'aimerais bien voir ce qu'ils feraient avec tout leur bazar, sais-tu."

Adalbert, travailleur de la terre.

"Qui vient de perdre 1000 Lüns et qui en plus l'a marqué sur son front ? Un initié qui vient de rentrer à la Guilde."

Un paria à un autre paria.

Les Bardes

Les bardes sont des artistes qui utilisent une magie assez spécifique basée sur les fluctuations de la voix et les variations de la mélodie musicale pour arriver à obtenir certains effets particuliers. Ils sont peu organisés et ne disposent pas, comme les initiés, d'une guilde dans laquelle ils peuvent se rassembler pour échanger leur savoir. Au contraire, il est considéré comme normal qu'un barde découvre par lui-même un nouveau sortilège en composant une chanson originale. De là résulte une grande diversité des chants et poèmes que les bardes utilisent et qui définissent leur caractère propre.

"Telles des lucioles dans la nuit, les notes tournoient autour d'eux, les enveloppent, les protègent, eux et leurs compagnons de route. Les mélodies qui sortent de leurs

instruments sont comparables à la douceur ou à la force du vent, tantôt apaisantes, tantôt bouleversantes, elles semblent mûes par des forces invisibles qui les dirigent et les guident. La voix de ces gens peut tinter comme mille clochettes ou gronder comme un volcan, entrant ainsi en résonance avec nos coeurs battants..."

Euripode, voyageur et apprenti barde.

"Je me souviens de son rire aux éclats d'ivoire,

"Qui sondait tout mon corps pour libérer mon coeur.

"De ses pâles iris cyans, muses de mes ardeurs,

"Où seul paraissait mon reflet déçu de se voir.

"Cette nymphe qui hantait mes songes de son existence,

"Jamais ne voulut m'accorder la moindre espérance,

"Si bien que, lorsque j'eus l'âge d'aller,

"Nulles mains ni voix ne me retinrent où je fus né."

*Jadawinn Estefan, barde, lorsqu'on lui
demande
d'où vient sa vocation.*

"Le son de leur voix est un régal pour les amateurs de jolies choses. Ils sont pleins de bonne humeur communicative. Avec eux, on s'ennuie rarement car ils ont toujours une histoire à raconter, un poème à réciter ou une chanson à fredonner, quelle que soit la situation. De plus, leurs pouvoirs s'avèrent souvent déterminants lorsqu'ils les utilisent et ils ne sont pas les derniers à oser venir se battre pour défendre leurs amis. Pour les avoir longtemps eu comme compagnons de route, je peux vous assurer que les bardes sont extraordinaires et que jamais je ne supporterai que l'on dise du mal d'eux. Quiconque le fera, tâtera de ma lame."

*Guliash de Xarna, grand aventurier
voyageur
du siècle dernier.*

"Comment peuvent-ils tirer de telles sonorités de simples instruments ? Il doit bien y avoir un truc ! Est-il

*possible d'enchanter une corde vocale
?"*

Anonyme.

Les Guerriers

Au contraire de ce que l'on pourrait penser, les guerriers ne sont pas méprisés dans la Magiocratie. Les initiés ne savent que trop bien que les combattants de valeur sont rares et qu'il vaut mieux les garder en vie que de les sacrifier sans raison. Mais il est vrai qu'en ce qui concerne les autres...

"Un guerrier n'a peur de rien, il reste brave dans le péril car la peur est sa pire ennemie. La peur donne des ailes ? Et que ferions-nous d'ailes en plein combat ?

Reculer ? Ca jamais ! Un vrai guerrier est fier de se battre en première ligne, d'infliger les pires blessures à ses ennemis, de souffrir et de malgré tout persister et vaincre. Car un combat trop facilement gagné n'offre aucun

mérite. Il nous faut verser notre sang pour savoir ce qu'est la douleur, pour la combattre elle aussi et la vaincre, en faire notre esclave. Un guerrier ne meurt pas, il donne sa vie pour en sauver d'autres, et si c'est l'épée à la main, alors il aura accompli son destin."

Propos d'un instructeur de combat.

"Que ferions-nous sans eux ? Nous sommes si faibles physiquement et eux si forts. S'ils n'étaient pas là pour nous protéger quelque peu, la plupart d'entre nous mourraient. Mais grâce à eux, nous pouvons montrer l'étendue de nos pouvoirs. Ils sont la force nécessaire pour permettre à l'intelligence d'exister. Avec eux, nous pouvons faire face à tous les périls qui nous guettent."

Arzanne, initiée.

"Les guerriers ? J'en ai vu de toutes sortes. Les plus braves s'organisaient vaillamment et opposaient une forte résistance aux ennemis, ils n'abandonnaient jamais un compagnon en danger et leur union, leur organisation faisaient leur force. Les plus vils profitaient de toutes les issues possibles pour éviter de mourir ou de se faire blesser, ils fuyaient lorsque l'issue du combat leur paraissait incertaine et n'hésitaient pas à sacrifier des vies pour sauver la leur. Mais vous m'aviez demandé de parler de guerriers et voilà que je m'attarde à décrire des lâches !"

Farin le bossu, cantinier.

Les Prêtres

La religion est apparue il y a une douzaine d'années dans la Magiocratie et ceci par l'intermédiaire de celui que l'on nomme désormais le Messiah. Ce dernier a inculqué la parole de Dieu aux

prêtres qui sont maintenant chargés à leur tour de nous la divulguer. Toute cette histoire semble encore assez confuse dans les esprits mais ce qui est sûr, c'est que les prêtres sont capables de guérir rapidement les blessés et d'effectuer certains miracles par leurs seules prières. Ce Dieu qu'ils vénèrent porte un nom : il s'agit de Luksos.

"Je suis le Dieu que vous attendiez, le porteur de justice que vous espériez. A partir de maintenant, ce qui n'était pas possible le devient. Je suis le précurseur des nouveaux changements et le détenteur de tout savoir. Je sais tout, je vois tout, je suis tout. Touchez à mes prêtres et c'est comme si vous me touchiez; remerciez-les et c'est comme si vous me remerciez. Je suis la nouvelle vie dans l'ancienne. Je suis le Créateur. Je suis le renouveau."

*Paroles attribuées à Luksos lui-même
et prononcées par le Messiah.*

"Vous souvenez-vous du temps où nulle parole ne guidait les hommes dans les tourments de leur vie ? C'était un temps aride où les prières restaient sans réponses...

Jusqu'au jour où une grande lumière s'est faite dans le coeur des hommes et où le Messiah est apparu. Il a donné des réponses à nos questions les plus essentielles et nous a guidé vers le chemin à suivre. Luksos est la Vérité, la Sagesse et la Justice qui nous élèveront vers les cîmes de la Conscience Eternelle. Qu'il soit loué pour toujours."

Andonius, prêtre de Luksos à Bakkal.

"Pendant plus de 1500 ans, rien. Puis tout d'un coup, paf ! ils apparaissent

comme ça, sans crier gare, et ils voudraient qu'on accepte leurs paroles divines comme sacro-sainte Vérité ? J'aimerais bien voir qu'ils trouvent un moyen de me prouver leurs dires, tiens..."

*Melchior Quisilaerti, peu avant sa
résurrection
par un prêtre de Luksos.*

"Mon frère était un brave gars sans aucun problème, il voulait être berger comme notre père. Mais cette fameuse nuit, il y a 15 ans, où il disparut, a tout changé dans son existence. Tout d'abord nous avons cru qu'il était tombé dans une des profondes failles des montagnes mais lorsqu'il est réapparu à notre grand soulagement, il n'était plus le même et là, nous avons pensé qu'il était devenu fou avec ses histoires de Luksos et compagnie. Il nous disait sans cesse qu'il avait besoin de parcourir le monde pour dire à tous qui était Luksos et qu'il était là pour aider les hommes. Jamais nous ne l'aurions laissé partir jusqu'à ce qu'il

ramène de la mort une de nos brebis qui n'avait supporté le froid. Terrifiés, nous avons annoncé la nouvelle à tout le village mais personne ne nous a cru. La suite de l'histoire, vous la connaissez aussi bien que moi. Il est parti et il a fait ses miracles.

Une personne se disant le frère du Messiah.

"(...) De tout temps le peuple a voulu croire en quelque chose de surnaturel, de plus fort que tout mais toujours d'incertain. La preuve en est la quasi déification de l'Archimage et la création de sectes ésotériques un peu partout dans le monde connu (dont je parle abondamment dans mon livre "Les sociétés secrètes et autres sectes occultes"). Mais maintenant, nous avons des éléments nouveaux à cette vague de vénération et/ou d'idolâtrie en les personnes des prêtres. Ces derniers vouent leur vie au service de leur Seigneur, Luksos. Qui est-il, où est-il, est-ce un dieu, est-ce un mage ou l'Archimage lui-même ? Nul ne le sait. Toujours est-il que ses ouailles

bénéficient de grands pouvoirs agissant sur la vie et sur l'être humain. Ils semblent être animés d'un esprit altruiste sans faille. On les dits tour à tour guérisseurs, juges, défenseurs des pauvres personnes... (...) Je pense pour ma part qu'il n'est pas possible d'avoir à faire ici à des mystificateurs, des magiciens ou des nécromanciens mais bien à une toute autre sorte de magie. Quelle est-elle ? J'y répons dans mon prochain ouvrage "Les magies et leurs mystères", et je pense que les révélations de ce livre vont faire un malheur, comme on dit.

Hellivanion, dans son livre "Le phénomène Dieu", peu avant l'interdiction de publier "Les magies et leurs mystères".

Les Ghanjars

Les Ghanjars sont des tribus de nomades qui parcourent la Magiocratie dans tous les sens et ne s'installent jamais pendant longtemps au même endroit. Ils sont robustes, endurcis par leurs voyages incessants et leur force n'a d'égal que leur courage. Les Ghanjars sont pour la plupart des guerriers dont la noblesse force l'admiration. Une tribu est souvent accompagnée d'un shaman qui possède certains pouvoirs magiques.

"Ils ont parfois des coutumes étranges mais ce sont les plus braves guerriers que je connaisse et pour eux, l'honneur n'est pas un vain mot. Le jour où ils me considèreront comme leur égal au combat, je serai le plus flatté des chevaliers."

*Hamérus, chevalier de l'Ordre du Loup
d'Argent.*

*"Si on m'avait dit qu'un jour je
rencontrerais une telle force de la
nature ! Tout seul, ce guerrier Ghanjar
faisait face à un groupe d'orcs ! Les
coups pleuvaient sur lui mais son épée
tournoyait et pourfendait ses
adversaires. Jamais il n'a reculé d'une
once et fièrement il a défendu ses
compagnons blessés. Bien entendu son
shaman fut, lui aussi, d'une efficacité
non négligeable. Mais quand même,
quel courage, quelle force, quel
guerrier !"*

Sieur Rangald, conteur errant.

*"Le ghanjar est une espèce très
autonome, capable de se développer
convenablement en tous types de
terrains. Il ne suit pas un schéma de
migration cyclique comme on pourrait
le croire de prime abord, mais semble
plutôt sujet à l'errance continentale. Il
se différencie de ses cousins
sédentaires par une bonne résistance et*

une grande aptitude guerrière, probablement induites par la nécessité de protéger ses petits dans des conditions souvent difficiles. Alors que le ghanjar adopte une attitude neutre, voire amicale avec la plupart des espèces connues, il semble perdre tout contrôle de lui-même à la vue du skaven. Il n'est pas rare de voir tout un clan ghanjar se ruer sur un troupeau de skavens cinq fois supérieur en nombre. Le ghanjar perd alors toute notion d'instinct de survie et se transforme en machine à tuer. C'est un véritable phénomène de frénésie collective ..."

Rufus Colombily, zoologiste.

"S'il y a sur Arkhan un peuple guerrier, c'est bien le peuple Ghanjar. Dès leur plus jeune âge, ils reçoivent un rude enseignement au maniement des armes. Ils apprennent durant leur initiation à maîtriser la peur et la douleur car ils doivent pouvoir marcher des heures durant sur de longues distances, tout en conservant suffisamment d'énergie pour

d'éventuels combats, mais aussi pouvoir chasser, se nourrir et survivre seuls en milieu hostile. Certes, ils règlent souvent leurs conflits l'arme au poing et c'est la loi du plus fort qui l'emporte, mais ce ne sont pas pour autant des barbares. Les Ghanjars connaissent la loyauté autant que le courage. Ils respectent ceux qui les respectent et s'ils n'accordent que difficilement leur confiance et leur amitié, c'est parce qu'ils ne la reprennent jamais..."

Gawaïn, Chevalier Errant du Coeur-Sacré.

Les Druides

Les druides sont présents en Arkhan depuis toujours. Ils sont en quelque sorte les gardiens de la nature et de tout ce qui touche à son harmonie. Leur affinité avec les animaux et les créatures des bois est aussi grande que leur haine pour les infâmes qui cherchent à leur faire du mal. Les druides sont des personnages solitaires mais qui ne refusent pas le contact avec leurs semblables humains. Ils sont respectés pour leur grande sagesse autant que pour la pureté de leurs pouvoirs.

"Ils perdent un temps fou dans leur vie à cueillir des herbes, faire sécher des baies ou observer un oiseau voler. Quel plaisir peut-on avoir à se promener des heures seul dans les bois en attendant que la première pluie vienne ruisseler sur le grand saule en bas de la colline ? Non, franchement, je ne les comprends pas. Enfin, je les aime bien, c'est peut-être eux, après tout, qui ont découvert les herbes qui composent ce

merveilleux breuvage que me servent ces deux aubergistes. Vous en voulez ?"

*Cronn, grand client de l'auberge du Troll
Repu.*

"Ils forment assurément la plus vieille et aussi la plus connue des sociétés secrètes. Nul hormis eux ne sait exactement quand et comment ils sont nés. Néanmoins, nous avons une idée sérieuse sur leur fonction. On les dit défenseurs de la nature, gardiens de l'équilibre : ce sont les veilleurs hors-temps. Ils protègent la civilisation contre ses excès. Mais comment un si petit groupe de gens peut-il agir sur nos destinées ? Cela reste un mystère à part entière. Lors de mes discussions avec certains d'entre eux, il m'est apparu qu'ils cachaiient quelque chose, une connaissance oubliée ou enfouie au plus profond de chacun, qui leur avait été révélée et dont ils avaient la responsabilité. Il n'existe aucun écrit venant d'eux, ce qui laisserait croire que leur création vient d'avant l'écriture; mais alors, comment se fait-

*il que cet ordre si
hermétique soit
toujours resté le
même depuis le
début ?"*

*Extrait de "Les
sociétés secrètes
et autres sectes
occultes" de
Hellivanion.*

*"Je ne pense pas
avoir rencontré de gens plus secrets et
plus distants qu'eux. Et pourtant,
chaque fois qu'on a des ennuis sérieux
avec les créatures du Nord, tu peux être
sûr d'en voir débarquer un. Je n'ai
jamais compris pourquoi ni pour qui
ils agissaient comme ils le font, mais
ils ont toujours été très efficaces. Ceci
dit, je n'aime pas beaucoup me battre
aux côtés de gens qui ont des secrets
auxquels je ne peux pas prendre part,
car plusieurs fois je me suis fait
couillonner par des gars qui avaient
des buts cachés et qui m'avaient
utilisé. Alors quoi, c'est pas parce que*

je suis un mercenaire que je n'en suis pas moins homme, non ?"

Herwin Tranchejarret, Compagnie du Pégase Blanc.

"J'sais pas trop bien c'qui s'est passé c'te nuit. J'étais dans un sale état, j'm'avais fait attaquer par une bande de salopards qui z'ont tout pris tout c'que j'avais et puis qui m'avaient laissé presque mort alors que j'l'étais pas sur l'bord d'la route. Donc, j'faisais un feu comme ça et puis y'a un type bizarre qu'est v'nu s'asseoir tout près d'moi et comme ça, patatra, sans que j'lui d'mande rien du tout, il a commencé à faire des trucs machins et il a soigné mes blessures en mettant des herbes dessus. Puis, il m'a dit plein de choses bazars avec quoi j'ai pas tout compris, comme les forces des esprits qu'ont fait naître la Magiocratie du néant de j'sais plus quoi ou alors encore de z'animaux qui sont des créatures comme des hommes mais pas tout à fait. Moi, je m'suis vite endormi tellement qu'j'étais fatigué et

puis pouf, comme ça, l'matin après que j'me réveille, il était plus là l'type. J'sais même pas son nom moi, à celui-là."

*Extrait d'une histoire racontée par Pyth
Langue-Fourchue dans une taverne de
Sarbrir.*

Les V oisins

La Magiocratie d'Arkhan est entourée d'assez peu de voisins. A l'Ouest et à l'Est, des frontières naturelles l'isolent quelque peu du reste du monde. Seuls les états marchands de Tharbas résistent encore à sa suprématie et n'ont pas été annexés. Il faut dire que les relations commerciales entre Tharbas et la Magiocratie sont au beau fixe depuis toujours. Au Sud-Ouest, les terres sont arides et seuls les Ghanjars et d'autres tribus nomades y vivent. Au Sud, il fait si froid qu'il faudrait être plus fou qu'un Zelmyan pour aller y vivre. Enfin, au Nord sont dispersées une quantité de petites cités états, dont le nombre est impossible à quantifier. Ces territoires sont fort dangereux à parcourir et il est suicidaire de vouloir s'y installer en dehors de ces cités. Les

rapports avec ces voisins nordiques sont très variés et vont de l'indifférence à la haine ou à de simples échanges commerciaux.

"Si vous trouvez que je suis dur en affaires, allez plutôt à Tharbas. Vous pourrez voir alors à quel point je suis gentil avec vous."

Un marchand de Durin à un de ses clients.

Les habitants indésirables

Maintenant que tu as appris tout ce que tu devais savoir sur l'histoire de la Magiocratie, sa situation géographique, politique, et sur ses habitants, il est temps de t'avertir des périls que tu seras éventuellement amené à affronter. Sache d'ores-et-déjà que beaucoup d'aventuriers sont partis en quête de gloire et de richesses en allant à leur rencontre. Beaucoup ont essayé, et ont péri...

Les Gobelins

Les gobelins sont des créatures à la peau verte dont la taille reste limitée à celle d'un humain moyen. Leurs réactions sont la plupart du temps imprévisibles bien qu'ils ne deviennent hargneux que dans de rares cas. Ils se

regroupent en petites bandes autour d'un shaman qui possède certains pouvoirs non négligeables.

"Ils sont petits, malingres, faibles et pourtant... Ils peuvent parfois se montrer redoutables. Un conseil : méfiez-vous des tourniquets !"

Anders, guerrier.

Les Orcs

Les orcs sont aussi variés dans leurs caractéristiques physiques que dans le nombre de tribus qui existent et qui les représentent. Chacune d'entre elles a ses propres coutumes mais il n'est pas de mon ressort de les décrire ici. En règle générale, il suffit de savoir que les orcs sont agressifs et qu'il vaut mieux s'en méfier car la chair humaine est un de leurs mets favoris.

"S'il-vous-plaît, ne faites pas ça ! Je vous en prie, détachez-moi et éteignez ce feu ! Vous allez voir, je ne suis pas bon, je suis plein de nerfs !"

*Roscoff, qui fut abandonné par ses "amis"
en plein milieu d'un combat.*

Les Skavens

Les skavens sont des hommes-rats de petite taille qui ont une haine farouche vis-à-vis de tout ce qui est étranger à leur race. Ils sont vifs, intelligents et dangereux. Ils vivent dans les royaumes souterrains en dehors desquels ils s'aventurent rarement.

"J'ai eu à affronter les hommes-rats de nombreuses fois au cours de mes aventures. Ce sont de piètres combattants individuels mais leur tactique de combat est redoutable. De plus, ils sont souvent accompagnés d'un shaman dont les pouvoirs peuvent parfois être gigantesques. Pour couronner le tout, certains d'entre eux utilisent des poisons aux effets dévastateurs."

Extrait de "Petit bestiaire à l'usage de l'aventurier débutant", par Malagas.

Le Skatamunga

Le skatamunga est une créature légendaire que très peu de gens ont eu l'opportunité de rencontrer. Les descriptions le concernant varient d'une région à l'autre et je n'ai pu recueillir à ce jour que peu de témoignages saillants qui me permettraient d'en brosser un portrait plus ou moins complet.

"M mmmmmmmô..."

Cri de guerre rituel du Skatamunga.

Les Flinds

Les flinds sont des créatures humanoïdes à la tête de chien ou de hyène. Ils sont extrêmement violents mais n'ont heureusement qu'un cycle d'activité nocturne. Ils excellent dans l'art de la chasse qui est leur passe-temps favori. L'homme est quant à lui leur proie de prédilection.

"Enfin un adversaire à ma taille !"

*Rôg, surnommé le barbare par ses
compagnons, mort dans une embuscade
tendue par les Flinds.*

Les Trolls

Les trolls sont des créatures monstrueuses dont la taille dépasse largement celle des humains. Ce sont essentiellement des êtres solitaires à l'intelligence très limitée. Ils sont cependant dotés d'une force gigantesque et d'une faculté de récupération hors du commun.

"J'avais beau le frapper dix fois, vingt fois, je voyais ses blessures se refermer à une vitesse prodigieuse. Sa force était phénoménale, il m'avait auparavant lancé plusieurs troncs

d'arbre que j'avais évité de justesse et maintenant, il tentait de m'agripper pour me broyer entre ses bras puissants. Mais je ne le laissai pas s'approcher et je frappai de plus belle. Enfin, au bout d'un combat qui me parut durer une heure, il s'écroula. C'en était fini de lui. C'est alors que je reprenais mon souffle qu'il se releva..."

*Extrait de "Mes premiers Trolls" par
Corben, le tueur de Trolls.*

Les Zombies

Les zombies sont des morts-vivants sans volonté propre, relevés par des sortilèges nécromantiques. Ils obéissent à celui qui les a animés pendant un certain laps de temps. Ils sont assez lents mais ont une résistance aux coups extraordinaire car il est très difficile de tuer ce qui est déjà mort.

"Je n'en croyais pas mes yeux. Félaxis, mon frère d'armes que j'avais vu mourir quelques instants auparavant, se relevait maintenant ainsi que

*d'autres camarades. Et il avançait
lentement vers moi, brandissant son
épée..."*

*Extrait de "Je ne suis pas un héros",
par Ghytoës Valande*

Postface

Te voici maintenant arrivé au terme de la lecture de cet ouvrage, et détenteur d'un savoir qui te permettra, je l'espère, de trouver ta voie en ce monde en attendant que vienne l'heure fatidique de ton ultime voyage. D'ici là, prends garde à ce que tout ce que tu viens d'apprendre ne soit pas gaspillé inutilement par une hardiesse excessive ou par une erreur qui entraînerait immanquablement ta perte. Car si tu dois retenir une chose de tout ce que tu viens de lire, c'est qu'il faut toujours être en mesure d'apprendre, de comprendre et de tirer une leçon de chaque nouvelle situation à laquelle on se trouve confronté. Comme le dit un vieux proverbe ghanjar : "les bons jugements viennent avec l'expérience. L'expérience s'acquiert avec les mauvais jugements". Aussi, c'est avec le coeur chargé d'espoir de savoir mes écrits utilisés à bon escient que je te laisse,

pour continuer la tâche qui m'incombe
et à laquelle peut-être tu prendras part
un jour, en temps que héros, ou en
temps que lâche : la rédaction des
Chroniques d'Arkhan...